



INSTRUKCJA

POSŁAŃMI

GŁOŚCIE, UZDRAWIAJCIE I WYPĘDZAJCIE ZŁE DUCHY



Sprawdź
dodatek do gry
RABBI!

Zawiera: Talię Przedmiotów,
nowe karty Dni oraz
Wydarzeń, żetony monet,
żeton Karawanseraj
oraz figurę Jezusa
3D!

AUTORZY: ANNA MAJOREK, MICHAŁ MAJOREK
ILUSTRACJE: MAŁGORZATA MIREK, ANNA SŁOTORSZ, ADOBE STOCK
OPRACOWANIE GRAFICZNE: ANNA SŁOTORSZ

SZACH MAT

WPROWADZENIE

Wtedy [Jezus] przywołał do siebie dwunastu swoich uczniów i udzielił im władzy nad duchami nieczystymi, aby je wypędzali i leczyli wszystkie choroby i wszelkie słabości (...) Uzdrawiajcie chorych, wskrzeszajcie umarłych, oczyszczajcie trędowatych, wypędzajcie złe duchy.

Darmo otrzymaliście, darmo dawajcie!

Mt 10,1 ; 10,8 Biblia Tysiąclecia

Głoś Królestwo Boże, uzdrawiaj potrzebujących, wypędzaj złe duchy.

Palestyna, dwa tysiące lat temu. Jesteś jednym z Dwunastu. Twój Nauczyciel wybiera Cię i posyła między ludzi. Misja, którą Ci powierzył, jest niezwykle trudna, a jej finał jest niepewny. Zostałeś obdarzony mocą by uzdrawiać potrzebujących i wypędzać złe duchy. Jednak każdy dar ma także mroczną stronę...

Będziesz kuszony przez diabła, wystawiany na próby i kryzysy wiary. Musisz uporać się z licznymi przeciwnościami, obłudnymi faryzeuszami, kaprysmi pogody, zmęczeniem. Spotkasz żeglarzy, podróżujących Beduinów, utrudzonych rzemieślników, którym pomożesz, a oni pomogą Tobie.

Przemierzając morza i lądy, odwiedzając miasta i gaje oliwne, udowodnij, że cokolwiek by się nie działo, będziesz głosić Królestwo Boże i Jego chwałę.

Los tego świata zależy od Ciebie, nie bez powodu zostałeś POSŁANY.

CEL GRY:

Zbierz jak najwięcej punktów zwycięstwa. Możesz je zdobyć poprzez:

- uzdrawianie Potrzebujących
- Głoszenie Królestwa Bożego
- wykonanie zadań z Talii Wydarzeń

TO PUNKTY ZWYCIĘSTWA

2

KONIEC GRY, KTO WYGRYWA?

Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa.
Gra kończy się:

1. Wraz z ostatnim dniem wyciągniętym z Talii Dni.
lub
2. Kiedy wszystkie żetony Potrzebujących zostaną zebrane z planszy (po zebraniu ostatniego żetonu należy dokończyć obecnie rozgrywaną turę).

ELEMENTY GRY



ANDRZEJ



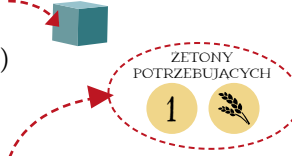
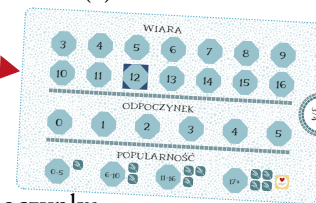
- plastikowe podstawki pod apostołów (4)
- Apostołowie (12)
- planszетки (4)
- kości (5)

- znaczniki punktów wiary, odpoczynku, popularności, zwycięstwa (16)

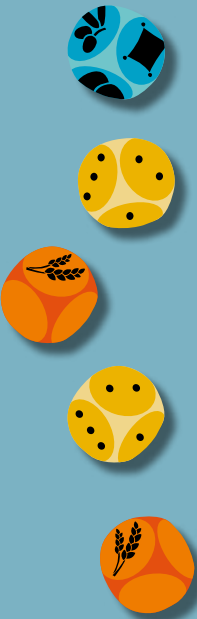
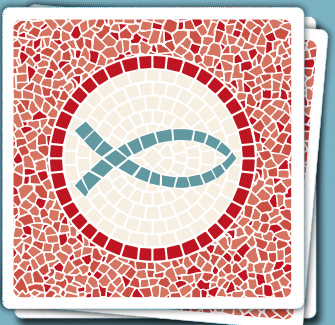
- żeton umiejętności apostoła (5)
- żeton pierwszego gracza
- żetony Potrzebujących (42)

- żetony misji (6)
- Talia Apostołów (12 kart)
- Talia Potrzebujących (77 kart)
- Talia Wydarzeń (35 kart)

- Talia Dni (17 kart)
- plansza
- instrukcja



3



WIARA

0 1 2 3 4

10 11 12 13 14 15 16

ODPOCZYNEK

POPULARNOŚĆ

6-10 11-16 17+

3/4

SZYMON PIOTR

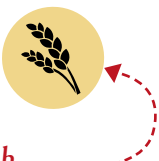
Bądź Opatkiem, na której ławie zbuduję swój Kościół.

