



CZAS GRANIA
60-90 MIN



2-4 GRACZY



WIEK 10+

INSTRUKCJA DODATEK

POSKŁANI RABBI



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

SZACH  MAT

WPROWADZENIE

Uzdrowiajcie chorych, wskrzeszajcie umarłych, oczyszczajcie trędowatych, wypędzajcie złe duchy! Darmo otrzymaliście, darmo dawajcie. Nie zdobywajcie złota ani srebra, ani miedzi do swych trzósów. Nie bierzcie na drogę torby ani dwóch sukien, ani sandałów, ani laski!

Mt 10, 8-10 Biblia Tysiąclecia

Zostajesz wystawiony na próbę. Za każdym rogiem czeka na Ciebie okazja do poprawienia swojego bytu, to wdzięczni ludzie chcą wynagrodzić monetami Twoje poświęcenie. Będą Cię nagabywać i nie będzie Ci łatwo oprzeć się pokusie, w końcu kto nie chciałby mieć sandałów i laski na trudne górskie drogi?

Okazje do nabycia przedmiotów pojawiają się niespodziewanie – przyjeżdżają arabscy kupcy, odbywają się dni targowe, a ponadto wybudowano „Karawanseraj” – nowe miejsce z pomieszczeniami dla podróżnych i skład towarów, kto nie chciałby go odwiedzić?

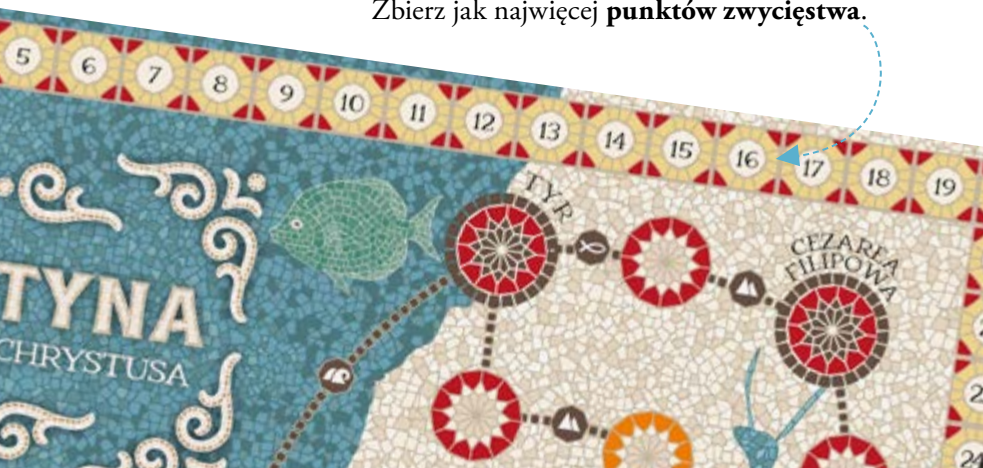
Czy w podziękę za pomoc przyjmiesz dary, czy może wystarczy Ci samo przekonanie, że zrobiłeś coś dobrego?

Czy będziesz dążył do spotkania z Jezusem, a może będziesz go unikał?

Wybór należy do Ciebie!

CEL GRY:

Zbierz jak najwięcej **punktów zwycięstwa**.



ELEMENTY GRY



- Talia Przedmiotów (31 kart)
- karty do Talii Dni (6 kart)
- karty do Talii Wydarzeń (17 kart)
- figura Jezusa
- karta Jezusa
- monety (30)
- żeton Karawanseraj



ROZPOCZĘCIE GRY

1

Do Talii Wydarzeń dołóż karty Wydarzeń z dodatku i przetasuj całą talię.

2

To samo zrób z Talią Dni. Zwróć jednak uwagę na karty Dni, które należy odłożyć w zależności od tego ilu graczy bierze udział w rozgrywce (str. 7).

3

Obok planszy umieść Talię Przedmiotów oraz monety. Połóż kartę Jezusa w widocznym miejscu.

4

Gracz, który został powołany przez Jezusa najwcześniej, otrzymuje żeton pierwszego gracza.

5

Po tym, jak każdy z graczy ustawi swojego Apostoła na planszy, gracz, który posiada żeton pierwszego gracza, losuje, w której krainie pojawi się Jezus. Jezus musi rozpocząć grę w krainie, w której nie ma żadnego gracza.

6

Gracz z żetonem pierwszego gracza losuje krainę, w której znajdzie się żeton Karawanseraj i umieszcza go na dowolnym niemiejskim polu.

