

## 1.0 O JOGO DE TABULEIRO

Provavelmente conhece o versículo bíblico de Romanos 10:14c: "Por sua vez, como ouvirão, se não houver quem pregue?" Ao oferecer-se voluntariamente para realizar a obra de pregação e ensino, cada Publicador do Reino precisa refletir nesta questão: "Por sua vez, como pregarei se não conhecer as Escrituras?" Assim, o objetivo deste jogo é ajudar os publicadores a conhecer bem os textos bíblicos que podem ser usados no ministério (por exemplo, de casa em casa), através de um interativo e emocionante jogo de tabuleiro que pode ser jogado em família ou com outros companheiros cristãos.

### RECURSOS:

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

**BENEFÍCIOS:** Melhora o conhecimento das Escrituras, reforça a importância do estudo pessoal da Bíblia e desenvolve o raciocínio. Este jogo também incentiva a união familiar e provê recreação sadia e com objetivo.

**JOGADORES:** 2 ou mais.

**IDADES:** 13 anos ou mais. (Para cada membro da família)

**TEMPO DE JOGO:** 30 a 60 minutos.

### 1.1 OBJETIVO DO JOGO

O objetivo deste jogo é familiarizar os jogadores com vários textos bíblicos encontrados em *Tópicos Bíblicos para Palestrar* (secção nas páginas finais da Tradução do Novo Mundo das Escrituras Sagradas), *Se Alguém Disses* e *Como Refutar os que lhe Cortam a Palavra* (matéria encontrada no livro *Raciocínios à Base das Escrituras*). Conhecer e aplicar estes versículos irá permitir que cada jogador (Publicador do Reino) obtenha bastantes 'Estudos Bíblicos', 'Revisitas', 'Revistas', 'Livros', 'Brochuras' ou 'Horas', ao percorrer os 'territórios de pregação' no tabuleiro. Para cumprir bem o objetivo do jogo, deverá alcançar uma boa pontuação, de acordo com a seguinte ordem: 'Estudos Bíblicos', 'Revisitas', 'Revistas', 'Livros', 'Brochuras' e 'Horas'.

## 1.2 PEÇAS DO JOGO

O jogo consiste em: 1 tabuleiro; 1 dado; 1 folha de pontuação; 8 peões; 8 suportes para cartões (quando se perde a vez); 3 conjuntos de cartões "Perguntas Bíblicas" (VERDE), marcados com *a*, *b* e *c* em cada cartão; 1 conjunto de cartões "Como Responderia?" (ROXO); 1 conjunto de cartões "Potenciais Objeções" (AMARELO) e 1 ampulheta (para 30 segundos). Cada baralho "Perguntas Bíblicas" contém 80 cartões, o baralho "Como Responderia?" contém 70 cartões e o baralho de "Potenciais Objeções" consiste em 13 cartões. **Isto representa um total de 323 cartões de jogo!**

### 1.3 PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque o tabuleiro sobre uma mesa. Depois de baralhar cada conjunto, coloque os cartões "Perguntas Bíblicas", "Como Responderia?" e "Potenciais Objeções" em qualquer espaço disponível dentro ou fora do tabuleiro, com a face dos cartões virada para baixo. Cada jogador (Publicador) escolhe um peão que representam os Publicadores conforme se movimentam ao longo do tabuleiro. O Dirigente deverá ter à mão um exemplar do livro *Raciocínios à Base das Escrituras*. - **Ver Secção 1.4**

### 1.4 O DIRIGENTE

Os Publicadores deverão selecionar um Dirigente (que não participa no jogo) que manterá um registo do 'serviço de campo' (ou seja, a pontuação dos jogadores) e verificará algumas das respostas no livro *Raciocínios à Base das Escrituras*. O/a Dirigente deverá usar um exemplar da Folha de Pontuação fornecida com o jogo. Em alternativa, um exemplar poderá ser obtido no nosso site [www.TheocraticGames.com](http://www.TheocraticGames.com) e poderão ser efetuadas cópias para uso futuro.