Bez wyjątku punktu odpoczynku możesz prze-
minować drogę w stronę jeziora, do którego po-
biegło morze. Dzięki temu możesz mieć pole w ob-
swoju rękach, mimo że przeszedłeś długą drogę.
(Wskazanie „Burg” oznacza niebezpieczeństwo.)

Za każdą kartę „Odpoczynku” „Kamieniarz”,
„Rybak” i „Cuda”, na czas potworzenia pozio-
mu wiary z potworami strępienia. Twój poziom
wiary wzrasta o 2.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Rozłóż planszę.



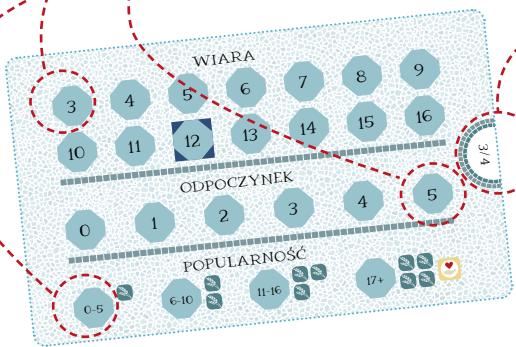
2 Na każdym polu planszy losowo ułóż **żetony Potrzebujących** kłosem do góry (także na polu Jerozolima, pola modlitwy pozostają puste). Po ułożeniu wszystkich żetonów na planszy odwróć je.



3 Obok planszy ułóż Talię Wydarzeń, Talię Potrzebujących oraz Talię Dni.

4 Na torze zwycięstwa na numerze „0” ułóż znaczniki wszystkich graczy.

5 Każdy gracz na swojej planszeczce ustawia odpowiednio znaczniki:
 WIARA – poziom 3
 ODPOCZYNEK – na poziomie 5
 POPULARNOŚĆ – przedział pierwszy



WAZNE!
 W zależności od liczby graczy używa się różnych stron planszetek. Cyfra wskazuje na ile osób jest dana planszeczka.

6 Każdy gracz losuje kartę apostoła i odpowiadający jej pionek.



ANDRZEJ
Został wybrany jako pierwszy.

Możesz zignorować kartę Wydarzenia „Wielki tłum” i w zamian Głosić Królestwo Boże z 2 dodatkowymi kośćmi.

Jeśli uzdrziasz na polu miejskim, na czas porównania poziomu wiary z poziomem cierpienia Potrzebującego, Twój poziom wiary wzrasta o 2.

1
 Tu sprawdzisz kolejność powoływania uczniów przez Jezusa.

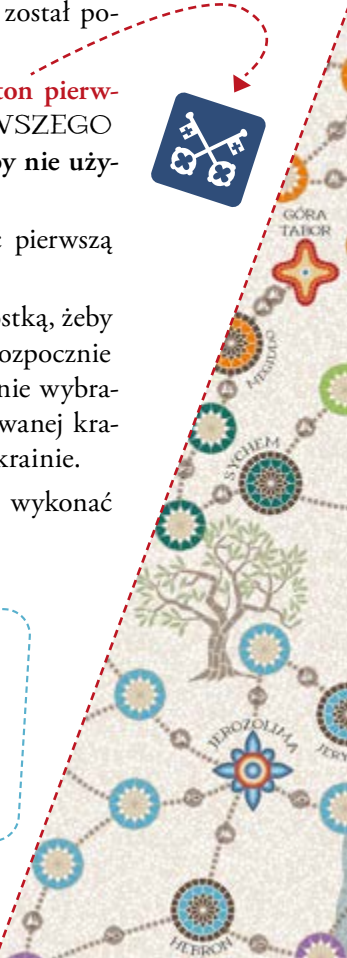
ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna ten Apostoł, który najszybciej został powołany przez Jezusa.

1. Gracz, który rozpoczyna grę, zabiera **żeton pierwszego gracza** (więcej w „ZETON PIERWSZEGO GRACZA” str. 9). Przy grze na 2 osoby nie używa się tego żetonu i gra na zmianę.
2. Z wierzchu Talii Dni należy pociągnąć pierwszą kartę.
3. Następnie każdy z graczy rzuca zwykłą kostką, żeby sprawdzić, w której krainie na planszy rozpocznie grę i kładzie swojego Apostoła na dowolnie wybranym przez siebie polu, w obrębie wylosowanej krainy. Każdy gracz rozpoczyna grę w innej krainie.
4. Teraz gracz, który rozpoczyna grę, może wykonać swój ruch (więcej w „RUCH” str. 13).

