

1.0 GRA PLANSZOWA

Zapewne pamiętasz, co jest napisane w Liście do Rzymian 10:14c – „*A jak usłyszają bez głoszącego?*” Po tym jak ochoczo zaofiarowaliśmy się poświęcić się w dziele głoszenia i nauczania, każdy Głosiciel Królestwa musi zastanowić się nad następującym pytaniem „*A jak będę głosić bez znajomości Pism?*” W związku z tym celem tej gry jest ułatwienie głosicielom poznania większości wersetów, których można użyć w służbie kaznodziejskiej (np. od domu do domu), a wszystko to w towarzystwie chrześcijańskich braci i siostr oraz członków rodziny.

POMOCE:

- Pismo Święte w Przekładzie Nowego Świata
- Prowadzenie rozmów na podstawie Pism.
(Te książki nie są zawarte w pudełku z grą)

KORZYŚCI: Ta gra promuje zdobywanie wiedzy biblijnej, pogłębia docenianie wartości studium osobistego i rozwija myślenie strategiczne. Zachęca również do spędzania czasu w gronie rodziny i zapewnia wartościową i budującą rozrywkę.

GRACZE: 2 lub więcej.

WIEK: Od 13 lat wzwyż (dla każdego członka rodziny).

CZAS GRY: 30-60 minut.

1.1 CEL

Celem gry jest zaznajomienie się z wybranymi wersetami z *Biblijnych tematów do rozmów* znajdują się one na końcu *Pisma Świętego w Przekładzie Nowego Świata*), materiałem z sekcji *Jak byś odpowiedział* i *Jak reagować na wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* (znajdują się one w książce *Prowadzenie rozmów*). Znanie i używanie tych wersetów umożliwi każdemu Głosicielowi Królestwa uzyskanie odpowiedniej ilości „Studiów biblijnych”, „Odwiedzin ponownych”, „Czasopism”, „Książek”, „Broszur” oraz „Czasu” podczas opracowywania terenów na planszy do gry. W tej grze świetnie sobie poradzisz, jeśli uzyskasz najlepsze wyniki ze służby w następującej kolejności - „Studia biblijne”, „Odwiedziny ponowne”, „Czasopisma”, „Książki”, „Broszury” oraz „Czas”.

1.2 ELEMENTY

Gra składa się z 1 planszy, 1 kostki, 1 karty wyników, 8 pionków, 8 podstawek „strata kolejki”, 3 talii kart *Pytania biblijne* (ZIELONE) (oznaczone na spodzie jako talia „a”, „b”, i „c”), 1 talii kart *Jak byś odpowiedział* (FIOLETOWY), 1 talia kart *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* (ŻÓŁTY) i 1 Klepsydry (30 sekundowej). Każda talia *Pytań biblijnych* składa się z 80 kart, talia *Jak byś odpowiedział* ma 70 kart a talia *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* składa się z 13 kart. **Razem daje to 323 kart do grania!**

1.3 PRZYGOTOWANIA

Rozłóż planszę na stole. Po przetasowaniu rozłóż wszystkie talie kart na wolnym miejscu na planszy lub w innym dogodnym miejscu poza nią. Każdy gracz (Głosiciel) wybiera reprezentującego go Pionka na planszy do gry. Prowadzący powinien mieć pod ręką egzemplarz książki *Prowadzenie rozmów na podstawie Pism*. (Zobacz Sekcje 1.4)

1. PROWADZĄCY

Głosiciele powinni wybrać Prowadzącego (nie biorącego bezpośredniego udziału w grze tzn. nie posiadającego swojego Pionka na planszy), który będzie prowadził zapiski z działalności kaznodziejskiej (czyli zapisywał wyniki głosicieli), sprawdzał odpowiedzi w książce *Prowadzenie rozmów*. Prowadzący powinien się upewnić, że posiada kartę wyników. Ewentualnie, karta wyników może być ściągnięta z naszej strony www.TheocraticGames.com i skopiowana do dalszego użytku.

1.5 ROZPOCZĘCIE GRY

Każdy Głosiciel (gracz) rzuca kostką. Głosiciele powinni następnie ustawić się w kolejności zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara w zależności od wyników rzutów kostką (od najwyższego do najniższego). Każdy Głosiciel otrzymuje cztery (4) karty *Pytań biblijnych* rozpoczynając od gracza z najwyższą ilością wyrzuconych oczek. Jednak to Głosiciel z najniższą ilością wyrzuconych oczek zaczyna grę.

