

1.0 – O TABULEIRO

Você provavelmente se lembra do texto em Romanos 10:14c - "Por sua vez, como ouvirão, se não houver quem pregue?" Se nos oferecemos voluntariamente para atividades de pregação e ensino, cada Publicador do reino precisa refletir nessa pergunta: "Por sua vez, como pregarei, sem conhecer as Escrituras?" Assim, o objetivo deste jogo é ajudar os publicadores a conhecer mais os textos bíblicos que podem ser usados no ministério (ex. de casa em casa), por meio de um excitante e interativo jogo de tabuleiro, que pode ser jogado com seu irmãos e irmãs cristãos ou com os membros de sua família.

USOS:

- Tradução do Novo Mundo das Escrituras Sagradas
- Raciocínios à Base das Escrituras.
(Esses itens não estão incluídos na caixa do jogo.)

BENEFÍCIOS: Promove a melhoria no conhecimento das Escrituras, aprimora a necessidade do estudo da Bíblia e ajudamos a ter um pensamento estratégico. Este jogo também incentiva a união na família e tem propositalmente como objetivo a diversão.

JOGADORES: 2 ou mais.

IDADE: 13 anos. (Para cada membro da família)

TEMPO DE JOGO: 30-60 minutos.

1.1 – O OBJETIVO

O objetivo deste jogo é para que cada jogador se familiarize com determinados textos encontrados em: *Tópicos Bíblicos para Palestrar* (que está localizado na últimas páginas da *Tradução do Novo Mundo das Escrituras Sagradas*), *Se alguém disser:* e *Como refutar os que lhe cortam a palavra* (localizados no livro *Raciocínios à Base das Escrituras*). Conhecer e usar esses textos pode ajudar o Publicador a ter suficiente 'Estudos Bíblicos', 'Revisitas', 'Revistas', 'Brochuras' ou 'Horas', enquanto cobre o território – no tabuleiro. Para ter um bom desempenho no jogo, você precisará adquirir boas pontuações na seguinte ordem – 'Estudos Bíblicos', 'Revisitas', 'Revistas', 'Livros', 'Brochuras' e 'Horas'.

1.2 – AS PEÇAS DO JOGO

O jogo contém 1 tabuleiro, 1 dado, 1 folha de pontuações (relatório), 8 peões, 8 porta-cartas 'perde a vez', 3 baralhos de cartas (VERDE) *Textos Bíblicos* (marcado com "a", "b" e "c" na frente da carta), 1 baralho de cartas (ROXA) *Como Responderia*, 1 baralho de cartas (AMARELA) *Cortam a Palavra* e 1 ampulheta (com tempo de 30 segundos). Cada baralho de *Textos Bíblicos* contém 80 cartas, o baralho de *Como Responderia* tem 70 cartas e o baralho de *Cortam a Palavra* contém 13 cartas. **Assim, temos um total de 323 cartas para jogar!**

1.3 – PREPARAÇÃO PARA JOGAR

Coloque o tabuleiro sobre uma mesa. Coloque, separadamente, um monte com as cartas *Como Responderia*, *Cortam a Palavra* e *Textos Bíblicos* com a face para baixo (depois de ter embaralhado) em um espaço disponível na mesa ou em qualquer lugar apropriado fora do tabuleiro. Cada jogador (Publicador) escolhe um Peão que representará o Publicador no tabuleiro. O Condutor deve ter em mãos um exemplar do livro *Raciocínios à Base das Escrituras*. – **Veja Seção 1.4**

1.4 – O CONDUTOR

Os Publicadores devem selecionar um Condutor (alguém que não jogará o jogo) que manterá os registros de serviço de campo (as pontuações dos Publicadores) e pesquisará algumas respostas no livro *Raciocínios à Base das Escrituras*. O Condutor deve ter certeza que tem uma cópia da folha de pontuações (Relatório) com ele. Caso contrário, a folha de pontuações poderá ser baixada no nosso site www.TheocraticGames.com e fazer cópias para o futuro.