KRAINY NA MAPIE:

1		FENICJA I BETANEA	4		SAMARIA
2		GALILEA	5		JUDEA
3		DEKAPOL I PEREA	6		IDUMEA




PLANSZA





Podczas gry, na jednym polu mogą stać nawet wszyscy gracze.


Pola z pogrubioną obwódką to **polo miejskie**.

Aby poruszać się po planszy, za przejście każdej drogi musisz wydać swoje punkty odpoczynku. Na planszy znajdują się **4 rodzaje dróg**:

 **DROGI ZWYKŁE** – przemieszczając się taką drogą, wydajesz 1 punkt odpoczynku.

 **DROGI GÓRZYSTE** – przemieszczając się taką drogą, wydajesz 1 punkt odpoczynku za drogę +1 punkt odpoczynku za każdy znacznik czerwonej góry. Jeśli więc na drodze znajdują się 2 znaczniki z górą, wydajesz aż 3 punkty odpoczynku za przejście przez taką drogę.

 **DROGI WODNE** – przemieszczając się taką drogą wydajesz 1 punkt odpoczynku, jesteś jednak zmuszony do końca swojej tury pozostać na polu, do którego prowadziła droga wodna. Pozostałe punkty odpoczynku możesz wykorzystać jedynie na inne akcje niż poruszanie się (tj. uzdrawianie Potrzebujących, ciągnięcie Wydarzenia lub Głoszenie Królestwa Bożego).

 **DROGI Z WYDARZENIEM** – przemieszczając się taką drogą wydajesz tylko 1 punkt odpoczynku, tak jakbyś przechodził przez drogę zwykłą, ale musisz pociągnąć kartę z Talii Wydarzeń.

POLA MODLITWY

Na planszy znajdują się dwa wyróżniające się pola. Są to jedyne miejsca wspomniane w Ewangelii, w których sam Bóg przemówił do ludzi. To szczególne miejsca, które umacniają wiarę graczy.

Po wejściu na takie pole Twoja wiara wzrasta o 3 poziomy. Na każde pole modlitwy gracz może wejść tylko raz w całej grze.



JEROZOLIMA

To pole zamienia się w pole modlitwy podczas karty dnia Pascha. Przez resztę czasu jest polem miejskim.

WAZNE!
Na polach modlitwy nie można wykonywać Głoszenia Królestwa Bożego, ani brać kart Wydarzeń!

POZIOM WIARY

Aby skutecznie pomagać Potrzebującym, czyli zdobywać karty dające niezbędne do zwycięstwa punkty, potrzebujesz jak najwyższego poziomu wiary.

Poziom wiary można podnieść, kiedy:

- Uzdrawisz Potrzebującego (więcej w „UZDRAWIANIE” str. 14).
- Wejdiesz na pole modlitwy.
- Otrzymasz bonus (na kartach Wydarzeń, Apostołów lub nawet podczas odpoczynku).

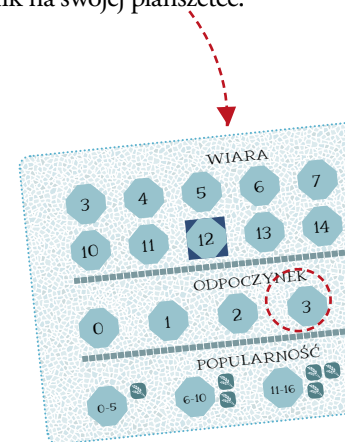
Kiedy zdobywasz poziom wiary, przesuwasz znacznik na swojej planszeczce.

WAZNE!

- **Poziom wiary gracza nigdy nie spada poniżej poziomu początkowego 3.**
- **Pierwsza osoba, która osiągnie 12 poziom wiary musi wesprzeć towarzyszy, którzy zostali w tyle – i oddać każdemu z graczy po 1 poziomie.**

Przykład: Jeśli Ania ma 8 poziom, Paulina 9, a Tomek zdobył właśnie 12 poziom -> Poziom Tomka spada do 10, poziom wiary Ani wynosi teraz 9, a Pauliny 10.

Jeśli w grze jest tylko 2 graczy, należy oddać drugiemu graczowi 2 poziomy.