Wskazówka: Jeśli potrzeba więcej pytań biblijnych to można dodać więcej talii *Kart biblijnych*.

1.6 GRA!

1.6.1. Głosiciel z najmniejszą liczbą wyrzuconych oczek na kostce zaczyna poprzez wzięcie klepsydry. Wybiera jedną ze swoich kart *Pytania biblijne* i nie pokazując jej nikomu, zadaje umieszczone na niej pytanie następnemu graczowi w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara (czyli graczowi, który wcześniej wyrzucił największą ilość oczek na kostce). Każda z kart ma temat biblijny (np. współpraca międzywyznaniowa) na górze, aby wskazać, czego dotyczy to pytanie. Temat powinien być wspomniany przed zadaniem pytania. (np. najpierw gracz mówi „To pytanie dotyczy współpracy międzywyznaniowej”, a potem zadaje pytanie). Głosiciel (którego jest teraz kolejka) może zapytać się: „*O czym mówi ten werset??*” albo „*Jaki werset o tym mówi?*” Każda z tych informacji może posłużyć za pytanie, a ta druga za odpowiedź.

1.6.2. Odpowiadający Głosiciel może od razu odpowiedzieć na pytanie albo poprosić o *Podpowiedź* (która jest umieszczona u dołu karty biblijnej). Jeśli odpowiadający głosiciel udzieli odpowiedzi **bez pomocy** podpowiedzi, to przesuwając swój pionek o ilość pól widoczna w *prawym górnym* rogu karty, zgodnie z kierunkiem strzałki na planszy. Jeśli odpowiadający Głosiciel udzieli odpowiedzi **przy pomocy** podpowiedzi, to przesuwając swój pionek o ilość pól widoczna w *lewym dolnym* rogu karty, zgodnie z kierunkiem strzałki na planszy. Wszystkie wyniki ze służby uzyskane z danego pola przez odpowiadającego Głosiciela („Studia biblijne”, „Odwiedziny ponowne”, „Czasopisma”, „Książki”, „Broszury” lub „Czas”) należy zapisać na jego karcie wyników.

Wskazówka: Dopóki Głosiciele nie opanują w pełni odpowiedzi biblijnych, za każdym razem, kiedy udzielą odpowiedzi uznanej za **dostateczną** mogą dostać liczbę z prawego górnego rogu karty *Pytań biblijnych*, natomiast jeśli ta odpowiedź jest uznana za **dopuszczającą** punkty z lewego dolnego rogu.

1.6.3. Za każdym razem, kiedy odpowiadający Głosiciel nie udzieli poprawnej odpowiedzi (z podpowiedzią lub bez) w czasie odmierzonego przez klepsydrę, pytający Głosiciel odczytuje wszystkim prawidłową odpowiedź, a potem przesuwając swój Pionek o ilość pól widoczną w *lewym dolnym* rogu karty biblijnej w kierunku zgodnym ze strzałką na planszy.

1.6.4. Po tym jak pytający Głosiciel zakończy swój ruch, powinien odłożyć użytą kartę *Pytań biblijnych* (z dala od talii kart) a następnie pobrać nową z potasowanej talii kart *Pytań biblijnych*. Kolejka i klepsydra przechodzą wtedy do następnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten Głosiciel wybierze jedną ze swoich kart i *zada*

pytanie następnemu Głosicielowi [zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara] używając do tego klepsydry. Ten proces kontynuuje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Pionek każdego Głosiciela pozostaje na danym polu i kontynuuje swój ruch z danego pola podczas następnej kolejki danego Głosiciela. **Tylko jeden Pionek może stać na jednym polu w tym samym czasie – Zobacz Sekcje 1.9**

1.6.5. Gracz musi użyć kart *Jak byś odpowiedział* lub *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy*, jeśli stanie na tak oznaczonych polach – **Zobacz Sekcje 1.7 oraz 1.8**

Wskazówka: *Klepsydra* służy także jako wyznacznik, kogo jest w danej chwili kolejka. Na wybranych polach na planszy znajdują się *Studia biblijne*, *Odwiedziny ponowne*, *Broszury*, *Książki*, *Czasopisma* oraz *Czas*. Każdy Głosiciel powinien się upewniać, że Prowadzący dokładnie prowadzi jego kartę wyników ze służby. – **Zobacz Sekcje 2.0**