1.5 – COMEÇANDO O JOGO

Cada Publicador (jogador) lança o dado. Os Publicadores devem se posicionar no sentido horário de acordo com a pontuação de cada um nos dados (do maior para menor). Cada Publicador recebe 4 (quatro) cartas *Textos Bíblicos* começando com o jogador que tirou maior número nos dados. No entanto, o Publicador que tirou o menor número nos dados começará o jogo.

Nota: Se mais cartas *Textos Bíblicos* forem necessárias, mais cartas *Textos Bíblicos* podem ser adicionadas.

1.6 – JOGAR!

1.6.1. O Publicador com menor número nos dados deverá começar por pegar a ampulheta. Ele deve escolher uma de suas cartas *Textos Bíblicos* mantendo-a escondida dos outros jogadores e perguntar para o próximo jogador no sentido horário (logicamente, o jogador com maior pontuação nos dados) a pergunta bíblica selecionada na carta *Textos Bíblicos*. Cada uma das cartas *Textos Bíblicos* tem um tópico bíblico [ex. Alma] no topo que serve como referência em que o texto é baseado, devendo assim ser mencionado antes de perguntar para o Publicador a pergunta bíblica [ex. Ele deve dizer: "Esta pergunta é sobre Alma", daí, faça a pergunta de acordo com a carta]. O Publicador [que está com a carta] tem a opção de perguntar: "O que diz o texto de...?" ou "Qual texto diz ...?" Você poderá usar a pergunta ou a resposta da carta como pergunta.

1.6.2. O Publicador que responderá pode responder diretamente ou pode pedir uma *Dica* (que aparece na parte de baixo das cartas *Textos Bíblicos*). Se o Publicador responder **sem** a dica, ele deverá mover seu peão de acordo com o número que aparece no *canto superior direito* da carta *Textos Bíblicos*, seguindo as setas no tabuleiro. Se o Publicador responder **com** a dica, ele deverá mover o peão de acordo com o número que aparece no *canto inferior esquerdo* da carta *Textos Bíblicos*, seguindo as setas do tabuleiro. Qualquer 'Estudos Bíblicos', 'Revisitas', 'Revistas', 'Livros', 'Brochuras', ou 'Horas' adquiridas no tabuleiro pela resposta do jogador, deverá ser registrado no Relatório.

Nota: Até os Publicadores poderem fornecer as respostas corretas dos textos bíblicos, quando um **suficiente** conhecimento sobre o texto for demonstrado, o publicador poderá mover-se de acordo com o número de casa no canto superior direito da carta *Textos Bíblicos*, ou de acordo com o número no canto inferior esquerdo caso um **razoável** conhecimento for demonstrado na resposta.

1.6.3. Quando um Publicador não responder corretamente, com ou sem a dica, no tempo dado pela ampulheta, o Publicador que pergunta poderá ler a resposta correta para o resto dos Publicadores no jogo e então mover seu peão de acordo com o número no *canto inferior esquerdo* da carta *Textos Bíblicos*, seguindo as setas do tabuleiro.

1.6.4. Após a pergunta do Publicador, ele completou seu turno. Ele deve descartar a carta *Textos Bíblicos* (longe das demais cartas) e substituí-la por outra carta do monte *Textos Bíblicos*. A vez de jogar e a ampulheta passam para o próximo jogador

no sentido horário. Este Publicador seleciona uma de suas cartas e *pergunta* para o próximo Publicador (sentido horário) o texto bíblico usando a ampulheta como tempo. Este processo continua no sentido horário. O peão de cada Publicador permanece no espaço ocupado e só continuará a mover no seu turno. *Não é permitido que mais de um peão ocupem o mesmo espaço ao mesmo tempo.* – **Veja Seção 1.9**

1.6.5. Um jogador deverá utilizar as cartas *Como Responderia* ou *Cortam a Palavra* se ele parar em tais espaços marcados. – **Veja Seção 1.7 & 1.8**

Nota: A *Ampulheta* também serve como marcador mostrando em qual publicador o turno está. No tabuleiro há espaços marcados com Estudos Bíblicos, Revisitas, Revistas, Brochuras, Livros e Horas. Cada Publicador deverá garantir que o Condutor mantém suas "atividades" de forma exata no Relatório. – **Veja Seção 2.0**

1.7 – COMO RESPONDERIA?