ZETON PIERWSZEGO GRACZA

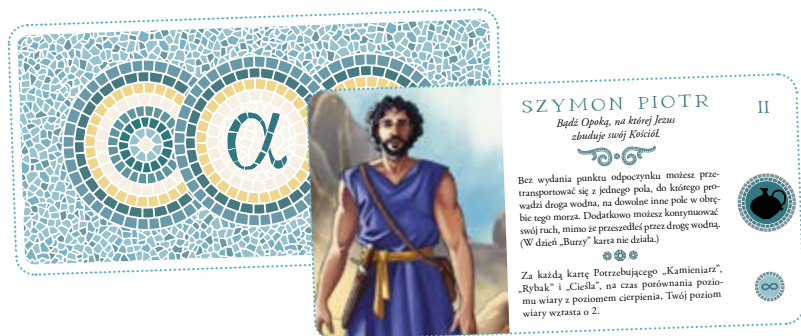
Użyj tylko przy grze na 3 i 4 osoby.

Ten, kto dzierży klucze Św. Piotra do nieba wyznacza kierunek pozostałym.

Gracz, który go posiada, rozpoczyna turę. Gdy każdy z graczy wykona swój ruch i kolejka znów dotrze do gracza rozpoczynającego, on przekazuje żeton graczowi po lewej i to ten gracz rozpoczyna następną turę.



TALIA APOSTOŁÓW



Każdy Apostoł ma unikalne umiejętności. Większości z nich można używać **wiele razy**, jednak niektóre można wykorzystać tylko raz w ciągu gry – po ich zużyciu gracz zakrywa znacznik **jednorazowej umiejętności** odpowiednim **żetonem**.



ZNACZNIK WIELOKROTNEJ UMIEJĘTNOŚCI



ZETON UMIEJĘTNOŚCI APOSTOŁA



ZNACZNIK JEDNORAZOWEJ UMIEJĘTNOŚCI

TALIA DNI

Skład Talii Dni zmienia się w zależności od liczby graczy w rozgrywce.

LICZBA GRACZY	KARTY, KTÓRE NALEŻY USUNĄĆ
4	ZWYKŁY DZIEŃ x2, UPAL x2, SZABAT x1, BURZA x1
3	ZWYKŁY DZIEŃ x1, UPAL x2, SZABAT x1
2	NIE USUWAMY ŻADNYCH KART



Każda tura rozpoczyna się nowym dniem. Gracz rozpoczynający ciągnie kartę z wierzchu Talii Dni. Od tego momentu karta oddziałuje na każdego z graczy. Kiedy wszyscy wykonają swój ruch, zaczyna się nowa tura.

WYJATEK!
Karta dnia „Pascha” obowiązuje przez 2 tury – dopiero po upływie drugiego dnia należy pociągnąć nowy dzień.

TALIA WYDARZEŃ



W Talii Wydarzeń znajdują się zarówno karty pomagające graczom, jak i utrudniające rozgrywkę. Wszystkie karty Wydarzeń są **jednorazowego użytku**, różni się tylko moment, kiedy można ich użyć. Po wykorzystaniu należy odłożyć kartę na stos kart odrzuconych. Kiedy Talia Wydarzeń się wyczerpie, przetasuj karty ze stosu kart odrzuconych.

KARTĘ WYDARZENIA CIĄGNIESZ, KIEDY

ALBO




Przechodzisz przez drogę z symbolem ryby – **wtedy musisz pociągnąć kartę, bez wydania punktu odpoczynku.** Kartę ciągniesz za każdym razem, kiedy przechodzisz przez drogę z takim oznaczeniem. Robisz to w pierwszej kolejności, przed wykonaniem jakiegokolwiek innej akcji na polu, na które wchodzisz - wtedy przystajesz na moment na polu, do którego prowadziła droga z wydarzeniem, czytasz kartę i możesz podróżować dalej.



ALBO

Stoisz na polu bez żetonu – **wtedy możesz pociągnąć kartę, wydając 1 punkt odpoczynku.** Aby ponownie ciągnąć kartę Wydarzenia na tym polu, najpierw musisz z niego zejść.

Na kartach Wydarzeń umieszczone są symbole. Poniżej znajduje się ich wyjaśnienie:

SYMBOL	ZNACZENIE
	UZYJ OD RAZU <i>gdy ją ujrzysz – działaj błyskawicznie</i>
	UZYJ W DOWOLNYM MOMENCIE <i>gdy pragniesz – zaczerpnij</i>
	TRWA PRZEZ 2 DNI <i>gdy przeminą dwa słońca – czas dobiegł końca</i>

Na niektórych kartach znajduje się także oznaczenie punktów zwycięstwa. Takie karty należy zachować u siebie do końca gry.



MISJE

W Talii Wydarzeń znajdują się karty misji. Należy wykonać umieszczone na tej karcie polecenie.

Jeśli misja zostanie wykonana przed zakończeniem rozgrywki, gracz dostaje +3 punkty zwycięstwa, jeśli jednak gracz nie wykona jej, traci 3 punkty zwycięstwa na koniec gry.

WAŻNE!