### 1.5 INÍCIO DO JOGO

Cada Publicador (jogador) lança o dado. Os Publicadores deverão ser dispostos em sentido horário consoante a pontuação obtida pelo dado (da maior à mais baixa). Cada Publicador recebe quatro (4) cartões "Perguntas Bíblicas", começando pelo que obteve a pontuação mais alta. No entanto, será o Publicador com a menor pontuação que iniciará o jogo.

**Nota:** Se forem necessárias mais questões bíblicas, poderão usar-se mais baralhos de "Perguntas Bíblicas".

## 1.6 JOGAR!

**1.6.1.** O Publicador com a menor pontuação do dado ficará com a ampulheta. Ele deverá escolher um dos seus cartões de "Perguntas Bíblicas", mantendo-o oculto dos restantes jogadores e fará a pergunta impressa no cartão, dirigindo-a ao jogador imediatamente ao seu lado, no sentido horário (que não é o jogador que obteve a pontuação mais alta no dado). Cada cartão do jogo possui no topo um *tópico bíblico* (por exemplo, Ecumenismo) indicando assim o assunto relacionado com o versículo impresso. Esse tópico deverá ser mencionado antes de se levantar a pergunta bíblica a cada jogador [por exemplo, deverá dizer: "Esta pergunta é sobre Ecumenismo" e depois fará a pergunta impressa no cartão]. O Publicador [na sua vez de jogar] pode optar por perguntar "O que diz este versículo?" ou, em alternativa, "Que versículo bíblico diz isto?". Qualquer uma dessas alternativas poderá servir de pergunta, sendo a outra a resposta correta esperada.

**1.6.2.** O Publicador que irá responder poderá fazê-lo imediatamente ou solicitar uma *Pista* (que surge embaixo em cada cartão de "Perguntas Bíblicas"). Se o Publicador der a resposta **sem recorrer** à pista, ele poderá mover o seu peão conforme o número de casas que surge no canto *superior direito* do cartão "Perguntas Bíblicas", na direção da seta no tabuleiro. Se o Publicador der a resposta **recorrendo** à pista, ele moverá o seu peão conforme o número que surge no canto *inferior esquerdo* do cartão "Perguntas Bíblicas", na direção da seta no tabuleiro. Quaisquer 'Estudos Bíblicos', 'Revisitas', 'Revistas', 'Livros', 'Brochuras' ou Tempo, obtidos no tabuleiro em consequência da resposta dada deverão ser registados na Folha de Pontuação.

**Nota:** Até que os Publicadores obtenham bastante experiência das Escrituras, sempre que **algum** conhecimento do versículo for notado, o Publicador poderá obter a pontuação no canto *superior direito* ou *inferior esquerdo* do cartão "Perguntas Bíblicas". Todos poderão concordar que um **razoável** conhecimento do conteúdo do versículo ficou demonstrado.

**1.6.3.** Sempre que um Publicador não conseguir responder à questão (com ou sem pista) dentro do tempo marcado pela ampulheta, o Publicador que lançou a pergunta deverá ler em voz alta a resposta correta e avançar o seu peão de acordo com o número de casas indicado no canto *inferior esquerdo* do cartão "Perguntas Bíblicas", na direção da seta no tabuleiro.

**1.6.4.** Depois do Publicador que iniciou o jogo ter terminado a sua jogada, deixará o seu cartão "Perguntas Bíblicas" já utilizado (sem o adicionar ao baralho) e tirará outro cartão

"Perguntas Bíblicas" do baralho na mesa. A vez de jogar e a ampulheta passará para o próximo jogador, no sentido horário. Este Publicador escolherá um dos seus cartões e fará a pergunta ao Publicador ao seu lado [em sentido horário], usando a ampulheta. Este processo prosseguirá em sentido horário. Cada peão de Publicador permanecerá na casa que ocupa e avançará desse ponto na próxima vez de participar. *Em cada casa, só poderá permanecer um peão de cada vez.* – **Ver Secção 1.9**

**1.6.5.** Cada jogador usará os cartões "Como Responderia?" ou "Potenciais Objeções" se vier a calhar nas casas assim marcadas. – **Ver Secções 1.7 e 1.8**

