BIBLE TRIVIA

VON 1. MOSE BIS OFFENBARUNG

Dreizehn Fragen, von 1. Mose bis Offenbarung —
und jede Antwort im Vers selbst gezeigt.

WIE ES FUNKTIONIERT

BENUTZERHANDBUCH · OKTOBER 2026

777 SOFTWARE

KOSTENLOS — UND ES BLEIBT KOSTENLOS

1 — WAS BIBLE TRIVIA IST

Bible Trivia ist eine Spielshow über die ganze Bibel — alles davon, von der ersten Seite von 1. Mose bis zur letzten Seite der Offenbarung. Zwei Moderatoren führen durch die Show: VOID und DIVINE, unser Haus-Duo, auf dem Bildschirm in Textform — sie stellen die Fragen, verkünden die Antworten und führen den Punktestand.

Hier ist die eine Regel, auf der das ganze Spiel gebaut ist: Du musst dem Spiel niemals einfach glauben. In dem Moment, in dem du antwortest — richtig oder falsch — zeigt dir das Spiel den Vers, aus dem die Frage stammt: das Buch, das Kapitel, die Versnummer und den vollen Wortlaut des Verses, Wort für Wort aus der King James Bible. Eine falsche Antwort brennt eine Sekunde lang. Dann liest du, warum sie falsch war, im Wort selbst, und es bleibt hängen. So lehrt dich das Spiel, während du es spielst.

> *Jede Antwort wird im Vers bewiesen. Nicht „Vertrau uns“ — lies es. Der Vers zu jeder Frage steht auf dem Auflösungsbildschirm, in voller Länge, jedes einzelne Mal.*

Was es nicht ist: Es ist kein Test deines Glaubens, und es ist keine Studienbibel. Es ist ein Spiel — ein gutes, hoffen wir — das dich immer wieder zum Buch zurückschickt. Das Buch leistet die echte Lehre. Das Spiel teilt nur die Fragen aus.

2 — WIE EIN SPIEL ABLÄUFT

Ein Spiel sind dreizehn Fragen. Die ersten zehn steigen die Bibel der Reihe nach hinauf — die Fragen werden in der Reihenfolge ausgeteilt, in der die Bücher selbst kommen, so wandert dich ein Spiel von 1. Mose Richtung Offenbarung. Die letzten drei sind das Finale — der Brennende Busch (§5).

Spielen, Schritt für Schritt

1. **Wähle deinen Namen.** Das Spiel führt auf dieser Maschine ein Profil pro Spieler — deine Spiele, deine Serien, deine Bestleistung (§6). Wähle deines oder beginne ein neues.
2. **Lies die Frage.** Jede hat vier Antworten; genau eine ist richtig. Die Fragen kommen aus fünf Brunnen (§3) — *People* (Menschen), *Places* (Orte), *Parables* (Gleichnisse), *Prophecies* (Weissagungen) und *Who Said It* (Wer hat es gesagt).
3. **Antworte.** Klicke auf die Antwort, die du glaubst. Kommst du nicht weiter? Du hast zwei Rettungsleinen, jede einmal pro Spiel (§4).
4. **Sieh dir die Auflösung an.** Die richtige Antwort leuchtet auf, und der Vers erscheint mit ihr — Buch, Kapitel, Vers und der volle Wortlaut. Lies ihn. Das ist der Sinn des ganzen Spiels.
5. **Steige hinauf.** Zehn Fragen tragen dich über den ganzen Bogen der Bibel. Dann wird der Boden heißer: das Finale am Brennenden Busch.
6. **Beende das Spiel, und es bleibt.** Dein Punktestand, deine Serie und wie du in jeder der fünf Kategorien abgeschnitten hast, werden in dein Profil auf deiner eigenen Maschine geschrieben — bereit für das nächste Spiel und dafür, deine eigene Bestleistung zu schlagen.

Die Steuerung

Du tust dies	Das Spiel tut dies
Auf eine Antwort klicken	Legt sie fest und zeigt die Auflösung — die richtige Antwort plus den vollen Vers.
F drücken (oder auf die Rettungsleine klicken)	50/50 — zwei falsche Antworten werden weggenommen, übrig bleiben die richtige und eine weitere. Einmal pro Spiel.