Sempre que um Publicador para no espaço marcado *Como Responderia*, ele utilizará uma carta do baralho *Como Responderia*. Ele deve pegar a carta do topo e primeiramente ler a referência da carta (para que o Condutor possa procurar a resposta correta para o Publicador) antes de dar sua resposta. Por exemplo, *rs p.15* significa que a resposta pode ser encontrada na Página 15 do livro *Raciocínios à Base das Escrituras*. Após o Publicador dar a sua resposta, o Condutor irá ler a resposta correta para todos como está escrito no livro *Raciocínios à Base das Escrituras*. Dependendo da essência da resposta fornecida, o Condutor determinará se o Publicador deverá mover seu peão de acordo com o número fornecido no *canto superior direito* ou no *canto inferior esquerdo* da carta *Como Responderia*. O Publicador deverá mover seu peão de acordo com a decisão do Condutor, seguindo as setas do tabuleiro.

Nota: Se um Publicador parar no espaço *Como Responderia* e não obtiver pontos através do uso da carta *Como Responderia*, ele deverá permanecer onde está sem perder nenhum turno. A carta *Como responderia* utilizada deve ser devolvida e colocada na parte de baixo do monte de carta *Como Responderia*.

1.8 – CORTAM A PALAVRA

As mesmas regras da Seção 1.7 se aplicam aqui, com exceção que o Publicador perde um turno. Um Publicador escolherá o *Cortam a Palavra* como oportunidade para progredir no jogo e cumprir o objetivo (Veja Seção 1.1), no entanto, uma resposta

errada para uma carta *Cortam a Palavra* fará tal Publicador perder um turno enquanto joga.

Nota: Se um Publicador parar no espaço *Cortam a Palavra* e não obtiver pontos ao usar a carta *Cortam a Palavra*, este publicador perde seu próximo turno. Como um lembrete para quem tem “turnos perdidos”, a carta *Cortam a Palavra* utilizada deve ser colocada no porta-carta “perde a vez”, à vista de todos os outros jogadores, até o Publicador ter passado o turno equivalente do ‘perde a vez’. Após isso, a carta *Cortam a Palavra* deve ser devolvida, colocando na parte de baixo do monte *Cortam a Palavra*.

No entanto, se um Publicador parar no espaço *Cortam a Palavra* como resultado de dar uma resposta correta para uma **resposta errada de Textos Bíblicos de outro Publicador** (Veja Seção 1.6.3), ele usará a carta *Cortam a Palavra*. Se ele **falhar** em responder ao *Cortam a Palavra* corretamente, ele **não** perderá um turno.

1.9 – ALTERNAR (DESLOCAMENTO)

Quando um Publicador parar em um espaço *atualmente* ocupado por outro Publicador, o Publicador que entrou trocará de posição com o Publicador que estava no lugar. Seja qual for o espaço deixado pelo Publicador que entrou não será registrado pelo Publicador que saiu. No entanto, o Publicador que entrou irá adquirir o que estiver no espaço deixado pelo Publicador que saiu. [ex. A entrega de Estudos Bíblicos pra outro Publicador].

2.0 – ‘RELATÓRIO DE SERVIÇO DE CAMPO’

Cada vez que um peão de um publicador parar nos espaços marcados (Estudos bíblicos, Revisitas, Brochuras, Livros, Revistas e Horas) e receber pontos, o Condutor deverá ficar atento à pontuação do Publicador e registrar no Relatório. O espaço marcado como *Horas* deverá ser marcado em minutos.

