

Jeruzsálem

Anno Domini

· JÁTÉKSZABÁLY ·



Jeruzsálem

Anno Domini

A SOKASÁG LEGNAGYOBB RÉSZE AZ ÚTRA TERÍTETTE FELSŐRUHÁJÁT, MÁSKOR ÁGAKAT VAGDALTAK A FÁKRÓL, ÉS AZ ÚTRA SZÓRTÁK. AZ ELŐTTE ÉS UTÁNA MENŐ SOKASÁG PEDIG EZT KIÁLTOTTA: „HOZSÁNNA A DÁVID FIÁNAK! ÁLDOTT, AKI JÖN AZ ÚR NEVÉBEN! HOZSÁNNA A MAGASSÁGBAN!”

AMINT BEÉRT JERUZSÁLEMBE, FELBOLYDULT AZ EGÉSZ VÁROS, ÉS EZT KÉRDEZGETTÉK: „KI EZ?” A SOKASÁG EZT MONDTA: „EZ JÉZUS, A GALILEAI NÁZÁRETBŐL VALÓ PRÓFÉTA.”

Máté evangéliuma 21,8-12

Jeruzsálemben, időszámításunk 33. évében megjelent egy ember, aki megváltoztatta a történelem menetét. Városról városra járt, és egy másik világról beszélt. A szavai olyan valakinek a hatalmát és erejét sugározták, akinek nincs félelem a szívében, akinek hatalma van, és aki kimondja az igazságot. Ahogy népszerűsége egyre növekedett, a nép vallási vezetői, a Nagytanács és más templomi vének elkezdtek fenyegetésnek tekinteni a tanításait. Úgy döntöttek, végleg elhallgattatják. „Kicsoda ez, aki megbocsátja a bűnöket? Ki ez az ember, aki el akar bennünket pusztítani?”

Tavasszal tömegek indultak Jeruzsálembé, hogy megünnepeljék a zsidó húsvétot. Az egész országból érkeztek követők, csak azért, hogy meghallgassák a tanításait. Vacsorához ültek, de még a saját tanítványai is azon vitatkoztak, hogy ki érdemli meg a legjobb helyet a Mester közelében. Ők még nem tudják, de ez az utolsó közös eseményük: Az Utolsó vacsora.

Ő már tudja mindezt és örökségül hagyja nekik: „Én pedig azt mondom nektek, hogy szeressétek ellenségeiteket, és imádkozzatok azokért, akik üldöznék titeket.”

Az események hosszú láncolata vezetett a letartóztatásához, és ez az árulás a Nagytanácsnak mindössze 30 ezüstpénzébe került.

Az ég elsötétül, és a föld megremeg, és az Emberfia két lator között keresztre szegezve meghal. Úgy hal meg, hogy megbocsát azoknak, akik megfeszítették és megölték. A neve Názáreti Jézus.

· A JÁTÉK BEVEZETŐJE ·

A *Jeruzsálem: Anno Domini* játékban minden játékos a názáreti Jézus követőinek egyik közösségét képviseli, akik a közeli városokból és falvakból érkeztek Jeruzsálembé. Igyekeztek csatlakozni Az Utolsó vacsora helyszínén tartott összejövetelhez, és üljetek a lehető legközelebb Jézushoz és apostolaihoz. A játékban ezt kártyák kijátszásával és a begyűjtött nyersanyagok ügyes és taktikus felhasználásával tehetitek meg.

Az evangélisták beszámolóí szerint Jézushoz és apostolaihoz Az Utolsó vacsora alatt számos követő csatlakozott. Azt feltételezik, hogy néhányan közülük pontosan ugyanabban a szobában ültek, mások pedig a ház körül, mivel ez csak néhány nappal azután történt, hogy Jézus tömegektől körülvéve bevonult Jeruzsálembé, és követői közül pedig sokan a Sion-hegyen lévő terembe mentek, hogy megünnepeljék a pászka ünnepét, a legfontosabb zsidó ünnepet.

· A JÁTÉK CÉLJA ·

JÉZUS EKKOR ELKÜLDTE PÉTERT ÉS JÁNOST EZT MONDVA NEKIK: „MENJETER EL, ÉS KÉSZÍTSÉTEK EL NEKÜNK A HÚSVÉTI VACSORÁT, HOGY MEGEHESSÜK.” ŐK PEDIG EZT KÉRDEZTÉK TŐLE: „MI A KÍVÁNSÁGOD, HOL KÉSZÍTSÜK EL?”

Ő ÍGY VÁLASZOLT: „AMIKOR BEÉRTEK A VÁROSBA, SZEMBEJÖN VELETEK EGY EMBER, AKI EGY KORSÓ VIZET VISZ; KÖVESSÉTEK ŐT ABBA A HÁZBA, AMELYBE BEMEGY, ÉS MONDJÁTOK MEG A HÁZ GAZDÁJÁNAK: A MESTER EZT ÜZENI NEKED: HOL VAN AZ A SZÁLLÁS, AHOL TANÍTVÁNYAIMMAL EGYÜTT MEGEHETEM A HÚSVÉTI VACSORÁT? Ő MUTAT NEKTEK MAJD EGY NAGY BERENDEZETT TERMET: OTT KÉSZÍTSÉTEK EL.”

Lukács evangéliuma 22,8-12

A játék célja, hogy Követőinket eljuttassuk Az Utolsó vacsorára. Próbáljuk meg a Követőket a lehető legközelebb ültetni Jézushoz és az Apostolokhoz, mivel így több Győzelmi pontot (GYP-nek rövidítjük ezután) kapunk a játék végén!

A játék legfontosabb részei a kártyák, és még ennél is fontosabb, hogy ezeket hogyan használjuk fel a játékban! Minden kártyán van egy szimbólum, amely megegyezik a Jeruzsálem körüli öt kulcsfontosságú Helyszín valamelyikével.

A kártyák kijátszása során ezekből a szimbólumokból kombinációkat hozunk létre (a kártyák kijátszásának sorrendjével), amelyek lehetővé teszik, hogy az Apostolokat az Asztalhoz ültessük. Nagyon körültekintőnek kell lennünk a kártyák kijátszásánál és az összegyűjthető nyersanyagok felhasználásával kapcsolatban, mivel ez befolyásolja, hogy a Követőink milyen közel kerülhetnek Az Utolsó vacsora Asztalához!

· A JÁTÉKOSOK SZÁMA ·

Feltételezzük azt, hogy a játékot 3 vagy 4 játékos fogja játszani. A 2 fős és az Egyszemélyes játéknak van néhány speciális szabálya, amelyeket majd később ismertetünk (22-24. oldal).

· Megjegyzés kezdő játékosok számára ·

Ha most játszatok először modern társasjátékkal, akkor ezek a szabályok első nekifutásra kissé ijesztőnek tűnhetnek majd. Ne aggódjatok, mi azért vagyunk itt, hogy segítsünk nektek!

Először is, még mielőtt elolvasnátok a szabályokat, azt ajánljuk, hogy látogassatok el a Vagabund kiadó honlapjára, a www.joatekjoaron.hu címre, keressétek meg és nézzétek meg a bemutató videót, amely általános képet ad a játékról! Ha ezt megtettétek, csak ezután olvassátok el a szabályokat, és látni fogjátok részletesen is a játék működését. Így a különböző elemek, a játékmenet és az akciók a szabály olvasásakor már ismerősek lesznek számotokra és így sokkal könnyebb lesz elkezdni játszani!



JÁTÉKTARTOZÉKOK



1 Játéktábla



4 Játékos tábla



1 játékszabály



4 Megtéréslapka
(játékosonként 1 db)



4 Raktárblokkoló
lapka
(játékosonként 1 db)



3 Helyszínblokkoló
lapka
(1 Puszta, 1 Hegy, 1 Tó)



32 Jószándék-jelölő
(játékosonként 8 db)



28 Példabeszéd-lapka
(7 különböző
típusból 4-4 db)



50 Áldozatjelölő



15 Helyszín szimbólum
lapka (Helyszimbólum)



60 Dénár
(10 db 5-ös, 20 db 3-as
és 30 db 1-es)



7 Nagytanács
ítélete-lapka



8 további Nagytanács
ítélete-lapka
(Egyszemélyes
játékmódhoz)



10 Kezdőkártya
(játékosonként 1 pakli)



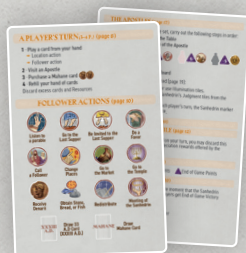
23 Mahane (Piac) kártya



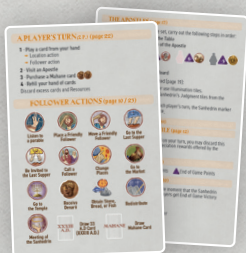
10 XXXIII. Anno
Domini (Kr.u. 33) kártya



10 további Kezdőkártya
(játékosonként 1 pakli a
2 fős és az Egyszemélyes
játékhoz)



4 Segédletkártya
az 3-4 fős játékhoz



2 Segédletkártya
az 1-2 fős játékhoz



25 Barabbás kártya
(Egyszemélyes
játékmódhoz)



1 Jézuslapka



12 Apostoljelző
4 színben
(3 narancs, 4 lila,
4 fehér, 1 ezüst)



60 Követőjelző 4 színben
(15 minden színből)



30 Kőjelző



30 Kenyérjelző



30 Haljelző



4 Pontozójelző
(játékosonként 1 db)



1 Nagytanács jelző



4 teljesített
Jószándék jelző
(játékosonként 1db)

A JÁTÉKTÁBLA ÉS A JÁTÉKOSTÁBLÁK BEMUTATÁSA.



A Játéktábla ezen területeit részletesen ismertetjük a 14. oldaltól kezdve:

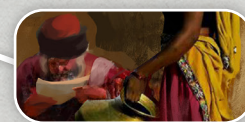
- | | | | |
|-------------|-------------------------|-----------------------------|--|
| 1 Piac | 4 Tó | 7 Az Utolsó vacsora | 10 Győzelmi Pont sáv |
| 2 Pusztaság | 5 Templom | 8 Példabeszéd-lapkák kupaca | 11 Apostolok kezdő játékkerülete |
| 3 Hegy | 6 Mahane (Piac) kártyák | 9 Nagytanács gyűlése | 12 Jósándék-jelölők és XXXIII. Anno Domini (Kr.u.33) kártyák |

Megtéréslapka



A Játékos tábla ezen területeit részletesen ismertetjük a 14. oldaltól kezdve:

- 1 Megtéréslapka helye
- 2 Emlékeztetők
- 3 Kijátszott kártyák 3 mezője
- 4 Tábor és Raktár
- 5 Példabeszédek



Raktárblokkoló lapka

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

AKKOR ODAMENT HOZZÁ ZEBEDEUS FIAINAK ANYJA FIAIVAL EGYÜTT, LEBORULT ELŐTTE, ÉS KÉRNI AKART TŐLE VALAMIT.

JÉZUS MEGKÉRDEZTE TŐLE: „MIT AKARSZ?”

Ő ÍGY FELELT: „MONDD, HOGY AZ ÉN KÉT FIAM KÖZÜL AZ EGYIK JOBB KEZED, A MÁSIK BAL KEZED FELŐL ÜLJÖN A TE ORSZÁGODBAN.”

Máté evangéliuma 20,20-21

Készítsük elő a Játéktáblát az alábbiak szerint ★★/★★★★

- 1 Helyezzük a Játéktáblát az asztal közepére, a 3-4 játékos oldalával felfelé.
- 2 3 játékos esetén használjuk a Helyszínblokkoló lapkákat úgy, hogy 2-2 mezőt fedjünk le a Játéktáblán: a Pustaság, a Hegy és a Tó Helyszíneken. Ezeket a mezőket a játék során nem használjuk! Minden más játékosszám esetén egyszerűen tegyük vissza az összes Helyszínblokkoló lapkát a játék dobozába.
- 3 Tegyük a Jézuslapkát Az Utolsó vacsora Asztalának közepére. Helyezzük el a 12 Apostolt a Játéktábla Apostolok kezdő játéktérületére, mindegyiküket egy velük azonos színű mezőre!
- 4 Három játékos esetén fedjük le az alábbi mezőket Az Utolsó vacsora helyszínén a nem használt színű Követőkkel, *ahogyan az a képen is látható* (ebben a példában zöld)!
- 5 Döntsük el, hogy milyen Helyszín szimbólumokra lesz majd szükségünk az Apostolok meglátogatásához. Az első játék alkalomával azt javasoljuk, hogy a Játéktáblára nyomtatott szimbólumokat használjuk (vagyis rakjuk vissza az összes Helyszín szimbólum lapkát a játék dobozába). Minden más esetben keverjük össze a lapkákat, és tegyünk véletlenszerűen 1-1 lapkát képpel felfelé a Játéktáblára nyomtatott szimbólumok tetejére!
- 6 Keressük ki azt a 3 Mahane (Piac) kártyát a pakliból, amelyeken Barátságos Követők ikont találunk, és tegyük vissza a játék dobozába (ezeket csak a 2 fős és az Egyszemélyes játékmódban használjuk). Keverjük meg alaposan a maradék 20 kártyát, majd helyezzük le képpel lefelé fordítva a Piac pakliját a Játéktáblán kijelölt Mahane területre. Ezután fordítsuk fel a legfelső 2 lapot, és tegyük képpel felfelé a pakli mellé!



**Barátságos Követők
akció ikonjai**

- 7 Keverjük meg a XXXIII. Anno Domini (Kr.u. 33) kártyákat és helyezzük le a paklit képpel lefelé a Játéktáblán kijelölt XXXIII. A.D. területre!



