

Jerusalem

Anno Domini —

· LIVRO DE REGRAS ·



Jerusalem

Anno Domini

E A MAIOR PARTE DA MULTIDÃO ESTENDEU OS SEUS MANTOS PELO CAMINHO; E OUTROS CORTAVAM RAMOS DE ÁRVORES, E OS ESPALHAVAM PELO CAMINHO.

AO ENTRAR ELE EM JERUSALÉM, AGITOU-SE A CIDADE TODA E PERGUNTAVA: “QUEM É ESTE?”

E AS MULTIDÕES RESPONDIAM: “ESTE É O PROFETA JESUS, DE NAZARÉ DA GALILEIA”.

Mt 21,8 e 10-11

Jerusalém, ano 33 da Era Comum: surge um homem que irá alterar o curso da História. Ele viaja de terra em terra, anunciando um mundo diferente. As suas palavras transmitem o poder e a força de alguém que não teme, de alguém com autoridade, de alguém que fala a verdade. À medida que a sua fama cresce, os líderes da religião estabelecida, o Sinédrio e outros anciãos do templo começam a ver nas suas crenças uma ameaça. Decidem que têm de acabar com ele. “Quem é este que perdoa pecados? Quem é este que procura destruir-nos?”.

Na Primavera, as multidões acorrem a Jerusalém para celebrar a Pessach. Vêm de toda a terra apenas para escutar as suas palavras. Reúnem-se para jantar, e até os seus discípulos discutem quem merece sentar-se mais próximo dele. Este seria o derradeiro evento que partilhariam: a Última Ceia.

Ele sabe-o, e deixa-os com o seu legado: “Mas eu digo-vos, amem os vossos inimigos e orem pelos que vos perseguem”. Isto leva à sua detenção: uma pequena traição, que muito pouco custou ao Sinédrio, nada mais do que 30 moedas de prata.

O céu escurece e a terra treme. Esse homem morre, crucificado em conjunto com dois ladrões. Morre perdoadando aqueles que o penduraram na cruz de madeira. O seu nome é Jesus de Nazaré.

· INTRODUÇÃO AO JOGO ·

Em *Jerusalem, Anno Domini*, cada jogador representa uma das comunidades de seguidores de Jesus de Nazaré que, das vilas e aldeias próximas, se deslocaram a Jerusalém. Eles pretendem juntar-se ao encontro no local da Última Ceia, e sentar-se tão perto quanto possível de Jesus e dos seus Apóstolos. Neste jogo, isto é alcançado jogando cartas e gerindo recursos.

Deve salientar-se que, de acordo com os relatos dos evangelistas, Jesus e os seus Apóstolos foram acompanhados por várias pessoas durante a Última Ceia. Tem sido sugerido que algumas delas estariam na mesma sala, e outras em redor da casa, uma vez que decorreram apenas alguns dias desde a entrada de Jesus em Jerusalém rodeado pela multidão, e muitos dos seus seguidores deslocaram-se ao Cenáculo, no Monte Sião, para celebrar a Pessach, a mais importante das festividades judaicas.

· OBJETIVO DO JOGO ·

E JESUS ENVIOU PEDRO E JOÃO, DIZENDO: “IDE, PREPARAI-NOS A PÁSCOA, PARA QUE DURANTE ELA COMAMOS”.

PERGUNTARAM-LHE ELES: “ONDE QUERES QUE A PREPAREMOS?”

RESPONDEU-LHES: “QUANDO ENTRARDES NA CIDADE, SAIR-VOS-Á AO ENCONTRO UM HOMEM, LEVANDO UM CÂNTARO DE ÁGUA; SEGUI-O ATÉ A CASA EM QUE ELE ENTRAR. E DIREIS AO DONO DA CASA: “O MESTRE MANDA PERGUNTAR-TE: ONDE ESTÁ O APOSENTO EM QUE HEI DE COMER A PÁSCOA COM OS MEUS DISCÍPULOS?”. ENTÃO ELE VOS MOSTRARÁ UM GRANDE CENÁCULO MOBILIADO; AÍ FAZEI OS PREPARATIVOS”.

Lc 22,8-12

O teu objetivo é colocar o maior número possível dos teus Seguidores na Última Ceia. Queres que fiquem o mais perto possível dos Apóstolos e do próprio Jesus, uma vez que assim obterás mais Pontos de Vitória (designados “PV”) no final da partida.

As cartas, e o modo como as usas, são o aspecto mais importante deste jogo. Cada carta tem um símbolo que corresponde a um dos cinco Lugares chave em Jerusalém e ao seu redor. Ao jogar cartas vais criar conjuntos com estes símbolos, que te permitirão conduzir os Apóstolos até à Mesa. Tens de ter cuidado ao jogar as tuas cartas e usar os Recursos que podes obter, uma vez que vão determinar quão próximo da Mesa os teus Seguidores conseguirão chegar.

· NÚMERO DE JOGADORES ·

Estas regras aplicam-se a partidas com 3 ou 4 jogadores. Partidas a 2 jogadores e em solitário têm algumas regras especiais, que são explicadas em secções próprias (páginas 22 e 24). Quando uma regra padrão é modificada em partidas a 2 jogadores ou em solitário, é identificada com este símbolo: ♣♣. Deste modo, podes consultar a secção apropriada e verificar qual a alteração.

· Uma nota para jogadores inexperientes ·

Se é a primeira vez que estás a jogar um jogo de tabuleiro moderno, estas regras podem parecer algo intimidantes. Não te preocupes, estamos aqui para ajudar.

Primeiro, antes mesmo de leres as regras, recomendamos-te que visites o nosso site www.devir.es/ierusalem e assistas ao vídeo tutorial, que te proporcionará uma visão geral do jogo. Depois de o fazeres, podes ler as regras e ver em pormenor como o jogo funciona. Deste modo, os elementos serão já familiares quando forem introduzidos.

Português / Brasileiro

De modo a que a versão portuguesa de Ierusalem Anno Domini possa servir tanto os consumidores do mercado português, como do mercado brasileiro, foram realizados alguns ajustes, tanto na jogabilidade, como nos conteúdos, pelo que os fragmentos bíblicos podem diferir das versões oficiais, quer de um, quer do outro país.



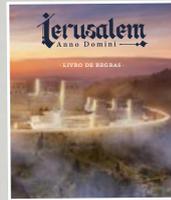
COMPONENTES DO JOGO



1 tabuleiro principal



4 tabuleiros de jogador



Este livro de regras



4 peças Revelação
(1 por jogador)



4 peças Armazém Bloqueado
(1 por jogador)



3 peças Lugar Bloqueado:
(1 para o Deserto, 1 para a Montanha, e 1 para o Lago.)



32 fichas Favor
(8 por jogador)



28 peças Parábola
(4 de cada um dos 7 diferentes tipos)



50 fichas Oferenda



15 peças Símbolo de Lugar



60 moedas de denários
(10 de valor 5, 20 de valor 3, 30 de valor 1)



7 peças Julgamento
no Sinédrio



1 baralho com 10 cartas
Iniciais por jogador



1 baralho com
23 cartas Mahanah



1 baralho com
10 cartas 33 d.C.



1 baralho de 10 cartas Iniciais
adicionais por jogador
(para partidas a 2 jogadores
e para o modo solitário)



7 peças adicionais
Julgamento no Sinédrio
(para o modo solitário)



4 cartas Auxiliar para
partidas a 3 ou 4 jogadores



2 cartas Auxiliar para
partidas a 1 ou 2 jogadores



1 baralho de
25 cartas Barrabás
(para o modo solitário)



1 peça Jesus



12 marcadores Apóstolos
em 4 cores
(laranja (3), roxo (4),
branco (4), e prateado (1))



60 Seguidores, em
4 cores diferentes
(15 em cada cor)



30 fichas Pedra



30 fichas Pão



30 fichas Peixe



4 marcadores de Pontuação
(1 por jogador)



1 marcador Sinédrio



4 marcadores
Favores Realizados
(1 por jogador)

• O TABULEIRO PRINCIPAL E O TABULEIRO DO JOGADOR •



Estas áreas são explicadas em pormenor a partir da página 14:

- | | | | |
|-------------------|------------------------|------------------------------|------------------------------------------|
| 1 Mercado | 4 Lago | 7 A Última Ceia | 10 Registro de Pontos de Vitória |
| 2 Deserto | 5 Templo | 8 Pilhas de Parábolas | 11 Área Inicial para os Apóstolos |
| 3 Montanha | 6 Cartas Mahane | 9 O Sinédrio | 12 Favores e Cartas 33 d.C. |

Peças Revelação



Estas áreas são explicadas em pormenor a partir da página 12:

- 1** Área de Revelação
- 2** Lembretes
- 3** 3 espaços para jogar cartas
- 4** Acampamento e Armazém
- 5** Parábolas



Peças Armazém Bloqueado



Preparação Individual

Cada jogador prepara as suas peças seguindo estes passos:

- 1 Escolhe uma cor e recebe o tabuleiro de jogador, os Seguidores, o baralho de 10 cartas Iniciais, o marcador de Pontuação e as fichas Favor dessa cor. Embaralha as tuas cartas Iniciais e coloca-as numa pilha com a face para baixo, à esquerda do teu tabuleiro de jogador. Mantém as tuas fichas Favor junto ao teu tabuleiro de jogador, com o símbolo Favor para cima, e o símbolo Lugar oculto.
- 2 Pega numa peça Revelação e coloca-a no espaço correspondente do teu tabuleiro de jogador.
- 3 Pega numa peça Armazém Bloqueado e coloca-a no espaço inferior do teu Armazém (no teu tabuleiro de jogador).
- 4 Coloca o teu marcador de Pontuação junto ao Registro de Pontos de Vitória que cerca o tabuleiro principal. Coloca o teu marcador Favores Realizados no primeiro espaço do Registro de Favores.



- 5 Recebe, da reserva, 1 Pedra, 1 Pão, 1 Peixe e 1 Oferenda, e coloca-os nos espaços vazios do teu Armazém.
- 6 Coloca 1 dos teus Seguidores na Última Geia, num dos espaços de canto disponíveis que possuam este símbolo .
- 7 Coloca 4 dos teus Seguidores no tabuleiro principal: 1 no Deserto, 1 na Montanha, 1 no Lago e o quarto num destes Lugares, à escolha. Coloca os teus Seguidores restantes no teu Armazém / Acampamento.
- 8 Finalmente, determina quem será o jogador inicial: aquele que mais recentemente fez um favor a outro será o primeiro jogador e recebe 4 Denários da reserva, que coloca junto ao seu tabuleiro de jogador; o segundo jogador, aquele à sua esquerda, recebe 5 Denários; o terceiro recebe 6 Denários; e o quarto 7 Denários. Depois, o primeiro jogador coloca o seu marcador de Pontuação no espaço "1" do Registro de Pontos de Vitória, o segundo jogador no espaço "2", o terceiro no espaço "3" e o quarto no espaço "4".