MONETY

Monetę możesz wziąć po każdym udanym uzdrowieniu – musisz wybrać, czy zyskujesz 1 poziom wiary, czy 1 monetę.

WYJĄTEK! Po uzdrowieniu Potrzebującej „Żebraczki” nie możesz wziąć monety.

Jeśli jednak uzdrawiasz jednocześnie kilku Potrzebujących i oprócz „Żebraczki” występuje inna postać – wtedy możesz zabrać 1 monetę.

WAŻNE!
Za uzdrowienie zbiorowe otrzymujesz tylko 1 monetę!

Jedyne miejsce w grze, gdzie możesz pozbyć się monet to pole „Jerozolima”. Wystarczy, że na nie wejdiesz i odrzucisz tyle monet, ile chcesz.

PRZEDMIOTY

Przedmioty mają specjalne właściwości. Niektóre działają samodzielnie, a niektóre wyłącznie razem. Każdy Przedmiot ma określoną cenę, za którą można go kupić oraz swoją wagę.



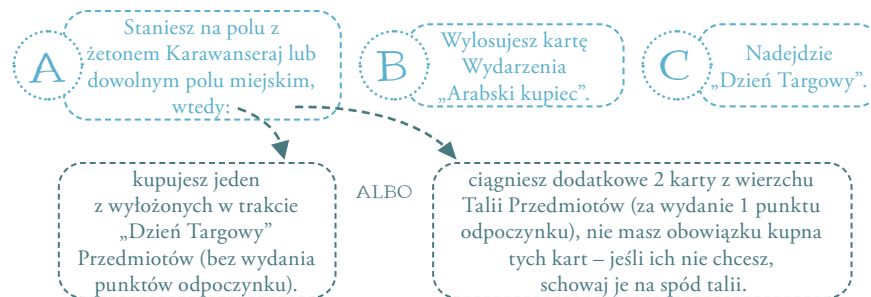
WAŻNE!
Każdy z graczy może posiadać Przedmioty o łącznej wadze 4.

WAGA

CENA

UJEMNY PUNKT
NA KONIEC GRY

Przedmioty możesz kupić kiedy:



PRZYPOMNIENIE

Po nieudanym uzdrowieniu nie możesz już kupić Przedmiotów ani wykonać żadnej akcji, przechodzisz do fazy odpoczynku.

ZETON KARAWANSERAJ

Żeton do końca gry stoi na tym samym polu. Pole z tym żetonem służy do kupowania, ale także do pozbycia się swoich Przedmiotów (w dowolnej ilości). Na tym polu gracz może pozbyć się wyłącznie Przedmiotów, a nie monet.

PRZEDMIOTY MOŻESZ KUPIĆ

- Na polu z żetonem Karawanseraj
- Na każdym polu miejskim
- Napotyając „Arabskiego kupca”
- Podczas dnia „Dzień Targowy”

PRZEDMIOTÓW MOŻESZ SIĘ POZBYĆ

- Na polu z żetonem Karawanseraj
- Podczas dnia „Święto Purim” oraz „Święto Trąbek”
- Podczas spotkania z Jezusem
- Napotyając „Rabusiów”
- Napotyając „Arabskiego kupca”

MONET MOŻESZ SIĘ POZBYĆ

- Kupując Przedmioty
- Na polu „Jerozolima”
- Podczas spotkania z Jezusem
- Napotyając „Rabusiów”

SPOTKANIE JEZUSA

Za każdym razem kiedy podnosisz żeton Potrzebującego, musisz przesunąć Jezusa o maksymalnie tyle pól, ile wskazuje cyfra na żetonie.

Spotykasz Jezusa, kiedy staniesz z nim na tym samym polu lub kiedy mijają Cię w drodze na inne pole. Spotkanie ma dla Ciebie różne skutki w zależności od tego, czy posiadasz Przedmioty i monety, czy też nie.

1 Jeśli gracz nie ma Przedmiotów i monet:

- pierwsze spotkanie z Jezusem daje graczowi 3 poziomy wiary – tak jak pole modlitwy.
- z każdym następnym spotkaniem gracz otrzymuje 1 pkt odpoczynku (raz na turę).

WAŻNE!

Jeśli gracz spotkał Jezusa po raz pierwszy, kiedy posiadał monety albo Przedmioty – okazja do otrzymania 3 poziomów wiary za pierwsze spotkanie z Jezusem przepadła.