- 8 Vegyük ki a 7 Nagytanács ítélete-lapka közül azt, amelyiken a 2 fős játék ikonja ★/★★ látható, és tegyük vissza a játék dobozába. Keverjük össze a maradék 6 lapkát, majd rakjuk le véletlenszerűen képpel lefelé a Játéktábla Nagytanács mezőire. Ezután fordítsuk meg őket, és hagyjuk így képpel felfelé mindegyiket. Helyezzük a Nagytanács jelzőt ennek a sávnak a legalsó mezőjére.
- 9 Válogassuk szét a Példabeszéd-lapkákat típusonként egy-egy kupacba. A példabeszédek típusai: I. Az irgalmas samaritánus, II. A magvető; III. Az elrejtett kincs, stb... Mindegyik kupacot rendezzük növekvő sorrendbe úgy, hogy a legmagasabb értékű lapka legyen a tetején, a legalacsonyabb pedig legalul. Három játékosnál minden kupacból távolítsuk el a 3 pontos lapkákat, és tegyük vissza a játék dobozába. A Példabeszéd-lapkák kupacait ezután helyezzük el a Játéktábla megfelelő mezőire.
- 10 A Játéktábla egyik oldalán hozzunk létre egy közös készletet a Dénároknak, nyersanyagoknak (Kövek, Kenyér és Hal), valamint az Áldozatjelölőknek.



Játékos előkészítés

Minden játékos készítse elő a saját játékostartozékait az alábbiak szerint:

- 1 Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el az ehhez a színhez tartozó Játékostáblát, a Követőket, a 10 Kezdőkártyából álló paklit, a Pontozójelzőt és a választott színnek megfelelő 8 Jószándék-jelölőt is! Keverjük meg a Kezdőkártyákat, és tegyük le egy képpel lefelé fordított pakliba a saját Játékostáblánk bal oldalára. A Jószándék-jelölőket úgy tartsuk a Játékostáblánk mellett, hogy a Jószándék oldala nézzen felfelé, a Helyszín szimbóluma pedig lefelé!
- 2 Minden játékos vegyen magához egy Megtéréslapkát és helyezze a saját Játékostáblája megfelelő mezőjére.
- 3 Minden játékos vegyen el egy Raktárblokkoló lapkát, és tegye a Játékostábláján a saját Raktára legalsó mezőjére.
- 4 Minden játékos helyezze a Pontozójelzőjét a Győzelmi pontok sávja mellé, amely a Játéktábla szélén fut, a teljesített Jószándék-jelzőt pedig a Jószándék sáv első mezőjére kell helyezni.



- 5 Minden játékos vegyen el 1 Követ, 1 Kenyeret, 1 Halat és 1 Áldozatjelölőt a készletből, és rakja a saját Raktára üres mezőire.
- 6 Minden játékos tegye az egyik saját Követőjét Az Utolsó vacsora helyszínére, egy még szabadon álló sarokmezőre, amelyen ez az ikon látható:
- 7 Minden játékos helyezze fel a Játéktáblára a 4 saját színű Követőjét: 1-1 figurát a Pusztaságra, a Hegyre és a Tóra, a negyediket pedig a három Helyszín közül bármelyikre. A maradék Követőjelzőket mindenki rakja a saját Raktárába/ Táborába.
- 8 Végül döntsük el, hogy ki lesz a kezdőjátékos! Aki legutóbb tett szívességet valakinek, vegyen el 4 Dénárt a készletből, majd tegye a saját Játékostáblája mellé. A kezdőjátékos bal oldalán ülő játékos vegyen el 5 Dénárt, a harmadik játékos 6 Dénárt, a negyedik játékos pedig 7 Dénárt. A kezdőjátékos helyezze a Pontozójelzőjét a Pontozósáv első mezőjére, a második játékos a „2”-es mezőre, a harmadik a „3”-as mezőre, és a negyedik játékos pedig a „4”-es mezőre.

Ha nem tudunk egyezsége jutni, hogy ki volt az utolsó, aki szívességet tett valakinek, akkor keverjük meg a Segédletkártyákat és osszunk mindenkinek képpel lefelé egy lapot. Aki azt a kártyát kapta, amelyen a szimbólum van, az lesz a kezdőjátékos! Ezt követően minden játékos vegyen el egy Segédletkártyát is.

Végül, mindenki húzzon fel 5 kártyát a saját Kezdőkártya paklijából (Játékostábla bal oldalára helyeztük le), ezek lesznek az első kézben tartott lapjaink. Most már készen állunk a játékra!

3) Gyűjtjük be az Apostol pontokat!
4) Dobjuk el a felhasznált kártyákat/jelzőket a Játékostáblánról!

Ha az összes Apostol lehelyezése került (lásd a 19. oldalon)

- A Megtéréslapka már nem használható!
- Távolítsuk el az összes Nagytanács ítélete lapkát a Játéktábláról!
- Minden további forduló kezdetén a Nagytanács jelzőt egy mezővel előremozgatójuk!

NAGYTANÁCS GYŰLÉSE (lásd a 19. oldalon)

A MEGTÉRÉSLAPKA (lásd a 12. oldalon)

Csak egyszer használhatjuk fel az egész játék során, amikor úgy döntünk, hogy nem akarunk kártyát kijátszani, hogy megszerezjük az Apostolok által felajánlott 4 elismerő Jutalom közül az egyiket!

GYŐZELMI PONTOK (lásd a 9. oldalon)

Ázsiai pontok Északi pontok Téli pontok

JÁTEKMENET

„AKI HŰ A KEVESEN, A SOKON IS HŰ AZ, ÉS AKI A KEVESEN HAMIS, A SOKON IS HAMIS AZ. HA TEHÁT A HAMIS MAMMONON NEM VOLTATOK HŰEK, KI BÍZZA RÁTOK AZ IGAZIT? ÉS HA A MÁSÉN NEM VOLTATOK HŰEK, KI ADJA ODA NEKTEK AZT, AMI A TIETEK?”

Luzács evangéliuma 16,10-12

A játékot egymást felváltva játszunk, kezdve a kezdőjátékkal, majd az óra járása szerint haladva az asztal körül. A saját fordulónkban az alábbi lépéseket kell majd végrehajtanunk sorrendben, egymás után. Miután egy játékos a lenti lépéseket elvégezte, a fordulója véget ér és a balján ülő játékos következik.

Az alábbiakban részletesen ismertetjük a fordulók lépéseit:

- 1 Kártya kijátszása kézből
- 2 Apostol meglátogatása
- 3 Mahane (Piac) kártya vásárlása
- 4 Kártyahúzás

1 KÁRTYA KIJÁTSZÁSA KÉZBŐL

A fordulónk kezdetén kijátszunk egy kártyát képpel felfelé a kezünkben a Játékosablánk 3 kártyamezőjének bármelyikére. Kijátszhatjuk ezt a lapot egy olyan mezőre is, ahol már van kártya lehelyezve, ebben az esetben az újonnan lerakott kártyát lefelé csúsztatva helyezzük el a legutoljára letett lap tetejére úgy, hogy jól látszódjon az előző kártya felső részén lévő Helyszínikon!

A kártya kijátszása után hajtsuk végre a kártyán látható akciókat a következő sorrendben:



1 · Helyszínakció:

Végezzünk el egy akciót a kártya bal felső részén látható Helyszínen! Minden Helyszín más és más akciót biztosít számunkra. (Lásd a „Helyszínek” részt a 14. oldalon).

2 · Követőakció(k):

A kártya alsó részén látható Követőakciók közül **néhányat** vagy akár az összeset is végrehajthatjuk! (Lásd a „Követőakciók” részt a 10. oldalon) Ha egynél több Követőakció van feltüntetve, akkor azokat a kártyán

szereplő sorrendben, **balról jobbra haladva** kell elvégeznünk (vagy kihagynunk), mivel nem kötelező a Követőakciókat végrehajtani!



Megtérés: A játék során **mindössze egy alkalommal** dönthetünk úgy, hogy **nem játszunk ki kártyát** a kezünkben, hanem helyette a Megtéréslapkát használjuk fel! (Lásd a „Megtéréslapka helye” részt a 12. oldalon)



A piros játékos kijátszik egy kártyát a Játékosablája középső mezőjére.

2 APOSTOL MEGLÁTOGATÁSA

Miután befejeztük a kijátszott kártyán szereplő akciók végrehajtását, és sikerült összegyűjteni az előírt sorrendben a Helyszínikonok teljes készletét, ekkor **meglátogathatunk 1 Apostolt!** Ekkor az elismerésüket fogják kifejezni, és Jutalomban részesülünk. (Ezt részletesebben a 17. oldalon található „Az Apostolok” részben magyarázzuk el)

3 MAHANE (PIAC) KÁRTYA VÁSÁRLÁSA

Ebben a lépésben **vásárolhatunk 1 Mahane (Piac) kártyát** úgy, hogy befizetünk 2 Dénárt (a kártya költsége) a közös készletbe, majd a kártyát a **kezünkbe vesszük!** Választhatunk: **vagy** a pakli legfelső (képpel lefelé fordított) lapját vesszük fel anélkül, hogy megnéznénk, **vagy** a pakli melletti két, képpel felfelé fordított kártya közül húzunk fel egy lapot a kezünkbe! Ebben az esetben a hiányzó kártyát **azonnal** pótolnunk kell a Mahane pakli tetejéről!

4 KÁRTYAHÚZÁS

Végül, a fordulónk végén, **húzzunk fel** annyi kártyát a saját paklinkból, amíg összesen 5 kártya nem lesz a kezünkben. Ha már 5 kártya van a kezünkben, nem kell további kártyát felhúznunk! Abban az esetben, ha a fordulónk végén több, mint 5 kártyát tartunk a kezünkben, akkor dobjunk el annyi, szabadon kiválasztott lapot, amíg újra csak 5 kártya nem lesz nálunk! Amikor egy Kezdőkártyát dobunk el, akkor mindig a Játékosablánk jobb oldalára, egy saját dobópaklira helyezzük le a kártyát, de amennyiben egy Mahane (Piac) kártyát, vagy egy XXXIII. Anno Domini (Kr.u.33) kártyát dobunk el, azt mindig a saját paklijuk aljára tegyük vissza!

Ha nem tudunk elég kártyalapot felhúzni, mert a paklink összes lapja elfogyott, akkor az előzőleg eldobott kártyákat alaposan keverjük össze, és készítsünk belőlük egy új, képpel lefelé fordított húzópaklit! Ezután folytassuk a kártyahúzást addig, amíg újra 5 kártya nem lesz a kezünkben!

Miután megtörtént a kártyahúzás lépése, a fordulónk befejeződik és a tőlünk balra ülő játékos fordulója következik!

TÚL SOK A KÁRTYA, VAGY A NYERSANYAG?

Előfordulhat, hogy a saját fordulónkban vagy akár egy másik játékos fordulójában több nyersanyagunk lesz, mint amennyi a Raktárunkban elfér, és/vagy több, mint 5 kártya lesz a kezünkben. Ez nem baj, továbbra is használhatjuk ezeket az extra kártyákat és nyersanyagokat a játékban! **Csak a saját fordulónk végén van jelentősége a korlátozásnak**, ekkor el kell döntenünk, hogy melyik felesleges kártyát vagy nyersanyagot dobjuk el a Raktárunkból/kezünkéből!

GYŐZELMI PONTOK

Győzelmi pontokat (röviden „GYP”) többféle módon szerezhethetünk a játék során. Az a játékos, aki a legtöbb Győzelmi ponttal rendelkezik a játék végére, megnyeri a játékot! A GYP-nek 3 fő típusa van, amelyeket a színük és a pontszámot körülvevő alakzat alapján különböztetünk meg egymástól: az **Azonnali pontok**, az **Apostol pontok** és a **Játékvégi pontok**.

Azonnali pontok



A narancssárga szimbólum azt jelenti, hogy azonnal megkapjuk a jelzett GYP-t, ha végrehajtjuk az adott akciót! Azonnali Győzelmi pontokat akkor szerezhethetünk a játékban, ha a Nagytanács jelzőt előre mozgathatjuk, ha meglátogatunk egy narancssárga Apostolt, ha előre mozgathatjuk a teljesített Jósándék-jelzőt, vagy Példabeszéd-lapkát kapunk. Amikor így gyűjtünk be pontokat, akkor azonnal mozgassuk előre a Pontozójelzőnket annyi mezővel, mint amennyi a megszerzett pontok száma!

Apostol pontok



A kártyák jobb felső részén a zöld szimbólum az Apostol pontok számát jelzi. Ezeket a Győzelmi pontokat nem a kártyák kijátszása-kor kapjuk meg, hanem amikor a megfelelő kártyák kombinációival rendelkezünk egy Apostol meglátogatásához (lásd a 17. oldalon). Egy Apostol sikeres meglátogatása esetén a kártyán feltüntetett (zöld színű) Győzelmi pontokat kapjuk meg, és mozgassuk előre a Pontozójelzőnket annyi mezővel, mint amennyi a megszerzett pontok száma!

Játékvégi pontok



A Játékvégi Győzelmi pontokat a lila szimbólumok jelzik, ezeket a játék közben gyűjtögetett pontokat csak a játék legvégén kapjuk meg (lásd a 20. oldalon). Játékvégi Győzelmi pontokat szerezhethetünk az összegyűjtött Példabeszéd-lapkákért, Az Utolsó vacsorán jelen lévő Követőkéért, a Raktárainkban található Áldozatjelölőkért és a Megtéréslapkáért. Mozdassuk előre a Pontozójelzőnket annyi mezővel, mint amennyi a megszerzett pontok száma!