Se não chegarem a acordo sobre quem foi a última pessoa a fazer um favor a outrem, embaralha e distribui, com a face para baixo, as cartas Auxiliar. Quem tiver a carta com este símbolo  será o primeiro jogador.

OS APOSTOLOS (pág. 16)

Se completares um conjunto de Apóstolos, efetua os seguintes passos pela ordem indicada:

- 1) Coloca o Apóstolo à Mesa
- 2) Ganha o Apeço do Apóstolo
- 3) Pontos de Apóstolo
- 4) Limpa o Teu Tabuleiro de Jogador

Quanto todos os apóstolos estão sentados (pág. 19):

- Os jogadores não podem mais usar peças Revelação.
- Remove do tabuleiro todas as peças de Julgamento no Sinédrio não utilizadas.
- No início do turno de cada jogador avança o marcador Sinédrio 1 espaço.

O SINÉDRIO (pág. 17)

DESENNOLAR DO JOGO



QUEM É FIEL NO POUCO, TAMBÉM É FIEL NO MUITO; QUEM É INJUSTO NO POUCO, TAMBÉM É INJUSTO NO MUITO.

Lc 16,10

A partida desenrola-se em turnos, começando pelo jogador inicial e seguindo pela esquerda. No teu turno, efetua os passos seguintes pela ordem indicada:

- 1 Joga uma carta da tua mão;
- 2 Visita um Apóstolo;
- 3 Compra uma carta Mahane; e
- 4 Repõe a tua mão de cartas.

1 JOGA UMA CARTA DA TUA MÃO

Inicia o teu turno jogando uma carta da tua mão e colocando-a num qualquer dos 3 espaços do teu tabuleiro de jogador. Podes colocar a carta num espaço que já possua cartas, colocando-a sobre as outras, mas ligeiramente deslocada para baixo, para deixar visível o Símbolo de Lugar da carta coberta.

Depois de colocada a carta, efetua, por esta ordem, as ações nela indicadas:



1 · Ação de Lugar:

Efetua uma ação no Lugar indicado na tua carta. Cada Lugar permite efetuar ações diferentes – vê *Os Lugares*, na página 14).

2 · Ações de Seguidor:

Podes efetuar **alguma(s) ou todas** as Ações de Seguidor indicadas na carta – vê *Ações de Seguidores* na página 10. Não és obrigado a usar Ações de Seguidor que não pretendas ou não possas efetuar. As ações são sempre efetuadas pela ordem em que aparecem na

carta, da esquerda para a direita.



Revelação: Uma vez por partida podes optar por **não** jogar uma carta no teu turno e, em vez disso, usar a tua peça Revelação – vê *A Área de Revelação*, na página 12.



O jogador vermelho coloca esta carta no espaço central do seu tabuleiro de jogo.

2 VISITA UM APÓSTOLO

Após concluíres as ações da tua carta, podes – se quiseres – visitar 1 dos Apóstolos, mas apenas se possuíres um conjunto completo de símbolos de Lugar no teu tabuleiro de jogador. Esta ação é opcional (há motivos que te podem levar a decidir esperar e visitar o Apóstolo mais tarde). Isto é explicado em mais pormenor na secção *Os Apóstolos*, na página 17.

3 COMPRA UMA CARTA MAHANE

Neste passo, **podes** escolher adquirir 1 carta Mahane, pagando 2 Denários para a reserva e adicionando a carta à tua mão. Podes optar entre a carta do topo do baralho Mahane, sem a ver primeiro, ou uma das 2 cartas Mahane com a face visível no tabuleiro principal. Se escolheres uma carta com a face visível deves substituí-la imediatamente, revelando a carta do topo do baralho.

4 REPÕE A TUA MÃO DE CARTAS

Finalmente, para concluir o teu turno, tira cartas do teu baralho até teres na mão um total de 5 cartas. Se já tens 5 cartas (normalmente por teres adquirido uma carta Mahane), não retiras qualquer carta. Se tens mais de 5 cartas na mão, tens de descartar cartas à tua escolha até ficares novamente com 5.

Quando descartas cartas Iniciais, coloca-as sempre na tua pilha de descarte, à direita do teu tabuleiro de jogador. Se descartas cartas Mahane ou 33 d.C., coloca-as no fundo do baralho correspondente.

Se o teu baralho não tem cartas suficientes para tirar, embaralha as cartas da tua pilha de descarte e cria um novo baralho de tirar, com a face para baixo. Depois, continua a tirar até repores a tua mão. O teu turno termina assim que a tua mão ficar reposta, sendo a vez do jogador à tua esquerda iniciar o seu turno.

DEMASIADAS CARTAS OU RECURSOS?

Durante o teu turno, ou até durante o turno de outro jogador, é possível que tenhas mais Recursos do que os que cabem no teu Armazém e/ou mais do que 5 cartas na mão. Não há problema! Podes usar essas cartas e recursos adicionais. Os limites aplicam-se **unicamente no final do teu turno**. É apenas nesse momento que tens de decidir que cartas ou recursos do teu Armazém, em excesso, vais descartar.

PONTOS DE VITÓRIA

Podes obter Pontos de Vitória (abreviados como PV) de várias formas durante a partida. O jogador que obtiver mais PV será o vencedor. Há 3 tipos principais de PV, que podes distinguir pela sua cor e forma em redor do número: pontos **Instantâneos**, de **Apóstolos** e de **Final de Partida**.

Pontos Instantâneos



O símbolo cor de laranja indica que recibes de imediato PV ao efetuar essa ação. Tal pode ocorrer quando avanças o marcador Sinédrio, Visitas um Apóstolo laranja, avanças o teu marcador Favores Realizados, ou obténs peças Parábola. Assim que ganhas Pontos Instantâneos, avança o teu marcador de Pontuação igual número de espaços no Registro de Pontos de Vitória.

Pontos de Apóstolos



Todas as cartas contêm um símbolo verde com um número de Pontos de Apóstolos. Estes pontos não são ganhos ao jogar a carta. Os pontos são apenas obtidos quando tens a combinação adequada de cartas para visitar um Apóstolo (vê página 17). Quando o Visitas, recibes os pontos indicados nessas cartas: avança o teu marcador de Pontuação igual número de espaços no Registro de Pontos de Vitória.

Pontos de Final da Partida



Os pontos indicados em símbolos roxos são apenas atribuídos no final da partida. Obténs estes pontos pelas peças Parábola que tiveres colecionado, pelos teus Seguidores na Última Ceia, pelas Oferendas no teu Armazém, e pela tua peça Revelação, caso ainda a possuas. Marca também estes pontos no Registro de Pontos.

AS CARTAS

Há 3 tipos de cartas em jogo: as cartas Iniciais, as cartas Mahane e as cartas 33 d.C.. Todas são usadas para realizar ações e para completar conjuntos de Apóstolos. Têm em comum os seguintes aspectos:



- 1 Um Lugar
- 2 Tipo de Carta (Mahane, 33 d.C. ou Inicial)
- 3 PV de Apóstolo (estes são obtidos quando um conjunto de 3 cartas te permite Visitar um Apóstolo – vê *Os Apóstolos* página 17).
- 4 Ilustração
- 5 Ações de Seguidor

Cartas Iniciais



Estas cartas correspondem às cores usadas por cada jogador. Todos os jogadores começam com um baralho idêntico de cartas Iniciais, com a mesma combinação de Lugares e de Ações de Seguidor. Quando as descartas, coloca-as na tua pilha individual de descarte, à direita do teu tabuleiro de jogador.

Cartas 33 d.C.



Estas cartas são obtidas efetuando uma ação Fazer um Favor (vê página 11) ou, em partidas com 1 ou 2 jogadores, a ação Colocar um Seguidor Amigável (vê página 23), bem como ao jogar determinadas cartas Mahane. Quando obténs uma carta 33 d.C., adiciona-a à tua mão. Quando descartas, coloca-a no fundo do baralho 33 d.C.. Cada uma destas cartas permite-te efetuar até 3 Ações de Seguidor, em vez de apenas 1.

Cartas Mahane



Podes adquirir 1 (e apenas 1) carta Mahane pelo custo de 2 Denários, durante o Passo 3 do teu turno. É possível obtê-las também através das Ações de Seguidor em algumas cartas. Sempre que obténs 1 carta Mahane, junta-a à tua mão. Quando descartas, coloca-a no fundo do baralho Mahane. Cada uma destas cartas permite-te efetuar até 2 Ações de Seguidor, em vez de apenas 1.

· AÇÕES DE SEGUIDOR ·

LEVANTOU-SE TAMBÉM ENTRE ELES CONTENDA, SOBRE QUAL DELES PARECIA SER O MAIOR.

Lc 22,24

Cada carta mostra 1 Lugar e 1 ou mais Ações de Seguidor. Ações de Seguidor são também indicadas no tabuleiro principal e no teu tabuleiro de jogador. Vamos ver como funciona cada Ação de Seguidor.



ESCUTAR UMA PARÁBOLA

Há 7 tipos de peças Parábola no jogo. Podes identificar o “tipo” pelo seu número e título: “I. *Bonum Samaritanum*”, “II. *Seminator*”, “III. *Thesauru Abscondito*”, etc.

Quando Escutas uma Parábola, tira a peça do topo da pilha de Parábola com o número mais baixo que ainda não possuas (assim, primeiro tira uma peça I. *Bonum Samaritanum*, depois uma II. *Seminator*, e assim por diante). Não podes ter mais do que 1 peça Parábola de cada tipo.

Para poderes obter uma peça Parábola, tens de ter **pelo menos tantos Seguidores teus** em espaços da Última Ceia, como o número dessa peça Parábola.



Azul joga uma carta que lhe permite efetuar uma ação Escutar uma Parábola. Uma vez que azul já tem as Parábolas I e II, teria de retirar a peça do topo da pilha número III (*Thesauru Abscondito*). No entanto, azul não consegue efetuar esta ação porque só tem 2 Seguidores em espaços da Última Ceia. Azul terá de adicionar outro Seguidor antes de poder novamente Escutar uma Parábola.

Quando obténs uma peça Parábola, marcas de imediato os PV indicados no seu canto superior direito. Depois, coloca-a na área de Parábolas do teu tabuleiro de jogador, no primeiro espaço vago a contar da esquerda. Se esse espaço indica uma recompensa, recebe-a imediatamente.

No final da partida, os jogadores obtêm PV adicionais com base no número de peças Parábola que recolheram (vê página 20).



