

Jerusalem

Anno Domini —

· PRAVIDLÁ HRŮ ·



Jerusalem

Anno Domini

Veľmi veľký zástup rozprestrel svoje plášte na ceste, zatiaľ čo iní odrezávali konáre zo stromov a rozprestierali ich na ceste. Keď Ježiš vstúpil do Jeruzalema, celé mesto sa rozbúrilo a pýtali sa: "Kto je to? Zástupy odpovedali: "Toto je Ježiš, prorok z Nazareta v Galilei."

Mt 21,8-11

Jerusalem, rok 33. našej éry: Objaví sa muž, ktorý zmení chod dejín. Cestuje z mesta do mesta a hlása iný svet. Jeho slová prenášajú silu a silu niekoho, kto nemá strach, niekoho, kto

má autoritu niekoho, kto hovorí pravdu. Ako jeho popularita rastie, vodcovia zavedeného náboženstva, Sanhedrin a ďalší chrámoví starší, začínajú vnímať jeho presvedčenie ako hrozbu. Rozhodnú sa, že s ním musia skončiť. „Kto je ten, kto odpúšťa hriechy? Kto je ten, čo nás chce zničiť?“

Na jar sa zástupy vydávajú do Jeruzalema sláviť Veľkú noc. Prichádzajú z celej krajiny, len aby počúvali jeho slová. Zhromažďujú sa, aby stolovali, a dokonca aj jeho vlastní učeníci sa hádajú, kto si zaslúži najvýhodnejšie pozície v jeho blízkosti. Toto má byť posledná udalosť, ktorú všetci spoločne zdieľajú: Posledná večera.

Vie to a zanecháva im svoj odkaz: „Ale ja vám hovorím, milujte svojich nepriateľov a modlite sa za tých, ktorí vás prenasledujú.“ To vedie k jeho zatknutiu: Trocha zrady, ktorá stojí Sanhedrin veľmi málo, nič viac ako 30 strieborných mincí.

Obloha tmavne a zem sa trasie. Ten muž zomrie, ukrižovaný spolu s dvoma zlodejmi. Zomiera s odpustením tým, ktorí ho zavesili na drevený kríž. Jeho meno je Ježiš Nazaretský.

ÚVOD DO HRY

V Jeruzaleme, Anno Domini, každý hráč predstavuje jednu z komunit nasledovníkov Ježiša Nazaretského, ktorí prišli do Jeruzalema z okolitých miest a dedín. Snažia sa pripojiť k zhromaždeniu na mieste poslednej večere a sadnúť si čo najbližšie k Ježišovi a jeho apoštolom. V hre sa to robí hraním kariet a spravovaním svojich zdrojov.

Treba zdôrazniť, že podľa správ evanjelistov sa k Ježišovi a jeho apoštolom pri poslednej večeri pripojilo množstvo ľudí. Predpokladalo sa, že niektorí z nich boli v tej istej miestnosti a iní okolo domu, pretože to bolo len pár dní po tom, čo Ježiš vstúpil do Jeruzalema obklopený zástupmi a mnohí z jeho Nasledovníkov išli do Večeradla na vrchu Sion sláviť Veľkú noc, najvýznamnejší zo židovských sviatkov.

CIEĽ HRY

Ježiš poslal Petra a Jána so slovami: "Chod'te a pripravte nám veľkonočnú večeru."

"Kde chceš, aby sme sa na to pripravili?" oni sa opýtali.

Odpovedal: „Keď vojdete do mesta, stretne sa s vami muž, ktorý nesie krčah vody. Chod'te za ním do domu, do ktorého vchádza, a povedzte majiteľovi domu: „Učiteľ sa pýta: Kde je hosťovská izba, kde môžem jesť veľkonočnú večeru so svojimi učeníkmi?“ Ukáže vám veľkú izbu na poschodí, celú zariadenú. Pripravte sa tam."

Lc 22,7-12

Vaším cieľom je dostať čo najviac vašich Nasledovníkov na Poslednú večeru. Chcete ich dostať čo najbližšie k apoštolom a samotnému Ježišovi, pretože na konci hry získate viac víťazných bodov (nazývame ich „VB“).

Najdôležitejšou vecou v tejto hre sú karty a spôsob ich použitia. Každá karta má symbol, ktorý sa zhoduje s jedným z piatich kľúčových lokácií v okolí Jeruzalema. Pri hraní kariet si vytvoríte sady týchto symbolov, ktoré vám umožnia viesť apoštolov k stolu. Budete musieť byť opatrní pri hraní kariet a používaní rôznych zdrojov, ktoré môžete zbierať, pretože to ovplyvní, ako blízko sa vaši Nasledovníci môžu dostať k stolu.

POČET HRÁČOV

Tieto pravidlá predpokladajú, že hráte hru s 3 alebo 4 hráčmi. Hra pre 2 hráčov a sólo režimy majú niektoré špeciálne pravidlá, ktoré sú vysvetlené v týchto častiach (strana 22 a 24).

◆ Poznámka Pre Laikov ◆

Ak je to prvýkrát, čo hráte modernú stolovú hru, tieto pravidlá sa môžu zdať trochu zastrašujúce. Nebojte sa, sme tu, aby sme vám pomohli.

V prvom rade vám ešte pred prečítaním pravidiel odporúčame navštíviť našu webovú stránku www.devirgames.com/ierusalem a pozrieť si výukové video, ktoré vám poskytne všeobecný prehľad o hre. Keď to urobíte, môžete si prečítať pravidlá a podrobne vidieť, ako hra funguje. Týmto spôsobom, keď sú prezentované rôzne prvky, už vám budú známe.