KÁRTYÁK

3 különféle kártyatípust találunk a játékban: a Kezdőkártyák, a Mahane (Piac) kártyák, és a XXXIII. Anno Domini (Kr.u.33) kártyák. Mindegyik kártyával akciókat tudunk végrehajtani, és (a megfelelő sorrendben kijátszva) kártyakombinációkat összegyűjteni az Apostolok meglátogatásához.

A kártyák közös jellemzői a következők:



1 Helyszín

2 Kártya típusa (Kezdő-, Mahane, vagy XXXIII. Anno Domini kártya)

3 Apostol Pont (Akkor kapjuk meg, ha összegyűjtöttünk egy 3 kártyából álló kombinációt, amely lehetővé teszi, hogy meglátogassunk egy Apostolt, lásd „Az Apostolok” részt a 17. oldalon).

4 Illusztráció

5 Követőakció(k)

Kezdőkártyák



Ezeknek a kártyáknak a hátoldalai a játék elején kiválasztott színünkkel egyeznek meg. Minden játékos azonos Kezdőkártya paklival kezd a játékot, amelyek Helyszínek és Követőakciók azonos kombinációit tartalmazzák! Amikor eldobjuk ezeket a kártyákat, helyezük őket a saját dobópaklinkba, amelyet a Játékosablánktól jobbra alakítottunk ki.

XXXIII. Anno Domini kártyák (Kr.u.33) XXXIII

Ezeket a kártyákat egy Jósándék (lásd a 11. oldalon), vagy egy Barátságos Követők akció (Egyszemélyes- és a 2 játékos mód, lásd a 22. oldalon) révén, valamint bizonyos Mahane (Piac) kártyák kijátszásával szerezhethetjük meg! Amikor felhúzzunk egy XXXIII. Anno Domini kártyát, azt helyezzük a kézben tartott lapjaink közé! Ha viszont eldobunk egy XXXIII. Anno Domini kártyát, azt tegyük a **saját paklija** legaljára! Mindegyik kártya lehetővé fogja tenni, hogy ne csak 1, hanem akár 3 Követőakciót is végrehajthassunk!

Mahane (Piac) kártyák



A fordulónk 3. lépésében lehetőségünk nyílik arra, hogy 2 Dénárért Mahane kártyát szerezhessünk a piactérről, de minden fordulónban csak 1 Mahane kártyát vásárolhatunk! A játékban arra is lehetőségünk nyílik, hogy Követőakciók segítségével Mahane kártyákhoz jussunk! A játék folyamán bármikor, amikor megszerzünk egy Mahane kártyát, azt helyezzük a kézben tartott lapjaink közé! Ha viszont eldobunk egy Mahane kártyát, azt tegyük a **saját paklija** legaljára! Mindegyik kártya lehetővé fogja tenni, hogy ne csak 1, hanem akár 2 Követőakciót is végrehajthassunk!

KÖVETŐAKCIÓK

EZUTÁN VERSENGÉS IS TÁMADT KÖZTÜK ARRÓL, HOGY KI A LEGNAGYOBB KÖZÖTTÜK.

Lukács evangéliuma 22,24

Minden kártyán 1 vagy több Követőakciót találunk, a Helyszínakció mellett. A Követőakciók (ikonjai) megjelennek a Játéktáblán és a Játékostáblán is. Most egyesével vegyük szemügyre, hogyan is működnek az egyes Követőakciók:



PÉLDABESZÉD MEGHALLGATÁSA

A játékban 7 különböző, sorszámozással ellátott Példabeszéd-lapkát találunk: I. Az irgalmas szamaritánus, II. A magvető, III. Az elrejtett kincs, stb... Amikor meghallgatunk egy Példabeszédet, vegyük el a **legfelső lapkát** a Példabeszédek kupac tetejéről, amelyiknek a sorszáma a legalacsonyabb, és még nincs a birtokunkban (tehát először egy I. Az irgalmas szamaritánus lapkát kell a Játékostáblánkra helyezni, majd egy II. A magvető példabeszéd-lapkát, és így tovább). Egyetlen típusból sem lehet egynél több Példabeszédek-lapkánk!

Valamint, ahhoz, **hogyan egy Példabeszéd-lapkát felvehessünk**, legalább annyi Követőtőnknek kell Az Utolsó vacsora mezőin tartózkodniuk, mint amennyi a Példabeszéd-lapkán lévő sorszám értéke (bal felső sarok)!



A kék játékos kijátsszik egy kártyát, amely lehetővé teszi számára, hogy elvégezzen egy Példabeszéd meghallgatása akciót. Mivel már rendelkezik egy I. és II. Példabeszéd-lapkával, a III. kupac legfelső lapkáját (Az elrejtett kincs) kellene elvennie. Azonban nem tudja végrehajtani az akciót, mert csak 2 Követője van Az Utolsó vacsora játéktérületén! A kék játékosnak még hozzá kell adnia Az Utolsó vacsora mezőjéhez egy másik Követőt is, mielőtt újra meghallgathatna egy Példabeszédet!

Amikor megszereztünk egy Példabeszéd-lapkát, azonnal megkapjuk a jobb felső sarokban ábrázolt GYP-t is. Ezután tegyük a lapkát a Játékostáblánk Példabeszédek területére, balról a legelső üres mezőre! Ha azon a mezőn bármilyen Jutalom látható, azt azonnal megkapjuk a közös készletből!

A játék végén további Győzelmi pontokat kapunk az általunk összegyűjtött Példabeszéd-lapkák után (lásd a 20. oldalon)!



RÉSZVÉTEL AZ UTOLSÓ VACSORÁN

Ezzel az akcióval áthelyezzünk 1 saját Követőt a Játéktábla Utolsó vacsora területére, egy üres mezőre. Először fizessük ki a választott mező oszlopa és sora mellett feltüntetett nyersanyagköltségeket! (Az Asztal két oldalán és a sarokmezők esetében ez a költség mindössze 2 Hal.) **Ezután mozgassuk át 1 saját Követőnket arról a Helyszínről (Tó, Hegy vagy Pusztaság), ahol jelenleg a legtöbb Követőnk van, a kiválasztott mezőre Az Utolsó vacsora területére** (döntetlen esetén mi választhatunk)! Ha a célmezőn látható egy Jutalomszimbólum, akkor azt a Követőnk lehelyezésekor eldöntjük, hogy elfogadjuk-e vagy inkább elutasítjuk! A Nagytanáccsal való találkozást semmiképpen sem utasíthatjuk vissza, mert az nem Jutalom!

Ezt követően, ha szeretnénk, ingyen a Raktárunkba helyezhetünk egy Áldozatjelölőt is!



A sárga játékos 3 Követővel rendelkezik a Pusztaságban, 1 Követővel a Hegyen, a Tónál pedig egy sincs. Befizet 1 Kenyeret és 1 Halat, hogy áthelyezze 1 sárga Követőjét erre a mezőre, amit a Pusztaságról vesz el. Miután áthelyezte a figurát Az Utolsó vacsora helyszínére, azonnal elvégezheti a választott mezőre nyomtatott Kártyasorrend újragondolása akciót, és letesz egy Áldozatjelölőt a saját Raktárába is.



MEGHÍVÁS AZ UTOLSÓ VACSORÁRA

Ez ugyanúgy történik, mint a Részvétel Az Utolsó vacsorán akció, de most nem kell semmilyen nyersanyagot sem befizetnünk a közös készletbe a saját Követő lehelyezéseért, mivel egy meghívást teljesítünk!



JÓZSEF KINYILATKOZTATÁSA

Ezzel az akcióval egy értékes **XXXIII. Anno Domini (Kr.u.33)** kártyát tudunk szerezni, ha átadunk egy másik játékosnak egy József-jelölőt! Az akció végrehajtásához kövessük az alábbi négy lépést:

- 1 A rendelkezésre álló József-jelölőink közül válasszunk ki egy lapkát, és adjuk oda bármelyik játékosnak, akit kiválasztottunk!
- 2 Az a játékos, aki a József-jelölőt átvette, ha lehetséges, azonnal megkapja a rajta szereplő előnyöket! Ha valami oknál fogva nem sikerül végrehajtani, egyszerűen csak hagyjuk ki ezt a lépést és ugorjunk a következő, 3. lépésre! A József-jelölők által biztosított előnyök a következők a kiválasztott játékos számára:

- Kap 2 Dénárt!
- Kap 1 Követ, 1 Kenyeret és 1 Halat!
- Kap 2 Kenyeret!
- Kap 2 Követ!
- Kap 2 Halat!
- Elvégez Egy Követő megszólítása akciót!
- Elvégez Egy Mahane kártya akciót!
- Elvégez Egy Példabeszéd meghallgatása akciót!



- 3 Az a játékos, aki átvette ezt a József-jelölőt, helyezze azt a Játékosablak mellé, a Helyszín szimbólummal felfelé! Ezt a jelölőt bármelyik saját fordulójában felhasználhatja egy megfelelő kártyakombináció kiegészítésére, amikor egy Apostolt látogat meg (lásd az „Apostolok részt” a 17. oldalon).

- 4 Végül vegyük el az átadott jelölőért járó jutalmat! **Húzzunk egy XXXIII. Anno Domini (Kr.u.33) kártyát**, és helyezzük azt a kézben tartott lapjaink közé! Ezután mozgassuk előre 1 mezővel a teljesített József-jelzőt a József sávon. Ha azon a mezőn bármilyen Jutalom látható, beleértve a GYP-eket is, azt azonnal megkapjuk! (lásd a „József sáv” részt a 16. oldalon)



EGY KÖVETŐ MEGSZÓLÍTÁSA

A saját Játékosablakunkon lévő Táborból 1 Követőt ingyen áthelyezhetünk a Pusztaság, a Hegy vagy a Tó Helyszín bármelyik üres mezőjére! Egyszerre legfeljebb 3 Követőnk tartózkodhat ugyanazon a Helyszínen!



HELYÜNK MEGVÁLTOZTATÁSA

Az Utolsó vacsora területén lévő egyik saját Követőnket áthelyezhetjük bármelyik másik, üres Utolsó vacsora mezőre anélkül, hogy kifizetnénk az új mezőhöz kapcsolódó költségeket. Ha a kiválasztott mezőn látható egy Jutalomszimbólum, akkor azt a szokásos módon, a Követőnk lehelyezésekor eldöntjük, hogy elfogadjuk-e vagy elutasítjuk! A Nagytanáccsal való találkozást semmiképpen sem utasíthatjuk vissza, mert az nem Jutalom!



ELLÁTOGATÁS A PIACRA VAGY A TEMPLOMBA

Ezzel az akcióval aktiválhatjuk a Piac vagy a Templom Helyszínt, attól függően, hogy mi szerepel a kártyán. (A Piacra és a Templomra vonatkozó szabályok a 14-15. oldalon olvashatók.)



DÉNÁROK MEGSZERZÉSE ÉS KIFIZETÉSE

Vegyünk el annyi Dénárt a közös készletből, amennyi a jelzett érmék száma, vagy fizessünk be annyi Dénárt a közös készletbe, amely megegyezik a feltüntetett érmék számával!



KŐ, KENYÉR VAGY HAL MEGSZERZÉSE

Kapunk 1 Követ, 1 Kenyeret, vagy 1 Halat attól függően, mely szimbólum látható a kártyán.



KÁRTYASORREND ÚJRAGONDOLÁSA

Vegyük fel az összes kártyánkat a Játékosablakunk mindhárom mezőjéről, majd tetszőleges sorrendben helyezzük vissza a lapokat! Valamint, legfeljebb 3 szabadon választott kártyát **el is dobhatunk** az akció hatására! Amennyiben a kártyáink átrendezése után ki tudunk alakítani egy megfelelő sorrendű kártyakombinációt, akkor a fordulónk ezen részében is meglátogathatunk egy Apostolt! (Ne feledjük, hogy fordulónként csak egyszer használhatjuk az Apostol meglátogatása akciót! Lásd „Az apostolok” részt a 17. oldalon.)



TALÁLKOZÁS A NAGYTANÁCCSAL

Mozgassuk előre a Nagytanács jelzőt 1 mezővel a sávon.



MAHANE EGY MAHANE (PIAC) KÁRTYA HÚZÁSA

Vegyünk fel egy Mahane kártyát, és azt helyezzük a kézben tartott lapjaink közé: felhúzzuk a pakli legfelső lapját, vagy akár a pakli melletti, képpel felfelé néző 2 lap közül bármelyiket. Mindkét esetben a Mahane kártya felhúzása ingyenes! Ha a képpel felfelé néző lapok egyikét vennénk fel, akkor a megüresedett helyre azonnal húzzunk fel egy új kártyát.

Ha ezt az akciót használjuk, az nem akadályozza meg azt, hogy a fordulónk 3. lépésében további Mahane kártyát vásároljunk!



XXXIII. A.D. EGY XXXIII. ANNO DOMINI KÁRTYA HÚZÁSA

Vegyünk fel egy Anno Domini kártyát, és azt helyezzük a kézben tartott lapjaink közé!

· A JÁTÉKOSTÁBLA BEMUTATÁSA ·

EZUTÁN VÁROSÓRÓL VÁROSRA ÉS FALURÓL FALURA JÁRT, ÉS HIRDETTE AZ ISTEN ORSZÁGÁNAK EVANGÉLIUMÁT. VELE VOLT A TIZENKETTŐ ÉS NÉHÁNY ASSZONY, AKIKET GONOSZ LELKEKTŐL SZABADÍTOTT MEG, ÉS BETEGSÉGEKBŐL GYÓGYÍTOTT MEG: MÁRIA, AKIT MAGDALAINAK NEVEZTEK, AKIBŐL HÉT ÖRDÖG MENT KI, JOHANNA, KUZÁNAK, HERÓDES EGYIK FŐEMBERÉNEK FELESÉGE, ÉS ZSUZSANNA, DE SOK MÁS ASSZONY IS, AKIK SZOLGÁLTAK NEKI VAGYONUKBÓL.