V drücken	*Ask the Verse* („Frag den Vers“) — der Vers zur Frage erscheint, wobei die Antwortwörter ausgeblendet sind, so hilft dir das Wort selbst, ohne es zu verraten. Einmal pro Spiel.

Das ist die gesamte Steuerung. Keine Menüs, in denen man sich verirrt, kein Einstellungs-Labyrinth — der Carrol-Test ist hier Hausgesetz: wenige Auswahlmöglichkeiten, große Worte, eine klare nächste Sache.

3 — DIE FÜNF BRUNNEN: WOHER DIE FRAGEN KOMMEN

Jede Frage wird aus einer von fünf Kategorien gezogen — den fünf Brunnen des Spiels. Zusammen enthalten sie 171 Fragen, gezogen aus 34 Büchern der Bibel, Altes Testament und Neues:

Kategorie	Fragen	Worum es geht
PEOPLE	41	Die Männer und Frauen des Buches — wer tat was, wer ging wohin, wer stand, wo sonst niemand stehen wollte.
PLACES	33	Die Landkarte der Geschichte — Städte, Flüsse, Berge und die Wege dazwischen.
PARABLES	31	Die Geschichten, die Jesus erzählte — die Samen, die Münzen, die Söhne — und was Er sagte, was sie bedeuten.
PROPHECIES	34	Was im Voraus gesprochen wurde — die Verheißungen, die Warnungen und die Worte, die fällig wurden.
WHO SAID IT	32	Eine Zeile aus dem Text, Wort für Wort — und du nennst die Stimme, die sie sagte.

Das Spiel führt den Punktestand pro Kategorie in deinem Profil, so siehst du deine eigene Landkarte des Buches: stark in den Gleichnissen, wackelig in den Weissagungen — und ein Grund, den Aufstieg noch einmal zu laufen.

4 — DIE AUFLÖSUNG: WO DAS LERNEN WOHNT

Frage irgendjemanden, der spielt: Die Auflösung ist das Spiel. Die Frage ist der Haken; der Vers ist die Mahlzeit. Nach jeder Antwort — richtig oder falsch — zeigt der Bildschirm:

- Die Stelle — Buch, Kapitel und Vers in schlichten Zahlen: Johannes 3,16.
- Den vollen Vers — den vollständigen Wortlaut dieses Verses aus der King James Bible, exakt so, wie er geschrieben steht. Keine Zusammenfassung. Keine Umschreibung. Der Vers.
- Die richtige Antwort, aufgeleuchtet — so wird ein Fehlgriff zur Lektion statt nur zum verlorenen Punkt.

Ein Vers, dem du im Spiel begegnen wirst:

> *„Also hat Gott die Welt geliebt, daß er seinen eingeborenen Sohn gab, auf daß alle, die an ihn glauben, nicht verloren werden, sondern das ewige Leben haben.“*

— Johannes 3,16 (Lutherbibel 1912; im Spiel steht der Vers auf Englisch in der King James Bible)

Ein ehrliches Detail, weil dieses Haus es schriftlich sagt: Eine Handvoll Fragen bei *Who Said It* dreht sich um einen Sprecher, den der Vers selbst in seiner eigenen Zeile nicht nennt — eine Stimme vom Himmel, etwa. Bei diesen wurde die Frage gegen die ganze Passage rundherum gelesen und geprüft, nicht nur gegen die einzelne Zeile, bevor sie in den Fundus durfte. Wenn die Passage es nicht klärte, kam die Frage nicht ins Spiel.

5 — DIE RETTUNGSLEINEN

Jeder Spieler bekommt zwei Rettungsleinen pro Spiel — jede zündet einmal, also gib sie aus, als würden sie zählen. Sie setzen sich mit jedem neuen Spiel frisch zurück.

50/50 — F drücken

Zwei der drei falschen Antworten werden vom Brett gestrichen. Was bleibt, ist die richtige Antwort und eine weitere — eine Münze, die du jetzt mit fairer Chance rufen kannst. Am besten aufgehoben für die Frage, bei der du zwischen zwei schwankst.

