

1.0 IL GIOCO DA TAVOLO

Probabilmente ti ricordi il versetto di Romani 10:14c-*"Come udranno, senza qualcuno che predichi?"* Essendoci offerti volontariamente per compiere l'attività di predicazione e d'insegnamento *ogni proclamatore del Regno dovrebbe riflettere su questa domanda "Come predicherò IO, se non conosco le scritture?"*. Quindi l'obiettivo di questo gioco è di aiutare i proclamatori ad imparare la maggior parte delle scritture che possono essere usate nel ministero (vedi:DI CASA IN CASA) .Il tutto attraverso un gioco da tavolo interessante ed interattivo che può essere giocato con i compagni cristiani, fratelli e sorelle, o con i membri della famiglia.

OGGETTI NECESSARI:

- Traduzione del Nuovo Mondo delle Sacre Scritture
- Ragioniamo facendo uso delle scritture
(Questi oggetti non sono inclusi nella scatola del gioco)

BENEFICI:Il gioco accresce la conoscenza biblica, accresce la consapevolezza dell'importanza dello studio biblico e aiuta a sviluppare il pensiero strategico. Allo stesso tempo, questo gioco, rafforza i legami familiari ed è un divertimento sano e pieno di senso.

GIOCATORI: oltre 2.

ETA':dai 13 anni in su (per tutta la famiglia)

DURATA DEL GIOCO:30-60 minuti

1.1 OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo di questo gioco è quello di familiarizzare i giocatori con le scritture selezionate dai. Soggetti biblici di conversazione (che si trovano alla fine della Traduzione del Nuovo Mondo delle Sacre Scritture), e come rispondere alle obiezioni (dal libro Ragioniamo facendo uso delle scritture). Il conoscere e l'usare queste scritture permette ai Proclamatori del Regno di ottenere sufficienti "Studi biblici", "Visite ulteriori", "Riviste", "Opuscoli" oppure "Ore" mentre percorrono i territori sulla tavola del gioco. L'obiettivo di questo gioco è di radunare il maggior punteggio possibile, ottenendo in ordine di valore quanti più "Studi biblici" poi "Visite Ulteriori", "Riviste", "Libri", "Opuscoli" e, in fine "Ore".

1.2 LE COMPONENTI DEL GIOCO

All'interno della confezione troverete il gioco da tavolo, un dado, un foglio per i punteggi, 8 pedine, 8 tessere "salta un turno", 3 mazzi di carte di *Domande* scritturali (VERDI)con le lettere "a","b","c" sui mazzi , 1 mazzo di carte *Come risponderesti* (VIOLA),1 mazzo di carte *Obiezioni* (GIALLO) e una clessidra, della durata di 30 secondi.,Ogni mazzo di *Domande scritturali* ha 80 carte, quello di *Come risponderesti* contiene 70 carte ed ogni mazzo di *Obiezioni* ne ha 13.**Per un totale di 323 carte da gioco!**

1.3 PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posizionate il gioco sul tavolo.Mettete le carte "*Come rispondereste*", "*Obiezioni*" e "*Domande scritturali*", sul tavolo o sul gioco, a faccia in giù e dopo avere mescolato opportunamente ciascun mazzo.Ogni giocatore(Proclamatore) può scegliere una pedina che muoverà durante il gioco. Il Conduttore del gioco dovrebbe avere una copia del libro *Ragioniamo facendo uso delle* scritture alla mano.**Vedi la sezione 1.4**

1.4 IL CONDUTTORE

I Proclamatori sceglieranno un Conduttore del gioco, (che non parteciperà al gioco),per tenere "I rapporti di servizio" (ex.i risultati ottenuti dai vari Proclamatori) e per verificare alcune risposte nel libro *Ragioniamo*. Il Conduttore terrà le registrazioni sul foglio per i punteggi fornito col gioco.Come alternative il foglio può essere scaricato dal nostro sito web www.TheocraticGames.com per farne copie per usi futuri.

1.5 INIZIO DEL GIOCO

Ogni giocatore lancia il dado. I Proclamatori prendono posto a sedere in senso orario, a seconda del numero ottenuto col dado (dal più alto a più basso).Ogni Proclamatore riceve 4 carte con "*Domande scritturali*", a cominciare col giocatore che ha lanciato il dado più alto. A cominciare il gioco sarà invece il giocatore che ha lanciato il dado più basso.