**Nota:** A ampulheta serve também como indicador de quem tem, no momento, a vez de jogar. Certas casas no tabuleiro são marcadas com 'Estudos Bíblicos', 'Revisitas', 'Revistas', 'Livros', 'Brochuras' e Tempo. Cada Publicador deverá certificar-se que o Dirigente regista corretamente a sua "atividade" na Folha de Pontuação. – **Ver Secção 2.0**

### 1.7 COMO RESPONDERIA?

Sempre que um Publicador calha numa casa marcada "Como Responderia?" deverá usar o cartão correspondente. Ele deverá apanhar o cartão no topo do baralho e ler a referência indicada antes de dar a resposta (para permitir que o Dirigente verifique a exatidão da resposta dada). Por exemplo, *rs p.15* significa que a resposta pode ser localizada na página 15 do livro *Raciocínios à Base das Escrituras*. Depois do Publicador dar a sua resposta, o Dirigente deverá ler em voz alta a matéria no livro para que todos aprendam. Consoante o teor da resposta dada, o Dirigente determinará se o Publicador deverá avançar o número de casas indicado no canto *superior direito* ou no *inferior esquerdo* do cartão "Como Responderia?". O Publicador deverá avançar o seu peão concordemente na direção da seta no tabuleiro.

**Nota:** Se um Publicador que calhou numa casa marcada "Como Responderia?" não conseguir obter os pontos indicados no cartão "Como Responderia?", ele deverá permanecer onde está sem perder a vez. O cartão deverá ser devolvido e colocado por baixo dos restantes cartões do baralho "Como Responderia?".

### 1.8 POTENCIAIS OBJEÇÕES

Aplicam-se aqui as mesmas regras da Secção 1.7, com exceção da isenção de perda de vez. Um Publicador querererá transformar cada potencial objeção, que corta a palavra, em oportunidades de prosseguir no jogo e alcançar os objetivos (Ver Secção 1.1).

Portanto, uma resposta incorreta a “Potenciais Objeções” fará com que o Publicador fique uma vez sem jogar.

**Nota:** Se um Publicador calhar numa casa marcada com “Potenciais Objeções” e não conseguir obter os pontos no respectivo cartão, esse Publicador perde a sua próxima vez de jogar. Como lembrete da perda de vez, o cartão “Potenciais Objeções” usado deverá ser colocado no suporte de cartões, à vista de todos os jogadores, até que chegue a nova oportunidade do Publicador jogar. Nessa ocasião, o cartão deverá ser devolvido e colocado por baixo dos restantes cartões do baralho “Potenciais Objeções” para ser usado posteriormente.

No entanto, se um Publicador calha numa casa marcada com “Potenciais Objeções” em resultado de ter respondido corretamente à **pergunta bíblica não respondida por outro Publicador** (Ver Secção 1.6.3), deverá responder ao respectivo cartão “Potenciais Objeções”. Se o Publicador **falhar** em responder à objeção corretamente, ele **não** perderá a vez.

### 1.9 TRANSFERÊNCIA (SUBSTITUIÇÃO)

Quando um Publicador calha numa casa *naquele momento* ocupada por outro Publicador, aquele que chega substitui o que ali estava por trocarmos as suas posições iniciais. Aquilo que estiver marcado na casa deixada vaga pelo Publicador que chega não poderá ser registado pelo Publicador substituído. No entanto, o Publicador que chega obterá o que estiver marcado na casa do Publicador que irá substituir, (por exemplo, entregar os ‘Estudos Bíblicos’ ao Publicador que chega).

### 2.0 ‘RELATÓRIO DE SERVIÇO DE CAMPO’

Cada vez que o peão de um Publicador calha nas casas marcadas (‘Estudos Bíblicos’, ‘Revisitas’, ‘Brochuras’, ‘Livros’, ‘Revistas’ ou Tempo) e recebe pontuação, o Dirigente deverá tomar nota no espaço do Publicador na Folha de Pontuação. A coluna marcada Tempo terá a sua pontuação indicada em minutos.

### 2.1 CRUZAMENTOS

Cada Publicador deverá avançar em linha recta na direcção indicada pelas setas no tabuleiro. No entanto, sempre que um Publicador *calha* num cruzamento, ou se tem de completar a sua jogada para lá de um cruzamento onde existe a opção de escolher a direcção, ele deverá tomar a sua *decisão pessoal* sobre o caminho a tomar. O Publicador provavelmente tomará esta decisão baseando-se no tipo de ‘territórios’ que serão mais

produtivos no que diz respeito à obtenção de mais ‘Estudos Bíblicos’, ‘Revisitas’, ‘Revistas’, ‘Livros’ ou ‘Brochuras’. É neste caso que a estratégia entra em jogo!