Frag den Vers (*Ask the Verse*) — V drücken

Der eigene Favorit des Spiels, und der eine, den es nur in diesem Spiel geben kann: Der Vers hinter der Frage erscheint auf dem Bildschirm — mit den Wörtern der Antwort ausgeblendet. Du liest den Vers in seinen eigenen Worten, und der Vers führt dich zur Antwort — er sagt den Namen nur nicht laut. Hilfe, direkt aus dem Text, mit dem Verrat höflich abgedeckt.

> *Einmal heißt einmal. Eine verbrauchte Rettungsleine ist für den Rest dieses Spiels weg — die Schaltflächen sagen es, und sie kommen mitten im Spiel nicht zurück. Neues Spiel, frisches Paar.*

6 — DER BRENNENDE BUSCH: DAS FINALE

Überlebe den Aufstieg mit zehn Fragen, und das Spiel wechselt das Wetter. Die letzten drei Fragen sind der Brennende Busch — benannt nach dem Feuer, dem Mose in der Wüste begegnete, das brannte und nicht verzehrt wurde. Diese drei brennen auf dieselbe Weise: heißer als alles vor ihnen, und plötzlicher Tod.

- Plötzlicher Tod heißt plötzlicher Tod. Eine falsche Antwort im Finale beendet das Spiel auf der Stelle — egal, wie stark der Aufstieg war. Das Feuer gibt keine Punkte für den Weg dorthin.
- Bestehe alle drei, und du nimmst den Finale-Bonus mit: +500 Punkte, obendrauf auf alles, was der Aufstieg verdient hat.
- Ein perfektes Spiel — jede Frage richtig, von 1. Mose bis zur letzten Flamme — verdient die höchste Ehre des Spiels. Es nennt dich einen, der im Feuer stand.

Das ist der Moment, für den die Rettungsleinen aufgehoben wurden. Spieler, die beide bis Frage vier verbrauchen, begegnen dem Busch mit bloßen Händen. Spieler, die eine zurückhalten, gehen mit Hilfe in der Tasche hinein. Beide Arten von Spielern gibt es. Der Busch hat sie alle getroffen.

7 — DEINE PUNKTE BLEIBEN ZU HAUSE

Bible Trivia schreibt deine Bilanz in eine kleine Datei auf deinem eigenen Computer — neben die anderen Dinge, die deine sind und niemandes sonst. Sie enthält pro Spielerprofil:

- **Gespielte Spiele** — deine Zahl, ehrlich geführt.
- **Beste Serie** — die längste Reihe richtiger Antworten, die du je zusammengebracht hast.
- **Beste Punktzahl** — die Zahl, die dein nächstes Spiel schlagen muss.
- **Kategorie-Meisterschaft** — wie du in jedem der fünf Brunnen abgeschnitten hast, so sind deine Stärken und deine Lücken beide aktenkundig.

Die Datei wird sorgfältig geschrieben: Das Spiel schreibt eine frische Kopie und tauscht sie als Ganzes ein und behält eine rollierende Sicherungskopie daneben — so kann ein Absturz oder ein gezogenes Stromkabel mitten im Speichern deine Bilanz nicht mitnehmen. Und sie lebt unter deinem eigenen Konto auf deiner eigenen Maschine: Ein anderer Spieler auf demselben Computer meldet sich unter seinem

eigenen Profil an und sieht seine eigene Bilanz, niemals deine.

> *Keine Konten. Keine Anmeldungen. Keine Cloud. Es gibt nichts zu registrieren, nichts, wo man sich einloggt, und nirgendwohin, wo deine Punkte reisen könnten — sie werden so aufbewahrt, wie Punkte tausend Jahre vor dem Internet aufbewahrt wurden: zu Hause.*

8 — DER FRAGENFUNDUS: GEGEN DAS BUCH GEPRÜFT

Ein Wissensspiel über die Bibel hat eine Aufgabe über allen anderen: die Bibel richtig zu treffen. Also wurde der Fundus hinter diesem Spiel nicht aus irgendjemandes Erinnerung an die Sonntagsschule geschrieben. So wurde er gemacht:

1. Jeder Vers wurde aus dem Text selbst genommen. Die Fragen wurden gegen den tatsächlichen King-James-Wortlaut verfasst, Vers für Vers gelesen — niemals aus dem Gedächtnis getippt, niemals von einer anderen Wissensliste kopiert.
2. Jede Frage wurde dann maschinell gegen denselben Text geprüft. Der Prüfer las die ganze Bibeldatei erneut und verifizierte für alle 171 Fragen: Die Stelle existiert; der im Spiel gedruckte Vers stimmt Wort für Wort mit der Bibel überein; die vier Antworten sind vier verschiedene Antworten; die als richtig markierte ist richtig; und die Wörter, auf denen jede Frage ruht, stehen wirklich im Vers.
3. Der Punktestand dieser Prüfung: 171 verifiziert, 0 verworfen. Fragen, die sich aus dem Vers nicht beweisen ließen, wurden nicht diskutiert — Formulierungen, die sich auf etwas stützten, das der Vers gar nicht sagt, wurden umgebaut oder hinausgeworfen, bevor der Prüfer je lief.

Dieselbe Prüfung läuft erneut, wann immer der Fundus wächst. Die Regel biegt sich nicht: Eine Frage kommt ins Spiel, wenn der Vers sie beweist, und nicht vorher.

9 — DATENSCHUTZ, UND DIE GRENZEN, GERADEHERAUS GESAGT

Datenschutz — das Ganze davon

Kürzer, als die meisten Handbücher sagen dürfen: Bible Trivia enthält überhaupt keinen Netzwerk-Code. Nicht „keine Telemetrie“. Nicht „kein Tracking, aber es prüft auf Updates“. Keinen — der Code, der es mit dem Internet reden ließe, wurde nie geschrieben, und das fertige Programm wurde durchsucht, um es zu beweisen. Es kann nicht nach Hause funken, weil es kein Telefon gibt. Deine Spiele, deine Punkte und deine Angelegenheiten bleiben auf deiner Maschine, Punkt.

Die Grenzen

Ein Spiel, dem du trauen kannst, sagt dir, was es nicht kann. Hier ist die Liste dieses Spiels, vollständig:

- Es spricht King James. Jede Frage und jeder Vers im Spiel ist die King-James-Bibel. Wenn du in einer anderen Übersetzung liest, wird der Wortlaut auf der Auflösung von deinem Exemplar abweichen — das Spiel sagt jedes Mal, welche es zitiert.
- Der Fundus hat 171 Fragen. Spiel lange genug, und du wirst Fragen begegnen, die du schon gesehen hast. Das Spiel tut nicht so, als wäre es anders — dafür sind die Serien, die Bestleistungen und die Kategorie-Meisterschaft da: Beim zweiten Mal, wenn eine Frage dir begegnet, ist der Sport, den zu schlagen, der du beim ersten Mal warst.
- Deine Moderatoren sind Text. VOID und DIVINE führen die Show schriftlich, auf dem Bildschirm — sie sprechen in diesem Spiel nicht laut.
- Deine Bilanz lebt auf dieser Maschine. Punkte werden in der lokalen Datei aus §7 aufbewahrt. Spiel auf einem anderen Computer, und du beginnst dort eine frische Bilanz — nichts folgt dir, weil nichts fortgeht.

- Es ist ein Spiel, nicht das Buch. Es kann dir eine Frage austeilen, die dich zu einem Kapitel schickt, das du nie geöffnet hättest. Was du dort findest, ist zwischen dir und der Seite — die Aufgabe des Spiels endet beim Zeigen, gern.

  Das ist das Ganze davon. Dreizehn Fragen über das ganze Buch, zwei Rettungsleinen, ein Feuer am Ende des Weges — und jede einzelne Antwort wird dir im Vers selbst gezeigt, so bittet das Spiel niemals um dein Vertrauen, wenn es dir stattdessen Beweis anbieten kann. Teile den Aufstieg aus. Lies die Auflösungen. Wir sehen uns am Busch.

Bible Trivia · 777 Software. Dieses Handbuch wird mit dem Programm ausgeliefert. Die Fragen und Verse sind die King-James-Bibel, exakt zitiert; der Rest des Spiels ist unserer — und deiner zum Spielen. KOSTENLOS, FÜR IMMER.