IR À ÚLTIMA CEIA

Esta ação permite-te mover 1 dos teus Seguidores para a área da Última Ceia, no tabuleiro principal. Escolhe um espaço vazio da Última Ceia. Tens de pagar os Recursos indicados junto à coluna e à linha a que pertence o espaço escolhido. O custo dos espaços de topo e fundo, e dos espaços de canto, é de 2 peixes apenas. Depois, move 1 dos teus Seguidores do Lugar onde tens mais Seguidores (em caso de empate, escolhes qual) para o espaço escolhido. Se o espaço indica uma recompensa, podes aceitá-la ou recusá-la quando colocas o teu Seguidor. Os jogadores não podem recusar utilizar os ícones da Reunião do Sinédrio, pois não se trata de uma recompensa.

De seguida, se quiseres, podes colocar gratuitamente uma Oferenda no teu Armazém.



Amarelo tem 3 Seguidores no Deserto, 1 na Montanha e nenhum no Lago. Paga 1 Pão e 1 Peixe para colocar um Seguidor amarelo neste espaço, retirando-o do Deserto. Depois de o deslocar para a Última Ceia, pode efetuar imediatamente a ação Redistribuir, impressa no espaço escolhido, e ainda adicionar uma Oferenda ao seu Armazém.



SER CONVIDADO PARA A ÚLTIMA CEIA

Esta ação efetua-se de modo idêntico à ação Ir à Última Ceia, mas não pagas quaisquer Recursos para colocar o teu Seguidor.



FAZER UM FAVOR

Podes obter **uma carta 33 d.C.** dando uma ficha Favor a outro jogador. Para Fazer um Favor, efetua os 4 passos seguintes pela ordem indicada;

- 1 Escolhe uma das tuas fichas Favor disponíveis e dá-a a um jogador à tua escolha.
- 2 O jogador que recebe o teu Favor obtém imediatamente, se possível, o benefício indicado na ficha Favor. Caso não seja possível, ignora este passo e segue para o Passo 3. Os benefícios das fichas Favor são:

- ✦ Recebe 2 Denários
- ✦ Recebe 1 Pedra, 1 Pão e 1 Peixe
- ✦ Recebe 2 Pães
- ✦ Recebe 2 Pedras
- ✦ Recebe 2 Peixes
- ✦ Efetua a ação Chamar um Seguidor
- ✦ Tira 1 carta Mahane
- ✦ Recebe 1 peça Parábola



- 3 O jogador que recebe o teu Favor coloca a ficha junto ao seu tabuleiro de jogador, com o símbolo de Lugar visível. Poderá usar esse símbolo, em qualquer turno posterior, para completar um conjunto de forma a poder Visitar um Apóstolo (vê *Os Apóstolos*, página 17).

- 4 Por último, recibes a tua recompensa: Tira **uma carta 33 d.C.** e adiciona-a à tua mão. Depois, avança o teu marcador Favores Realizados, 1 espaço, no Registro de Favores. Se o espaço indica alguma recompensa, incluindo PV, recebe-a imediatamente (vê o *Registro de Favores*, página 16).



CHAMAR UM SEGUIDOR

Podes mover, gratuitamente, 1 Seguidor do Acampamento do teu tabuleiro de jogador para qualquer espaço vazio no Deserto, Montanha ou Lago. Não podes ter simultaneamente mais de 3 Seguidores no mesmo Lugar.



TROCAR DE LUGARES

Podes mover 1 dos teus Seguidores de um espaço da Última Ceia para outro espaço vazio da Última Ceia, sem pagar o custo do novo espaço. Se o novo espaço indica uma recompensa, podes aceitá-la ou decliná-la, como habitualmente, a não ser que se trate de uma ação da Reunião do Sinédrio, pois essa é mandatória.



IR AO MERCADO OU TEMPLO

Esta ação permite-te ativar o Mercado ou o Templo, dependendo do que é indicado na carta. As regras para o Mercado e o Templo são explicadas nas *páginas 14-15*.



RECEBER DENÁRIOS

Recebe da reserva comum, ou paga à reserva comum, o número de Denários igual ao número de moedas indicado.



OBTER PEDRA, PÃO, OU PEIXE

Recebe 1 Pedra, 1 Pão, ou 1 Peixe, de acordo com o símbolo que figura na carta..



REDISTRIBUIR

Remove todas as cartas dos 3 espaços do teu tabuleiro de jogador, e volta a colocá-las nesses espaços numa ordem à tua escolha. Adicionalmente, podes descartar até 3 dessas cartas. Se, após reorganizares as cartas, conseguires completar um conjunto de Apóstolo, podes usá-lo para Visitar um Apóstolo durante essa parte do teu turno (lembra-te que apenas podes Visitar um Apóstolo uma vez por turno – vê *Os Apóstolos*, página 17).



REUNIÃO DO SINÉDRIO

Avança o marcador Sinédrio 1 espaço no seu registro.



MAHANE TIRAR UMA CARTA MAHANE

Podes escolher 1 carta Mahane e adicioná-la à tua mão: ou 1 das 2 cartas com a face visível no tabuleiro principal ou a carta do topo do baralho. Em qualquer dos casos, a carta é grátis. Se escolheres uma das cartas com face visível, preenche o seu espaço com uma nova carta do baralho.

Usar esta ação não te impede de adquirir uma carta Mahane durante o Passo 3 do teu turno.



XXXIII A.D. TIRAR UMA CARTA 33 D.C.

Podes tirar uma carta 33 d.C. e adicioná-la à tua mão.

• O TABULEIRO DO JOGADOR •

LOGO DEPOIS DISSO, ANDAVA JESUS DE CIDADE EM CIDADE, E DE ALDEIA EM ALDEIA, PREGANDO E ANUNCIANDO O EVANGELHO DO REINO DE DEUS; E IAM COM ELE OS DOZE, BEM COMO ALGUMAS MULHERES QUE HAVIAM SIDO CURADAS DE ESPÍRITOS MALIGNOS E DE ENFERMIDADES: MARIA, CHAMADA MADALENA, DA QUAL TINHAM SAÍDO SETE DEMÓNIOS; JOANA, MULHER DE CUZA, PROCURADOR DE HERODES; SUSANA; E MUITAS OUTRAS QUE OS SERVIAM COM OS SEUS BENS.

Lc 8,1-3

O teu tabuleiro de jogador é usado para auxiliar a gerir as tuas peças. Mantém sempre o teu baralho de cartas Iniciais à esquerda do teu tabuleiro de jogador, e a tua pilha de descarte à direita. Junto ao teu tabuleiro, e à vista de todos os jogadores, mantém os teus Denários e fichas Favor.

O tabuleiro do jogador encontra-se dividido nas seguintes áreas:

1 A ÁREA DE REVELAÇÃO



A tua peça Revelação mantém-se neste espaço até a usares. Apenas podes usar a peça Revelação uma única vez durante toda a partida, durante a Fase 1 do teu turno, e em vez de jogar uma carta.

Podes usar a tua peça Revelação para obter 1 das 4 recompensas Apreço oferecidas pelos Apóstolos, sem colocar qualquer deles à Mesa da Última Ceia. A peça Revelação é removida do jogo depois de usada.

Se não usares a peça Revelação, recibes 5 PV no final da partida. Esta peça é também usada como critério de desempate em caso de igualdade no maior número de PV.

2 LEMBRETES



Cada vez que um jogador coloca um Seguidor num espaço da Última Ceia, esse jogador pode colocar uma Oferenda no seu Armazém.



Cada vez que um jogador efetua uma ação Fazer um Favor (vê página 11), esse jogador retira uma carta 33 d.C.



3 ESPAÇOS PARA JOGAR CARTAS

Ao jogares cartas, coloca-as nestes 3 espaços. Cada espaço pode conter qualquer número de cartas, mas não podes alterar a sua ordem (a não ser que efetues uma ação Redistribuir). Se conseguires colocar um conjunto completo de cartas no mesmo espaço e na ordem certa, podes usá-las para Visitar um Apóstolo (e movê-lo para um lugar à Mesa – vê *Os Apóstolos*, página 17).

Após usares um conjunto de cartas para Visitar um Apóstolo, remove essas cartas do teu tabuleiro de jogador. As cartas Iniciais são colocadas na tua pilha de descarte, com a face visível. As cartas Mahane e 33 d.C. são colocadas, por qualquer ordem, no fundo dos respectivos baralhos. As fichas de Favor usadas para completar o conjunto são removidas do jogo.

Fichas Favor

Durante o jogo, provavelmente receberás fichas Favor de outros jogadores, quando eles efetuarem ações Fazer um Favor (vê página 11). Após teres “recebido” o Favor, podes usar estas fichas para completar um conjunto de Apóstolos, substituindo 1 ou mais cartas.





O jogador joga (e usa) uma carta de Lago abaixo da carta de Montanha no seu tabuleiro de jogador. Uma vez que tem disponível uma ficha Favor com o símbolo de Templo, consegue completar um conjunto (Montanha - Templo - Lago), o que lhe permite colocar um Apóstolo branco. Depois de colocar o Apóstolo à Mesa, o jogador pontua pelo Apóstolo, descarta as 2 cartas e remove do jogo a ficha Favor.

4 ACAMPAMENTO E ARMAZÉM

Esta área do teu tabuleiro de jogador representa o Acampamento onde os teus Seguidores se reuniram no início da partida. Irás movê-los daqui para diferentes Lugares, enquanto aguardam a chamada para a ceia com Jesus e os seus Apóstolos. É também o teu Armazém, onde guardas os Recursos que precisarás para apoiar os teus Seguidores, bem como quaisquer Oferendas que obtenhas.

Os espaços nesta área do teu tabuleiro de jogador são limitados. À medida que envias Seguidores para os Lugares libertarás espaços no teu Armazém, que poderão ser usados para acomodar Recursos e Oferendas. Se avançares para o segundo espaço no Registro de Favores, libertarás um espaço adicional no Armazém ao remover a peça Armazém Bloqueado.

Fichas Oferenda



Oferendas são bens que a comunidade gostaria de dar a Jesus e aos mais próximos dele. Receberás recompensas por quaisquer Oferendas que tenhas obtido. Cada vez que envies um Seguidor, de um Lugar qualquer para a Última Ceia, podes colocar 1 Oferenda num espaço vazio do teu Armazém. Se o fizeres, a Oferenda ocupará esse espaço até ao final da partida.

Se não colocares a Oferenda, o espaço continuará disponível para armazenar Recursos. A decisão de colocar ou não a Oferenda deve ser tomada imediatamente após colocar o Seguidor no espaço da Última Ceia, e uma vez tomada a decisão não podes mudar de ideias e voltar atrás.



Os jogadores recebem **1 ponto de vitória no final do jogo** por cada ficha Oferenda no seu Armazém.