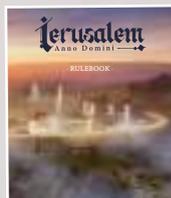
HERNÉ KOMPONENTY



1 Hrací Plán



4 Hráčske Dosky



Pravidlá Hry



4 Žetóny Holubíc
(1 pre každého hráča)



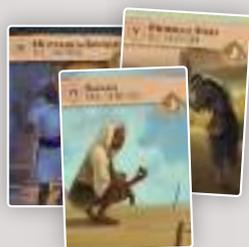
4 Blokované
Žetóny Skladu
(1 pre každého hráča)



3 Blokované
Žetóny Lokácie
(1 pre Púšť, 1 pre
Horu a 1 pre Jazero.)



32 Žetónov Náklonnosti
(8 pre každého hráča)



28 Žetónov Podobenstiev
(4 žetóny, každý zo 7
typov)



50 Žetónov Obety



15 Lokácií
Žetóny Symbolov



60 Denárov Mince
(Peniaze: 10 v hodnote 5, 20 v
hodnote 3, 30 v hodnote 1)



7 Žetónov Sanhedrin
Rozsudok



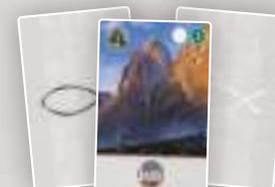
1 Balíček 10 štartovacích kariet na
hráča



1 Balíček 23 kariet
Mahane



1 Balíček 10 kariet
XXXIII A.D.



1 Balíček 10
štartovacích kariet na
hráča
(pre hru 2 hráčov,
alebo sólo režim)



8 Žetónov Rozsudkov
Sanhedrin
(pre sólo režim)



4 Pomocné karty pre
hru 3 alebo 4 hráčov



2 Pomocné karty pre hru
1 alebo 2 hráčov



1 Balíček 25
Barabášových kariet



1 Žetón Ježiša



12 Žetónov Apoštolov v 4
farbách
(oranžový 3, fialový 4,
biely 4, a strieborný 1)



60 Nasledovníkov,
v 4 rôznych
farbách
(15 z každej
farby)



30 Žetónov Kameňa



30 Žetónov Chleba



30 Žetónov Rýb



4 Žetóny Bodov
(1 pre hráča)



1 Sanhedrin žetón



4 Žetóny Splnených
Priazní

HRACÍ PLÁN A DOSKA HRÁČA



Blokované
Žetóny
Lokácie

Tieto oblasti sú podrobne vysvetlené od strany 14:

- | | | | |
|---------------|-----------------------|----------------------------------|--|
| 1 Trh | 4 Jazero | 7 Posledná večera | 10 Bodová Dráha |
| 2 Púšť | 5 Chrám | 8 Hromady Podobenstiev | 11 Miesto pre Apoštolov |
| 3 Hora | 6 Karty Mahane | 9 Zhromaždenie Sanhedrina | 12 Priazne a XXXIII kariet A.D. |

Žetón Holubíc



Tieto oblasti sú podrobne vysvetlené od strany 12:

- 1** Žetón Holubíc
- 2** Pripomienka
- 3** 3 miesta na hranie kariet
- 4** 4 Tábor a Sklad
- 5** 5 Podobenstiev



Blokovaný
Žetón Skladu



NASTAVENIE HRY



Potom matka Zebedejových synov so svojimi synmi prišla k Ježišovi a kľáčiaca ho prosila o láskavosť. "Čo to chceš?" spýtal sa. Povedala: „Daj, aby jeden z týchto dvoch mojich synov sedel v tvojom kráľovstve po tvojej pravici a druhý po tvojej ľavici.

Mt 20, 20-21

Pripravte hrací plán podľa týchto krokov ★★★/★★★★

- 1** Položte hrací plán do stredu stola tak, aby strana pre hru 3 alebo 4 hráčov bola lícom nahor.
- 2** Ak hráte s 3 hráčmi, použite blokované žetóny lokácie na pokrytie 2 polí v púšti, hory a jazera na hlavnej doske: Tieto políčka sa počas hry nepoužívajú. Ak existuje iný počet hráčov, jednoducho vráťte všetky žetóny blokovaných žetónov do hracej krabice.
- 3** Položte žetón Ježiša do stredu stola pri poslednej večere. Umiestnite 12 apoštolov do ich počiatkovej oblasti základnej dosky, každého na pole rovnakej farby.
- 4** Ak hráte s 3 hráčmi, umiestnite Nasledovníkov farby, ktorú nebudete používať, do polí Posledná večera, ako je znázornené na obrázku (v tomto prípade zelená).
- 5** Určte, ktoré Lokácie Symbolov budete potrebovať na návštevu apoštolov. Ak je to vaša prvá hra, odporúčame vám použiť symboly, ktoré sú vytlačené na hracej ploche (ak tak urobíte, vráťte žetóny Symbolov do krabice). V opačnom prípade zamiešajte žetóny Lokácie Symbolov a položte 1 lícom nahor na každú sadu symbolov na hlavnej doske.
- 6** Nájdite 3 karty Mahane s ikonou Priateľský Nasledovníci a vložte ich späť do krabice (používajú sa iba v hrách pre 2 hráčov a sólo režimy). Zamiešajte ostatných 20 kariet lícom nadol a položte balíček na pole Mahane na hlavnej doske. Potom otočte prvé 2 karty Mahane a položte ich vedľa balíčka.



**Priateľský Nasledovníci
akčné ikony**

- 7** Zamiešajte XXXIII A.D. karty a položte ich na XXXIII A.D. oblasť na základnej doske.



- 8** Pozbierajte všetkých 7 žetónov Sanhedrin Rozsudok a odstráňte ten s ikonou 2 hráčov a vložte ho späť do krabice. Zmiešajte ďalších 6 žetónov a náhodne ich položte lícom nadol do oblasti Sanhedrin na hlavnej doske. Otočte ich a nechajte lícom nahor. Umiestnite značku Sanhedrin na spodok jej dráhy.