1.7 JAK BYŚ ODPOWIEDZIAŁ?

Za każdym razem, kiedy Głosiciel stanie na polu *Jak byś odpowiedział?* musi użyć karty *Jak byś odpowiedział*. Weźmie wtedy jedną kartę z góry i przeczyta odnośnik do publikacji (aby umożliwić Prowadzącemu sprawdzenie poprawności odpowiedzi) zanim udzieli odpowiedzi. Na przykład, *rs s.15* oznacza, że odpowiedź można znaleźć na stronie 15 książki *Prowadzenie rozmów na podstawie Pism*. Po udzieleniu przez Głosiciela odpowiedzi, Prowadzący przeczyta poprawną z książki *Prowadzenie rozmów na podstawie Pism*, aby wszyscy mogli ją poznać. Zależnie od stopnia wyczerpania danej odpowiedzi Prowadzący określa czy Głosiciel powinien przesunąć się o ilość pól widniejącą w *prawym górnym* rogu karty *Jak byś odpowiedział* czy w oparciu o liczbę pól widniejącą w *lewym dolnym* rogu. Głosiciel powinien wtedy przesunąć swój pionek o odpowiednią ilość pól zgodnie z kierunkiem strzałki na planszy.

Wskazówka: Jeśli Głosiciel stanie na polu *Jak byś odpowiedział* i nie uda mu się zdobyć żadnych punktów widniejących na karcie *Jak byś odpowiedział* to wtedy pozostaje na tym polu bez utraty kolejki. Wykorzystaną kartę *Jak byś odpowiedział* należy odłożyć na spód potasowanej talii kart *Jak byś odpowiedział*.

1.8 WYPOWIEDZI MAJĄCE NA CELU PRZERWANIE ROZMOWY

Obowiązują te same zasady, co w sekcji 1.7 za wyjątkiem utraty kolejki. Ponieważ Głosiciel przekształca *Wypowiedzi*

mające na celu przerwanie rozmowy w możliwość uczynienia postępów i osiągnięcia celów gry (zobacz Sekcje 1.1), więc niewłaściwa odpowiedź na *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* sprawi, że dany Głosiciel straci kolejkę.

Wskazówka: Jeśli Głosiciel stanie na polu oznaczonym *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* i nie uda mu się uzyskać punktów za pomocą karty *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* to wtedy dany Głosiciel traci kolejkę. Jako przypomnienie, że kolejka została utracona, wykorzystaną kartę *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* należy umieścić na widocznej dla wszystkich podstawie “utrata kolejki” danego Głosiciela, aż skończy się czas jego oczekiwania. Potem wykorzystaną kartę *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* należy odłożyć na spód potasowanej talii kart *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* do ponownego późniejszego użytku.

Jednak, kiedy Głosiciel zatrzyma się na polu *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy* w wyniku udzielenia poprawnej odpowiedzi na **nieodpowiedziane pytanie biblijne innego Głosiciela** (zobacz Sekcje 1.6.3) to wtedy użyje karty *Wypowiedzi mające na celu przerwanie rozmowy*. Jeśli temu Głosicielowi **nie uda się** odpowiedzieć na to pytanie poprawnie, to mimo to **nie** straci kolejki.

1.9 PRZEKAZANIE (ZBICIE, ZASTĄPIENIE)

Jeśli Głosiciel stanie na polu zajęтым już przez innego Głosiciela (przybywający Głosiciel zastępuje poprzedniego Głosiciela) – zamieniają się miejscami. Wyniki ze służby zaznaczone na polu zwolnionym przez nadchodzącego Głosiciela nie zostają przekazane zbitemu Głosicielowi. Jednak, przychodzący Głosiciel otrzymuje wszystkie wyniki ze służby zaznaczone na polu przeniesionego Głosiciela [np. przekazanie Studiów biblijnych innemu Głosicielowi].

2.0 “SPRAWOZDANIE ZE SŁUŻBY”

Za każdym razem, kiedy pionek Głosiciela staje na polu z wynikami ze służby (Studia biblijne, Odwiedziny ponowne, Broszura, Książka, Czasopismo lub Czas) i je otrzymuje, Prowadzący powinien zaznaczyć ten wynik na karcie wyników. Wynik w kolumnie *Czas* podaje się w minutach.