Nota: Su richiesta possono essere forniti altri mazzi con "*Domande scritturali*".

1.6 GIOCO!

1.6.1. Il Proclamatore col dado più basso prende la clessidra e sceglie tra una delle carte con le "*Domande scritturali*"che gli

sono state date all'inizio del gioco. La tiene nascosta agli altri giocatori, mentre pone la domanda che appare sulla carta prescelta al giocatore alla sua sinistra (a colui che ha ottenuto il numero più alto al lancio del dado).Ciascuna carta da gioco *Soggetti biblici* ha in cima alla carta un'indicazione del soggetto a cui fa riferimento la scrittura citata (ad es.INTERCONFESSIONALISMO).Il soggetto dovrebbe essere indicato prima di porre la domanda scritturale al Proclamatore.(Es. Dovrebbe dire:"*Questa domanda è circa l'intercoffessionalismo*", e poi porre la domanda scritturale menzionata sulla carta.). Il Proclamatore di turno ha il diritto di porre UNA delle seguenti domande: "*Che dice la seguente scrittura?*" oppure "*In che versetto si dice questo...?*"

1.6.2. Il Proclamatore che è di turno per la risposta può rispondere direttamente o richiedere il SUGGERIMENTO (che compare alla base della carta con le *Domande scritturali*.) Se il Proclamatore risponde SENZA il suggerimento , può avanzare sul tabellone con la sua pedina per il numero di passi segnalati nell'angolo superiore destro della carta "*Domande scritturali*" , avanzando nella direzione indicata dalla freccia. Se il Proclamatore risponde usando il suggerimento, dovrà muovere la sua pedina per un numero di passi uguale a quello scritto all'angolo inferiore destro della carta *Domande scritturali* e proseguire nella direzione della freccia. Ogni "Studio biblico","Visita ulteriore","Rivista","Libro", "Opuscolo" o "Tempo" realizzato dal Proclamatore in gioco, deve essere registrato sul foglio dei punteggi.

Nota: Le risposte scritturali diventeranno sempre più complete col tempo. Fino ad allora, ogni volta che si può dimostrare una *sufficiente* conoscenza scritturale nella risposta, il Proclamatore potrà ricevere il punteggio che si trova sull'angolo superiore destro della carta con le Domande scritturali, oppure ricevere il punteggio che si trova in basso a sinistra della carta, nel caso in cui la conoscenza dimostrata sia più *modesta*.

1.6.3. Qualora il Proclamatore risponda erratamente (con o senza il suggerimento) o al di fuori del tempo decretato dalla clessidra, la risposta corretta può essere letta a tutti i giocatori.Colui che ha posto la domanda muoverà poi la propria pedina sul tabellone per il numero di spazi indicati in basso a sinistra sulla carta usata nella domanda scritturale, procedendo nella direzione indicate dalla freccia.

1.6.4. Dopo che il Proclamatore ha posto la sua domanda, dovrebbe togliere dal gioco la carta usata e prenderne una nuova dal mazzo delle *Domande scritturali*. Il turno del gioco e la clessidra passano quindi al giocatore di sinistra.Questo giocatore sceglie tra una delle sue carte la domanda da porre (in senso orario) al prossimo giocatore e fa partire la clessidra. La procedura continua in senso orario. Ogni pedina dei

proclamatori rimane sui posti occupati e viene spostata solo al turno successivo. *Gli spazi sul tabellone non possono essere occupati da più pedine contemporaneamente. Vedi sezione 1.9*

1.6.5. Un giocatore usa le carte "*Come risponderesti*" o "*Obiezioni*" quando arriva a sostare su una delle rispettive caselle.– **Vedi sezione 1.7 & 1.8**

Nota: La clessidra funge anche da indicatore su chi si trova al turno di gioco. Spazi speciali sul tabellone indicano Studi biblici, Visite Ulteriori, Opuscoli, Libri, riviste o Tempo. Ogni Proclamatore deve avere cura che il Conduttore registri accuratamente la loro attività sul foglio del punteggio. **Vedi la sezione 2.0**