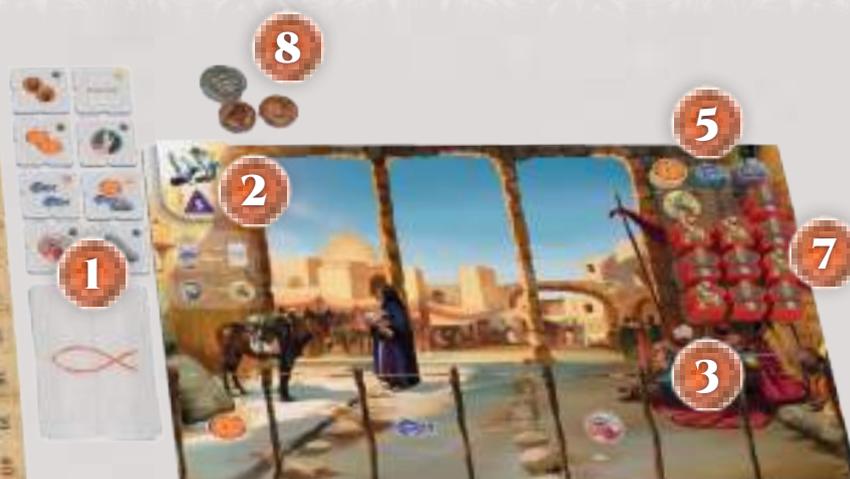
- 9** Rozdeľte žetóny Podobenstva na kôpky podľa typu – „typ“ je názov na dlaždici: I. Bonum Samaritanum, II. Seminátor, III. Thesauro Abscondito atď. V každom stĺpci usporiadajte žetóny v zostupnom poradí tak, aby najvyššia hodnota bola na vrchu stĺpca a 0 na spodku. Pri hre 3 hráčov, odstráňte 3-bodové žetóny z každej kôpky a vráťte ich do krabice. Každý stoh umiestnite do zodpovedajúceho priestoru na základnej doske.
- 10** Na jednej strane základnej dosky vytvorte spoločnú zásobu s denármi, surovinami (kamene, chlieb a ryby) a žetónmi Obety.



Individuálna Príprava

Každý hráč si pripraví svoje vlastné figúrky podľa týchto krokov:

- 1 Vyberte si farbu a vezmite si hráčsku dosku, Nasledovníkov, Balíček 10 štartovacích kariet, Bodový žetón a 8 žetónov Náklonnosti svojej farby. Zamiešajte svoje štartovacie karty a položte ich naľavo od hráčskej dosky do balíčka lícom nadol. Žetóny Náklonnosti majte vedľa hracej dosky so stranou Náklonnosti nahor a so symbolom lokácie nadol.
- 2 Vezmite žetón Holubic a položte ho na zodpovedajúce miesto 2 na hracej doske.
- 3 Vezmite žetón Blokovaneho Skladu a položte ho na spodné miesta svojho skladu (na dosku hráča).
- 4 Umiestnite svoj Bodový žetón na začiatok bodu na ľavú stranu hore, ktorá vedie pozdĺž vonkajšej strany základnej dosky. Umiestnite svoj žetón Priazní na prvé políčko na dráhe.



- 5 Vezmite 1 Kameň, 1 Chlieb, 1 Rybu a 1 Obetu zo zásoby a vložte ich do prázdnych priestorov vášho skladu. Umiestnite 1 zo svojich Nasledovníkov do jedného z dostupných rohových priestorov Poslednej večere, ktorý má túto ikonu: 
- 6 Dajte 4 svojich Nasledovníkov na hlavnú dosku: 1 na Púšť, 1 na Horu a 1 na Jazero a štvrtého na ľubovoľné miesto, ktoré si vyberiete. Umiestnite zvyšok svojich Nasledovníkov do svojho skladu/tábora.
- 7 Nakoniec určte, kto bude začínajúcim hráčom: hráč, ktorý naposledy urobil láskavosť niekomu inému, bude prvým hráčom a zo zásoby si vezme 4 denáre, pričom si ich nechá pri svojom hráčskom pláne. Druhý hráč naľavo si vezme 5 denárov, tretí 6 denárov a štvrtý 7 denárov. Potom prvý hráč umiestni svoj bodový žetón na políčko „1“ na dráhe víťazných bodov, druhý hráč na políčko „2“, tretí na políčko „3“ a štvrtý na políčko „4“.

Ak sa neviete dohodnúť, kto bol posledným, kto urobil láskavosť pre niekoho iného, zamiešajte a rozdajte karty pomoci lícom nadol. Ten, kto má kartu so symbolom ryby na pravej strane hore pomocnej karty, bude prvým hráčom. Každý hráč si vezme Pomocnú kartu, ktorá mu pomáha počas hry.

Nakoniec si každý hráč potiahne 5 kariet zo svojho balíčka (naľavo od svojho hráčskeho plánu) na ruku. Teraz ste pripravení začať hru!





PRIEBEH HRY



Komu sa dá zveriť veľmi málo, môže sa zveriť aj veľa, a kto je nečestný aj veľmi málo, bude nečestný aj veľa.

Lc 16,10-12

Hra sa hrá na kolá, začína sa prvým hráčom a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Keď budete na rade, budete postupovať podľa týchto krokov v poradí. Po dokončení všetkých 4 krokov sa váš ťah končí a hráč po vašej ľavici začína svoje kolo. Tu sú kroky, pri ktorých ste na rade, podrobnejšie:

- 1 Zahranie karty z ruky**
- 2 Navštívenie Apoštola**
- 3 Zakúpenie karty Mahane**
- 4 Doplnenie karty do ruky**



Cervený hráč zahrá túto kartu v oblasti na karty na svojej hráčskej doske.

1 ZAHRANIE KARTY Z RUKY

Svoj ťah začínate tak, že zahráte 1 kartu z ruky a umiestnite ju na ktorékoľvek z 3 polí na hracom pláne. Svoju kartu môžete hrať v priestore, ktorý už obsahuje karty, jednoducho kartu položte navrch, ale mierne ju zatlačte nadol, aby ste na karte pod ňou videli symbol Lokácie.

Po zahratí karty vykonajte akcie zobrazené na karte v tomto poradí:



1 · Akcia Lokácie:

Vykonajte akciu na mieste zobrazenom na vašej karte. Každá lokácia vám umožňuje vykonať inú akciu – pozrite si časť Lokácia na strane 14.