5 PARÁBOLAS

Ao longo da partida poderás Escutar Parábolas, que aumentam o teu sentimento de pertencer e te fazem refletir. Cada vez que ganhas uma peça Parábola (*vê página 10*), coloca-a nesta área do teu tabuleiro de jogador, no primeiro espaço vazio a contar da esquerda. Se o espaço mostra um benefício, recebe-o imediatamente.



· O TABULEIRO PRINCIPAL ·



QUANDO ACABOU DE FALAR, DISSE A SIMÃO: “FAZ-TE AO LARGO E LANÇAI AS VOSSAS REDES PARA A PESCA”. AO QUE DISSE SIMÃO: “MESTRE, TRABALHAMOS A NOITE TODA, E NADA APANHAMOS; MAS, SOBRE TUA PALAVRA, LANÇAREI AS REDES”. FEITO ISTO, APANHARAM UMA GRANDE QUANTIDADE DE PEIXES, DE MODO QUE ATÉ AS REDES SE ROMPERAM.

Lc 5,4-6

1 REGISTRO DE PONTOS DE VITÓRIA



Este registro percorre a borda exterior do tabuleiro. Se um jogador marcar 100 ou mais pontos, vira o seu marcador de Pontuação de forma a indicar os pontos já contabilizados.

2 OS LUGARES

As cartas estão relacionadas com os 5 Lugares do tabuleiro principal: o Mercado, o Deserto, a Montanha, o Lago e o Templo. Cada vez que um jogador joga uma carta, pode ativar o Lugar que lhe corresponde. Os efeitos de cada Lugar são os seguintes:



MERCADO

JUDÁ E A TERRA DE ISRAEL COMERCIAVAM CONTIGO; PELAS TUAS MERCADORIAS TROCAVAM O TRIGO DE MINITE, CERA, MEL, AZEITE E BÁLSAMO.

Ez 27,17

Ao ativar o Mercado podes trocar Recursos por Denários, e vice-versa, quantas vezes queiras. O custo dos Recursos é fixo: as Pedras são compradas e vendidas por 2 Denários cada uma, o Pão por 3 Denários, e o Peixe por 4 Denários (estes valores estão impressos no tabuleiro, como lembrete). As trocas no Mercado são sempre efetuadas com a reserva comum.

Alternativamente, podes adquirir no Mercado uma carta Mahane, com Denários, **desde que não tenhas comprado ou vendido Recursos nesse turno**. Podes ainda, se assim o quiseres, adquirir outra carta Mahane por 2 Denários, durante o Passo 3 do teu turno.



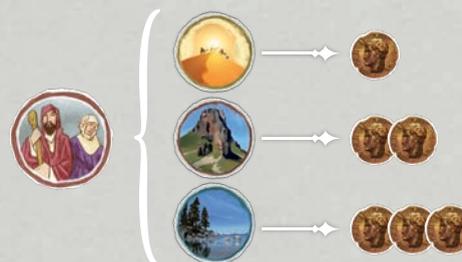
TEMPLO

E CHEGARAM-SE A ELE NO TEMPLO CEGOS E COXOS, E ELE OS CUROU.

Mt 21,14

Ativar o Templo permite ao jogador enviar Seguidores do seu Acampamento para o Deserto, Montanha e/ou Lago.

Podes mover quantos Seguidores quiseres, do Acampamento para espaços vazios no Deserto, Montanha e ou Lago, desde que tenhas Denários para pagar o custo respectivo. A quantidade de Denários a pagar por cada Seguidor que desloques depende do seu destino:



- ◆ Deserto: 1 Denário
- ◆ Montanha: 2 Denários
- ◆ Lago: 3 Denários

Paga as moedas necessárias colocando-as na reserva comum. Lembra-te que não podes ter mais do que 3 Seguidores em cada Lugar.

Podes mover um Seguidor para um Lugar, mesmo que todos os seus espaços estejam preenchidos. Remove 1 Seguidor de outro jogador e coloca o teu no espaço assim libertado. Se o fizeres, tens de pagar a esse jogador o custo em Denários e pagar 1 Denário adicional à reserva comum. O Seguidor que removeste é colocado no Acampamento do jogador respectivo. No caso de não existirem espaços suficientes, o jogador terá de acomodar o Seguidor no final do próximo turno, descartando quaisquer recursos, se necessário.

3 BARALHO MAHANE

Mahane é o nome do principal mercado de Jerusalém. Os jogadores podem obter estas cartas durante o Passo 3 do seu turno (vê página 8).



O jogador vermelho jogou uma carta Mercado e vendeu 2 fichas Pão, obtendo em troca 6 Denários. Vermelho decidiu também comprar uma ficha Peixe, pagando 4 Denários por ela.



DESERTO / MONTANHA / LAGO

A SUA FAMA, PORÉM, ESPALHAVA-SE CADA VEZ MAIS, E GRANDES MULTIDÕES AJUNTAVAM-SE PARA OUVI-LO E SEREM CURADAS DAS SUAS ENFERMIDADES. MAS ELE RETIRAVA-SE PARA OS DESERTOS, E ALI ORAVA.

Lc 5,15-16

Podes obter Recursos destes lugares: as Pedras são encontradas no Deserto, Pão na Montanha, e Peixe no Lago. Ao ativares um destes Lugares, recibes os Recursos correspondentes e em igual número ao dos teus Seguidores presentes nesse Lugar, nesse momento.

Nunca podes ter em simultâneo mais de 3 Seguidores em cada Lugar.

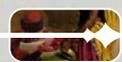


Depois de jogar a carta Montanha, o jogador recebe 2 fichas Pão, uma vez que tem 2 Seguidores nesse Lugar.

4 REGISTRO DE FAVORES E ESPAÇO PARA AS CARTAS 33 D.C.



Avança o teu marcador neste registro cada vez que efetues uma ação Fazer um Favor (vê página 11). Quando o fazes, recebe de imediato os PV indicados e qualquer recompensa indicada (caso exista) no espaço em que entrares. Tira também uma carta 33 d.C.. As recompensas que aparecem no Registro de Favores são:



Remove a peça Armazém Bloqueado do teu tabuleiro de jogador: dispões agora de 1 espaço adicional no teu Armazém.



Recebe 2 Denários da reserva comum.

5 PILHAS DE PARÁBOLAS

NO MESMO DIA, TENDO JESUS SAÍDO DE CASA, SENTOU-SE À BEIRA DO MAR; E REUNIRAM-SE A ELE GRANDES MULTIDÕES, DE MODO QUE ENTROU NUM BARCO, E SE SENTOU; E TODO O POVO ESTAVA EM PÉ NA PRAIA.

Mt 13,1-2



Esta é a área onde são colocadas as pilhas de peças Parábola. Quando um jogador efetua uma ação Escutar uma Parábola (vê página 10), recebe a peça do topo de uma destas pilhas.

6 A ÚLTIMA CEIA

E, CHEGADA A HORA, PÔS-SE JESUS À MESA, E COM ELE OS APÓSTOLOS. E DISSE-LHES: “TENHO DESEJADO ARDENTEMENTE COMER CONVOSCO NESTA PÁSCOA, ANTES DA MINHA PAIXÃO; POIS VOS DIGO QUE NÃO A COMEREI MAIS ATÉ QUE ELA SE CUMPRE NO REINO DE DEUS”.

Lc 22,14-16

Cada vez que efetuas uma ação Ir à Última Ceia ou Ser Convidado para a Última Ceia, coloca um Seguidor num espaço vazio desta área do tabuleiro principal (vê página 14), após pagar os custos requeridos. Se o espaço indica uma recompensa, recebe-a imediatamente.

Os Apóstolos têm os seus próprios “lugares” reservados à Mesa na área da Última Ceia. Serão movidos para esses lugares quando Visitas um Apóstolo (vê página 17). A posição dos teus Seguidores na área da Última Ceia, e os Apóstolos situados mais perto deles, determinarão quantos PV obterás por estes Seguidores no final da partida (vê página 20).

7 ÁREA INICIAL PARA OS APÓSTOLOS

Esta é a área onde os Apóstolos são colocados no início da partida, cada um na sua cor. Aguardam aqui até serem conduzidos à Mesa para a Última Ceia. Esta área mostra também 3 fileiras para os conjuntos de Apóstolos, como abaixo se explica.

8 CONJUNTOS DE APÓSTOLOS

Estas colunas indicam os símbolos de Lugar necessários para completar, no teu tabuleiro de jogador, o conjunto requerido para Visitar um Apóstolo. Em algumas partidas usam-se os Símbolos de Lugar impressos no tabuleiro (por exemplo, nos teus primeiros jogos). Em alternativa, podes cobrir estes símbolos com peças Símbolos de Lugar, colocadas aleatoriamente, criando uma combinação diferente para cada partida.

O modo de completar conjuntos de Apóstolos é explicado seguidamente.

9 OS APÓSTOLOS

DEPOIS SUBIU AO MONTE, E CHAMOU A SI OS QUE ELE MESMO QUERIA; E VIERAM A ELE. ENTÃO DESIGNOU DOZE PARA QUE ESTIVESSEM COM ELE, E OS MANDASSE A PREGAR; E PARA QUE TIVESSEM AUTORIDADE DE EXPULSAR OS DEMÓNIOS.

DESIGNOU, POIS, OS DOZE, A SABER: SIMÃO, A QUEM PÔS O NOME DE PEDRO; TIAGO, FILHO DE ZEBEDEU, E JOÃO, IRMÃO DE TIAGO, AOS QUAIS PÔS O NOME DE BOANERGES, QUE SIGNIFICA: FILHOS DO TROVÃO; ANDRÉ, FILIPE, BARTOLOMEU, MATEUS, TOMÉ, TIAGO, FILHO DE ALFEU, TADEU, SIMÃO, O CANANEU, E JUDAS ISCARIOTES, AQUELE QUE O TRAIU.

Mc 3,13-19

Jesus escolheu um grupo de pessoas para escutarem e depois pregarem a sua mensagem. Chamou-os “pescadores de homens”. Foram os seus primeiros seguidores, seus amigos, e aqueles que se sentaram à sua mesa para a Última Ceia. Colocar estes Apóstolos nos lugares à Mesa para a Última Ceia é uma parte fundamental do jogo.

No início da partida os Apóstolos não estão à Mesa. Encontram-se na sua área inicial no tabuleiro principal e dividem-se em 4 cores: roxo (4), laranja (3), branco (4) e prateado (1). Para mover um Apóstolo para a Mesa precisas de o “Visitar”. Para Visitar um Apóstolo, tens primeiro de completar um conjunto de 3 símbolos de Lugar, jogando cartas durante os teus turnos.

Há um conjunto diferente de símbolos para cada cor, composto por uma combinação de 3 símbolos de Lugar, como indicado no tabuleiro principal.