Luzács evangéliuma 8,1-3

A Játékos-tábla a játékhoz tartozó kártyák, lapkák, jelzők, jelölők és figurák kezelésében és szabályos tárolásában segít. A tábla bal oldalán mindig a Kezdőkártyák pakliját tartjuk, a jobb oldalon pedig az eldobott kártyáinkat gyűjtjük egy dobópakliba rendezve.



A Játékos-táblánk közelében, minden játékos számára látható módon tároljuk a Dénárjainkat és a Jószándék-jelölőket. A Játékos-táblánk a következő területekre van felosztva:

1 A MEGTÉRÉSLAPKA HELYE



A Megtéréslapkánk ezen a területen marad mindaddig, amíg ki nem játsszuk! Ezt a lapkát **az egész játék során csak egyszer** használhatjuk fel, a fordulónk első lépésében, amikor úgy döntünk, hogy nem akarunk kártyát kijátszani!

A Megtéréslapkát arra használhatjuk fel, hogy megszerezzük az Apostolok által felajánlott 4 Elismerő Jutalom közül az egyiket anélkül, hogy a kiválasztott Apostolt odaültetnénk Az Utolsó vacsora Asztalához. Miután kijátszottuk a lapkát, és végrehajtottuk az Apostol akcióját, távolítsuk el a játékból a Megtéréslapkát!

Ha a játék végéig megőriztük, vagyis nem használtuk fel a Megtéréslapkát, akkor a végső pontszámításakor 5 GYP-t kapunk érte. Valamint, ez lapka a játék végi pontegyenlőség-helyzetek feloldásában is szerepet játszik!

2 EMLÉKEZTETŐK - NE FELEDJÜK!



Minden egyes alkalommal, amikor lehelyezünk egy saját Követőt Az Utolsó vacsora egyik mezőjére, elvehetünk a közös készletből és letehetünk egy Áldozatjelölőt is a Raktárunkba!



Minden egyes alkalommal, amikor végrehajtottunk egy Jószándék kinyilatkoztatása akciót (lásd a 11. oldalon), húzzunk egy XXXIII. Anno Domini (Kr.u.33) kártyát is!

3 KIJÁTSZOTT KÁRTYÁK MEZŐI

A kézből kijátszott kártyákat erre a 3 mezőre helyezzük le. Minden kártyamezőn annyi kártya lehet, amennyit csak akarunk, de a letett kártyák sorrendjét már nem változtathatjuk meg (kivéve a Kártyasorrend újragondolása akció végrehajtásakor, lásd a 11. oldalon). Ha kijátszunk egy kártyakombinációt a megfelelő sorrendben, ugyanarra a mezőre, akkor meglátogathatunk egy Apostolt, akit áthelyezünk Az Utolsó vacsora Asztalához! (Lásd: „Az Apostolok” részt a 17. oldalon).

Miután felhasználtunk egy kártyakombinációt az Apostol meglátogatásához, ezek a kártyák lekerülnek a Játékos-táblánkról! A Kezdőkártyákat dobjuk el képpel felfelé a dobópaklira (jobb oldal), a Mahane- és az Anno Domini kártyákat pedig tegyük vissza tetszőleges sorrendben a saját paklijuk aljára! Ha a kombináció kialakításához használtunk Jószándék-jelölőket, akkor azokat távolítsuk el a játékból!

Jószándék-jelölők

A játék során Jószándék-jelölőket fogunk adni és kapni a Jószándék kinyilatkoztatása akciónak köszönhetően (lásd a 11. oldalon). Miután kaptunk egy ilyen jelölőt, a lapkát/lapkákat felhasználhatjuk egy kártyakombináció kiegészítéséhez, hogy meglátogassunk egy Apostolt, mivel ezek a jelölők kártyát helyettesíthetnek!





Kijátszunk egy Tókártya Helyszínnel rendelkező kártyát, amelyet a Játékosablánkra elcsúsztatva ráteszünk a már korábban lehelyezett Hegykártya ikonos lap tetejére. Mivel már van egy Jószándék-jelölőnk egy Templomszimbólummal, így befejezzük egy olyan sorozatot, kombinációt (Hegy – Templom – Tó), amely lehetővé teszi egy fehér Apostol meglátogatását és lehelyezését. Miután az Asztalhoz ültettük az Apostolt, megszerztük az Apostolpontokat, a két kártyát eldobjuk, a Jószándék-jelölőt pedig eltávolítjuk a játékból!

4 TÁBOR ÉS A RAKTÁR

A Tábor a Játékosablánk azon területe, ahol a Követőink összegyűlnek a játék legelején. Erről a helyről fogjuk őket mozgatni különböző Helyszínekre, miközben arra várnak, hogy meghívják őket Az Utolsó vacsorára, hogy Jézussal és Apostolaival találkozassanak. Ez a terület egyben a Raktárunk is, ahol a Követőink támogatásához szükséges nyersanyagokat tároljuk, valamint az összegyűjtött Áldozatjelölőket.

Ezek a mezők a Játékosablánkon korlátozott mennyiségben állnak rendelkezésünkre. Miután egyes helyszínekre Követőket küldtünk, így a mezők felszabadulnak a Raktárunkban, amelyeket ezután nyersanyagok és Áldozatjelölők tárolására is használhatunk. Ha elérjük a Játékosablán a Jószándék sáv második mezőjét, akkor további raktárhely szabadul fel a Raktárblokkoló lapka eltávolításával!

Áldozatjelölők



Az Áldozatok olyan javak, amelyeket a közösség Jézusnak és a hozzá legközelebb állóknak ajánl fel. Minden összegyűjtött Áldozatjelölőért Jutalmat kapunk a játék végén. Minden egyes alkalommal, amikor Követőket küldünk bármelyik Helyszínről

Az Utolsó vacsorára, **lehelyezhetünk** 1 Áldozatjelölőt a Raktárunk egy üres mezőjére! Ez az adomány a játék végéig elfoglalja azt a mezőt! Amennyiben nem teszünk le a megüresedett helyre jelölőt, akkor az a mező továbbra is rendelkezésünkre áll, hogy nyersanyagokat/Követőket tároljunk rajta. Miután lehelyeztük a Követőt Az Utolsó vacsora mezőjére, **azonnal** döntést kell hoznunk az Áldozatjelölőről (lehelyezzük vagy sem), mert ezt a döntést később már nem változtathatjuk meg!



A játék végén minden egyes Áldozatjelölő, amelyet lehelyeztünk a Raktárunkba, 1 Győzelmi pontot ér!

5 PÉLDABESZÉDEK

A játék során Példabeszédeket hallgatunk meg, amelyek erősítik az összetartozás érzését, és elgondolkodtatnak bennünket. Minden egyes alkalommal, amikor megszerzünk egy Példabeszéd-lapkát (lásd a 10. oldalon), helyezzük a Játékosablánk ezen területére, balról az első üres mezőre! Ha az adott mezőn, amelyre éppen lehelyezzük a lapkát egy Jutalom látható, akkor azt azonnal megkapjuk a közös készletből!



A JÁTÉKTÁBLA BEMUTATÁSA



MIUTÁN ABBAHAGYTA A BESZÉDET, EZT MONDTA SIMONNAK: „EVEZZ A MÉLYRE, ÉS VESSÉTEK KI HÁLÓITOKAT FOGÁSRA!” SIMON ÍGY FELELT: „MESTER, EGÉSZ ÉJSZAKA FÁRADTUNK UGYAN, ÉS SEMMIT SEM FOGTUNK, DE A TE SZAVADRA MÉGIS KIVETEM A HÁLÓKAT” S AMIKOR EZT MEGTETTÉK, OLYAN NAGY TÖMEG HALAT KERÍTETTEK BE, HOGY SZAKADOZTAK A HÁLÓIK.

Lukács evangéliuma 5,4-6

1 GYŐZELMI PONTSÁV



A Győzelmi pontok vezetésére szolgáló sáv a Játéktábla szélén fut végig. Ha egy játékos több, mint 100 pontot szerezne, akkor a már megszerzett pontok emlékeztetőjeként fordítsuk meg a Pontozójelzőjét!

2 HELYSZÍNEK

A kártyák a Játéktábla 5 bibliai Helyszínéhez kapcsolódnak: a Piac, a Pusztaság, a Hegy, a Tó és a Templom. Minden alkalommal, amikor kijátszunk egy kártyát, akkor aktiváljuk az adott kártyának megfelelő (a kártya bal felső részén látható) Helyszínt! A különböző Helyszínek hatásai a következők:



PIAC

JÚDA ÉS IZRÁEL KALMÁRAI MINNITI BÚZÁT, FÜGÉT, MÉZET, OLAJAT ÉS BALZSAMOT ADTAK CSERÉBE ÁRUIDÉRT.

Ezékiel 27,17

Ha aktiváljuk a Piac Helyszínt, akkor ezen a területen nyersanyagokat cserélhetünk Dénárokra és Dénárokat nyersanyagokra is, ahányszor csak akarjuk! A nyersanyagoknak rögzített árai vannak: Követ 2 Dénárért, Kenyeret 3 Dénárért, Halat pedig 4 Dénárért lehet vásárolnunk vagy eladnunk is akár (emlékeztetőként az árak a Játéktáblára vannak nyomtatva)! A Piacon történő csere mindig a közös készletből történik!

További lehetőségünk, hogy a Piacon Dénár befizetésével vásárolhatunk egy Mahane (Piac) kártyát is, **de csak akkor, amennyiben az adott fordulóban nem kereskedtünk (vásároltunk vagy eladtunk) nyersanyagokkal!** Ebben az esetben 2 Dénár befizetésével 1 további Mahane kártyát vásárolhatunk a fordulónk 3. lépésében!



A piros játékos kijátszik egy kártyát, amelyen Piac Helyszín látható, majd elad 2 Kenyeret, amiért 6 Dénárt kap. Ezután úgy dönt, hogy vesz egy Halat is, és fizet érte 4 Dénárt.



PUSZTASÁG/HEGY/TÓ

DE A HÍRE ANNÁL JOBBAN TERJEDT, ÉS NAGY SOKASÁG GYÜLT ÖSSZE, HOGY HALLGASSÁK, ÉS MEGGYÓGYÍTSA ŐKET BETEGSÉGEIKBŐL. Ő AZONBAN VISSZAVONULT A PUSZTÁBA, ÉS IMÁDKOZOTT.

Lukács evangéliuma 5,15-16

Nyersanyagokat ezekről a Helyszínekről szerezhetünk be: Követ a Pusztaságból, Kenyeret a Hegyről és Halat a Tóból. Amikor aktiválunk Helyszínt, **pontosan annyi nyersanyagot kapunk az adott Helyszíntre jellemző nyersanyagból (Pusztaság - Kő, Hegy - Kenyér, Tó - Hal), ahány Követőnk van az adott pillanatban ezen a Helyszínen!**

Alapszabály: egy Helyszínen soha nem lehet 3-nál több (saját színű) Követője egy játékosnak!



A piros játékos kijátszik egy kártyát, amelyen Hegy Helyszín látható, ezután 2 Kenyeret kap, mivel 2 Követővel rendelkezik a Hegy Helyszínen.



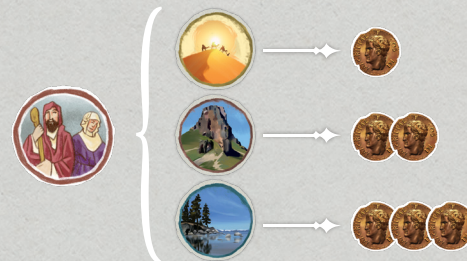
TEMPLOM

AZUTÁN VAKOK ÉS BÉNÁK MENTEK HOZZÁ A TEMPLOMBA, ÉS MEGGYÓGYÍTOTTA ŐKET.

Máté evangéliuma 21,14

Ha aktiváljuk a Templom Helyszínt, akkor Követőket küldhetünk a Táborunkból a Pusztaságba, a Hegyre és/vagy a Tóhoz!

Bármennyi Követőt áthelyezhetünk a Táborunkból a Pusztaság, a Hegy és/vagy a Tó üres mezőire, egészen addig, míg van elég Dénárunk, hogy kifizessük az áthelyezés költségét. **Minden egyes áthelyezett Követőért fizetnünk kell**, a fizetendő végösszeg pedig a Helyszíntől (úti céltól) függ:



- ◆ Pusztaság: 1 Dénár/Követő
- ◆ Hegy: 2 Dénár/Követő
- ◆ Tó: 3 Dénár/Követő

Fizessük be a szükséges érméket a közös készletbe, de ne feledkezzünk meg arról, hogy nem lehet 3-nál több Követőnk egy Helyszínen!

Ha az adott Helyszín összes mezője foglalt, ahova át szeretnénk helyezni a Követőnket, akkor távolítsunk el egy másik játékoshoz tartozó Követőt a Helyszínről, és helyezzük le a saját figuránkat a megüresedett mezőre! Ebben az esetben az érintett játékosnak fizessük ki a lehelyezés Dénárköltségét **és még +1 Dénárt** is fizessünk be a közös készletbe! Az eltávolított Követő visszakerül az eredeti tulajdonosa Táborába. Ha jelenleg nincs elég szabad hely a Játékosabláján, akkor is el kell tárolnia a Követőjét a következő fordulója végéig, amikor előfordulhat, hogy helyhiány miatt Nyersanyagjelzőt kell eldobnia!