2 · Akcia Nasledovníka:

Môžete použiť niektoré alebo všetky akcie Nasledovníka zobrazené na karte – pozrite si Akcie Nasledovníkov na strane 10. Ak je zobrazená viac ako 1 akcia Nasledovníka, musíte ich použiť (alebo nie) v poradí, v akom sú na karte, zľava doprava. Ak nemôžete alebo nechcete, nemusíte použiť žiadnu z akcií Nasledovníka.



Žetón Holubíc. Raz za hru sa môžete rozhodnúť, že vo svojom ťahu nebudete hrať kartu a namiesto toho použijete svoj žetón Holubíc – pozrite Žetón Holubíc na strane 12.

2 NAVŠTÍVENIE APOŠTOLA

Po dokončení akcií na svojej karte, ak máte na hernom pláne kompletne vyriešené symboly Lokácie, môžete navštíviť 1 z Apoštolorov. Potom dostanete jeho ocenenie. Toto je podrobnejšie vysvetlené v časti Apoštoli na strane 17.

3 ZAKÚPENIE KARTY MAHANE

V tomto kroku sa môžete rozhodnúť kúpiť si 1 kartu Mahane zaplatením 2 denárov zo zásoby a pridaním karty do ruky. Môžete si vybrať, či si vyberiete vrchnú kartu z balíčka Mahane bez toho, aby ste ju najprv videli, alebo si môžete vziať jednu z 2 kariet Mahane na hlavnej doske. Ak si vezmete kartu lícom nahor, musíte ju okamžite nahradiť odkrytím vrchnej karty z balíčka.

4 DOPLNENIE KARTY DO RUKY

Nakoniec, na ukončenie svojho ťahu, ťahajte karty z vlastného balíčka, až kým nebudete mať v ruke celkom 5 kariet. Ak už máte 5 kariet, neťahajte si žiadne. Ak máte v ruke viac ako 5 kariet, musíte odhodiť karty podľa vlastného výberu, kým nebudete mať opäť len 5 kariet. Keď odhodíte štartovacie karty, vždy ich umiestnite do vlastnej odhadzovacej kôpky napravo od hracej dosky. Ak odhodíte kartu Mahane alebo kartu XXXIII A.D, položte ju na spodok zodpovedajúceho balíčka.

Ak si nemôžete potiahnuť dostatok kariet, pretože sa vám minul balíček, vezmite si karty z odhodenej kôpky, zamiešajte ich a vytvorte nový doberací balíček lícom nadol. Potom pokračujte v ťahaní kariet, kým nebudete mať plnú ruku.

Keď si doplníte na ruku, váš ťah je dokončený a ďalší hráč po vašej ľavici začne svoj ťah.

PRÍLIŠ VEĽA KARIET ALEBO ZDROJOV?

Počas svojho ťahu alebo dokonca ťahu iného hráča je možné, že budete mať viac zdrojov, ako sa vám zmestí do skladu a/alebo viac ako 5 kariet v ruke. To je v poriadku! Stále môžete použiť tieto extra karty a zdroje. Až na konci vlastného ťahu ste limitovaní tým, čo dokážete držať. Iba v tomto bode si musíte vybrať, ktoré nadbytočné karty sa majú odhodiť alebo nadbytočné zdroje, ktoré sa majú odložiť z vášho skladu.

VÍTAZNÉ BODY

Počas hry môžete získať víťazné body (skrátene „VB“) rôznymi spôsobmi. Víťazom sa stane hráč, ktorý získa najviac VB. Existujú 3 hlavné typy VB, ktoré môžete odlíšiť podľa farby a tvaru okolo čísla: Okamžité, Apoštolské a Koncové body.

Okamžité Body



Oranžový symbol znamená, že po vykonaní tejto akcie dostanete VB okamžite. To sa môže stať, ak posuniete žetón Sanhedrin dopredu, navštívite oranžového apoštola, posuniete svoj žetón Splnených Priazní dopredu alebo získate žetón Podobenstva. Vždy, keď získate body, posuňte svoj žetón Bodov dopredu o toľko políčok na dráhe víťazných bodov.

Apoštolské Body



Všetky karty zobrazujú počet apoštolských bodov v zelenom symbole. Tieto body sa neudeľujú, keď zahráte kartu. Namiesto toho získate tieto body iba vtedy, keď máte správnu kombináciu kariet na návštevu apoštola (pozri stranu 17). Keď navštívite apoštola, získate body zobrazené na týchto kartách: Posuňte svoj žetón Bodov na dráhe víťazných bodov o toľko políčok.

Koncové Body



Body na fialovom symbole sa udeľujú až na samom konci hry (pozri stranu 20). Tieto body získate za nazbierané žetóny Podobenstva, Nasledovníkov, ktorých máte pri poslednej večeri, za žetóny Obety vo vašom sklade a žetóny Holubíc, ak ich ešte máte. Zaznamenajte si tieto body aj na dráhe víťazných bodov.

Karty

V hre sú 3 typy kariet: Štartovacie karty, karty Mahane a karty XXXIII A.D. Všetky sa používajú na vykonávanie akcií a na dokončenie Apoštolských sád. Všetky zdieľajú tieto spoločné črty:



1 Lokácia

2 Typ karty (Mahane, XXXIII A.D. alebo Štartovacie)

3 Apoštol VB (Tieto sa získajú, keď je sada 3 kariet zhromaždená, ktoré vám umožnia navštíviť apoštola – pozri Apoštoli, strana 17).

4 Žetón Holubíc

5 Akcie Nasledovníkov

Štartovacie Karty



Tieto karty zodpovedajú farbám, ktoré používa každý hráč. Všetci hráči začínajú s rovnakým balíčkom štartovacích kariet, ktoré majú rovnakú kombináciu lokácií a akcií Nasledovníkov. Keď ich odhodíte, umiestnite ich na svoju osobnú odhadzovaciu kôpku napravo od hracej dosky.

Karty XXXIII A.D.



Tieto karty sa získavajú vykonaním akcie Priazeň (pozrite si stranu 11) alebo akcie Umiestnite priateľského Nasledovníka v hrách pre 1 a 2 hráčov (pozrite si stranu 22), ako aj hraním určitých kariet Mahane. Keď získate kartu XXXIII A.D., pridajte si ju do ruky. Keď ju odhodíte, vráťte ju na spodok balíčka 33 n.l. Každá z týchto kariet vám umožňuje vykonávať až 3 akcie Nasledovníka namiesto iba 1.