1.7 COME RISPONDERESTI?

.Ogni volta che un proclamatore arriva sullo spazio *Come risponderesti?* usa una carta *Come risponderesti?*.Il Proclamatore deve prendere la carta che si trova in cima al mazzo e prima di tutto leggere la fonte del materiale che si trova in alto sulla carta, prima di fornire la propria risposta(in modo tale da permettere al Conduttore di verificare l'esattezza della sua risposta).Per esempio, *rs p.15* significa che la risposta può essere trovata a pag.15 del libro *Ragioniamo*. Dopo la risposta del Proclamatore , il Conduttore del gioco legge ad alta voce la risposta esatta così come è scritta nel libro *Ragioniamo facendo uso delle scritture*,in modo tale che tutti la possano sentire. A seconda della qualità della risposta fornita dal giocatore, il Conduttore decide se il Proclamatore può spostare la sua pedina del numero di posti che appaiono *in alto a destra* della carta *Come risponderesti?*, oppure per quelli che appaiono *in basso a sinistra*. Il Proclamatore muove la pedina nella direzione della freccia sul tabellone.

Nota: Se un Proclamatore che è sullo spazio *Come risponderesti?* e non ottiene alcun punteggio, il Proclamatore non muta la pedina, ma non perde un turno. La carta *Come rispondereste?* dovrebbe essere messa alla base del mazzo rispettivo.

1.8 OBIEZIONI

Le stesse regole della sezione 1.7 si applicano anche in questo caso, con una sola differenza, che riguarda il perdere un turno in caso di mancata risposta. Un proclamatore deve cercare di trasformare le *obiezioni* in opportunità per fare progresso nel gioco e raggiungere degli obiettivi. (vedi sezione 1.1)Ecco perché il non superare l'obiezione fa perdere un turno al giocatore.

Nota: Se il Proclamatore che è sullo spazio contrassegnato dalle Obiezioni, non risponde correttamente, non guadagna punti e perde il turno successivo. Come rammemoratore del fatto che il giocatore ha perso il turno di gioco, la carta *Potenziabili Obiezioni* dovrebbe essere tenuta dal giocatore in questione, in un apposito supporto per i “turni persi”, alla vista di tutti i giocatori, per poi essere rimessa nel mazzo delle *Potenziabili obiezioni* dopo che è stato effettuato il giro di gioco nel quale il giocatore non deve giocare. La carta deve essere rimessa al fondo del mazzo per essere riutilizzata in altri giochi.

Se, invece, un Proclamatore va a finire in uno spazio contrassegnato dalle *Obiezioni*, dopo aver risposto correttamente ad una **domanda scritturale alla quale un altro proclamatore non è riuscito a rispondere** (vedi sezione 1.6.3), deve rispondere a una carta di *possibili obiezioni*. Nel caso **sbagli** o non dia la risposta corretta, **non perderà un turno**.

1.9 SCAMBIO DI POSIZIONI

Quando un proclamatore arriva su una casella occupata da un altro giocatore, il Proclamatore che arriva lo “scaccia” e fa scambio di posizioni col giocatore che ha sostituito. Il Proclamatore che è stato scacciato non dovrà sostenere la prova che appare nella casella dove è stato mandato, mentre il Proclamatore che ha giocato, sosterrà la prova che è nella casella del tabellone, dove è arrivato col lancio del dado (es. passare gli studi ad un altro Proclamatore).

2.0 IL “RAPPORTO DI SERVIZIO”

Ogni volta che un Proclamatore arriva su uno spazio contrassegnato (Studio Biblico, Visita Ulteriore, Opuscolo, Libro, Rivista, Tempo) e ottiene il punteggio, il Conduttore dovrebbe prenderne nota sul foglietto delle registrazioni. Lo spazio marcato da Tempo, mostra il punteggio in minuti.