2.1 – CRUZAMENTO

Cada Publicador move em linha reta seguindo a direção das setas no tabuleiro. No entanto, quando um Publicador *parar* em um cruzamento ou se ele tiver que *continuar* após um cruzamento, ele tem a opção de escolher em qual direção ele quer continuar. O Publicador tomará essa decisão baseado no “território” que será mais produtivo em termos de ‘Estudos Bíblicos’, ‘Revisitas’, ‘Revistas’, ‘Livros’ e ‘Brochuras’. Neste caso, a capacidade de pensar entrará em jogo!

2.2 – TERRITÓRIO POUCO TRABALHADO

Quando um Publicador parar num espaço marcado como ‘Território Pouco Trabalhado’, o Publicador deverá mover seu peão ate a parte ‘território pouco trabalhado’ indicada no tabuleiro e permanecer no ponto de entrada. Ele continuará a partir deste ponto de entrada no próximo turno. Ir para o ‘território pouco trabalhado’ não deve ser considerado como um revés para o Publicador, mas como um privilégio de ‘serviço’, uma oportunidade para ‘dar testemunho cabal’ das boas novas. Assim, o Publicador terá mais oportunidades para adquirir ‘Estudos Bíblicos’, ‘Revisitas’ e etc.

2.3 – INGRESSANDO NO JOGO

2.3.1 Um novo Publicador pode decidir entrar no jogo mesmo que o jogo já tenha começado. Ele deverá pegar 4 (quatro) cartas *Textos Bíblicos* do monte. Este Publicador deverá ter seu turno após a última pessoa que já teve seu turno no jogo.

2.3.2 Um Publicador que já tinha começado o jogo, mas saiu sem passar pela linha de “Chegada” poderá retornar ao jogo. Ele deverá pegar 4 (quatro) cartas *Textos Bíblicos*. Este Publicador deverá ter seu turno após a última pessoa que já teve seu turno no jogo.

2.4 – TERMINANDO O JOGO

Qualquer Publicador poderá deixar o jogo sem o jogo acabar, desde que haja dois ou mais Publicadores continuando no jogo. Se um Publicador escolher abandonar o jogo, ele deverá devolver suas cartas e colocá-las na parte de baixo do monte de cartas.

O jogo termina quando o penúltimo jogador cruzar a linha de ‘Chegada’. Após isso, a pontuação é somada e o resultado é declarado (Veja Seção 1.1). Todos os participantes devem ser elogiados pelos seus esforços, e encorajados a continuar melhorando seu conhecimento bíblico.

2.5 – DIVERSOS

Nenhum Publicador poderá transferir, trocar, emprestar ou dar pontos para outro jogador.

Aproveite e divirta-se com este jogo!

QUAL A SUA OPINIÃO?

Por favor, envie-nos comentários, sugestões ou elogios se você comprou ou já jogou este jogo. Apreciaremos ouvir sua opinião para que possamos aprimorar este jogo ou criar outros jogos bíblicos futuramente. Indique também se pudermos colocar seu comentário no nosso site na seção “Testemunhos”. Seu comentário será postado somente com seu primeiro nome, inicial do sobrenome e sua localização. Ex. *Robinho C., Sao Paulo*.

DESEJA MAIS INFORMAÇÕES?

Quer receber mais informações sobre este jogo? Por favor, visite no site ou envie-nos um email.

Web: www.TheocraticGames.com

Email: games@TheocraticGames.com

DESENVOLVIMENTO DO JOGO

*Design das Cartas & Tabuleiro: Xybertek Systems
Arte da Caixa e do Tabuleiro: Seon Thompson Inc.*

© 2010 TheocraticGames.com. Todos os direitos reservados.

**As citações bíblicas neste jogo são baseadas na
TRADUÇÃO DO NOVO MUNDO DAS ESCRITURAS SAGRADAS*



Um jogo bíblico de tabuleiro para os verdadeiros cristãos

Instruções & Regras do Jogo (Edição Português Brasil)

© 2010 TheocraticGames.com. Todos os direitos reservados.

*As citações bíblicas neste jogo são baseadas na
TRADUÇÃO DO NOVO MUNDO DAS ESCRITURAS SAGRADAS*