Karty Mahane



Karty Mahane si môžete zakúpiť počas 3. kroku svojho kola za cenu 2 denárov a v každom kole je možné kúpiť iba 1 kartu. Na niektorých kartách je tiež možné ich získať prostredníctvom akcií Nasledovníkov. Kedykoľvek získate kartu Mahane, pridajte si ju do ruky. Keď ju odhodíte, vráťte ju na spodok balíčka Mahane. Každá z týchto kariet vám umožňuje vykonávať až 2 akcie Nasledovníka namiesto iba 1.

AKCIE NASLEDOVNÍKOV

Vznikol medzi nimi aj spor, ktorý z nich bol považovaný za najväčší.

Lc 22,24-25

Každá karta zobrazuje okrem lokácie jednu alebo viac akcií Nasledovníkov. Akcie Nasledovníkov sú zobrazené aj na hlavnej doske a na doske hráča. Pozrime sa, ako funguje každá akcia Nasledovníka:



VIPOČUTIE PODOBENSTVA

V hre je 7 typov žetónov Podobenstva. „Typ“ spoznáte podľa čísla a názvu: „I. Bonum Samaritanum“, „II. Seminátor“, „III. Thesauro Abscondito“ atď. Keď si vypočítate podobenstvo, vezmite si vrchný dielik zo zásobníka podobenstva s najnižším číslom, ktoré ešte nemáte (takže najprv musíte vziať I. Bonum Samaritanum, potom II. Seminára, a tak ďalej). Nemôžete mať viac ako 1 žetón Podobenstva každého typu. Okrem toho, aby ste si mohli vziať žetón Podobenstva, musíte mať pri poslednej večeri aspoň toľko svojich Nasledovníkov v oblasti, koľko je na žetóne Podobenstva.



Modrý hráč zahrá kartu, ktorá mu umožní vykonať akciu Vypočítanie Podobenstva. Keďže modrý už má Podobenstvá I a II, musel by si vziať vrchný žetón z kôpky číslo III (Thesauro Abscondito). Modrý však nemôže vykonať akciu, pretože má iba dvoch Nasledovníkov v mieste Posledná večera. Modrý si musí pridať ďalšieho Nasledovníka, aby si mohol znova vypočítať Podobenstvo.

Keď získate žetón Podobenstva, okamžite získate VB zobrazené v pravom hornom rohu. Potom ho umiestnite do oblasti Podobenstva na hracej doske na prvé prázdne miesto zľava. Ak sa na tomto poli zobrazí nejaká odmena, okamžite ju získate.

Na konci hry hráči získajú ďalšie víťazné body na základe počtu nazbieraných žetónov Podobenstva (pozri stranu 20).



PRESUN NA POSLEDNÚ VEČERU

Táto akcia vám umožní presunúť 1 z vašich Nasledovníkov do oblasti poslednej večere na základnej doske. Vyberte prázdne miesto pri Poslednej večere. Musíte zaplatiť zdroje zobrazené vedľa stĺpca a riadku, v ktorom sa nachádza vami vybraná oblasť. V prípade priestoru hlavy, dna a rohu je cena len 2 ryby. Potom presuňte 1 zo svojich Nasledovníkov z miesta, kde máte najviac Nasledovníkov (vaša voľba, ak je tá istá) na zvolené miesto. Ak sa v tomto priestore nachádza odmena, musíte sa rozhodnúť, či ju prijmete alebo odmietnete, keď umiestnite svojho Nasledovníka. Hráči nemôžu odmietnuť používanie ikon Stretnutia Sanhedrinu, pretože to nie sú odmeny.

Potom, ak chcete, môžete bezplatne umiestniť žetón Obety do svojho skladu.



Žltý hráč má 3 Nasledovníkov na Púšti, 1 v Hore a žiadneho pri Jazere. Zaplatí 1 Chlieb a 1 Rybu, aby umiestnili 1 žltého Nasledovníka na miesto pri poslednej večeri, potom si vezmú Nasledovníka z Púšte. Po ich presunutí na Poslednú večeru môžu okamžite vykonať akciu Výmena Kariet, ktorá je vytlačená na zvolenom priestore, a pridať do svojho skladu žetón Obety.



POZVANIE NA POSLEDNÚ VEČERU

Toto sa vykonáva rovnakým spôsobom ako akcia Presun na poslednú večeru, ale za umiestnenie svojho Nasledovníka nemusíte platiť žiadne zdroje.



VYKONANIE PRIAZNE

Kartu XXXIII A.D. môžete získať tak, že inému hráčovi dáte žetón Náklonnosti. Ak chcete vykonať priazeň, postupujte podľa týchto 4 krokov v tomto poradí:

1 Vyberte si 1 zo svojich žetónov Náklonnosti, ktoré máte k dispozícii, a dajte ich ktorémukoľvek hráčovi podľa vášho výberu.

2 Hráč, ktorý dostane vašu priazeň, okamžite získa výhodu zobrazenú na tomto žetóne Náklonnosti, ak je to možné. Ak nemôžu, jednoducho tento krok preskočte a prejdite priamo na krok 3. Výhody žetónov Náklonnosti sú:

- ✦ Získate 2 Denáre
- ✦ Získate 1 Kameň, 1 Chlieb a 1 Rybu
- ✦ Prijmete 2 Chleby
- ✦ Prijmete 2 Kamene
- ✦ Prijmete 2 Ryby
- ✦ Vykonajte akciu Zavolať Nasledovníka
- ✦ Vykonajte akciu Mahane
- ✦ Vykonajte akciu Vypočutie Podobenstva



3 Hráč, ktorý dostane vašu priazeň, ju potom umiestni vedľa hracej dosky so zobrazeným symbolom lokácie. Počas akéhokoľvek neskoršieho kola môžu použiť tento symbol na dokončenie sady, aby mohli navštíviť apoštola (pozri Apoštoli, strana 17).