Cada vez que jogas uma carta, coloca-a em 1 dos 3 espaços do teu tabuleiro de jogador. Dispõe as cartas ligeiramente deslocadas para que os símbolos de Lugar fiquem sempre visíveis. Para completar um conjunto e Visitar um Apóstolo, precisas ter **exatamente três cartas com os símbolos de Lugar** indicados no tabuleiro principal, e **exatamente na mesma ordem**. Se tens cartas no mesmo espaço que não correspondem aos símbolos do conjunto, não o podes completar e Visitar um Apóstolo – assim, tem cuidado com o lugar onde colocas cartas!

Felizmente, podes usar fichas Favor para ajudar a completar o teu conjunto de símbolos: cada ficha Favor que recibes de outro jogador contém um símbolo de Lugar. Podes usar este símbolo em vez de uma carta, para completar um conjunto em que ele seja necessário. A ficha Favor é automaticamente colocada na ordem correta para formar o teu conjunto.



No primeiro espaço para cartas vemos um conjunto completo e correto com 3 cartas. No segundo espaço, vemos um conjunto que pode ser corretamente completado com 2 cartas e 1 ficha Favor. No terceiro espaço, vemos um conjunto que não está correto, uma vez que inclui cartas que não lhe pertencem.

10 VISITAR UM APÓSTOLO

Se completaste um conjunto de símbolos de Lugar num espaço do teu tabuleiro de jogador, podes Visitar um Apóstolo no Passo 2 do teu turno. Não és obrigado a usar imediatamente o conjunto de símbolos: podes deixá-lo no teu tabuleiro de jogador e usá-lo num turno subsequente. No entanto, apenas podes **Visitar um Apóstolo uma vez por turno**.

Ao Visitar um Apóstolo segue os passos seguintes pela ordem indicada:

- A Coloca o Apóstolo à Mesa**
- B Ganha o Apreço do Apóstolo**
- C Marca Pontos de Apóstolo**
- D Limpa o Teu Tabuleiro de Jogador**
- E Sentar todos os Apóstolos**

A Coloca o Apóstolo à Mesa

Cada conjunto de símbolos está relacionado com uma cor diferente de Apóstolo. Retira, da sua área inicial, um Apóstolo da cor correspondente e coloca-o num lugar vazio à Mesa da Última Ceia. Uma vez colocado, o Apóstolo não se pode movimentar durante o resto da partida.

Quando o último Apóstolo toma o seu lugar à Mesa, a partida entra na sua fase final (vê *Final da Partida*, página 20).



O jogador completou este conjunto de cartas, o que lhe permite colocar um Apóstolo laranja num lugar vazio à Mesa.



B Ganha o Apreço do Apóstolo

O Apóstolo que se senta manifesta o seu “Apreço” pelo jogador, sob a forma de uma recompensa que depende da cor do Apóstolo, como se descreve abaixo:



Apóstolo Roxo

Podes efetuar imediatamente uma ação Ser Convidado para a Última Ceia (vê página 10).



Apóstolo Laranja

São imediatamente atribuídos PV pelos espaços atrás do lugar onde o Apóstolo se sentou. **Todos os Seguidores** que se encontram atrás do Apóstolo, qualquer que seja a sua cor, conferem imediatamente PV aos jogadores respectivos (vê os pormenores em Seguidores na Última Ceia, página 21).



Quando o Apóstolo Laranja é sentado neste espaço à Mesa, são atribuídos PV: vermelho recebe 5 + 4 PV pelos seus 2 Seguidores; azul recebe 3 PV; e amarelo recebe 5 PV.



Apóstolo branco

Podes trocar imediatamente de posição um dos teus Seguidores na Última Ceia com o Seguidor de outro jogador, sem pagar o custo do novo espaço. Nenhum dos dois recebe qualquer recompensa pela colocação do teu Seguidor no novo espaço.



O jogador amarelo coloca um Apóstolo branco e troca a posição do seu Seguidor com um Seguidor azul.



Judas

TENDO JESUS DITO ISTO, COM O ESPÍRITO PERTURBADO, TESTEMUNHOU: “EM VERDADE, EM VERDADE VOS DIGO QUE UM DE VÓS ME HÁ DE TRAIR”.

Jo 13,21

O Apóstolo prateado representa Judas. Judas requer o mesmo conjunto de símbolos de Lugar que os Apóstolos laranja, e pode ser sentado à Mesa da mesma maneira. Se sentares Judas, recibes 5 Denários da reserva comum.

No final da partida, quaisquer Seguidores atrás de Judas receberão uma penalização em PV (vê Final da Partida, página 20).

C Pontos de Apóstolo

Uma vez sentado o Apóstolo, e manifestado o seu Apreço, o jogador obtém PV em número igual aos Pontos de Apóstolo indicados nas cartas usadas no conjunto.



Azul conseguiu completar um conjunto de Apóstolo laranja, usando 2 cartas com os símbolos de Lugar Templo e Deserto, e uma ficha Favor com o símbolo Mercado. Obtém assim 4 Pontos de Apóstolo (além dos 4 pontos obtidos graças ao Apreço do Apóstolo laranja).

D Limpa o Teu Tabuleiro de Jogador

Após completar estes passos, descarta as cartas usadas para o conjunto de Apóstolo. As cartas Iniciais são colocadas, com a face para cima, na tua pilha de descarte, e podem ser usadas novamente após serem embaralhadas para formar a tua nova pilha. As cartas Mahane e 33 d.C. são de uso único, pelo que, após utilizadas para um conjunto, são colocadas no fundo do baralho correspondente. Quaisquer fichas Favor usadas são removidas do jogo.

Os jogadores podem continuar a completar conjuntos de Apóstolos de uma cor, mesmo que todos os Apóstolos dessa cor estejam já sentados à Mesa. Podem jogar cartas e receber Pontos de Apóstolos, mas já não recebem a recompensa de Apreço pelo Apóstolo, nem movem o Apóstolo para a Mesa.

E Sentados Todos os Apóstolos

Quando todos os Apóstolos se encontram sentados à Mesa para a Última Ceia, entram em vigor as seguintes regras especiais, que aceleram o final da partida:

- ✦ **Quaisquer peças Revelação que não tenham sido usadas até essa altura não podem mais ser usadas durante o resto da partida.**
- ✦ **Todas as peças de Julgamento no Sinédrio que ainda se encontrem no Registro do Sinédrio são removidas do jogo.**
- ✦ **O marcador Sinédrio avança automaticamente um espaço no início do turno de cada jogador. Adicionalmente, o marcador Sinédrio continua a avançar normalmente sempre que uma Ação de Seguidor tenha um símbolo Sinédrio.**

II A ASSEMBLEIA DO SINÉDRIO:

LEVARAM JESUS AO SUMO SACERDOTE, E AJUNTARAM-SE TODOS OS PRINCIPAIS SACERDOTES, OS ANCIÃOS E OS ESCRIBAS.

OS PRINCIPAIS SACERDOTES E TODO O SINÉDRIO PROCURAVAM TESTEMUNHO CONTRA JESUS PARA O MATAR, E NÃO O ACHAVAM.

PORQUE CONTRA ELE MUITOS DEPUNHAM FALSAMENTE, MAS OS TESTEMUNHOS NÃO CONCORDAVAM.

Mc 14,53-56

O Sinédrio, ou “Conselho Superior dos Judeus” era o Supremo Tribunal Judeu. Data do Século II a.C. e existiu até 70 d.C.. Era composto por 71 membros e presidido por um supremo sacerdote. Todos os seus membros pertenciam à elite sacerdotal e nobreza. Durante o reinado dos Romanos, que se iniciou em 63 a.C., o Império Romano retirou ao Sinédrio o poder de decidir sobre a vida ou morte daqueles que lhes eram presentes. Quaisquer sentenças impostas pelo Sinédrio que incluíssem a pena capital tinham de ser aprovadas pelo Procurador Romano (magistrado), como foi o caso de Jesus. É por esta razão que, após ser condenado à morte pelo Sinédrio, Jesus foi conduzido à presença de Pôncio Pilatos.

À medida que crescia a influência de Jesus em Jerusalém, esgotava-se a paciência do conselho do Sinédrio. Para o representar, o marcador Sinédrio avança ao longo do seu registro. Atingir o final do registro significa que Jesus foi condenado a morrer na cruz e a partida termina (vê *Final da Partida*, página 20).



Quando qualquer jogador, por uma ação dos Seguidores, leva a que o marcador do Sinédrio atinja um espaço com uma peça de Julgamento no Sinédrio, aplica-se imediatamente o efeito dessa peça. Cada jogador determina individualmente os PV que recebe quando a peça é ativada. **O jogador que causou o movimento do marcador recebe a totalidade dos PV;** os restantes jogadores recebem apenas metade dos PV (arredondando para baixo, se necessário). A peça é removida do jogo depois de pontuada. As várias peças Julgamento no Sinédrio têm diferentes efeitos:

◆ PEÇAS DE SINÉDRIO:



Os jogadores recebem 1 PV por cada peça Parábola que possuam na área de Parábolas do seu tabuleiro de jogador.



Os jogadores recebem 1 PV por cada Oferenda que possuam no seu Armazém.



Os jogadores recebem 1 PV por cada Pedra, Pão e Peixe que possuam no seu Armazém.



Os jogadores recebem 1 PV por cada Favor efetuado (pode ser facilmente contabilizado contando os espaços que avançaram no Registro de Favores).



Os jogadores recebem 1 PV por cada Seguidor que possuam na área da Última Ceia.



Os jogadores recebem 1 PV por cada Seguidor que possuam nos Lugares Deserto, Montanha e Lago.



Esta peça é unicamente usada em partidas a 2 jogadores: Os jogadores recebem 1 PV por cada Seguidor Amigável que tenham na sua reserva.



CONSUMMATUM EST · FINAL DA PARTIDA



ENTÃO UM DOS DOZE, CHAMADO JUDAS ISCARIOTES, FOI TER COM OS PRINCIPAIS SACERDOTES, E DISSE: “QUE ME QUEREIS DAR, E EU VO-LO ENTREGAREI?” E ELES PESARAM-LHE TRINTA MOEDAS DE PRATA.

Mt 26,14-15

O jogo termina **automaticamente** quando o marcador Sinédrio atinge o último espaço do seu registro e Jesus é condenado à morte. Tal pode suceder por 2 vias:



- Quando o marcador do Sinédrio é movido normalmente durante o jogo até atingir o final do seu registro.
- Quando o jogador coloca o seu último Seguidor num espaço da Última Ceia (o que significa que todos os Seguidores da cor desse jogador estão na Última Ceia). Então, o marcador Sinédrio é automaticamente movido para o último espaço do seu registro.