3 MAHANE (PIAC) KÁRTYÁK

Mahane a jeruzsálemi nagypiac, ezeket a Piackártyákat a fordulónk 3. lépése során vásárolhatjuk meg! (lásd a 8. oldalon)



4 JÓSZÁNDÉK SÁV ÉS AZ ANNO DOMINI (KR.U.33) KÁRTYÁK MEZŐJE



A jelölőt minden alkalommal mozgassuk előre ezen a sávon, amikor a Jószándék kinyilatkoztatása akciót használjuk! (lásd a 11. oldalon). Amikor egy új mezőre lépünk, azonnal megkapjuk a rányomtatott GYP értéket, és a további Jutalmat is (ha van)! Továbbá húzzunk egy Anno Domini (Kr.u. 33) kártyát és azt helyezzük a kézben tartott lapjaink közé!

A Jószándék sávon megjelenő Jutalmak a következők lehetnek:



Távolítsuk el a Raktárblokkoló lapkát a Játékosablánkról! Most már van egy további üres mezőnk a Raktárunkban!



Kapunk 2 Dénárt a közös készletből!

5 PÉLDABESZÉDEK

AZON A NAPON KIMENT JÉZUS A HÁZBÓL, ÉS LEÜLT A TENGER PARTJÁN. NAGY SOKASÁG GYÜLT ÖSSZE KÖRÜLTÖTTE, EZÉRT BESZÁLLT EGY HAJÓBA, ÉS LEÜLT; AZ EGÉSZ SOKASÁG PEDIG A PARTON ÁLLT. AZTÁN SOK MINDENRE TANÍTOTTA ŐKET PÉLDÁZATOKKAL: „ÍME, KIMENT A MAGVETŐ VETNI...

Máté evangéliuma 13,1-3



A Játéktábla ezen területén található a sorba rendezett Példabeszéd-lapkák kupacai. Amikor elvégeztünk egy Példabeszéd meghallgatása akciót (lásd a 10. oldalon), akkor megkapjuk az adott kupac legfelső lapkáját!

6 AZ UTOLSÓ VACSORA

AMIKOR ELJÖTT AZ ÓRA, ASZTALHOZ TELEPEDETT AZ APOSTOLOKKAL EGYÜTT, ÉS EZT MONDTA NEKIK: „VÁGYVA VÁGYTAM ARRA, HOGY SZENVEDÉSEM ELŐTT MEGEGYEM VELETEK EZT A HÚSVÉTI VACSORÁT.

MERT MONDOM NEKTEK, HOGY TÖBBÉ NEM ESZEM EBBŐL A HÚSVÉTI VACSORÁBÓL, AMÍG CSAK BE NEM TELJESEDIK EZ AZ ISTEN ORSZÁGÁBAN.”

Lukács evangéliuma 22,14-16

Minden egyes alkalommal, amikor a Részvétel Az Utolsó vacsorán, vagy a Meghívás Az Utolsó vacsorára akciót hajtjuk végre, helyezzünk el egy Követőt a Játéktábla Utolsó vacsora területének egyik üres mezőjére (lásd a 14. oldalon), miután kifizettük a szükséges (sor és oszlop) költségeket! Ha ezen a mezőn Jutalom ikon látható, akkor azt azonnal megkapjuk!

Az Apostoloknak Az Utolsó vacsora területén saját, fenntartott „ülőhelyük” van az Asztal körül! Ezekre a mezőkre csak akkor helyezhetünk le egy Apostol figurát, amikor végrehajtjuk az Apostol meglátogatása akciót (lásd a 17. oldalon). Az Utolsó vacsora területén lévő Követőink elhelyezkedése és a hozzájuk legközelebb elhelyezkedő Apostolok határozzák meg, hogy a játék végén hány GYP-t kapunk ezekért a Követőkért! (lásd a 21. oldalon)

7 AZ APOSTOLOK KEZDŐTERÜLETE

A játék kezdetén erre a területre helyezzük le az Apostolokat, mindegyiküket a saját színére. Itt várakoznak mindaddig, amíg az Asztalhoz nem kerülnek Az Utolsó vacsora idejére. Ezen a területen látható 3 ikon is, amely meghatározza, hogy milyen sorrendben kell lehelyeznünk/kijátszanunk a kártyáinkat ahhoz, hogy egy Apostolt Az Utolsó vacsorához ültessünk!

8 APOSTOLOK LEÜLTETÉSE AZ UTOLSÓ VACSORÁHOZ

Ezek az oszlopok (ikonok egymás alatt) azokat a Helyszimbólumokat ábrázolják, amelyeket össze kell gyűjtenünk ahhoz, hogy az Apostol meglátogatása akciót használjuk! A Játékosablánkra kijátszott kártyákon lévő Helyszín ikonoknak kell (ugyanabban a sorrendben!) megegyeznie a Játéktáblára nyomtatott Helyszimbólumokkal!

Úgy is kezdhethetjük a játékot, hogy a játéktáblára nyomtatott Helyszimbólumokat használjuk (az első néhány játékban erősen ajánlott), de ha véletlenül így helyezzük le a Helyszimbólum-lapkákat, akkor emiatt mindig más és más kombinációkat tudunk létrehozni, minden játék más lesz!

Az alábbiakban olvashatunk arról, hogy hogyan hozzuk létre a kombinációkat, amellyel használhatjuk az Apostolok meglátogatása akciót:

9 AZ APOSTOLOK

AZUTÁN FELMENT A HEGYRE, ÉS MAGÁHOZ HÍVTA, AKIKET AKART, ŐK PEDIG ODAMENTEK HOZZÁ. TIZENKETTŐT VÁLASZTOTT KI ARRA, HOGY VELE LEGYENEK, ÉS AZUTÁN ELKÜLDJE ŐKET, HOGY HIRDESSÉK AZ IGÉT, ÉS HOGY A TŐLE KAPOTT HATALOMMAL KIÜZZÉK AZ ÖRDÖGÖKET.

KIVÁLASZTOTTA TEHÁT A TIZENKETTŐT: SIMONT, AKINEK A PÉTER NEVET ADTA. JAKABOT, A ZEBEDEUS FIÁT ÉS JÁNOST, A JAKAB TESTVÉRÉT, AKIKNEK A BOANERGES NEVET ADTA, AMI AZT JELENTI, MENNYDÖRGÉS FIAI; TOVÁBBÁ ANDRÁST ÉS FÜLÖPÖT, BERTALANT ÉS MÁTÉT, TAMÁST ÉS JAKABOT, AZ ALFEUS FIÁT, TADDEUST ÉS SIMONT, A KANANEUST, JÚDÁS ISKÁRÓTEST, AKI EL IS ÁRULTA ÖT.

Márk evangéliuma 3,13-19

Jézus kiválasztotta az első tanítványait, akikre az emberek szívesen hallgattak, és akik a tanításait hirdették. „Emberhalászoknak” nevezte őket, mert ők voltak a legelső követői, a barátai és azok, akik Az Utolsó vacsora során az Asztalánál is ültek. Ezeket az Apostolokat kell elhelyeznünk az Asztal körüli mezőkre, amely a játék legfontosabb része.

A játék kezdetén az Apostolok még nem foglalnak helyet az Asztalnál, hanem a Játéktáblán lévő kezdőterületükön találhatók. Az Apostolokat négy különböző színnel jelöltük meg: lila (4), narancssárga (3), fehér (4) és ezüst (1). Ahhoz, hogy egy Apostolt az Asztalhoz ültessünk, „meg kell látogatnunk” őket. Ahhoz, hogy meglátogathassunk egy Apostolt, a fordulónk során először ki kell alakítanunk egy 3 Helyszimbólumból álló kombinációt a kártyáink kijátszásával.

Minden színhez más-más Szimbólumkészlet tartozik, amely a 3 Helyszínnel egy szimbólum kombinációjából áll, ahogyan az a Játéktáblán látható.

Minden alkalommal, amikor kijátszunk egy kártyát, azt a Játékosztáblán lévő 3 mező egyikére helyezzük le. A kártyákat csúsztassuk el egymáson, hogy az összes Helyszimbólum látható legyen! **Ahhoz, hogy a kombináció megfelelő legyen és meglátogathassunk egy Apostolt, pontosan három olyan kártyával kell rendelkezniünk, amelyekeken ugyanazok a Helyszimbólumok szerepelnek, mint a Játéktáblán, és ugyanabban a sorrendben!**

Ha ugyanarra a mezőre olyan kártyák is kerülnek, amelyek nem egyeznek meg a kívánt kombináció Helyszimbólumaival, akkor nem tudunk meglátogatni egy Apostolt sem! Tehát legyünk körültekintők, hogy milyen sorrendben játszunk ki és hova helyezzük a kártyáinkat!

Szerencsére, a József-jelölők segítségével befejezhetünk/kiegészíthetünk, vagy teljessé tehetünk egy Szimbólum-kombinációt! Minden egyes József-jelölőn, amit egy másik játékostól kapunk, egy Helyszimbólum található. **Ezt a szimbólumot felhasználhatjuk egy kártya helyett, ha éppen ez a szimbólum hiányozna bárhol a hármaskombináció befejezéséhez!** A József-jelölőket beilleszthetjük akár a kártyák közé is, hogy a kívánt kombinációs sorrend létrejöhessen!



Az első kártyamezőn egy 3 kártyával helyesen megvalósított kombinációt látunk. A második mezőben egy olyan szabályos kombináció látható, amelyet 2 kártyával és 1 József-jelölővel hajtottunk végre. A harmadik mezőben egy szabálytalanul kijátszott kártyasor látható, és nem lehet felhasználni az Apostol meglátogatásához! (Az első kártya miatt nem folyamatos a sorrend!)

10 EGY APOSTOL MEGLÁTOGATÁSA

Ha a Játékosztáblánk egyik mezőjén sikerül kialakítani/összegegyíteni egy teljes Helyszimbólum-készletet, akkor a 2. lépés során meglátogathatunk egy Apostolt!

A kész, teljes kombinációt nem kell azonnal felhasználnunk, és a Játékosztáblánkon hagyva bármelyik következő fordulónkban felhasználhatjuk, mivel **egy fordulóban csak egyszer látogathatunk meg egy Apostolt!**

Amikor meglátogatunk egy Apostolt, kövessük az alábbi lépéseket sorrendben:

- Helyezzük az Apostolt Az Utolsó vacsora Asztalához!**
- Szerezzük meg az Apostol elismerését!**
- Gyűjtsük be az Apostol pontokat!**
- Dobjuk el a felhasznált kártyákat/jelzőket a Játékosztábláról!**
- Ellenőrizzük, az összes Apostol lehelyezésre került-e?**

A Helyezzük az Apostolt Az Utolsó vacsora Asztalához!

Minden szimbólumkészlet/kombináció más-más színű Apostolhoz kapcsolódik! Vegyük el az adott színnek megfelelő Apostolt a kezdőterületéről, és tegyük le Az Utolsó vacsora Asztalának bármelyik üres mezőjére! Ha egy Apostolt már leültettünk, az a játék hátralévő részében már nem mozoghat újra! Amikor az utolsó Apostol is helyet foglal az Asztalnál, a játék a végső fázisába lép (lásd „A játék vége” részt a 20. oldalon)!



Miután sikeresen gyűjtöttük a kívánt kombinációt a kártyák megfelelő sorrendű lehelyezésével, akkor ez lehetővé teszi számunkra, hogy leültessünk egy narancssárga Apostolt az Asztal egy üres mezőjére.



E Ellenőrizzük, az összes Apostol lehelyezésre került-e?

Amennyiben Az Utolsó vacsora alkalmával az összes Apostol Asztalhoz ült, a következő szabályok lépnek érvénybe, amely felgyorsítja a játék végét:

- ♦ Az eddig fel nem használt Megtéréslapka a játék hátralevő részében már nem használható!
- ♦ Az összes Nagytanács ítélete-lapkát, amelyek még mindig a Nagytanács gyűlése sávon vannak, távolítsuk el a játékból!
- ♦ Minden további forduló kezdetén a Nagytanács jelzőt egy mezővel előremozgatjuk! Továbbá minden alkalommal, amikor egy Követőakció Nagytanács-szimbólumot ábrázol, a Nagytanács-jelzőt 1 mezővel mozgassuk előre!

II NAGYTANÁCSGYÜLÉSE

EKKOR JÉZUST A FŐPAPHOZ VITTÉK, ÉS ODA GYŰLEKEZTEK A FŐPAPOK, A VÉNEK ÉS AZ ÍRÁSTUDÓK IS MIND. PÉTER TÁVOLRÓL KÖVETTE ÓT, BE EGÉSZEN A FŐPAP PALOTÁJÁNAK UDVARÁBA, ÉS OTT ÜLT A SZOLGÁKKAL, MELEGEDETT A TŰZNÉL.

A FŐPAPOK PEDIG AZ EGÉSZ NAGYTANÁCCSAL EGYÜTT BIZONYÍTÉKOT KERESTEK JÉZUS ELLEN, HOGY HALÁLRA ADHASSÁK; DE NEM TALÁLTAK. SOKAN TETTEK UGYAN ELLENE HAMIS TANÚVALLOMÁST, A VALLOMÁSOK AZONBAN NEM EGYEZTEK.

Márk evangéliuma 14,53-56

A Szanhedrin, vagyis a „Zsidók Nagytanácsa” volt a legfelsőbb zsidó törvényszék, amely a Kr.e. II. századtól egészen Kr. u. 70-ig állt fenn. A testület 71 tagot számlált, élén egy főpappal, és minden egyes tagja a korabeli zsidó elithez, nemességhez tartozott. A római hódoltság alatt, amely Kr.e. 63-ban kezdődött, a Római Birodalom elvette a Nagytanács kizárólagos jogát, hogy az eléjük állítottak életéről vagy a haláláról döntsön. A Nagytanács által kiszabott minden olyan ítéletet, amely halálbüntetést tartalmazott, a római prokurátornak (magisztrátusnak) kellett jóváhagynia, ahogyan ez Jézus esetében is történt. Éppen ezért, miután a Nagytanács halálra ítélte Jézust, Poncius Pilátus elé állították.