- Misję może wykonać tylko gracz, który ją wylosował. Pozostali gracze stając na polu, na którym leży żeton misji należącej do innego gracza, traktują to pole bez zmian.
- Żetonów misji nie można umieszczać na polach modlitwy.

RUCH GRACZA

Ruch gracza składa się z dwóch faz:

FAZA AKCJI – w tej fazie możesz poruszać się i wykonywać różne akcje. Za każdą z nich oddajesz 1 ze swoich punktów odpoczynku. Możesz wykonywać tyle akcji, ile zechcesz, dopóki posiadasz punkty odpoczynku. Możesz także zakończyć swój ruch wcześniej. To, ile akcji wykonasz w trakcie swojego ruchu, zależy tylko od Ciebie.

Akcje, które możesz wykonać to:




AKCJE	KOSZT PUNKTÓW ODPOCZYNKU
POCIAGNAĆ KARTĘ WYDARZENIA (NA POLU BEZ ZETONU)	1 PUNKT
UZDRAWIAĆ KARTY POTRZEBUJĄCYCH	1 PUNKT
GŁOSIĆ KRÓLESTWO BOŻE (NA POLU BEZ ZETONU)	1 PUNKT
PRZEMIESZCZAĆ SIĘ MIĘDZY POLAMI	<ul style="list-style-type: none"> • ZWYKŁA DROGA – 1 PUNKT • DROGA GÓRZYSTA – 2-3 PUNKTY • DROGA WODNA – 1 PUNKT • DROGA Z WYDARZENIEM – 1 PUNKT

Kiedy zrobisz już wszystko, co mogłeś lub chciałeś, Twój ruch dobiega końca i następuje faza odpoczynku.

FAZA ODPOCZYNKU – rzuć kością odpoczynku i nabierz sił na następną turę.

ODPOCZYNEK

Na koniec każdego ruchu gracz rzuca kością odpoczynku, żeby sprawdzić jak zakończy się jego dzień, przesuwa swój znacznik odpoczynku na planszette o odpowiednią liczbę pól.

SYMBOL	ZNACZENIE
	+ 3 PUNKTY ODPOCZYNKU <i>sen na twardym postaniu</i>
	+ 4 PUNKTY ODPOCZYNKU <i>drzemka w gaju oliwnym</i>
	+ 5 PUNKTÓW ODPOCZYNKU I 1 POZIOM WIARY <i>nocleg w domu przyjaciela</i>

Możesz zakończyć swoją turę w każdym momencie, nie musisz zużyć wszystkich punktów odpoczynku. Na koniec ruchu zawsze przechodzisz do fazy drugiej i odpoczywasz przed kolejną turą.

TALIA POTRZEBUJĄCYCH



Poziom cierpienia – tyłu poziomów wiary potrzebujesz, aby uzdrowić Potrzebującego.

Punkt zwycięstwa – po każdym udanym uzdrowieniu, przesun swój znacznik na torze zwycięstwa.

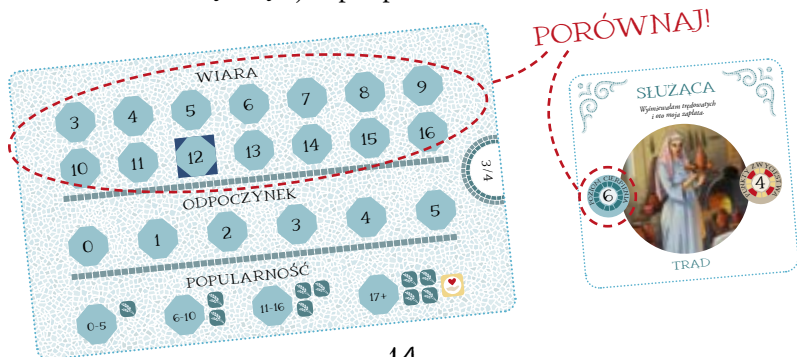
UZDRAWIANIE:

Na każdym polu (z wyjątkiem pól modlitwy) znajduje się żeton Potrzebujących. Wchodząc na pole decydujesz czy chcesz go zabrać.

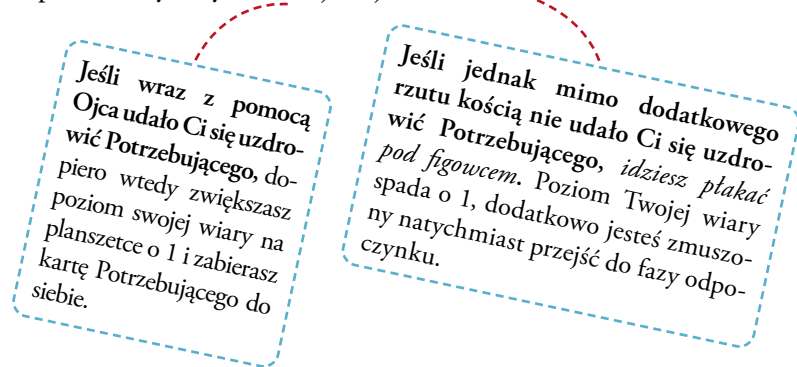


Aby uzdrowić:

1. Zdejmij żeton Potrzebującego z pola i połóż obok planszy.
2. Odejmij sobie 1 punkt odpoczynku.
3. Pociągnij tyle kart Potrzebujących, ile wskazuje żeton.
4. Ułóż karty przed sobą. Aby uzdrowić Potrzebującego Twój poziom wiary musi być większy lub równy poziomowi cierpienia Potrzebującego. Jeśli nie masz wystarczająco – możesz pomóc sobie rzutem kostką (więcej w podpunkcie b).



- a. Jeśli poziom cierpienia Potrzebującego jest mniejszy lub równy Twojemu poziomowi wiary – udaje ci się uzdrowić Potrzebującego i zabierasz tę kartę do siebie. Twój poziom wiary nie wzrasta, ale dodajesz sobie punkty zwycięstwa z tej karty - *dzieje się tak ponieważ gracz miał wystarczającą wiarę, by uzdrowić Potrzebującego i nie kosztowało go to specjalnego wysiłku.*
- b. Jeśli poziom cierpienia Potrzebującego jest większy od Twojego poziomu wiary – *prosisz o pomoc Ojca który jest w Niebie i rzucasz 1 zwykłą kostką. Wyrzucony na kości wynik dodajesz do swojego poziomu wiary (nie przesuwasz wtedy swojego znacznika na planszecie, ponieważ dodatkowe poziomy wiary wyrzucone na kostce obowiązują tylko podczas wykonywania tej akcji).*



WYJATEK

Karta Potrzebującego „Opętanie” – aby uzdrowić takiego Potrzebującego inny gracz musi rzucić kostką, a Ty do poziomu cierpienia opętanego dodaj wyrzuconą na kości liczbę. Ta suma stanowi rzeczywisty poziom cierpienia opętanego. Za udane uzdrowienie tego Potrzebującego otrzymujesz punkty zwycięstwa z karty, ale **NIGDY** nie zdobywasz dodatkowego poziomu wiary.



UZDROWIENIE ZBIOROWE

Kiedy ciągniesz 2 lub więcej kart Potrzebujących, poziomy cierpienia kart sumują się, **nie można uzdrawiać ich osobno**. Poza tym, wykonanie akcji z kilkoma kartami niczym się nie różni (za uzdrowienie zbiorowe także wydajesz tylko 1 punkt odpoczynku).

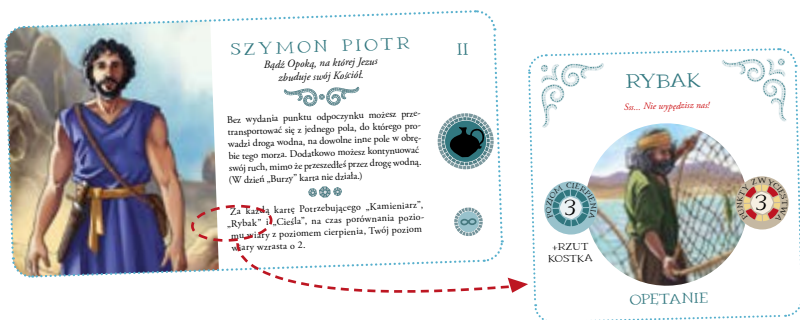
Przykład: jeśli masz karty z poziomami cierpienia „2” i „3” Twój poziom wiary musi wynosić minimum 5, aby to zbiorowe uzdrowienie się udało.

Tak samo jak przy pojedynczym uzdrowieniu:

- jeśli dzięki rzutowi kością udało Ci się zbiorowe uzdrowienie** – Twój poziom wiary wzrasta o 1, otrzymujesz także punkty zwycięstwa z obu kart.
- jeśli uzdrowienie nie powiodło się** – odejmujesz sobie poziom wiary i przechodzisz do fazy odpoczynku.

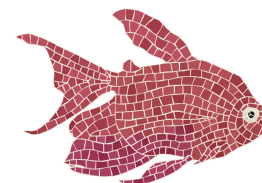
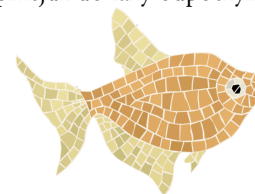


Należy uważnie czytać karty Potrzebujących, ponieważ część Apostołów posiada bonusy do konkretnych kart Potrzebujących!