Recorda, também, que quando todos os Apóstolos estão sentados à Mesa para a Última Ceia, o final da partida é acelerado uma vez que o marcador Sinédrio avança automaticamente 1 espaço no início de cada novo turno (vê *Sentados Todos os Apóstolos*, página 19).

A partida termina assim que o marcador do Sinédrio atinge o último espaço do seu registro, sendo então contabilizados os PV de final de partida. Os jogadores recebem pontos de vitória por:

- 1 Peças Parábola recolhidas
- 2 Seguidores na Última Ceia
- 3 Oferendas
- 4 A sua peça Revelação

1 PEÇAS PARÁBOLA RECOLHIDAS

Para além dos PV instantâneos recebidos por cada jogador ao obter cada Parábola durante o jogo, são ainda atribuídos pontos adicionais no final da partida, em função do **número total de Parábolas** no tabuleiro de jogador, como indicado na tabela seguinte:



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

2 SEGUIDORES NA ÚLTIMA CEIA

Cada Seguidor num espaço da área da Última Ceia confere PV baseados na sua colocação. Quanto mais próximos de Jesus ou de um dos Apóstolos, mais PV recebem.

Nota que nem Jesus, nem os Apóstolos conferem PV a qualquer jogador. Os números nos marcadores são um lembrete dos pontos atribuídos aos espaços atrás do seu lugar à Mesa. São os Seguidores colocados atrás de Jesus e dos Apóstolos que conferem PV.

Os Seguidores nos cantos também geram PV de acordo com a cor do Apóstolo que lhes está adjacente (ou tiram PV, no caso de Judas). É possível sentar os Apóstolos após pontuar cada um deles.

Estes pontos são atribuídos da seguinte forma:



Jesus

Apesar da carismática presença de Jesus poder encher toda a sala, para efeitos do jogo esta abrange 4 lugares. Cada Seguidor num espaço imediatamente atrás de qualquer desses lugares confere 7 PV ao jogador. O próximo Seguidor nessa linha (aquele que está separado de Jesus por 1 espaço) confere 6 PV. O seguinte (a 2 espaços de distância) confere 5 PV. O último (a 3 espaços de distância) confere 4 PV.



Apóstolos (excepto Judas)

Cada Seguidor imediatamente atrás de um Apóstolo atribui PV ao jogador em função da cor do Apóstolo: cada Seguidor imediatamente atrás de um Apóstolo roxo confere 4 PV; cada Seguidor imediatamente atrás de um Apóstolo laranja confere 5 PV; e cada Seguidor imediatamente atrás de um Apóstolo branco confere 6 PV. Tendo por base estes pontos iniciais, cada Seguidor confere menos 1 PV por cada espaço de separação em relação ao Apóstolo na sua fileira.



Judas

Um Seguidor imediatamente atrás de Judas deduz 5PV ao jogador. O Seguidor seguinte (a 1 espaço de Judas) deduz 4 PV, e o último (a 2 espaços) deduz 3 PV.

Lembra-te que os Seguidores nos cantos também originam PV para os jogadores respectivos, com base na cor do Apóstolo que lhes está adjacente (ou subtraem PV no caso de Judas).



No caso do Apóstolo laranja, o Seguidor amarelo confere 5 PV ao seu jogador, o azul 4 PV, e o vermelho 3 PV. O Seguidor vermelho no canto proporciona mais 5 PV ao seu jogador - Seguidores nos cantos (em diagonal) são também pontuados. No caso do Apóstolo branco, o Seguidor vermelho confere 6 PV ao seu jogador, o azul 5 PV, e o amarelo 4 PV. Judas deduz 5 PV ao jogador azul e 4 PV ao amarelo. Finalmente, os Seguidores que estão nas 4 fileiras atrás de Jesus conferem aos seus jogadores 7, 6, 5 e 4 PV, respectivamente.

3 OFERENDAS



Os jogadores recebem 1 PV por cada Oferenda que possuam no Armazém.

4 PEÇAS REVELAÇÃO



Os jogadores que ainda possuam as suas peças Revelação no seu tabuleiro de jogador recebem 5 PV.

O jogador com mais pontos é o vencedor da partida. Em caso de empate, ganha o jogador (de entre os empatados) que ainda possua a peça de Revelação no seu tabuleiro de jogador. Se o empate persistir, o vencedor de entre os empatados é aquele que mais Favores efetuou durante a partida. Caso o empate ainda subsista, os jogadores empatados partilham a vitória.

PARTIDAS A 2 JOGADORES



Nas partidas para 2 jogadores (♣♣) verificam-se algumas alterações às regras para 3 e 4 jogadores. Todas as alterações são descritas de seguida.

PREPARAÇÃO PARA 2 JOGADORES

TABULEIRO PRINCIPAL

Coloca o tabuleiro principal exibindo a face marcada para 1 ou 2 jogadores.

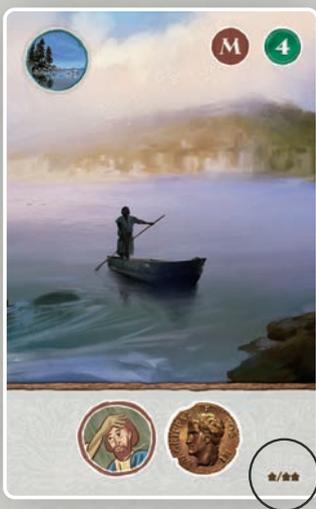


FICHAS FAVOR

Devolve as fichas Favor à caixa: não são usadas em partidas a 2 jogadores.

CARTAS MAHANE

Atenta no baralho de cartas Mahane e separa todas as que têm o seguinte símbolo no canto inferior direito. Devolve todas as outras à caixa.



PEÇAS DE JULGAMENTO NO SINÉDRIO

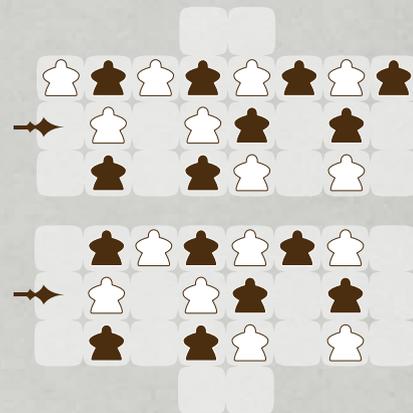
Usa as 7 peças de Julgamento no Sinédrio, incluindo a que possui o símbolo de 2 jogadores, embora retirando a que tem o ícone de Fazer um Favor. Mistura-as com a face para baixo e coloca aleatoriamente 6 delas nos espaços do Sinédrio no tabuleiro principal. Depois, volta-as para ficarem com a face visível. Devolve à caixa a peça que não foi colocada no tabuleiro. Coloca o marcador Sinédrio na base do seu registro.

PEÇAS PARÁBOLA

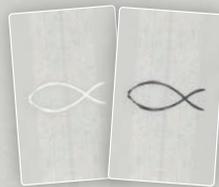
Devolve à caixa as peças Parábola que valem 2 e 3 PV. Nas partidas a 2 jogadores usa apenas as peças Parábola com 0 e 1 PV.

SEGUIDORES AMIGÁVEIS

Seguidores Amigáveis: coloca, na Última Ceia, Seguidores das 2 cores que não serão usadas, conforme a disposição indicada na figura ao lado (não importa qual a cor de cada Seguidor). Estes são Seguidores Amigáveis, que podem beneficiar ambos os jogadores.



CARTAS INICIAIS



Não são usados os baralhos normais de cartas Iniciais. Em vez disso, cada jogador usa um dos baralhos especiais de 10 cartas Iniciais que exibem um símbolo de 2 jogadores no canto inferior direito.

SEGUIDORES COMEÇANDO EM LUGARES

Em vez de distribuir um total de 4 Seguidores pelo Deserto, Montanha e Lago, cada jogador coloca 2 Seguidores em cada um dos Lugares: 2 no Deserto, 2 na Montanha e 2 no Lago.

SEGUIDORES AMIGÁVEIS

Seguidores Amigáveis são Seguidores de outras comunidades que colaboram com ambos os jogadores. São representados usando 2 conjuntos de peças de cores diferentes das usadas pelos jogadores. Na preparação da partida, são colocados em espaços da Última Ceia como acima ilustrado. Os jogadores podem ganhar Seguidores Amigáveis e colocá-los numa reserva especial junto ao seu tabuleiro de jogador, de modo a serem usados para mais tarde obter Pontos de Vitória.

· PONTUAR GRUPOS DE SEGUIDORES AMIGÁVEIS ·

Durante a partida, os Seguidores Amigáveis agrupar-se-ão por cor na área da Última Ceia. Um grupo de Seguidores Amigáveis é composto por todos os Seguidores da mesma cor que se encontrem ortogonalmente adjacentes (ou seja, na horizontal ou na vertical, mas não em diagonal). Quando uma ação de jogo indicar que um jogador pode pontuar um grupo de Seguidores Amigáveis, esse jogador obtém 1 PV por cada Seguidor Amigável da mesma cor que se encontre nesse grupo.



O jogador obtém 5 PV ao pontuar este grupo de Seguidores Amigáveis.

· COLOCAR SEGUIDORES NA ÁREA DA ÚLTIMA CEIA ·

Numa partida a 2 jogadores, quando colocas um Seguidor na Última Ceia (usando uma ação Ir à Última Ceia ou Ser convidado para a Última Ceia), tens de escolher: colocá-lo num espaço vazio, de acordo com as regras habituais, OU colocá-lo num espaço em que esteja um Seguidor Amigável. No último caso, não obténs qualquer recompensa impressa nesse espaço; coloca o Seguidor Amigável junto ao teu tabuleiro de jogador.



O jogador vermelho envia um Seguidor para este espaço, retirando primeiro o Seguidor Amigável que lá se encontrava e colocando-o junto ao seu tabuleiro de jogador.

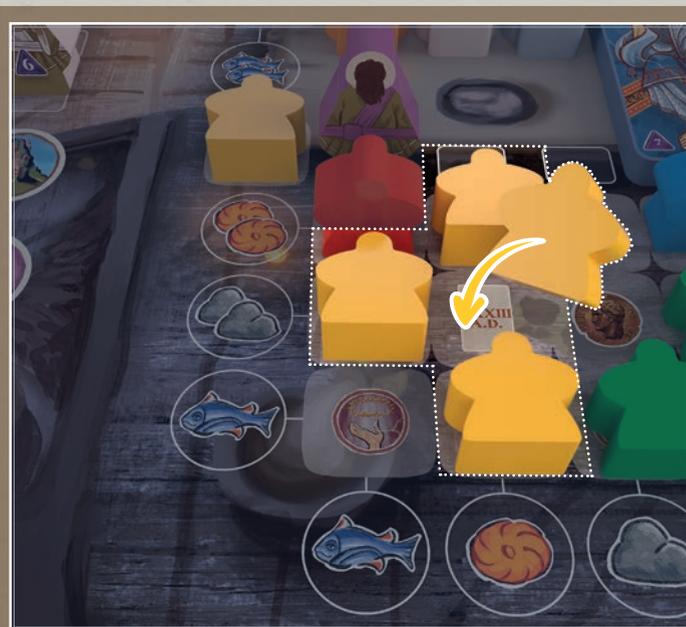
◆ AÇÕES ADICIONAIS DE SEGUIDOR ◆

As seguintes Ações de Seguidor são exclusivas de partidas a 2 jogadores.



