

## 1.0 JOCUL DE MASĂ

Probabil că îți amintești versetul din Romani 10:14c: „*Cum vor auzi fără să le predice cineva?*“. Fiindcă ne-am oferit de bunăvoie să efectuăm lucrarea de predicare și predare, fiecare vestitor al Regatului ar trebui să mediteze la această întrebare: „*Cum voi putea predica dacă nu cunosc Scripturile?*“. Prin urmare, obiectivul acestui joc este acela de a-i ajuta pe vestitori să învețe cât mai multe versete pe care să le poată folosi în serviciul de teren (de exemplu, în lucrarea din casă în casă). Și totul prin intermediul unui joc de masă interactiv și captivant, ce poate fi jucat cu alți frați și surori creștine sau cu membrii familiei.

### ARTICOLE NECESARE:

- *Sfintele Scripturi — Traducerea lumii noi*
- *Argumente din Scripturi*  
(**Aceste articole nu sunt incluse în cutia de joc**)

**FOLOASE:** Jocul sporește cunoștința biblică, te face mai conștient de importanța studiului biblic și contribuie la dezvoltarea unei gândiri strategice. În același timp, jocul întărește legăturile familiale și constituie un mod de destindere sănătos și plin de sens.

**JUCĂTORI:** de la 2 în sus

**VÂRSTA:** de la 13 ani în sus (pentru toată familia)

**DURATA JOCULUI:** 30-60 de minute

## 1.1 OBIECTIVUL JOCULUI

Obiectivul acestui joc este acela de a-i familiariza pe vestitori cu versetele biblice menționate în secțiunea *Subiecte biblice pentru discuție* (care se află pe ultimele pagini din *Sfintele Scripturi — Traducerea lumii noi*) și în rubrica *Cum le putem răspunde celor ce ridică obiecții pentru a pune capăt conversației* (care se găsește în cartea *Argumente din Scripturi*). Cunoașterea și folosirea acestor versete îi va da fiecărui vestitor posibilitatea de a obține suficiente „studii biblice“, „vizite ulterioare“, „reviste“, „broșuri“ sau „ore“ pe măsură ce parcurge teritoriile de predicare de pe planșa de joc. Obiectivul acestui joc este acela de a strânge cât mai multe puncte posibil, obținând punctele în ordinea următoare: „studii biblice“, „vizite ulterioare“, „reviste“, „broșuri“ și, în final, „ore“.

## 1.2 COMPONENTELE JOCULUI

În interiorul cutiei de joc veți găsi o planșă de joc, un zar, o foaie de punctaj, 8 pionii, 8 suporturi de cărți „stai o tură“ 3 seturi de cărți *Întrebări biblice* (VERZI), fiecare set fiind marcat pe partea din față cu literele „a“, „b“ sau „c“, 1 set de cărți *Cum ai răspunde* (VIOLET), 1 set de cărți *Posibile obiecții* (GALBEN) și o clepsidră (cu durată de 30 de secunde). Fiecare set de *Întrebări biblice* are câte 80 de cărți, setul *Cum ai răspunde* are 70 de cărți, iar setul *Posibile obiecții* are 13 cărți, adică **un total de 323 de cărți de joc!**

## 1.3 PREGĂTIREA JOCULUI

Așezați planșa de joc pe masă. După ce ați amestecat fiecare set în parte, puneți seturile de cărți (*Cum ai răspunde*, *Posibile obiecții* și *Întrebări biblice*) pe masă sau pe planșă cu fața în jos. Fiecare jucător (vestitor) va alege un pion care să-l reprezinte pe parcursul jocului. Conducătorul jocului trebuie să aibă la îndemână o carte *Argumente din Scripturi*. – **Vezi secțiunea 1.4**

## 1.4 CONDUCĂTORUL JOCULUI

Vestitorii trebuie să aleagă un Conducător al jocului (acesta nu va participa la joc) care să înregistreze „Rapoartele de serviciu“ (adică punctajul fiecărui vestitor) și să verifice unele răspunsuri în cartea *Argumente din Scripturi*. Conducătorul va înregistra punctajul pe foaia de punctaj furnizată joc. O foaie de punctaj suplimentară poate fi descărcată de pe site-ul nostru ([www.TheocraticGames.com](http://www.TheocraticGames.com)) și multiplicată pentru jocurile viitoare.