### 2.2 TERRITÓRIOS NÃO TRABALHADOS

Quando um Publicador calha numa casa marcada com “Território Não Trabalhado”, ele moverá o seu peão para o ‘território não trabalhado’ indicado no tabuleiro e permanecer na casa inicial desse território. Ele partirá dessa casa na próxima vez de jogar. Ir para um ‘território não trabalhado’ não deverá ser encarado como um revés, mas sim como um ‘privilégio de serviço’ por forma a ‘dar um testemunho cabal das boas novas’. Também dará ao Publicador a oportunidade de obter mais ‘Estudos Bíblicos’, ‘Revisitas’, etc.

### 2.3 JUNTAR-SE OU RETORNAR AO JOGO

**2.3.1** Um novo Publicador pode decidir juntar-se ao jogo mesmo que este já tenha começado. Ele deverá escolher quatro (4) cartões “Perguntas Bíblicas”. Este Publicador terá a sua vez depois do jogador que faz a última jogada em cada volta.

**2.3.2** Um Publicador que participava no jogo mas que saiu antes de cruzar a “meta” final, poderá decidir retomar o jogo. Ele escolherá quatro (4) cartões “Perguntas Bíblicas”. Este Publicador terá a sua vez depois do jogador que faz a última jogada em cada volta.

### 2.4 CONCLUSÃO DO JOGO

Qualquer Publicador poderá decidir sair, sem com isso ser necessário terminar o jogo, desde que haja dois ou mais Publicadores interessados em prosseguir. Se um Publicador decidir sair, ele deverá colocar os seus cartões por baixo das cartas remanescentes no baralho. O jogo chega ao fim quando o penúltimo Publicador cruza a linha da meta. No final do jogo, a pontuação é somada e os resultados são divulgados (Ver Secção 1.1). Todos os participantes deverão ser elogiados pelos seus esforços e todos deverão ser incentivados a continuar a melhorar os seus conhecimentos bíblicos.

### 2.5 DIVERSOS

Nenhum Publicador pode transferir, trocar, emprestar ou pedir a pontuação de outros Publicadores.

**Divirta-se a jogar este jogo de tabuleiro!**

### QUAL É A SUA OPINIÃO?

Por favor envie-nos os seus comentários, sugestões e opiniões caso tenha adquirido ou jogado este jogo. Apreciaremos obter essas informações que poderão ajudar-nos a melhorar este jogo ou a criar futuramente outros jogos baseados na Bíblia. Por favor, indique se poderemos usar um resumo dos seus comentários no nosso site, na secção “Testemunhos”. Apenas colocaremos no site o seu primeiro nome, a inicial do seu apelido e a sua localidade, tal como *Carlos P., Lisboa, Portugal*.

### PRETENDE OBTER MAIS INFORMAÇÕES?

Gostaria de obter mais informações sobre este jogo? Por favor, visite o nosso website ou contacte-nos por email.

Web: [www.TheocraticGames.com](http://www.TheocraticGames.com)  
Email: [games@TheocraticGames.com](mailto:games@TheocraticGames.com)

### CONCEPÇÃO DO JOGO

*Concepção do Jogo e dos Cartões por: Xybertek Systems  
Ilustrações do Tabuleiro e da Caixa por: Seon Thompson Inc.*

© 2011 TheocraticGames.com. All rights reserved  
\* As citações bíblicas neste jogo foram retiradas da  
TRADUÇÃO DO NOVO MUNDO DAS ESCRITURAS SAGRADAS



*Um jogo de tabuleiro baseado na bíblia para verdadeiros Cristãos*

## Regras do Jogo & Instruções (Edição Português Europeu)

© 2011 TheocraticGames.com. All rights reserved  
\* As citações bíblicas neste jogo foram retiradas da  
TRADUÇÃO DO NOVO MUNDO DAS ESCRITURAS SAGRADAS