2.1 ROZDROŻE

Każdy Głosiciel porusza się po linii prostej zgodnie z kierunkiem strzałki na planszy. Jednak, kiedy Głosiciel *stanie* na skrzyżowaniu albo ma *ukończyć* swój ruch za

skrzyżowaniem dróg, musi wtedy podjąć *osobistą decyzję* w jakim kierunku się uda. Głosiciel uczyni najlepiej, jeśli podejmie decyzję w oparciu o to, jakie tereny będą dla niego żyźniejsze pod względem „Studiów biblijnych”, „Odwiedzin ponownych”, „Czasopism”, „Książek” lub „Broszur”. W tym wypadku w grę wchodzi umiejętność myślenia!

2.2 NOWY TEREN

Kiedy Głosiciel stanie na polu oznaczonym “Nowy teren” to powinien przenieść swój pionek na dany teren i pozostać na jego punkcie początkowym. Rozpocznie od niego swoją następną kolejkę. Udanie się na “Nowy teren” nie powinno być uważane za krok w tył, ale jako przywilej „służby” umożliwiający „danie dokładnego świadectwa” o dobrej nowinie. Umożliwia także Głosicielowi uzyskanie większej ilości „Studiów biblijnych”, „Odwiedzin ponownych”, itd.

2.3 (PONOWNE) PRZYŁĄCZANIE SIĘ DO GRY

2.3.1 Nowy Głosiciel może przyłączyć się do już rozpoczętej gry. W tym wypadku wybierze cztery (4) karty *Pytań biblijnych* i zacznie grę po graczu, który jest ostatni w kolejce.

2.3.2 Głosiciel może ponownie przyłączyć się do gry, jeśli wcześniej się wycofał nie przekroczywszy linii mety. W takim wypadku wybierze cztery (4) karty *Pytań biblijnych* i zacznie grę po graczu, który jest ostatni w kolejce.

2.4 KONIEC GRY

Każdy Głosiciel może zdecydować się na opuszczenie gry w dowolnym momencie. Nie oznacza to końca gry, jeśli pozostaje co najmniej dwóch Głosicieli chętnych do kontynuowania gry. Jeśli jakiś Głosiciel opuszcza grę, jego karty wracają na spód potasowanej talii kart.

Gra kończy się, kiedy przedostatni Głosiciel przekracza linię mety. Następnie należy podliczyć wyniki i je ogłosić (zobacz Sekcje 1.1) Wszystkich uczestników należy pochwalić za ich wysiłki i zachęcić ich do dalszego pogłębiania wiedzy biblijnej.

2.5 RÓŻNE

Głosiciele nie mogą sobie przekazywać ani pożyczać wyników ani wymieniać się nimi.

Baw się dobrze!

CO BYŚ POWIEDZIAŁ?

Prosimy o wysłanie nam komentarzy, uwag i sugestii, jeśli zakupiłeś lub zagrałeś w naszą grę. Dzięki temu będziemy mogli ulepszyć tę grę lub stworzyć w przyszłości inne oparte na Biblii gry. Prosimy o zaznaczenie czy możemy używać fragmentów komentarzy na naszej stronie internetowej w dziale „Rekomendacje”. Zostaną one umieszczone na stronie tylko z Twoim imieniem i pierwszą literą nazwiska oraz krajem, np.
Andrzej C., Poland.

GDYBYŚ CHCIAŁ SIĘ DOWIEDZIEĆ CZEGOŚ WIĘCEJ...

...na temat tej gry planszowej, odwiedź naszą stronę internetową lub wyślij nam wiadomość email.

Strona internetowa: www.TheocraticGames.com
Adres email: games@TheocraticGames.com

GAME DEVELOPMENT

Gra planszowa/projekt kart: Xybertek Systems
Gra planszowa/projekt pudełka: Seon Thompson Inc.

© 2011 TheocraticGames.com Wszelkie prawa zastrzeżone
**Wersety biblijne są przytaczane w tej grze z PISMA ŚWIĘTEGO W PRZEKŁADZIE NOWEGO ŚWIATA (NŚ)*



Zasady gry (wydanie polskie)

© 2011 TheocraticGames.com. Wszelkie prawa zastrzeżone
**Wersety biblijne są przytaczane w tej grze z PISMA ŚWIĘTEGO W PRZEKŁADZIE NOWEGO ŚWIATA (NŚ)*