4 Nakoniec dostanete svoju odmenu: Vytiahnite kartu XXXIII A.D. a pridajte si ju do ruky. Potom posuňte svoj žetón Splnených Priazní o 1 pole dopredu na dráhe Priazni. Ak sa na tomto poli zobrazuje nejaká odmena, vrátane VB, okamžite ju získate (pozrite si dráha Priazni, strana 16).



ZAVOLAŤ NASLEDOVNÍKA

Môžete bezplatne presunúť 1 Nasledovníka z tábora na hracej doske na ľubovoľné prázdne miesto na Púšť, Horu alebo Jazero. Na rovnakom mieste nemôžete mať naraz viac ako 3 Nasledovníkov.



ZMENA MIESTA

Môžete presunúť 1 zo svojich Nasledovníkov, ktorí sú v oblasti Posledná večera, na akékoľvek iné prázdne miesto Poslednej večere bez toho, aby ste zaplatili cenu za nový priestor. Ak má nový priestor odmenu, môžete ju prijať alebo odmietnuť ako normálne, pokiaľ nejde o akciu Stretnutie Sanhedrinu, ktorá je povinná.



PRESUN NA TRH ALEBO CHRÁMU

Táto akcia vám umožňuje aktivovať Trh alebo Chrám v závislosti od toho, čo je zobrazené na karte. Pravidlá pre trh a chrám sú vysvetlené na stranách 14-15.



VZATIE DENÁROV

Zo spoločnej zásoby vezmite taký počet denárov, ktorý sa rovná uvedenému počtu mincí, alebo zaplaťte do spoločnej zásoby taký počet denárov, ktorý sa rovná uvedenému počtu mincí.



ZÍSKANIE KAMEŇA, CHLEBA, RÝB

Získate 1 Kameň, 1 Chlieb alebo 1 Rybu, podľa toho, ktorá ikona sa zobrazí na karte.



VÝMENA KARIET

Odstráňte všetky karty, ktoré máte na 3 poliach hracej dosky, a potom ich vložte späť na tieto miesta v ľubovoľnom poradí. Okrem toho, ak chcete, môžete zahodiť až 3 z týchto kariet. Ak dokážete dokončiť sadu apoštolov po výmene kariet, môžete ju použiť na návštevu apoštola počas tejto časti svojho ťahu. (Pamätajte, že apoštola môžete navštíviť iba raz za kolo – pozri Apoštoli, strana 17.)



STRETNUTIE SANHEDRIN

Posuňte žetón Sanhedrin o 1 pole dopredu na jeho dráhe.



DOBRANIE KARTY MAHANE

Môžete si vziať 1 kartu Mahane a pridať si ju do ruky: buď 1 z 2 kariet lícom nahor na hlavnej doske alebo vrchnú kartu z balíčka. V každom prípade je karta bezplatná. Ak si vezmete kartu z lícom nahor, nahraďte ju novou kartou z balíčka. Použitie tejto akcie vám nezabráni v kúpe karty Mahane počas kroku 3 vášho ťahu.



DOBRANIE KARTY XXXIII A.D.

Môžete si dobrať kartu XXXIII A.D. a pridať si ju do ruky.

Čoskoro potom prechádzal mestami a dedinami a hlásal a prinášal dobré posolstvo o Božom kráľovstve. Boli s ním Dvanásť spolu s niekoľkými ženami, ktoré boli vyličené zo zlých duchov a slabostí: Mária, zvaná Magdaléna, z ktorej vyšlo sedem démonov, a Joanna, manželka Herodesovho správcu Chuzu, a Zuzana a mnohé ďalšie, ktorí ich zabezpečili zo svojich zdrojov.

Lc 8,1-3

Vaša hráčska doska vám pomôže spravovať vaše figúrky. Balíček štartovacích kariet budete mať vždy naľavo od hracej dosky a napravo budete mať svoj vlastný odkladací balíček. V blízkosti svojej hráčskej dosky, v plnej viditeľnosti ostatných, budete mať žetóny denárov a priazne. Hráčska doska je rozdelená do nasledujúcich oblastí:



1 ŽETÓN HOLUBÍC



Váš žetón Holubíc zostane v tomto priestore, kým ho nepoužijete. Svoj žetón Holubíc môžete použiť iba raz počas celej hry, počas 1. kroku vášho ťahu, namiesto hrania karty 5.

Svoj žetón Holubíc môžete použiť na získanie 1 zo 4 odmien ocenení, ktoré ponúkajú apoštoli, bez toho, aby ste žiadnu z nich položili k stolu pri poslednej večeri. Po použití je váš žetón Holubíc odstránený z hry.

Ak nepoužijete svoj žetón Holubíc, na konci hry získate 5 VB. Okrem toho sa tento žetón používa ako na nerozhodný výsledok, ak máte remízu vo VB.

2 PRIPOMIENKY



Zakaždým, keď hráč umiestni Nasledovníka do oblasti Posledná večera, môže tento hráč umiestniť Obety do svojho skladu.



Zakaždým, keď hráč vykoná akciu Vykonanie Prianze (pozri stranu 11), potiahne si kartu XXXIII A.D.

3 MIESTO NA HRACIE KARTY

Keď budete hrať karty, umiestnite ich do týchto 3 políčk. Každé miesto môže obsahovať toľko kariet, koľko chcete, ale nemôžete zmeniť poradie svojich kariet (pokiaľ neurobíte akciu Výmena Kariet – pozri stranu 11). Ak dokážete zahrať kompletnú sadu kariet na rovnakom mieste a v správnom poradí, môžete ich použiť na návštevu apoštola (a presunúť ich na miesto pri stole – pozri Apoštoli, strana 17).

Keď použijete sadu kariet na návštevu apoštola, karty z tejto sady sa odstránia z hracej dosky. Štartovacie karty sú umiestnené lícom nahor do odhadzovacej kôpky. Karty Mahane a XXXIII A.D. sú umiestnené na spodku príslušných balíčkov v ľubovoľnom poradí. Všetky žetóny Náklonnosti použité na dokončenie sady sú z hry odstránené.