Colocar um Seguidor Amigável

Podes colocar um Seguidor Amigável da tua reserva num espaço vazio da Última Ceia – não pagas o custo desse espaço. Se o colocas ortogonalmente adjacente (na vertical ou horizontal) a 1 ou mais Seguidores Amigáveis da mesma cor, pontua imediatamente esse grupo de Seguidores Amigáveis, como acima explicado.



Continuando com o exemplo acima, o jogador vermelho joga esta carta e decide colocar o Seguidor Amigável no espaço indicado. Desta forma, vermelho obtém 4 PV ao pontuar este grupo de Seguidores Amigáveis.



Mover um Seguidor Amigável

Podes mover um Seguidor Amigável, de qualquer cor, que esteja num espaço da Última Ceia, para outro espaço vazio da Última Ceia. Se o colocas ortogonalmente adjacente a 1 ou mais Seguidores Amigáveis da mesma cor, pontua imediatamente esse grupo de Seguidores Amigáveis, como acima explicado.

· FAVORES ·

Em partidas a 2 jogadores não são obtidos PV fazendo Favores, uma vez que as fichas Favor não são usadas.



UM APELO POR BARRABÁS · MODO SOLITÁRIO



PORTANTO, ESTANDO O POVO REUNIDO, PERGUNTOU-LHE PILATOS: “QUAL QUEREIS QUE VOS SOLTE? BARRABÁS, OU JESUS, CHAMADO O CRISTO?”

MAS OS PRINCIPAIS SACERDOTES E OS ANCIÃOS PERSUADIRAM AS MULTIDÕES A QUE PEDISSEM BARRABÁS E FIZESSEM MORRER JESUS.

TORNOU-LHES PILATOS: “QUE FAREI ENTÃO DE JESUS, QUE SE CHAMA CRISTO?”. DISSERAM TODOS: “SEJA CRUCIFICADO”.

ENTÃO SOLTOU-LHES BARRABÁS; MAS A JESUS MANDOU AÇOITAR, E ENTREGOU-O PARA SER CRUCIFICADO.

Mt 27,16-26

O modo Solitário contém algumas alterações às regras das outras versões do jogo. Essas alterações encontram-se aqui listadas:

· JOGADOR CONTRA BARRABÁS ·

Ao jogar uma partida no modo Solitário, o jogador enfrenta Barrabás, que aguardava a sentença pelos seus crimes no momento em que Jesus foi preso. Barrabás conhece as intenções do Sinédrio e a sua obsessão com Jesus, e procura tirar partido da situação para obter um perdão. As ações e decisões de Barrabás durante a partida são determinadas pelo próprio jogo.

Durante as regras seguintes do modo Solitário, menções a “o jogador” referem-se a ti (o jogador humano), e menções a “Barrabás” referem-se ao teu adversário, controlado pelo jogo.

· PREPARAÇÃO DE UMA PARTIDA NO MODO SOLITÁRIO ·

Partidas em solitário preparam-se como as partidas a 3 ou 4 jogadores, exceto no que se refere às seguintes alterações:

TABULEIRO PRINCIPAL

Coloca o tabuleiro principal exibindo a face marcada para 1 ou 2 jogadores.



FICHAS FAVOR

Devolve as fichas Favor à caixa: não são usadas no modo solitário.

PEÇAS COM SÍMBOLO DE LUGAR

Remove as peças com Símbolos de Lugar para os conjuntos de Apóstolos e devolve-as à caixa - não são usadas no modo solitário. Em vez disso, utilizarás os símbolos de Lugar impressos no tabuleiro

CARTAS MAHANE

Atenta no baralho de cartas Mahane e separa todas as que têm o seguinte símbolo no canto inferior direito. Devolve todas as outras à caixa.



PEÇAS DE JULGAMENTO NO SINÉDRIO

Identifica as 8 peças especiais de Julgamento no Sinédrio para o modo solitário (possuem o ícone ) Mistura-as com a face para baixo e coloca aleatoriamente 6 nos espaços do Sinédrio no tabuleiro principal. Não as reveles. Serão reveladas sempre que o marcador do Sinédrio as alcance.



PEÇAS PARÁBOLA

Devolve à caixa as peças Parábola que valem 2 e 3 PV. No modo solitário usa apenas as peças Parábola com 0 e 1 PV.

SEGUIDORES DE BARRABÁS

Escolhe, para os Seguidores de Barrabás, 1 das cores de jogador que não estás a usar.

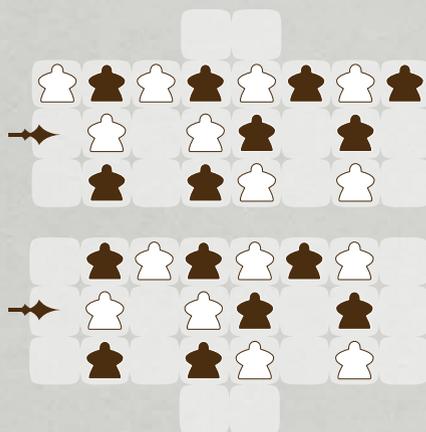
BARALHO DE CARTAS BARRABÁS

Embaralha as 25 cartas Barrabás  e coloca-as ao teu alcance. Barrabás não necessita de um tabuleiro de jogador uma vez que não usa Recursos nem moedas. Durante a partida, apenas precisas de um espaço para revelar as cartas do seu baralho e para colocar as peças Parábola que obtenha.

SEGUIDORES AMIGÁVEIS NA ÚLTIMA CEIA

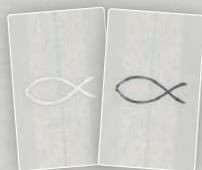
Coloca, nos espaços da Última Ceia, Seguidores das 2 cores que não serão usadas, como indicado na figura ao lado. Não importa qual a cor de cada Seguidor. Estes são *Seguidores Amigáveis*, que te podem beneficiar e também a Barrabás.

Os Seguidores Amigáveis no modo solitário seguem as mesmas regras das partidas a 2 jogadores – vê página 22.



CARTAS INICIAIS

Não são usados os baralhos normais de cartas Iniciais. Em vez disso, cria um baralho especial de 20 cartas misturando os 2 baralhos iniciais destinados a partidas entre apenas 2 jogadores.



SEGUIDORES COMEÇANDO EM LUGARES

Em vez de distribuir um total de 4 Seguidores pelo Deserto, Montanha e Lago, coloca 2 Seguidores teus e 2 de Barrabás em cada um dos Lugares: 2 no Deserto, 2 na Montanha e 2 no Lago.

RECURSOS INICIAIS

Coloca 1 Pedra, 1 Pão, 1 Peixe e 1 Oferenda nos espaços vazios do teu Armazém. Finalmente, recebe 6 Denários da reserva comum.

• O TURNO DE JOGO •

Barrabás joga primeiro, retirando e resolvendo uma carta do seu baralho. Uma vez resolvida a carta por completo, Barrabás termina o seu turno e tu efetuas o teu, do modo habitual. De seguida, os turnos de Barrabás e o teu próprio serão alternados até ao final da partida.

As cartas Barrabás são resolvidas de cima para baixo, como se indica:

➤  Barrabás recebe 1 PV por cada um dos seus Seguidores no Deserto e no Lago.

➤  Barrabás recebe 1 PV por cada um dos seus Seguidores na Montanha e no Lago.

➤  Barrabás recebe 1 PV por cada um dos seus Seguidores no Deserto e na Montanha.

➤  Coloca 2 Seguidores de Barrabás, 1 em cada um dos Lugares onde tenha menos Seguidores. Em caso de empate entre Lugares para colocar estes Seguidores, o Deserto tem prioridade sobre qualquer outro Lugar empatado e a Montanha tem prioridade sobre o Lago. Como habitualmente, o número máximo de Seguidores que Barrabás pode ter em qualquer Lugar é 3 (como para os jogadores).

➤  Se os Lugares onde Barrabás deve colocar um Seguidor estiverem cheios, retira 1 dos teus Seguidores para libertar espaço para o dele, sem pagar qualquer Denário para o fazer. O Seguidor removido é devolvido ao teu Acampamento.

➤  Barrabás recebe 1 PV por cada Recurso que possuas no teu Armazém.

➤  Pega em 1 Seguidor de Barrabás do Lugar onde existam mais (em caso de Lugares empatados com o maior número, a ordem é sempre Deserto, Montanha e depois Lago) e coloca-o na fileira indicada da Última Ceia, no primeiro espaço vazio, de acordo com a direção indicada pela seta. Barrabás não paga quaisquer Recursos para o fazer. Se o Seguidor é colocado num espaço com recompensa, essa recompensa é ignorada, excepto quando relacionada com ações derivadas de Parábolas ou do Sinédrio.

➤  Pega no primeiro Seguidor Amigável que se encontre na fileira indicada da Última Ceia, a partir da direção indicada pela seta, e coloca-o no primeiro espaço vazio ortogonalmente adjacente (na vertical ou horizontal) a outro Seguidor da mesma cor (na direção indicada pela seta). Depois, Barrabás pontua esse grupo de Seguidores que acaba de aumentar.

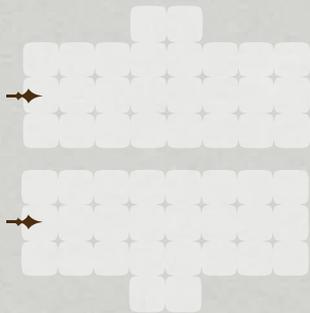
➤  Barrabás recebe a peça Parábola seguinte de acordo com as regras normais, desde que tenha Seguidores suficientes na Última Ceia (vê *Escutar uma Parábola*, página 10).