## 1.5 ÎNCEPEREA JOCULUI

Fiecare jucător dă cu zarul. Apoi vestitorii se vor așeza în ordinea acelor de ceasornic, în funcție de numărul obținut la aruncarea cu zarul (de la numărul cel mai mare la cel mai mic). Începând cu jucătorul care a obținut numărul cel mai mare la aruncarea cu zarul, fiecare vestitor primește 4 cărți cu *Întrebări biblice*. Jocul îl va începe însă vestitorul care a obținut numărul cel mai mic.

**Notă:** Dacă aveți nevoie de mai multe cărți cu *Întrebări biblice*, folosiți alte seturi de cărți.

## 1.6 JOCUL ÎN SINE!

**1.6.1.** Vestitorul care a aruncat cu zarul numărul cel mai mic ia clepsidra și alege una dintre cărțile cu *Întrebări biblice* care i-au fost date la începutul jocului. El trebuie să țină cartea astfel încât să nu fie văzută de ceilalți jucători și să-i pună jucătorului de la stânga sa (cel care a obținut numărul cel mai mare la aruncarea cu zarul) întrebarea tipărită pe cartea aleasă. În partea de sus a fiecărei cărți este trecut un *subiect biblic* (de ex. Interconfesionalism) la care se referă versetul citat. Jucătorul trebuie să menționeze subiectul înainte de a-i pune vestitorului întrebarea biblică. (De ex., ar trebui să spună: „*Această întrebare se referă la interconfesionalism*“, după care să pună întrebarea biblică de pe carte.) Vestitorul căruia i-a venit rândul poate să aleagă fie să pună întrebarea: „*Ce spune acest verset?*“, fie să pună întrebarea: „*Ce verset spune aceasta?*“

**1.6.2.** Vestitorul căruia i-a venit rândul să răspundă poate fie să răspundă direct, fie să ceară o *sugestie* (care apare în partea de jos a cărții *Întrebări biblice*). Dacă vestitorul răspunde **fără ajutorul** sugestiei, el trebuie să mute pionul în funcție de numărul scris în colțul din dreapta sus a cărții *Întrebări biblice* și în direcția indicată de săgeata de pe planșă. Dacă vestitorul răspunde **cu ajutorul** sugestiei, el trebuie să mute pionul în funcție de numărul scris în colțul din stânga jos a cărții *Întrebări biblice* și în direcția indicată de săgeata de pe planșă. „Studiile biblice“, „vizitele ulterioare“, „revistele“, „broșurile“ sau „orele“ menționate pe planșă și acumulate de jucător pe parcursul jocului trebuie înregistrate pe foaia de punctaj.

**Notă:** Cu timpul, răspunsurile biblice vor fi tot mai exacte. Până atunci, dacă un vestitor va arăta că știe **suficient** de bine un verset biblic, el va putea primi punctajul scris pe cartea *Întrebări biblice* în colțul din dreapta sus. Dacă răspunsul dat este **modest**, atunci va primi punctajul scris în colțul din stânga jos.

**1.6.3.** Când un vestitor nu răspunde corect (cu sau fără ajutorul sugestiei) sau depășește timpul stabilit de clepsidră, vestitorul care pune întrebarea trebuie să citească răspunsul corect în fața celorlalți vestitori participanți la joc și apoi să-i mute pionul în direcția indicată pe planșă cu atâtea căsuțe câte sunt scrise în partea de stânga jos pe cartea pe care era scrisă întrebarea biblică.

**1.6.4.** După ce vestitorul pune întrebarea, el trebuie să pună jos cartea folosită și să ia una nouă din setul de cărți *Întrebări biblice*. Rândul de joc și clepsidra trec apoi la jucătorul din stânga. Acest vestitor va alege de pe una dintre cărțile sale întrebarea pe care i-o va pune vestitorului de lângă el (în ordinea acelor de ceasornic) și va întoarce apoi clepsidra. Și așa

se va proceda în continuare în ordinea acelor de ceasornic. Fiecare pion rămâne pe căsuța ocupată și vine mutat doar la tura următoare. *Pe aceeași căsuță nu pot sta simultan mai mulți pionii.* – **Vezi secțiunea 1.9**

**1.6.5.** Un jucător va folosi cărțile *Cum ai răspunde* sau *Posibile obiecții* când ajunge cu pionul pe o căsuță marcată ca atare. – **Vezi secțiunile 1.7 și 1.8**