PRZYKŁADY - UZDRAWIANIE POTRZEBUJĄCYCH

- Masz 3 poziom wiary. Wylosowałaś kartę Potrzebującego „Sparaliżowany”, którego poziom cierpienia wynosi 6. Oznacza to, że poziom cierpienia Potrzebującego jest wyższy od Twojego poziomu wiary – prosisz więc o pomoc Ojca, który jest w Niebie i rzucasz kostką. Musisz wyrzucić przynajmniej 3, aby to uzdrowienie się udało.
Po udanej akcji uzdrowienia: wyrzuciłeś na kości 3; teraz możesz zabrać kartę Potrzebującego do siebie. Następnie przesuwasz swój znacznik poziomu wiary na planszecie o 1 i sprawdzasz ile punktów zwycięstwa dostajesz za tę kartę, o tę liczbę przesuwasz swój znacznik na torze zwycięstwa.
Po nieudanej akcji uzdrowienia: odkładasz karty na stos kart odrzuconych, odejmujesz sobie 1 poziom wiary, przechodzisz do fazy odpoczynku.
- Jeśli masz do uzdrowienia dwie lub więcej kart Potrzebujących, ich poziomy cierpienia sumują się. Na przykład, jeśli masz 7 poziom wiary, a poziomy cierpienia z obu kart Potrzebujących łącznie wynosi 9, musisz wyrzucić na kości przynajmniej 2, aby uzdrowienie się udało.
Po udanej akcji uzdrowienia: zabierasz obie karty Potrzebujących do siebie, zwiększasz swój poziom wiary o 1 i otrzymujesz punkty zwycięstwa z obu kart.
Po nieudanej akcji uzdrowienia: odkładasz obie karty na stos kart odrzuconych, odejmujesz sobie 1 poziom wiary, przechodzisz do fazy odpoczynku.
- Wyciągasz kartę Potrzebującego „Opętanie”. Poziomy cierpienia Potrzebującego to 3 + wynik, który inny gracz wyrzuci na kości. Uzyskaną sumę porównujesz ze swoim poziomem wiary. Jeśli masz ich więcej lub równo – udaje ci się uzdrowić Potrzebującego.
Po udanej akcji uzdrowienia: zabierasz tę kartę do siebie. Otrzymujesz punkty zwycięstwa z tej karty, jednak Twój poziom wiary nie wzrasta.
Po nieudanej akcji uzdrowienia: odejmij sobie 1 poziom wiary i natychmiast przejdź do fazy odpoczynku.



POPULARNOŚĆ:

Po każdym udanym uzdrowieniu Potrzebującego wzrasta Twój poziom popularności. Twój poziom popularności jest równy liczbie uzdrowionych przez Ciebie Potrzebujących, czyli kart, które zabrałeś do siebie po udanym uzdrowieniu. Należy więc co pewien czas kontrolować, ile kart udało Ci się nazbierać i czy kwalifikujesz się już do kolejnego poziomu popularności.

Każdy poziom popularności zwiększa liczbę kości, którą rzucasz w czasie wykonywania akcji „Głoszenie Królestwa Bożego”. W przedziale pierwszym jest to 1 kostka, a w ostatnim aż 4 kostki.



Jeśli gracz znajdzie się w 4, ostatnim przedziale popularności, przy uzdrawianiu Potrzebujących zobowiązany jest ciągnąć 1 dodatkową kartę Potrzebującego!

GŁOSZENIE KRÓLESTWA BOŻEGO:

Jezus przyrównuje słowo do ziarna „Ziarnem jest słowo Boże. (...) W końcu ziarno w żyznej ziemi oznacza tych, którzy wysłuchawszy słowa sercem szlachetnym i dobrym, zatrzymują je i wydają owoc przez swą wytrwałość.