2.1 INCROCIO

Ogni Proclamatore Marcia in linea retta nella direzione indicata dalla freccia. Comunque, ogni volta che un Proclamatore si ferma su una casella di incrocio, oppure deve *completare* la sua mossa attraversando un incrocio che gli permette di scegliere la direzione, potrà *scegliere personalmente* in che direzione procedere con la pedina. Il Proclamatore potrà decidere tenendo presente quale “territorio” sembra per lui più produttivo, per ottenere altri “Studi biblici”, “Visite Ulteriori”, “Riviste”, “Libri” o “Opuscoli”. In questo momento entra in gioco anche la capacità di pensare rapidamente!

2.2 TERRITORIO NON LAVORATO

Quando un Proclamatore raggiunge uno spazio contrassegnato come “Territorio non lavorato”, il Proclamatore dovrebbe muovere la propria pedina verso il “territorio non lavorato” che gli è stato indicato sul tabellone e rimanere all’entrata di quel “territorio non lavorato”. Continuerà dal punto di accesso nel turno successivo. Il ricevere un territorio non lavorato, non dovrebbe essere visto dal Proclamatore come un regresso, ma come un privilegio di “servizio” per dare un a “completa testimonianza” della Buona Notizia. Questo permette inoltre al Proclamatore di ottenere più “Studi Biblici”, “Visite Uteriori”, etc.

2.3 ENTRARE O RIENTRARE IN GIOCO

2.3.1 Un nuovo proclamatore potrebbe decidere di giocare anche dopo che gli altri hanno iniziato. Dovrebbe, quindi, pescare 4 carte dal mazzo delle *Domande Scritturali*. Questo proclamatore giocherà dopo che ha giocato l’ultima persona del turno.

2.3.2 Un giocatore che ha partecipato al gioco, ma senza raggiungere l’ “arrivo”, può decidere di rientrare in gioco. Sceglierà 4 carte dal mazzo delle *Domande Scritturali*. Questo proclamatore giocherà dopo che ha giocato l’ultima persona del turno.

2.4 FINE DEL GIOCO

Ogni giocatore è libero di smettere di giocare in qualsiasi momento, purchè ci siano ancora almeno due giocatori che desiderano proseguire il gioco. Se un Proclamatore desidera uscire dal gioco, rimetterà le sue carte alla base del mazzo che si trova sul tabellone.

Il gioco finisce quando il penultimo Proclamatore raggiunge la linea di arrivo. Alla fine del gioco, sono calcolati i punteggi e dichiarati i risultati (vedi sezione 1.1). Tutti i partecipanti dovrebbero essere lodati per i loro sforzi e incoraggiati a fare progressi nella loro conoscenza scritturale.

2.5 VARIE

Non è permesso trasferire, cancellare, prestare o ricevere punteggio ad o da un altro giocatore.

Divertitevi e godetevi questo gioco da tavolo!

CHE NE PENSI?

Per favore, facci avere una tua opinione, suggerimenti, pareri se hai comprato o semplicemente provato il gioco. Ci piacerebbe sapere che ne pensi per migliorare questo gioco biblico, oppure per crearne di nuovi in futuro. Ti preghiamo di indicare se possiamo usare porzioni del tuo commento sul nostro sito web, nella sezione “Commenti”. Queste citazioni saranno incluse nel nostro sito, contrassegnate solo dal vostro nome e dall’iniziale del vostro cognome, e zona di provenienza.
Es. Marta C., Toscana.

DESIDERATE SAPERNE DI PIU’?

Desiderate più informazioni su questo gioco da tavolo? Per favore, visitate il nostro sito web o mandateci una e-mail oggi stesso!

Web: www.TheocraticGames.com

Email: games@TheocraticGames.com

CREAZIONE DEL GIOCO

*Gioco da tavolo e design delle carte a cura di: Xybertek Systems
Design e creazione della scatola a cura di: Seon Thompson Inc*

© 2011 TheocraticGames.com. *Diritti Riservati*

** Le citazioni scritturali di questo gioco sono tratte dalla
TRADUZIONE DEL NUOVO MONDO DELLE SACRE SCRITTURE*



Regole del Gioco e Istruzioni (Versione in Italiano)

© 2011 TheocraticGames.com. *Diritti Riservati*
** Le citazioni scritturali di questo gioco sono tratte dalla
TRADUZIONE DEL NUOVO MONDO DELLE SACRE SCRITTURE*