Žetóny Náklonnosti

Počas hry pravdepodobne dostanete žetóny Náklonnosti od ostatných hráčov, keď vykonajú akciu Vykonanie Prianze (pozri stranu 11). Akonáhle „zobierate“ náklonnosť, môžete použiť žetóny na dokončenie sady apoštolov a nahradiť 1 alebo viac kariet.





Hráč hrá (a používa) kartu jazera pod kartou hory na svojom hráčskom pláne. Keďže má k dispozícii žetón Náklonnosti so symbolom chrámu, môže dokončiť set (Hora - Chrám - Jazero), ktorá mu umožňuje umiestniť bieleho apoštola. Po umiestnení apoštola k stolu hráč získava body Apoštola, odhodí 2 karty a odstráni žetón Náklonnosti z hry.

4 TÁBOR A SKLAD

Táto oblasť vašej hráčskej dosky predstavuje tábor, kde sa na začiatku hry zhromaždili vaši Nasledovníci. Odtiaľto ich presuniete na rôzne miesta, zatiaľ čo budete čakať na pozvanie na večeru s Ježišom a jeho apoštolmi. Je to tiež váš sklad, kde budete ukladať zdroje, ktoré potrebujete na podporu svojich Nasledovníkov, ako aj všetky žetóny Obety, ktoré nazbierate.

Miesta v tejto oblasti vašej hráčskej dosky sú obmedzené. Keď pošlete Nasledovníka do miest, uvoľníte miesto vo vašom sklade, ktoré potom môžete použiť na uchovávanie zdrojov a Obety. Ak postúpíte na druhé pole na dráhe Priazne, uvoľníte ďalšie miesto v sklade odstránením žetónu Blokády.

Ponuka Obety



Dary sú dary, ktoré by spoločenstvo chcelo darovať Ježišovi a jeho najbližším. Za všetky žetóny Obety, ktoré nazbierate, získate odmeny. Zakaždým, keď pošlete Nasledovníka z akéhokoľvek miesta na poslednú večeru, môžete umiestniť 1 žetón Obety na prázdne miesto vo vašom sklade. Ak tak urobíte, Obeta bude zaberáť toto miesto až do konca hry. Ak Obetu neumiestníte, priestor bude stále k dispozícii na uloženie zdrojov. Rozhodnutie o tom, či umiestniť alebo neumiestniť ponuku Obety, musí byť urobené ihneď po umiestnení Nasledovníka do priestoru Poslednej večere a neexistuje spôsob, ako zmeniť názor a zvrátiť rozhodnutie, keď už bolo urobené.



Hráči získajú na konci hry 1 víťazný bod za každý žetón Obety v ich sklade.

5 PODOBENSTVÁ

Počas hry si môžete prečítať Podobienstvá, ktoré obohatia váš pocit spolupatričnosti a poskytnú vám podnet na zamyslenie. Zakaždým, keď získate žetón Podobienstva (pozri stranu 10), umiestnite ho do tejto oblasti hracej dosky na prvé prázdne miesto zľava. Ak sa v tomto priestore zobrazí výhoda, okamžite ju získate.



HRACÍ PLÁN



Keď prehovoril, povedal Šimonovi: ,Vyjdi do hlbkej vody a spust' siete na úlovok.' Šimon odpovedal: ,Učiteľ, pracovali sme celú noc, ale nič sme nechytli. Ale ak to povieš, spustím siete.' Keď to urobili, chytili toľko rýb, že sa im siete začali trhať.

Lc 5,5_7

1 DRÁHA VÍŤAZNÝCH BODOV



Táto dráha vedie pozdĺž vonkajšieho okraja dosky. Ak hráč dosiahne viac ako 100 bodov, prevráti svoj žetón Bodov ako pripomienku už získaných bodov.

2 LOKÁCIE

Karty súvisia s 5 miestami na hlavnej doske: Trh, Púšť, Hora, Jazero a Chrám. Zakaždým, keď hráč zahrá kartu, môže aktivovať miesto, ktoré zodpovedá danej karte. Účinky každého miesta sú nasledovné:



TRH

Judah a izraelská krajina s vami obchodovali; vymenili za váš tovar pšenicu z Minnithu, proso, med, olej a balzam.

Ež 27,17

Ak aktivujete Trh, môžete vymeniť zdroje za denáre a naopak, koľkokrát si vyberiete. Ceny za suroviny sú pevné: kamene sa kupujú alebo predávajú za 2 denáre, chlieb za 3 denáre a ryba za 4 denáre (tieto ceny sú vytlačené na tabuli ako pripomienka). Výmeny na trhu sa vždy uskutočňujú so spoločnou zásobou.

Alternatívne si na Trhu môžete kúpiť kartu Mahane za denáre, pokiaľ ste neuskutočnili žiadne predaje alebo nákupy surovín, ktoré sa otáčajú. Stále si môžete, ak si to želáte, kúpiť ďalšiu kartu Mahane za 2 denáre počas kroku 3 vášho kola.

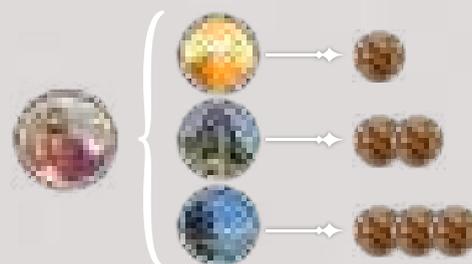


CHRÁM

Prišli k nemu slepí aj chromí do chrámu a on ich uzdravil.