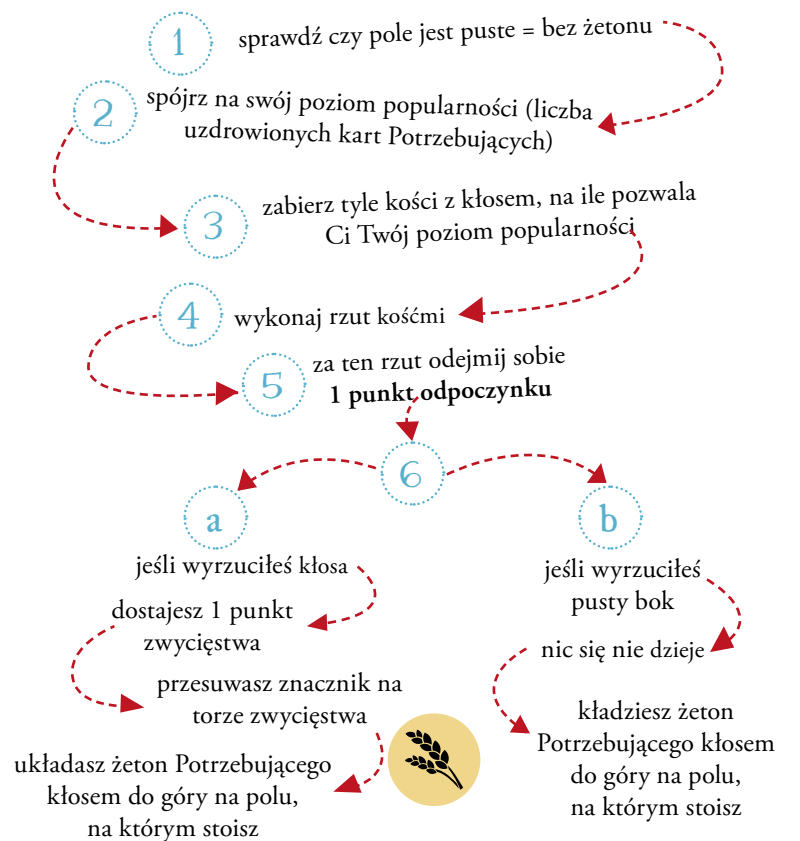
Łk 8, 11-15 Biblia Tysiąclecia

Głoszenie Królestwa Bożego – tę akcję możesz wykonać wyłącznie na pustych polach, czyli takich, z których został już zdjęty żeton Potrzebującego. Następnie rzucasz taką liczbą kostek z ikoną kłosa, jaka odpowiada Twojemu **poziomowi popularności na planszecie**.

Kiedy siejesz słowo – rzucasz kostką i tylko jeśli słowo się przyjmie – tzn. na kości wypadnie kłos – dostajesz punkt zwycięstwa.

WAŻNE!
W grze są tylko 2 kości z kłosem! Jeśli więc masz 3 lub 4 poziomy popularności – rzuć kośćmi raz jeszcze.

JAK GŁOSIĆ KRÓLESTWO BOŻE - KROK PO KROKU:



Za każdy wyrzucony na kości kłos dodajesz sobie 1 punkt zwycięstwa, a więc jeśli rzucasz kilkoma kostkami i uda Ci się wyrzucić kłosa na kilku z nich – dostajesz kilka punktów zwycięstwa.

Po wygłoszeniu Królestwa Bożego, nawet jeśli nie udało Ci się wyrzucić na kości kłosa, umieszczasz na tym polu żeton Potrzebującego leżący obok planszy, kłosem do góry. Będzie to informowało innych Apostołów, że ktoś z Was był już w tym miejscu i zaniósł dobrą nowinę, nawet jeśli tłum nie chciał jej słuchać.

NAJWAŻNIEJSZE ZASADY

1. FAZA AKCJI

AKCJE	KOSZT PUNKTÓW ODPOCZYNKU
POCIAGNAĆ KARTĘ WYDARZENIA (NA POLU BEZ ZETONU)	1 PUNKT
UZDRAWIAĆ KARTY POTRZEBUJĄCYCH	1 PUNKT
GŁOSIĆ KRÓLESTWO BOŻE (NA POLU BEZ ZETONU)	1 PUNKT
PRZEMIESZCZAĆ SIĘ MIĘDZY POLAMI	• ZWYKŁA DROGA - 1 PUNKT • DROGA GÓRZYSTA - 2-3 PUNKTY • DROGA WODNA - 1 PUNKT • DROGA Z WYDARZENIEM - 1 PUNKT

2. FAZA ODPOCZYNKU

PODLICZANIE PUNKTÓW

Na punkty zwycięstwa składają się:

- Głoszenie Królestwa Bożego
- Uzdrawianie kart Potrzebujących
- Karty Wydarzeń „Misja”



MOŻE SIĘ ZDARZYĆ, ZE...

- Remis na koniec gry – wtedy rozstrzygającym wynikiem jest poziom wiary na planszecie graczy.
- Osiągniesz maksymalny poziom wiary na swojej planszecie – ten wynik pozostaje już na stałe. Gracz ani nie traci więcej poziomów wiary, ani ich nie zyskuje.

PODZIĘKOWANIA

Specjalne podziękowania dla Pauliny Mizińskiej, Ilony Witkowskiej oraz testerów: Piotra Gutowskiego, Jana Zielosko, Macieja Trębacza, Dominika Tomy, Hugona Sceliny, Igora Magarewicza.



Ostrzeżenie: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat ze względu na małe elementy, które mogą zostać połknięte. Prosimy zachować pudełko ze względu na podane informacje.



Rok produkcji: 2024
Wyprodukowano w Polsce
Copyright © Aleksandria
Media sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone

SZACH MAT
WYDAWNICTWO SZACHMAT
Aleksandria Media sp. z o.o.
40-156 Katowice,
al. Wojciecha Korfańskiego 138
www.szachmat.pl