Ahogy Jézus befolyása nőtt Jeruzsálemben, úgy a Nagytanács tagjainak türelme is fogyott. Ezt jeleníti meg a Nagytanács-jelző mozgása a sávon, és amikor az a sáv végére ér, az azt jelenti, hogy Jézust kereszthalálra ítélték, és a játék véget ér! (lásd „A játék vége” részt a 20. oldalon)



Amikor egy Követőakció miatt a Nagytanács-jelző egy olyan mezőre ér, amely tartalmaz egy Nagytanács ítélete-lapkát, annak a lapkának a hatása azonnal érvénybe lép!

Minden játékosnak külön-külön kell összeszámolnia a GYP-ket, amelyeket az adott lapka aktiválásakor kap.

Az a játékos, aki a jelzőt a Nagytanács ítélete mezőre mozgatta, megkapja a lapka által adott összes GYP-t, míg a többi játékos csak a felét (ahol szükséges, lefelé kerekítve)!

A lapkát pontozás után távolítsuk el a játékból! A különböző Nagytanács ítélete-lapkáknak különböző hatásai vannak:

♦ Nagytanács ítélete-lapkák



Minden egyes Példabeszéd-lapkáért, amely a Játékostáblán található, 1 GYP-t kapunk!



Minden egyes Áldozatjelölőért, amely a Raktárunkban található, 1 GYP-t kapunk!



Minden egyes Kőért, Kenyérért, és Halért, amely a Raktárunkban található, 1 GYP-t kapunk!



Minden egyes Követőnk után, amelyek a Pusztaság, Hegy, és a Tó Helyszíneken találhatók, 1 GYP-t kapunk!



Minden egyes teljesített Jószándék-jelölő után (ez könnyen összeszámolható, ha összeadjuk a Jószándék-sávon megtett mezőket), 1 GYP-t kapunk!



Minden egyes Követőnk után, amelyek Az Utolsó vacsora játékerületén találhatók, 1 GYP-t kapunk!



Ez a lapka csak a 2 játékos módban használható! Minden egyes Barátságos Követőnk után, amelyik a készletünkben található, 1 GYP-t kapunk!

A JÁTÉK VÉGE

AKKOR A TIZENKETTŐ KÖZÜL EGY, AKIT ISKÁRIÓTES JÚDÁSNAK HÍVTAK, ELMENT A FŐPAPOKHOZ, ÉS ÍGY SZÓLT: „MIT ADNÁTOK NEKEM, HA KEZETEKBE ADNÁM ŐT?” AZOK HARMINC EZÜSTÖT ÁLLAPÍTOTTAK MEG NEKI.

Máté evangéliuma 26,14-15

A játék azonnal véget ér, amikor a Nagytanács-jelző eléri az utolsó mezőt a sávon, és Jézust halálra ítélik! Ez kétféle módon történhet meg:



- **Ha a Nagytanács jelző a játék során normál ütemben halad, és eléri a sáv végét!**
- **Ha egy játékos lehelyezi az utolsó saját Követőjét is Az Utolsó vacsoránál lévő mezők bármelyikére (vagyis a játékos színének összes Követője már Az Utolsó vacsoránál foglal helyet), akkor a Nagytanács jelzőt helyezzük a sáv utolsó mezőjére!**

Továbbá: Ha az összes Apostol már Az Utolsó vacsora Asztalánál ül, a játék vége felgyorsul, mert minden egyes új forduló kezdetén a Nagytanács jelzőt automatikusan 1 mezővel előrébb léptetjük! (lásd „Ellenőrizzük, az összes Apostol lehelyezésre került-e?” részt a 19. oldalon).

Amint a Nagytanács jelző eléri a sáv utolsó mezőjét, a játék azonnal befejeződik, és megkapjuk a játék végi GYP-ket is!

Játék végi Győzelmi pontokat a következőkért kapunk:

- 1 Példabeszéd-lapkákért
- 2 Követőink Az Utolsó vacsoránál
- 3 Áldozatjelölőkért
- 4 Megtéréslapkáért

1 PÉLDABESZÉD-LAPKÁKÉRT

Győzelmi pontokat már akkor is kaptunk, amikor megszereztük ezeket a lapkákat a játék során. Most a Példabeszédekért a Játékvégi pontok is kiosztásra kerülnek az alapján, hogy **hány** lapka található a Játékostáblánkon:



1	2	3	4	5	6	7
1	3	6	10	13	15	18



2 KÖVETŐINK AZ UTOLSÓ VACSORÁNÁL

Az Utolsó vacsora játékterületén lévő minden egyes Követő GYP-t kap az alapján, hogy melyik Apostol mögött ül! Minél közelebb helyezkedik el egy Követő Jézushoz vagy az Apostolok egyikéhez, annál több GYP-t kap a játék végén!

Sem Jézus, sem az Apostolok nem adnak GYP-t egyetlen játékosnak sem! Az Apostoljelzőkön látható számok az Asztalnál elfoglalt helyük **mögötti** mezőkre kiosztott pontokat jelzik! Győzelmi pontot Jézus és az Apostolok mögé helyezett **Követők** kapnak. Ne feledjük, hogy a sarkokon ülő Követőkkel is lehet GYP-t szerezni a mellettük lévő Apostol színe alapján (vagy Júdás esetében GYP kerül levonásra). Jó tanács: A könnyebb átláthatóság kedvéért, a pontozás után fektessük le az Apostoljelzőket!

A pontok a következőképpen kerülnek kiosztásra:

Jézus



Bár Jézus karizmatikus jelenléte az egész termet betölthetné, a játék szempontjából mindössze 4 mezőt foglal el. Minden Követő, aki közvetlenül e mezők bármelyike mögött ül, 7 GYP jutalmat kap. A sor következő Követője (akit 1 mező választ el Jézustól) 6 GYP-t kap, a következő (2 mezővel távolabb) 5 GYP-t, az utolsó (3 mezővel távolabb) pedig 4 GYP-t szerez!



Apostolok (Júdás kivételével)

Minden egyes Követő után, aki közvetlenül egy Apostol mögött ül, GYP-vel jutalmazza a játékosokat az adott Apostol színétől függően! Közvetlenül egy lila Apostol mögött 4 GYP-t, közvetlenül egy narancssárga Apostol mögött 5 GYP-t, és közvetlenül egy fehér Apostol mögött 6 GYP-t kap a Követő. Ezek a mezők kiindulási pontok, így eszerint minden egyes Követőért 1 GYP-vel kevesebbet kapunk minden olyan mező után, amelyik egyre távolabb helyezkedik el az adott Apostoltól!



Júdás

Annak a játékosnak, akinek Követője közvetlenül Júdás mögött ül, 5 GYP-vel kell csökkentenie a Győzelmi pontjainak számát! A következő Követő (1 mezőre Júdástól) 4 GYP-vel, az utolsó (2 mezővel távolabbi) pedig 3 GYP-vel csökkenti a játékos pontjait!

Ne feledjük, hogy a sarkokon ülő Követőkkel is lehet GYP-t szerezni a mellettük lévő Apostol színe alapján (vagy Júdás esetében GYP kerül levonásra).



A narancssárga Apostol esetében a sárga Követő 5, a kék 4, a piros pedig 3 GYP-t szerez a játékosának. A sarokban lévő piros Követő további 5 GYP-t szerez, hiszen a sarkokban lévő Követők is pontot hoznak a játékosának! A fehér Apostol esetében a piros Követő 6 GYP-t ad a piros játékosnak, a kék 5, a sárga pedig 4-et. Júdás -5 GYP-al csökkenti a kék játékos eredményét és -4-gyel a sárga játékosét. Végül Jézus mögötti négy mezőn lévő Követők 7, 6, 5 és 4 GYP-t szereznek a játékosuknak.

3 ÁLDOZATJELÖLŐKÉRT



Minden egyes Áldozatjelölőért 1 GYP-t kapunk, amely a Raktárunkban található!

4 MEGTÉRÉSLAPKÁÉRT



Azok a játékosok, akik nem használták fel a Megtéréslapkájukat a játék során, és így még mindig a Játékosablájukon tárolják, most 5 GYP-T kapnak!

A játék győztese az a játékos lesz, aki a legtöbb Győzelmi pontot gyűjtötte össze az egész játék során! Ha döntetlen állás áll fent, akkor az a nyertes (az egyenlő pontszámmal rendelkező játékosok közül), aki nem használta fel a Megtéréslapkáját! Ha még ezek után is döntetlen áll fenn, akkor az nyer, aki a játék során több Jószándék-jelölőt adott át játékosársainak! Ha még ezek után is eldöntetlen az állás, akkor a holtversenyben álló játékosok megosztoznak a győzelmen!

KÉTJÁTÉKOS VÁLTOZAT

A 2 játékosra (♣♠) vonatkozó szabályok némileg eltérnek a 3 vagy 4 játékos esetében előírt szabályoktól. Ezeket a változásokat az alábbiakban ismertetjük:

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE 2 FŐRE

JÁTÉKTÁBLA

Helyezzük a Játéktáblát az asztal közepére az 1 vagy 2 játékos oldalával felfelé.

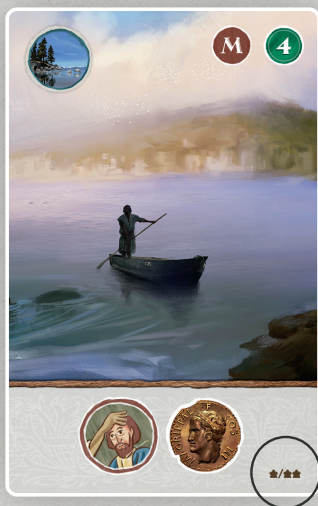


JÓSZÁNDÉK-JELÖLŐK

Az összes Jószándék-jelölőt tegyük vissza a játék dobozába, ezeket a 2 fős játékban nem fogjuk használni!

MANANE (PIAC) KÁRTYÁK

Válogassuk ki a játékhoz a Mahane kártyapakliból az alábbi, a kártyák jobb alsó sarkában látható szimbólumokat tartalmazó lapokat. Csak ezek kerülnek majd bele a játékba, a többi kártyát tegyük vissza játék dobozába!



NAGYTANÁCS ÍTELETE-LAPKÁK

Az összes Nagytanács ítélete-lapkát használni fogjuk, beleértve a 2 játékos ikont tartalmazót is, viszont tegyük vissza a játék dobozába azt a lapkát, amelyiken a Jószándék kinyilatkoztatása akciólehetőséget látjuk!

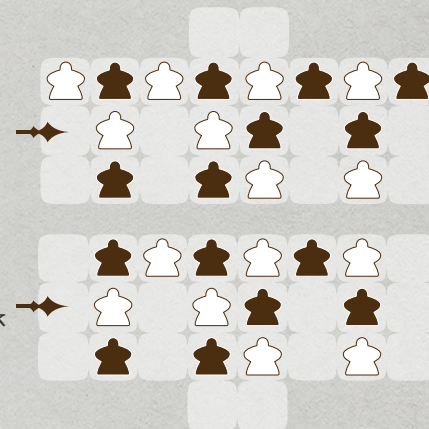
Keverjük össze a maradék lapkákat, majd rakjuk le véletlenszerűen képpel lefelé a Játéktábla Nagytanács mezőire. Ezután fordítsuk meg őket, és hagyjuk így képpel felfelé mindegyiket. Azt a lapkát, amelyik nem került lehelyezésre, tegyük vissza a játék dobozába! Helyezzük a Nagytanács jelzőt ennek a sávnak a legalsó mezőjére.

PÉLDABESZÉD-LAPKÁK

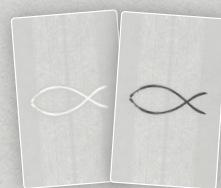
Válogassuk ki 2 GYP és a 3 GYP értékű lapkákat, és tegyük vissza őket a játék dobozába! A 2 fős játékban csak a 0 GYP és az 1 GYP értékű lapkákat használjuk majd.

BARÁTSÁGOS KÖVETŐK

Vegyük elő azt a 2 szint, ami eddig nem került játékba, és a Követőket helyezzük le Az Utolsó vacsora asztalához az ábrán látható elrendezés szerint (nem számít, hogy melyik szint használjuk). Ők lesznek a Barátságos Követők, amelyek mindkét játékos számára előnyt fognak biztosítani!



KEZDŐKÁRTYÁK



A normál Kezdőkártya paklikat most nem használjuk, ehelyett, mindkét játékos a 10-10 Kezdőkártyából álló speciális (feketével és fehérrel jelölt), 2 játékosnak szánt paklik egyikét fogja használni a játékban.

KÖVETŐK KEZDŐ HELYSZÍNEI

A többjátékos változatban összesen 4 Követőt helyeztünk le a Pusztaságra, a Hegyre és a Tóra. A 2 játékos változatban minden játékos pontosan 2 Követőt helyez le minden Helyszínrre: 2-2 figurát a Pusztaságra, a Hegyre és a Tóra!

BARÁTSÁGOS KÖVETŐK

A Barátságos Követők más közösségek tagjai, akik együttműködnek velünk. Ezeket a Követőket az általunk nem használt színek 15 figurája képviseli. A játék előkészítése során a fenti ábrának megfelelően Az Utolsó vacsora Helyszínére kerülnek felállításra. A játék folyamán Barátságos Követőket szerezhethetünk, amelyeket a Játékosablánk melletti saját készletünkben tárolhatunk azért, hogy később Győzelmi pontokat kapjunk értük.