**Notă:** Clepsidra indică și cărui jucător i-a venit rândul. Unele căsuțe de pe planșă sunt marcate prin „studii biblice“, „vizite ulterioare“, „reviste“, „broșuri“ sau „ore“. Fiecare vestitor va avea grijă ca ‘activitatea’ sa să fie trecută corect de Conducător pe foaia de punctaj. – **Vezi secțiunea 2.0**

## 1.7 CUM AI RĂSPUNDE?

De fiecare dată când un vestitor ajunge pe o căsuță marcată *Cum ai răspunde?*, el va folosi o carte *Cum ai răspunde?*. Va trebui să ia cartea care se află deasupra setului și, înainte de a da răspunsul, va trebui să citească mai întâi referința menționată pe carte (ca să-i permită în felul acesta Conducătorului să verifice dacă răspunsul pe care îl va da este corect). De exemplu, *rs p.15* înseamnă că răspunsul se află la pagina 15 din cartea *Argumente*. După ce vestitorul răspunde, Conducătorul va citi cu voce tare, ca să fie auzit de toți, răspunsul exact din cartea *Argumente din Scripturi*. În funcție de calitatea răspunsului, Conducătorul stabilește dacă vestitorul va muta pionul cu numărul de căsuțe scris în colțul din dreapta sus, sau cu numărul scris în colțul din stânga jos al cărții *Cum ai răspunde?*. Vestitorul va muta apoi pionul în direcția indicată de săgeata de pe planșă.

**Notă:** Dacă un jucător ajunge pe o căsuță marcată „*Cum ai răspunde?*“ și nu reușește să câștige niciun punct, el nu-și va muta pionul de acolo, dar nici nu stă o tură. Cartea *Cum ai răspunde?* pe care a folosit-o va fi pusă la baza setului de cărți *Cum ai răspunde?* de pe planșă.

## 1.8 POSIBILE OBIECȚII

Aceleași reguli din Secțiunea 1.7 se aplică și aici, cu o singură diferență: dacă vestitorul nu știe răspunsul, va sta o tură. Un vestitor trebuie să încerce să transforme *obiecțiile* în posibilități care să-i permită să avanseze în joc și să-și atingă obiectivele (vezi secțiunea 1.1). Iată de ce nedepășirea unei obiecții îl va face pe vestitor să piardă o tură.

**Notă:** Dacă un vestitor ajunge pe o căsuță marcată *Posibile obiectii* și nu răspunde corect, el nu va câștiga niciun punct și stă o tură. Ca să nu se uite că jucătorul respectiv va sta o tură, cartea *Posibile obiectii* folosită de jucător va fi pusă într-un suport de cărți numit „stai o tură“, astfel încât să poată fi văzută de toți ceilalți jucători până când va trece tura în care jucătorul respectiv nu poate juca. După aceea, cartea folosită va fi pusă dedesubtul setului de cărți *Posibile obiectii* pentru a fi refolosită în viitor.

Dacă însă un jucător ajunge pe o căsuță marcată *Posibile obiectii* după ce a citit răspunsul corect la o **întrebare biblică la care un alt jucător nu a știut să răspundă** (vezi secțiunea 1.6.3), el trebuie să răspundă la o carte *Posibile obiectii*. În cazul în care acest jucător **nu știe** răspunsul sau dă un răspuns **greșit**, el **nu** va sta o tură.

## 1.9 SCHIMBARE DE POZIȚII

Când un vestitor ajunge pe o căsuță ocupată de un alt jucător, vestitorul care sosește îi ia acestuia locul, făcând schimb de poziții între ei. Vestitorul care a fost înlocuit nu va trebui să susțină proba care este scrisă pe căsuța pe care a fost trimis, în timp ce vestitorul care sosește își va nota punctajul scris pe căsuța nouă pe care a ajuns.

## 2.0 'RAPORT DE SERVICIU'

De fiecare dată când pionul unui jucător ajunge pe o căsuță marcată (studiu biblic, vizită ulterioară, broșură, revistă, timp) și câștigă puncte, Conducătorul jocului trebuie să treacă punctajul pe foaia de punctaj. În căsuța marcată *Timp* punctajul este trecut în minute.