2 Jeśli gracz ma Przedmioty:

- może odrzucić wszystkie Przedmioty i monety jakie posiada i dostać 2 punkty zwycięstwa (raz na całą grę).
- może zachować Przedmioty i monety, ale musi oddać innym graczom po 1 poziomie wiary, jeśli graczy jest tylko 2 - oddaje rywalowi 2 poziomy.
- może odrzucić Przedmioty i monety i za każde 3 odrzucone rzeczy dostać 1 poziom wiary.

Przy spotkaniach z Jezusem szczególnie ważne jest, aby na bieżąco przesuwać swoje znaczniki na planszeczki i torze zwycięstwa!



+ 1
= POZIOM
WIARY

- Jeśli Jezus zostaje przesunięty o 3 pola (bo taka była cyfra na żetonie Potrzebującego) i po drodze na docelowe pole spotyka innego gracza (czyli na chwilę był na tym samym polu), gracz którego spotkał musi natychmiast wykonać akcję spotkania z Jezusem, nawet jeśli teraz nie przypada jego kolej.
- Jeśli uzdrowiasz na polu, na którym akurat stoi Jezus – każde uzdrowienie się udaje, ale nie dostajesz za nie poziomu wiary ani monet!

TALIA DNI

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



LICZBA GRACZY	KARTY, KTÓRE NALEŻY USUNĄĆ:
4	DZIEŃ ZWYKŁY x6, DZIEŃ TARGOWY x2, UPAŁ x2, SZABAT x1, BURZA x1
3	DZIEŃ ZWYKŁY x6, UPAŁ x2, DZIEŃ TARGOWY x1, SZABAT x1
2	DZIEŃ ZWYKŁY x6

DZIEŃ TARGOWY

Przedmioty, które zostały wyłożone obok planszy można kupić zarówno stojąc na polu z żetonem Karawanseraj, jak i na każdym innym polu miejskim (więcej informacji na karcie).

WAŻNE!
Po każdym zakupionym Przedmiocie nie uzupełniasz pustego miejsca nową kartą! Nowe Przedmioty do nabycia pojawiają się dopiero po wylosowaniu karty dnia „Dzień Targowy”.



ŚWIĘTO PURIM

Na początku tury, jeszcze przed wykonaniem ruchu przez graczy, należy rozdać Przedmioty, rozpoczynając od tego, który ma żeton pierwszego gracza (więcej informacji na karcie). Gracz musi przyjąć Przedmiot, którym zostaje obdarowany.

- Nie można oddawać monet zamiast Przedmiotów.
- Jeśli otrzymałeś Przedmiot i teraz łączna waga Twoich Przedmiotów przekracza 4, musisz odłożyć tyle Przedmiotów, aby zmieścić się w limicie. W tej turze nie możesz pozbyć się otrzymanego Przedmiotu!

TALIA WYDARZEŃ

W skład Talii Wydarzeń wchodzi nowe karty.

Jeśli wylosowałeś kartę „Złota moneta”, lecz w puli nie ma już dostępnych monet – karta przepada.



Gdy wylosowałeś kartę „Rabusie”:

- Jeśli masz Przedmioty lub monety - kradną Ci wszystko, co posiadasz.
- Jeśli nie masz Przedmiotów ani monet – możesz bez wydania punktu odpoczynku głosić im Królestwo Boże. *Kto wie, może uda Ci się ich nawrócić?*

PUNKTACJA NA KONIEC GRY

Posiadanie przedmiotów ma wiele przywilejów, ale pamiętaj, że bogactwo ma też swoje ciemne strony...

Na koniec gry każdy z graczy sumuje swoje punkty zwycięstwa.

za każdą monetę oraz każdy Przedmiot, który posiada, gracz odejmuje sobie 1 punkt zwycięstwa.

NAJWAŻNIEJSZE ZASADY

Wraz z każdym uzdrowieniem (nieudanym i udanym), Jezus przesuwa się o maksymalnie tyle pól, ile wskazuje żeton.

PRZEDMIOTY MOZESZ KUPIĆ

- Na polu z żetonem Karawansera
- Na każdym polu miejskim
- Napotyając „Arabskiego kupca”
- Podczas dnia „Dzień Targowy”

PRZEDMIOTÓW MOZESZ SIĘ POZBYĆ

- Na polu z żetonem Karawansera
- Podczas dnia „Święto Purim” oraz „Święto Trąbek”
- Podczas spotkania z Jezusem
- Napotyając „Rabusiów”
- Napotyając „Arabskiego kupca”

MONET MOZESZ SIĘ POZBYĆ

- Kupując Przedmioty
- Na polu „Jerozolima”
- Podczas spotkania z Jezusem
- Napotyając „Rabusiów”