· BARÁTSÁGOS KÖVETŐK CSOPORTJAINAK PONTOZÁSA ·

A játék során a Barátságos Követők fokozatosan, színek szerint csoportosulnak Az Utolsó vacsora területén. A Barátságos Követők egy csoportját az azonos színű Követők alkotják, akik vízszintesen és függőlegesen (de nem átlósan) szomszédosak egymással. Ha bármelyik játéka akció arra utasít, hogy lepontozhatjuk a Barátságos Követők egy csoportját, akkor az adott játékos minden egyes, a csoportban lévő azonos színű Barátságos Követő után 1 GYP-t kap!



Pontozáskor ezért a Barátságos Követők csoportjáért 5 GYP-t kapunk.

· KÖVETŐK LEHELVEZÉSE AZ UTOLSÓ VACSORÁHOZ ·

A 2 fős játékban, amikor egy Követőt helyezünk le Az Utolsó vacsora területére (Részvétel az Utolsó vacsorán vagy Meghívás az Utolsó vacsorára akciókkal), két lehetőség közül választhatunk: lehelyezünk egy Követőt egy üres mezőre a normál szabályok szerint, **VAGY** lehelyezünk egy Követőt egy olyan mezőre, ahol már egy Barátságos Követő található. Amennyiben az utóbbit választjuk, akkor vegyük fel a Barátságos Követő figuráját a Játéktábláról, és tegyük a Játékos táblánk mellé! A jutalmat, amely a választott mezőre van nyomtatva, nem kapjuk meg!



A piros játékos elküld egy Követőt Az Utolsó vacsora egyik, már elfoglalt mezőjére, majd először leveszi a Barátságos Követőt, amelyik a mezőn van, és a saját Játékos táblájára mellé helyezi.

◆ TOVÁBBI KÖVETŐ AKCIÓK

Az alábbi Követő akciók csak kizárólag a 2 játékos változatban használatosak:



Barátságos Követő lehelyezése

A saját készletünkben Barátságos Követőt helyezhetünk le Az Utolsó vacsora egy üres mezőjére úgy, hogy a mező költségét nem kell kifizetnünk! Ha a figurát függőlegesen vagy vízszintesen 1 vagy több azonos színű Barátságos Követő szomszédságába helyezzük, akkor azonnal pontozzuk le a Barátságos Követők ezen csoportját a korábban leírtak szerint!



Az előző példát folytatva, a piros játékos kijátszik egy kártyát és úgy dönt, hogy a készletében lévő Barátságos Követőjét a jelzett helyre teszi. Ezzel kialakítja a Barátságos Követők négyes csoportját, amiért 4 GYP-t kap!



Barátságos Követő áthelyezése

Kiválasztunk egy tetszőleges színű Barátságos Követőt, amely Az Utolsó vacsora egyik mezőjén található, és áthelyezhetjük Az Utolsó vacsora bármely másik üres mezőjére! Ha a figurát függőlegesen vagy vízszintesen 1 vagy több azonos színű Barátságos Követő szomszédságába helyezzük, akkor azonnal pontozzuk le a Barátságos Követők ezen csoportját a korábban leírtak szerint!

· JÓSZÁNDÉK KINYILATKOZTATÁSA ·

A 2 játékos változatban nem használjuk a Jószándék-jelölőket, ezért GYP-eket sem kapunk értük!



őnyörgés Barabbásért: Egyszemélyes játékmód



AMIKOR TEHÁT ÖSSZEGYÜLTÉK, PILÁTUS EZT KÉRDEZTE TŐLÜK: „MIT AKARTOK, MELYIKET BOCSÁSSAM NEKTEK SZABADON: BARABBÁST VAGY JÉZUST, AKIT KRISZTUSNAK MONDANAK?”

A FŐPAPOK ÉS A VÉNEK AZONBAN RÁVETTÉK A SOKASÁGOT, HOGY BARABBÁST KÉRJÉK KI, JÉZUST PEDIG VESZÍTSEK EL.

PILÁTUS ÍGY SZÓLT HOZZÁJUK: „MIT TEGYEK AKKOR JÉZUSSAL, AKIT KRISZTUSNAK MONDANAK?” MINDNYÁJAN ÍGY KIÁLTOTTÁK: „FESZÍTSEK MEG!”

AKKOR SZABADON BOCSÁTOTTA NEKIK BARABBÁST, JÉZUST PEDIG MEGOSTOROZTATTA, ÉS KISZOLGÁLTATTA, HOGY FESZÍTSEK MEG.

Máté evangéliuma 27,17;20;22;26

· EGY JÁTÉKOS BARABBÁS ELLEN ·

Ha az Egyszemélyes játékmódot választjuk, akkor Barabbás ellen fogunk játszani, aki Jézus letartóztatásakor a bűneiért kiszabott ítéletre várt. Barabbás ismeri a Nagytanács szándékát és Jézus elleni megszállottságukat, ebből igyekszik előny kovácsolni, hogy kegyelemben részesüljön! Barabbás akcióit és döntéseit a játék során maga a játék irányítja!

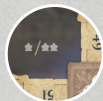
Az alábbi Egyszemélyes játékváltozat szabályai során, amikor a „játékosra” történik utalás, akkor rólunk (az emberi játékosról), amikor pedig „Barabbásra”, akkor az ellenfelünkről van szó, akit a játék irányít!

· EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD ELŐKÉSZÍTÉSE ·

Az Egyszemélyes játék előkészítése szinte ugyanúgy történik, mint a 3 vagy 4 fős játéknál, kivéve az alábbi változtatásokat:

∞ JÁTÉKTÁBLA

Helyezzük a Játéktáblát az asztal közepére az 1 vagy 2 játékos oldalával felfelé.



∞ JÓSZÁNDÉK-JELÖLŐK

Az összes Jószándék-jelölőt tegyük vissza a játék dobozába, ezeket az Egyszemélyes játékmódban nem fogjuk használni!

∞ HELYSZÍN SZIMBÓLUM-LAPKÁK

Az összes Helyszín szimbólum-lapkát tegyük vissza a játék dobozába, ezeket az Egyszemélyes játékmódban nem fogjuk használni! Helyettük a Játéktáblára nyomtatott Helyszín szimbólumokat próbáljuk majd meg teljesíteni!

∞ MAHANE (PIAC) KÁRTYÁK

Válogassuk ki a játékhoz a Mahane kártyapakliból az alábbi, a kártyák jobb alsó sarkában látható szimbólumokat tartalmazó lapokat. Csak ezek kerülnek majd játékba, a többi kártyát tegyük vissza játék dobozába!



∞ NAGYTANÁCS ÍTELETE-LAPKÁK

Keressük ki a 8 db speciális Nagytanács ítélete-lapkát (ezzel az ikonnal) az Egyszemélyes játékhoz. Keverjük össze mind a 6 lapkát, majd rakjuk le véletlenszerűen képpel lefelé a Játéktábla Nagytanács mezőire. Ne fordítsuk meg őket, hagyjuk így képpel lefelé mindegyiket! Csak akkor kell majd megfordítanunk, ha a Nagytanács jelző eléri az adott szintet!



∞ PÉLDABESZÉD-LAPKÁK

Válogassuk ki a 2 GYP és a 3 GYP értékű lapkákat, tegyük vissza őket a játék dobozába! A 2 fős játékban csak a 0 GYP és az 1 GYP értékű lapkákat használjuk majd.

∞ BARABBÁS KÖVETŐI

Válasszunk egy olyan játékoszint Barabbásnak, amelyet most nem használunk, ők lesznek Barabbás Követői!

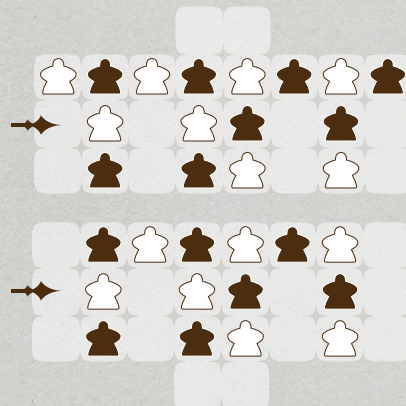
∞ BARABBÁS KÁRTYAPAKLI

Vegyük elő a 25 Barabbás-kártyából (álló paklit, keverjük meg alaposan, és tegyük le egy könnyen elérhető helyre. Barabbásnak nincs szüksége Játékos táblára, mivel nem használ nyersanyagokat és érméket sem. Az egész játék során csak arra lesz szükségünk, hogy a paklijában lévő kártyákat felfedjük, és hogy az általa összegyűjtött Példabeszéd-lapkákat lehelyezzük az asztalra.

BARÁTSÁGOS KÖVETŐK AZ UTOLSÓ VACSORÁNÁL

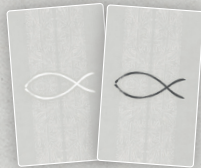
Vegyünk elő 2 szint, ami eddig nem került játékba, és a Követőket helyezzük le Az Utolsó vacsora Asztalához az ábrán látható elrendezés szerint. Nem számít, hogy melyik szint használjuk, de **jegyezzük meg, hogy melyik szint használtuk** a fehér, és melyiket a fekete Követők esetén. Ők lesznek a Barátságos Követők, amelyek mind számodra, mind Barabbás számára is előnyt fognak biztosítani!

A Barátságos Követők az Egyszemélyes játékban is ugyanazokat a szabályokat fogják követni, mint a 2 fős játékban (lásd a 22. oldalon).



KEZDŐKÁRTYÁK

A normál Kezdőkártya paklikat most nem használjuk, ehelyett hozzunk létre, a speciális (feketével és fehérrel jelölt), 2 játékosnak szánt paklik összekeveréséből egy 20 lapos Kezdőkártya készletet, ezt fogjuk majd használni a játékban!



KÖVETŐK KEZDŐ HELYSZÍNEI

A többjátékos változatban összesen 4 Követőt helyeztünk le a Pusztaságra, a Hegyre és a Tóra. Az Egyszemélyes változatban Barabbás és Mi is pontosan 2 Követőt helyezünk le minden Helyszínrre: 2-2 figurát a Pusztaságra, a Hegyre és a Tóra!

KEZDŐ NYERSANYAGOK

Helyezzünk 1 Követ, 1 Kenyeret, 1 Halat és 1 Áldozatjelölőt a saját Raktárunk üres mezőire, majd vegyünk el 6 Dénárt a közös készletből.

A JÁTÉK FORDULÓJA

A játékot elsőként Barabbás kezdi, aki húz egy lapot a paklijából és végrehajtja annak hatását! Amint a kártya hatása teljesült, Barabbás fordulója véget ér, és Mi következünk, végrehajtva fordulónkat a normál szabályok szerint.

Innentől kezdve a fordulóinkat egymást felváltva végezzük el, egészen a játék végéig.

A Barabbás kártyák hatását felülről lefelé haladva, a következőképpen hajtjuk végre:

- Barabbás 1 GYP-t kap minden egyes Követője után, amely a Pusztaság és a Tó Helyszíneken található!

- Barabbás 1 GYP-t kap minden egyes Követője után, amely a Hegy és a Tó helyszíneken található!

- Barabbás 1 GYP-t kap minden egyes Követője után, amely a Pusztaság és a Hegy helyszíneken található!

- Helyezzük le Barabbás 2 Követőjét (1-1 Követőt mindkét helyre) arra a Helyszínrre, ahol a legkevesebb Követője van! Ha a Követők elhelyezésénél több Helyszín között holtverseny alakul ki, a Pusztaságban történő elhelyezés elsőbbséget élvez bármelyik másik Helyszínnel szemben, a Hegy pedig elsőbbséget élvez a Tóval szemben! Továbbá, a szokásos módon, Barabbás Követőinek maximális száma minden Helyszínen 3 lehet, csakúgy, mint nálunk!

Ha az a Helyszín, ahová Barabbásnak Követőt kell lehelyeznie, tele van, távolítsuk el az egyik Követőnket, hogy Barabbás Követője lehelyezésre kerüljön, de nem kell ezért fizetnie! Az eltávolított Követőnket tegyük vissza a Táborunkba!

- Barabbás 1 GYP-t kap minden egyes nyersanyag után, amely a mi Raktárunkban található!

- Vegyünk el 1 Barabbás Követőt arról a Helyszínről, ahol a legtöbb található (ha több Helyszín között holtverseny alakul ki, a sorrend mindig Pusztaság, Hegy, majd Tó), és tegyük a legelső üres mezőre, amely Az Utolsó vacsora jelzett sorában található, a nyíllal jelölt irányból kiindulva! Barabbásnak ehhez nem kell nyersanyagot fizetnie! Ha a Követő egy olyan mezőre kerül, ahol Jutalom van feltüntetve, akkor azt hagyjuk figyelmen kívül, hacsak nem egy Példabeszéd meghallgatása- vagy a Nagytanács gyűlése akcióról van szó!

- Vegyünk el az első Barátságos Követőt, amely Az Utolsó vacsora jelzett sorában található a nyíllal jelölt irányból kiindulva, és helyezzük az első üres mezőre, függőlegesen vagy vízszintesen a nyíl irányába, egy vele azonos színű Követő mellé. Ezután Barabbás lepontozza az imént megnövelt Követői csoportot.

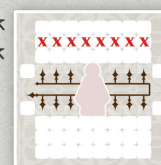
- Miután Barabbás lehelyezte a Követőjét, a normál szabályok szerint felveszi a következő Példabeszéd-lapkát, amennyiben elegendő Követője van az Utolsó vacsoránál (lásd: Példabeszéd meghallgatása, a 10. oldalon).