➤  Avança o marcador Sinédrio 1 espaço no seu registro. Se o marcador alcança um espaço com uma peça Julgamento no Sinédrio, vira-a e aplica o seu efeito. O modo solitário não usa as peças normais Julgamento no Sinédrio, mas sim peças especiais que têm os seguintes efeitos:

Remove todos os teus Seguidores e todos os Seguidores Amigáveis dos espaços indicados da Última Ceia. Os Seguidores de Barrabás não são afetados. Os teus Seguidores são devolvidos ao teu Acampamento, enquanto os Seguidores Amigáveis são devolvidos à caixa do jogo. Depois, coloca um Apóstolo da cor indicada no primeiro lugar vazio à Mesa, como indicado na peça. Se já não há Apóstolos disponíveis dessa cor, nenhum é colocado. Barrabás pontua o maior grupo de Seguidores da cor indicada que se encontre presente, nesse momento, na Última Ceia.



· CLARIFICAÇÕES SOBRE A COLOCAÇÃO DE SEGUIDORES COM AS CARTAS BARRABÁS ·



As cartas Barrabás indicam em que espaços da Última Ceia se colocam os seus Seguidores. Toma atenção à forma da grade de espaços para verificar se os Seguidores são colocados acima ou abaixo da Mesa.

Quando uma carta Barrabás indica a colocação de um Seguidor Amigável na Última Ceia, procura o primeiro espaço vazio na fileira, de acordo com a direção indicada pela seta. Caso não exista um espaço livre nessa fileira, procura na fileira imediatamente inferior e na mesma direção. Se alcançares a fileira mais abaixo sem encontrares um espaço vazio, passa para a primeira fileira e repete o processo até encontrares um.



CAMPANHA EM SOLITÁRIO: A ESTRADA PARA JERUSALÉM



Esta variante permite-te jogar uma “campanha” solitária: uma série de partidas para 1 jogador, em que a dificuldade aumenta cada vez que ganhas uma partida. Para saíres vitorioso desta campanha tens de conduzir os teus Seguidores de Nazaré até Jerusalém.

Para o fazeres, tens de superar um total de 6 desafios que ocorrem em diferentes localidades que foram atravessadas por Jesus e pelos seus discípulos antes de alcançar a capital Judaica.

Para avançar de uma localidade para a outra, tens de vencer a partida face a Barrabás e obter uma pontuação de 150 PV ou mais. Se o desafio não é superado à primeira tentativa, podes tentar de novo, mas mantém as peças Parábola que obtiveste durante a primeira partida. Se ainda assim não conseguires vencer à segunda tentativa, então perdes as peças Parábola acumuladas e tens de recomeçar, sem nada, nessa mesma localidade (mas com experiência, o que serve para alguma coisa).

Cada localidade seguinte é um pouco mais difícil do que a primeira, e todas as dificuldades adicionais são cumulativas: permanecem em jogo para as partidas seguintes. Assim, por exemplo, se inicias uma partida em Jericó, tens de aplicar as dificuldades associadas a Canaã, Samaria, Emaús, e à própria Jericó (Nazaré, a primeira localidade, não coloca dificuldades extra).

As dificuldades adicionais das diferentes localidades são as seguintes:

❖ **NAZARÉ:** não possui dificuldade adicional. A partida joga-se normalmente de acordo com as regras em solitário. Tens de vencer Barrabás e obter 150 PV ou mais.

❖ **CANAÃ:** em vez de usar os símbolos de Lugar impressos no tabuleiro, usa as peças Símbolos de Lugar, como farias em partidas a 2, 3 ou 4 jogadores.

❖ **SAMARIA:** no final da partida, Barrabás obtém +1 PV por cada um dos seus Seguidores num espaço da Última Ceia.

❖ **EMAÚS:** inicia a partida sem quaisquer Recursos no teu Armazém.

❖ **JERICÓ:** no início da partida não coloques 1 dos teus Seguidores nos espaços de canto da Última Ceia e não comeces com uma Oferenda no teu Armazém.

❖ **BETÂNIA:** no início da partida, não coloques quaisquer Seguidores teus no Deserto, na Montanha e no Lago.

❖ **JERUSALÉM:** durante a preparação da partida, substitui as peças Parábola que valem 1 PV pelas que valem 3 PV. Coloca-as no topo das respectivas pilhas. As peças no fundo de cada pilha são as que valem 0 PV.



I · BONUM SAMARITANUM (LC 10,30-37) - A Parábola do Bom Samaritano

Jesus, prosseguindo, disse: “Um homem descia de Jerusalém a Jericó, e caiu nas mãos de ladrões, os quais o despojaram e espancando-o, se retiraram, deixando-o quase morto. Por sorte, descia pelo mesmo caminho certo sacerdote; e vendo-o, passou de largo. De igual modo também um levita chegou àquele lugar, viu-o, e passou de largo. Mas um samaritano, que ia de viagem, chegou perto dele e, vendo-o, encheu-se de compaixão; e aproximando-se, atou-lhe as feridas, deitando nelas azeite e vinho; e pondo-o sobre a sua cavalgadura, levou-o para uma estalagem e cuidou dele. No dia seguinte tirou dois denários, deu-os ao hospedeiro e disse-lhe: “Cuida dele; e tudo o que gastares a mais, eu te pagarei quando voltar”.

Qual, pois, destes três te parece ter sido o próximo daquele que caiu nas mãos dos ladrões?”. Respondeu o especialista sobre as leis: “Aquele que usou de misericórdia para com ele”. Disse-lhe, pois, Jesus: “Vai, e faz tu o mesmo”.



II · SEMINATOR (MC 4,1-9) - A Parábola do Semeador

Outra vez começou a ensinar à beira do mar. E reuniu-se a ele tão grande multidão que ele entrou num barco e sentou-se nele, sobre o mar; e todo o povo estava em terra junto do mar. Então ensinava-lhes muitas coisas por parábolas, e dizia-lhes no seu ensinamento: “Ouvi: Eis que o semeador saiu a semear; e aconteceu que, quando semeava, uma parte da semente caiu à beira do caminho, e vieram as aves e a comeram. Outra caiu no solo pedregoso, onde não havia muita terra: e logo nasceu, porque não tinha terra profunda; mas, saindo o sol, queimou-se; e, porque não tinha raiz, secou-se. E outra caiu entre espinhos; e cresceram os espinhos, e a sufocaram; e não deu fruto. Mas outras caíram em boa terra e, vingando e crescendo, davam fruto; e um grão produzia trinta, outro sessenta, e outro cem”.



III · THESAURO ABSCONDITO (MT, 13,44) - A Parábola do Tesouro Escondido

“O reino dos céus é semelhante a um tesouro escondido no campo, que um homem, ao descobri-lo, esconde; então, movido pela alegria, vai, vende tudo quanto tem, e compra aquele campo”.



IV · NUPTIARUM INVITATUS (LC 14,7-10) - A Parábola do Grande Banquete

Ao notar como os convidados escolhiam os primeiros lugares, propôs-lhes esta parábola: “Quando por alguém fores convidado a um casamento, não te reclines no primeiro lugar; não aconteça que esteja convidado outro mais digno do que tu; e vindo o que te convidou a ti e a ele, te diga: “Dá o lugar a este”; e então, com vergonha, tenhas de tomar o último lugar. Mas, quando fores convidado, vai e reclina-te no último lugar, para que, quando vier o que te convidou, te diga: “Amigo, sobe mais um pouco. Então terás honra diante de todos os que estiverem contigo à mesa”.



V · PRODIGUS FILIO (LC 15,11-32) - A Parábola do Filho Pródigo

Disse-lhe mais: “Certo homem tinha dois filhos. O mais moço deles disse ao pai: “Pai, dá-me a parte dos bens que me toca”. Repartiu-lhes, pois, os seus haveres. Poucos dias depois, o filho mais moço ajuntando tudo, partiu para um país distante, e ali desperdiçou os seus bens, vivendo depravadamente. E, havendo ele dissipado tudo, houve naquela terra uma grande fome, e começou a passar necessidades. Então foi encontrar-se a um dos cidadãos daquele país, o qual o mandou para os seus campos para alimentar porcos. E desejava encher o estômago com as alfarrobas que os porcos comiam; e ninguém lhe dava nada.

Caindo, porém, em si, disse: “Quantos empregados de meu pai têm abundância de pão, e eu aqui pereço de fome! Levantar-me-ei, irei ter com meu pai e dir-lhe-ei: Pai, pequei contra o céu e diante de ti; já não sou digno de ser chamado teu filho; trata-me como um dos teus empregados”.

Levantou-se, pois, e foi para seu pai. Estando ele ainda longe, seu pai o viu, encheu-se de compaixão e, correndo, lançou-se-lhe ao pescoço e o beijou. Disse-lhe o filho: “Pai, pequei contra o céu e diante de ti; já não sou digno de ser chamado teu filho”. Mas o pai disse aos seus servos: “Trazei depressa a melhor roupa, e vesti-lha, e ponde-lhe um anel no dedo e alparcas nos pés; trazei também o bezerro, cevado e matai-o; comamos, e regozijemo-nos.

Porque este meu filho estava morto, e reviveu; tinha-se perdido, e foi achado”. E começaram a regozijar-se.



VI · SINAPIS (MC 4,30-32) - A Parábola da Semente de Mostarda

Disse ainda: “A que assemelharemos o reino de Deus ou com que parábola o representaremos?”

É como um grão de mostarda que, quando se semeia, é a menor de todas as sementes que há na terra; mas, tendo sido semeado, cresce e faz-se a maior de todas as hortaliças e cria grandes ramos, de tal modo que as aves do céu podem aninhar-se à sua sombra”.



VII · PERDITUS OVIS (LC 15,3-6) - A Parábola da Ovelha Perdida

Então ele propôs-lhes esta parábola: “Qual de vós é o homem que, possuindo cem ovelhas, e perdendo uma delas, não deixa as noventa e nove no deserto, e não vai após a perdida até que a encontre? E achando-a, põe-na sobre os ombros, cheio de júbilo; e chegando a casa, reúne os amigos e vizinhos e lhes diz: “Alegrai-vos comigo, porque achei a minha ovelha que se havia perdido””.

• CRÉDITOS •

Autoria do Jogo: Carmen G. Jiménez
Ilustrações: L.A. Draws, Enrique Corominas e David Esbrí
Edição: David Esbrí
Tradução portuguesa: Miguel Conceição e João Cotrim para The Geeky Pen
Revisão: Ricardo Gomes e Marcelo Fernandes
Layout: Meeple Foundry

• AGRADECIMIENTOS •

*Gostaria de agradecer do fundo do coração a Lolo, Carol, Vanesa, Avepitu, e Dani pela sua ajuda a testar o jogo. Em particular, gostaria de expressar o meu apreço por Fran de Latin Ludens e Jota de Frikiguías pelos seus comentários e opiniões.
E, sem sombra de dúvida, este jogo não existiria sem Alberto Cordón (Sparthan), o meu companheiro de viagem nesta jornada de jogos.
Obrigado, obrigado, obrigado!*



DEVIR

www.devir.com

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