## 2.1 INTERSECȚIE

Fiecare vestitor se va deplasa în linie dreaptă în sensul indicat de săgețile de pe planșa de joc. Totuși, când un vestitor *ajunge* pe o căsuță aflată într-o intersecție sau dacă trebuie să-și *termine* mutarea dincolo de o intersecție care îi permite să se deplaseze în mai multe direcții, el va *decide singur* în ce direcție își va muta în continuare pionul. Vestitorul va putea alege luând în considerare ce teritoriu i se pare lui mai productiv, ca să poată obține noi „studii biblice“, „vizite ulterioare“, „reviste“, „cărți“ sau „broșuri“. În acest caz trebuie să ne folosim capacitatea de a gândi rapid!

## 2.2 TERITORIU NEPARCURS

Când un vestitor ajunge pe o căsuță marcată „Teritoriu neparcurs“, vestitorul trebuie să-și mute pionul spre teritoriul neparcurs indicat pe planșă și să se oprească la intrarea în acel teritoriu neparcurs. El va continua din acel punct tura viitoare. Faptul că vestitorul merge într-un teritoriu neparcurs nu ar trebui privit ca pe un regres, ci ca pe un privilegiu de „serviciu“, care îi permite acestuia să depună o „mărturie temeinică“ despre vestea bună. Lucrul acesta îi va permite vestitorului și să obțină mai multe studii biblice, vizite ulterioare, etc.

## 2.3 INTRARE SAU REINTRARE ÎN JOC

**2.3.1** S-ar putea ca un vestitor nou să dorească să intre în joc chiar dacă jocul e deja început. El ar trebui să aleagă 4 cărți *Întrebări biblice*. Apoi vestitorul va intra în joc după ce a jucat ultima persoană din tura respectivă.

**2.3.2** Un vestitor care a participat la joc, dar a ieșit fără să treacă de linia de sosire, poate să reintre în joc. Pentru aceasta el va alege 4 cărți *Întrebări biblice*. El va juca după ce a jucat ultima persoană din tura respectivă.

## 2.4 SFÂRȘITUL JOCULUI

Fiecare vestitor e liber să părăsească jocul în orice moment, atâta timp cât mai există cel puțin doi jucători care vor să continue jocul. Dacă un vestitor decide să iasă din joc, va pune cărțile care i-au rămas sub pachetul de cărți cu *Întrebări biblice* de pe planșă.

Jocul se termină când penultimul vestitor a trecut linia de sosire. La sfârșitul jocului se calculează punctajele și se anunță rezultatele (vezi Secțiunea 1.1). Toți participanții la joc trebuie lăudați pentru eforturile lor și toți trebuie încurajați să facă progrese în dobândirea unei mai bune cunoștințe biblice.

## 2.5 DIVERSE

Nimeni nu poate transfera, anula, împrumuta sau primi puncte de la sau la un alt jucător.

**Distrați-vă și bucurați-vă de acest joc de masă!**

## CE PĂRERE AVEȚI?

Vă rugăm să ne trimiteți comentariile sau sugestiile voastre, dacă ați cumpărat sau dacă pur și simplu ați jucat acest joc. Ne-ar face plăcere să ne ajutați să facem îmbunătățiri la acest joc biblic sau să creăm altele noi. Vă rugăm să ne informați dacă putem cita fragmente din comentariile voastre în rubrica „Comentarii“ de pe website-ul nostru. Aceste citate vor apărea pe site-ul nostru însoțite doar de prenumele și inițialele numelui vostru de familie, precum și de locul de proveniență (de ex. *Daniela A., Romania*).

## DORIȚI MAI MULTE INFORMAȚII?

Doriți mai multe informații despre acest joc de masă? Vă rugăm să ne vizitați site-ul sau să ne trimiteți chiar azi un email !

Web: [www.TheocraticGames.com](http://www.TheocraticGames.com)

Email: [games@TheocraticGames.com](mailto:games@TheocraticGames.com)

## CONCEPEREA JOCULUI

*Designul planșei și al cărților de joc prin grija: Xybertek Systems*  
*Designul cutiei de joc prin grija: Seon Thompson Inc.*

© 2011 TheocraticGames.com. Toate drepturile rezervate  
\*Citatele scripturale din acest joc sunt luate din  
SFINTELE SCRIPTURI — TRADUCEREA LUMII NOI



## Reguli de joc și instrucțiuni (Ediția română)

© 2011 TheocraticGames.com. Toate drepturile rezervate  
\*Citatele scripturale din acest joc sunt luate din  
SFINTELE SCRIPTURI — TRADUCEREA LUMII NOI