- Barabbás lepontozza a jelzett színű (fekete vagy fehér) Követők legnagyobb csoportját, amelyek az adott a pillanatban jelen vannak Az Utolsó vacsoránál. Ezután mozgassuk a Nagytanács-jelzőt 1 mezővel előre a sávján, ha a jelző olyan mezőre ér, amelyen egy Nagytanács ítélete-lapka található, fordítsuk meg a lapkát, és alkalmazzuk annak hatását.

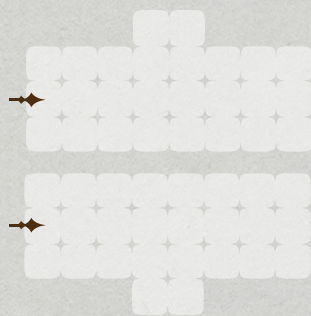
Az Egyszemélyes játékmódban nem a normál Nagytanács ítétele-lapkákat használjuk, hanem speciális lapkákat, amelyek a következő hatásokkal rendelkeznek:

Távolítsuk el az összes Követőnket és az összes Barátságos Követőt Az Utolsó vacsora jelzett helyeiről!

(Barabbás Követői nem érintettek!) A Követőinket tegyük vissza a Táborunkba, a Barátságos Követőket pedig a játék dobozába! Ezután rakjunk le egy jelzett színű Apostolt az Asztal első üres mezőjére, ahogyan az a lapkán látható! Ha nincs már több ilyen színű Apostol, akkor egyet sem tudunk lerakni.



PONTOSÍTÁSOK A BARABBÁS KÁRTYÁK KÖVETŐINEK LEHELVEZÉSVEL KAPCSOLATBAN



A Barabbás kártyák arra fognak utasítani, hogy Az Utolsó vacsora melyik mezőjére kell lehelyezni a Követőit. Figyeljünk a mezők rácsformájára, hogy azok az Asztal fölött vagy az Asztal alatt helyezkednek-e el!

Amikor egy Barabbás kártya arra utasít, hogy helyezzünk el egy Barátságos Követőt Az Utolsó vacsora területére, keressük meg a jelzett sorban az első üres mezőt a nyíl irányába haladva. Ha nincs üres mező abban a sorban, nézzük meg a közvetlenül alatta lévő sort, ugyanabba az irányba! Ha ezzel Az Utolsó vacsora legalsó sorába kerülünk, és még mindig nincs üres mező, menjünk fel az első sorba, és folytassuk a folyamatot addig, amíg nem találunk egy üres helyet!

Egyszemélyes kampányjáték: Út Jeruzsálembe

Ez a játékváltozat lehetővé teszi, hogy az Egyszemélyes szabályokkal egy teljes „kampányt” lejátszhassunk, miközben minden egyes játék egyre nehezebb kihívás elé állít bennünket! Ahhoz, hogy megnyerjük ezt a játékmódot, Názaretből Jeruzsálembe kell vezetnünk a Követőinket. Ehhez összesen 6 kihívást kell teljesítenünk, amelyek különböző városokban játszódnak, ahol Jézus és tanítványai megfordultak és áthaladtak, mielőtt elérték volna a zsidó fővárost.

Ahhoz, hogy egyik városból a másikba léphessünk tovább, meg kell nyernünk a játékot Barabbás ellen, és legalább 150 GYP-t kell elérnünk! Ha a kihívást az első próbálkozásra nem sikerül teljesíteni, akkor újra tudjuk indítani a küldetést, és az előző játék során összegyűjtött Példabeszéd-lapkákat tartjuk meg! Ha a második próbálkozásra sem tudunk győzni, akkor elvesztjük az addig felhalmozott Példabeszéd-lapkákat, és újra kell kezdenünk a kihívást teljesen üres kézzel, ugyanabban a városban, de már némi tapasztalattal felvértezve, ami nem elhanyagolható!

Az első város után minden egyes új város kihívása egy kicsit nehezebb lesz, és az egyes városok által okozott további nehézségek pedig halmozódnak: a játék folyamán minden a helyén marad. Például, ha Jerikó városából indulunk, szembe kell néznünk Kána, Szamária, Emmausz és Jerikó városának nehézségi szintjével (Názáret, az első olyan város, amely nem rendelkezik semmilyen extra nehézséggel).

A különböző városok nehézségei a következők:

- ✦ **NÁZÁRET:** Nincs további nehezítés, az Egyszemélyes játékváltozat szabályai szerint kell játszsanunk. Le kell győznünk Barabbást úgy, hogy 150 vagy több GYP-t kell elérnünk!
- ✦ **KÁNA:** Ahelyett, hogy a táblára nyomtatott Helyszín szimbólumokkal játszanánk, használjuk a Helyszín szimbólum-lapkákat úgy, mintha egy 2, 3 vagy 4 fős játékban vennénk részt!
- ✦ **SAMÁRIA:** A játék végén Barabbás +1 GYP-t kap minden egyes Követője után, aki Az Utolsó vacsora területén látható!
- ✦ **EMMAUSZ:** Úgy kell kezdenünk a játékot, hogy nincs nyersanyag a Raktárunkban!
- ✦ **JERIKÓ:** A játék kezdetén nem helyezhetünk le Követőt Az Utolsó vacsora sarokmezőire (◆), és nem lehet Áldozatjelölőnk sem a Raktárunkban!
- ✦ **BETÁNIA:** A játék elején nem helyezhetünk le Követőket a Pusztaság, a Hegy és a Tó helyszínekre sem!
- ✦ **JERUZSÁLEM:** A játék előkészítésekor, az 1 GYP-t érő Példabeszéd-lapkákat cseréljük le a 3 GYP-t érő lapkákra, és helyezük ezeket a lapkákat a megfelelő kupac tetejére! Az egyes kupacok aljára pedig a 0 GYP-t érő Párbeszéd-lapkák kerülnek.



I · AZ IRGALMAS SZAMARITÁNUS (LK 10,30-37) – Példázat az irgalmas szamaritánusról

Válaszul Jézus ezt mondta neki: Egy ember ment le Jeruzsálemből Jerikóba, és rablók kezébe esett, akik kifosztották, meg is verték, azután félholtan otthagya elmentek. Történetesen egy pap ment azon az úton lefelé, de amikor meglátta, elkerülte. Hasonlóképpen egy lévita is odaért arra a helyre, de amikor meglátta, ő is elkerülte. Egy arra utazó samaritánus pedig, amikor odaért hozzá és meglátta, megszánta, odament, olajat és bort öntött sebeire, és bekötötte azokat. Azután feltette őt a saját állatára, elvitte egy fogadóba, és gondját viselte. Másnap elővett két dénárt, odaadta a fogadónak, és azt mondta neki: Viselj rá gondot, és ha valamit még ráköltesz, amikor visszatérek, megadom neked.

Mit gondolsz, e három közül ki volt a felebarátja a rablók kezébe esett embernek? Ő így felelt: „Az, aki irgalmas volt hozzá.” Jézus erre ezt mondta neki: „Menj el, te is hasonlóképpen cselekedj!”



II · A MAGVETŐ (MK 4,1-9) – Példázat a magvetőről

Ismét tanítani kezdett a tengerparton, és igen nagy sokaság gyülekezett hozzá, ezért hajóba szállva a tengeren maradt; az egész sokaság pedig a tengerparton volt. Sokat tanította őket példázatokban; és ezt mondta nekik tanítás közben: „Halljátok! Íme, kiment a magvető vetni, és történt vetés közben, hogy némely mag az útfélre esett, de jöttek a madarak, és felkapkodták. Némelyik pedig a köves helyre esett, ahol kevés volt a föld, és azonnal kihajtott, mert nem volt mélyen a földben; amikor pedig felkelt a nap, megperzselődött, és mivel nem volt gyökere, kiszáradt. Más része a tövissek közé esett, de a tövisek megnőttek, megfojtották, és így nem hozott termést. A többi pedig a jó földbe esett, és mikor kikelt, és szárba szökken, termést hozott: egyik a harmincszorosát, másik a hatvanszorosát, sőt némelyik a százszorosát is.” Majd hozzátette: „Akinek van füle a hallásra, hallja!”



III · AZ ELREJTETT KINCS (MT 13,44) – Példázat az elrejtett kincsről

Hasonló a mennyek országa a szántóföldben elrejtett kincshez, amelyet az ember, miután megtalált, elrejt, majd örömeiben elmegy, eladja mindenét, amije van, és megveszi azt a szántóföldet.



IV · FŐHELYEK VÁLOGATÁSA (LK 14,7-10) – Példázat a főhelyek válogatásáról

Azután egy példázatot mondott a meghívottaknak, amikor látta, hogyan válogatják a főhelyeket: Ha valaki lakodalomba hív, ne ülj a főhelyre, mert lehet, hogy nálad érdemesebb embert is meghívott. És ha odamegy hozzád, aki meghívott téged is meg őt is, és így szól: Engedd át neki a helyed! – akkor szégyenszemre az utolsó helyre fogsz kerülni. Hanem ha meghívóznak, menj el, ülj le az utolsó helyre, hogy amikor jön az, aki meghívott, így szóljon hozzád: Barátom, ülj feljebb! Akkor becsületed lesz minden asztaltársad előtt.



V · A TÉKOZLÓ FIÚ (LK 15,11-32) – Példázat a tékozló fiúról

Azután így folytatta: „Egy embernek volt két fia. A fiatalabb ezt mondta az apjának: Atyám, add ki nekem a vagyom rám eső részét! Ő pedig megosztotta közöttük a vagyont. Néhány nap múlva a fiatalabb fiú összeszedett mindent, elköltözött egy távoli vidékre, és ott eltékozolta a vagyont, mert kicsapongó életet élt. Miután elköltötte mindenét, nagy éhínség támadt azon a vidéken, úgyhogy nélkülözni kezdett. Ekkor elment, és elszegődött annak a vidéknek egyik polgárához, aki kiküldte őt a földjeire disznókat legeltetni. Ő pedig szívesen jóllakott volna akár azzal az eleséggel is, amit a disznók ettek, de senki sem adott neki.

Ekkor magába szállt, és ezt mondta: Az én apámnak hány bérese bővelkedik kenyérben, én pedig itt éhen halok! Útra kelek, elmegyek apámhoz, és azt mondom neki: Atyám, vétkeztem az ég ellen és teellened. Nem vagyok többé méltó arra, hogy fiadnak nevezzenek, tégy engem olyanná, mint béreseid közül egy.

És útra kelve el is ment az apjához. Még távol volt, amikor apja meglátta őt, megszánta, elébe futott, nyakába borult, és megcsókolta őt. A fiú ekkor így szólt hozzá: Atyám, vétkeztem az ég ellen és teellened, és nem vagyok méltó arra, hogy fiadnak nevezzenek. Az apa viszont ezt mondta szolgáinak: Hozzatok ki hamar a legjobb ruhát, és adjátok rá, húzzatok gyűrűt az ujjára és sarut a lábára! Hozzatok a hízott borjút, és vágjátok le!

Együnk, és vigadjunk, mert ez az én fiam meghalt és feltámadott, elveszett és megtaláltatott. És vigadozni kezdtek.



VI · A MUSTÁRMAG (MK 4,30-32) – Példázat a mustármagról

Majd így folytatta: „Mihez hasonlítsuk az Isten országát, vagy milyen példázatba foglaljuk? Olyan, mint a mustármag: mikor elvetik a földbe, kisebb minden magnál a földön, miután pedig elvetették, megnő, és nagyobb lesz minden veteménynél, és olyan nagy ágakat hajt, hogy árnyékában fészket rakhatnak az égi madarak.”



VII · AZ ELVESZETT JUH (LK 15,3-6) – Példázat az elveszett juhról

Ő ezt a példázatot mondta nekik: „Ha valakinek közületek száz juha van, és elveszít közülük egyet, vajon nem hagyja-e ott a kilencvenkilencet a pusztában, és nem megy-e addig az elveszett után, amíg meg nem találja? És ha megtalálta, felveszi a vállára örömeiben, hazamegy, összehívja barátait és szomszédait, majd így szól hozzájuk: Örüljetek velem, mert megtaláltam az elveszett juhomat.”



KÉSZÍTŐK

Játékterv: Carmen G. Jiménez

Illusztrációk: L.A. Draws,
Enrique Corominas and David Esbrí

Szerkesztette: David Esbrí

Játékszabály: Holl Márta

Köszönet a teológiai részletek
tisztázásáért Fischer Tamás!

Magyar változat: Szöllősi Peti

A SZERZŐ KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁSA

Teljes szívemből köszönöm Lolónak, Carolnak, Vanesa-nak, Avepitunak és Daninak a játék tesztelésében nyújtott segítségüket. Különösképpen szeretném kifejezni elismerésemet Fran de Latin Ludensnek és Jota de Frikiguíasnak, a megjegyzéseikért és véleményükért. És minden kétséget kizáróan, ez a játék nem létezne Alberto Cordon (Sparthan) nélkül, aki az utazásom során útítársam volt ebben a játékban. Köszönöm, köszönöm, köszönöm!

A szabályban szereplő bibliai idézetek a Magyar Bibliatársulat Ószövetségi és Újszövetségi Bibliafordító Szakbizottságának fordításai.



Kövessd a Vagabundot!

Importálja és Magyarországon
forgalomba hozza a
Vagabund kiadó EC



WEBSHOP: WWW.JOJATEKJOARON.HU



DEVIR

www.devir.com

Devir Contenidos S.L.
C/ Rosselló, 184
08008 Barcelona