Mt 21,14

Aktivácia chrámu umožňuje hráčovi poslať Nasledovníkov zo svojho tábora do púšte, hory a/alebo jazera. Môžete presunúť toľko Nasledovníkov, koľko chcete, zo svojho tábora na prázdne miesta v púšti, hore a/alebo jazere, pokiaľ máte peniaze na zaplatenie. Množstvo denárov, ktoré musíte zaplatiť za každého Nasledovníka, ktorého presuniete, závisí od destinácie:



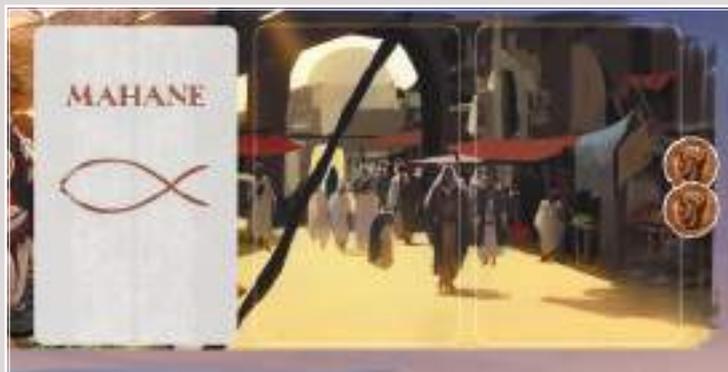
- ✦ **Púšť: 1 Denár**
- ✦ **Hora: 2 Denáre**
- ✦ **Jazero: 3 Denáre**

Zaplaťte požadované mince do spoločnej zásoby. Pamätajte, že v každom umiestnení nemôžete mať viac ako 3 Nasledovníkov.

Ak sú všetky miesta na mieste, kam sa chcete presunúť, plné, stále tam môžete presunúť Nasledovníka odstránením 1 Nasledovníka, ktorý patrí inému hráčovi a umiestnením svojho Nasledovníka na teraz prázdne miesto. Ak tak urobíte, musíte zaplatiť cenu denárov tomuto hráčovi a zaplatiť 1 ďalší denár zo spoločnej zásoby. Nasledovník, ktorého odoberiete, sa vráti do tábora jeho vlastníka. Ak nie sú k dispozícii žiadne voľné miesta, hráč bude musieť Nasledovníka ubytovať do konca svojho ďalšieho kola a v prípade potreby odhodiť žetóny zdrojov.

3 BALÍČEK MAHANE

Mahane je názov hlavného trhu v Jeruzaleme. Hráči si môžu tieto karty zakúpiť počas 3. kroku svojho ťahu (pozri stranu 8).



Červený hráč zahrá kartu Trh a predá 2 žetóny chleba a získa za ne 6 denárov. Červený sa potom tiež rozhodne kúpiť žeton ryby a zaplatí zaň 4 denáre.



PÚŠŤ, HORA, JAZERO

Ale teraz sa viac ako inokedy šírila správa o Ježišovi; zhromaždili sa mnohé zástupy, aby ho počuli a boli uzdravení zo svojich chorôb. Ale utiahol sa na opustené miesta a modlil sa.

Lc 5,15-16

Zdroje môžete získať z týchto lokalít: Kamene nájdete v púšti, Chlieb v horách a Ryby v jazere. Keď aktivujete jedno z týchto miest, získate toľko zdrojov daného typu, koľko sledovateľov máte v danom momente na danom mieste.

Nikdy nemôžete mať naraz viac ako 3 Nasledovníkov v každej lokalite.



Po zahrnutí karty Hory dostane hráč 2 žetóny chleba, keďže má v danej lokalite 2 Nasledovníkov.

4 DRÁHA PRIAZNE A PRIESTOR PRE KARTY XXXIII A.D. ★★★★



Pri každom použití akcie Vykonanie Priezne posuniete žetón doprava na tejto dráhe (pozrite si stranu 11). Keď tak urobíte, okamžite získate zobrazené VB a dostanete akúkoľvek odmenu, ktorá je vytlačená v priestore, do ktorého sa presuniete (ak existuje). Tiež si vytiahnete kartu XXXIII A.D. Odmeny, ktoré sa môžu objaviť na dráhe Priezne, sú:

 **Odstránite svoj žetón Blokovaneho skladu z hracej dosky: teraz máte vo svojom sklade ďalšie miesto.**

 **Dostanete 2 Denáre zo spoločnej zásoby**

5 MIESTO PRE PODOBENSTVÁ

V ten istý deň Ježiš vyšiel z domu a sadol si pri jazero. Zhromaždili sa okolo neho také veľké zástupy, že nastúpil do člna a sadol si doň, kým všetok ľud stál na brehu.

Mt 13,1-2



Toto je oblasť, kde sú umiestnené hromady žetónov Podobienstiev. Keď hráči vykonajú akciu Vypočutie Podobienstva (pozri stranu 10), dostanú vrchný žetón z jedného z týchto hromádok.

6 POSLEDNÁ VEČERA

Keď prišla hodina, Ježiš a jeho apoštoli si sadli za stôl. A on im povedal:

Veľmi som túžil oslavovať s vami túto Veľkú noc skôr, ako budem trpieť!

Lebo vám hovorím, že ho už nebudem jesť, kým nenájde naplnenie v Božom kráľovstve.“

Lc 22,14-16

Zakaždým, keď vykonáte akciu Presun na Poslednú večeru alebo Pozvanie na poslednú večeru, umiestnite Nasledovníka na prázdne miesto v tejto časti základnej dosky (pozri stranu 14), po zaplatení všetkých potrebných nákladov. Ak je na tomto poli odmena, dostanete ju okamžite.

Apoštoli majú svoje vlastné vyhradené „miesta“ pri stole v oblasti Poslednej večere. Keď navštívite apoštola, presuniete ich na tieto miesta (pozri stranu 17). Umiestnenie vašich Nasledovníkov v oblasti poslednej večere a apoštolov, ktorí sa nachádzajú najbližšie k nim, určí, koľko VB získate na konci hry pre týchto Nasledovníkov (pozri stranu 21).

7 ZAČIATOČNÉ MIESTA PRE APOŠTOLOV

Toto je oblasť, kde sú na začiatku hry umiestnení Apoštoli, každý vo svojej farbe. Čakajú tu, kým ich prinesú k stolu na poslednú večeru. Táto oblasť tiež zobrazuje 3 stĺpce pre apoštolské sady, ktoré sú vysvetlené nižšie.

8 APOŠTOLSKÝ SET

V týchto stĺpcoch sa zobrazujú symboly lokácii, ktoré potrebujete na dokončenie sady na hracej doske, aby ste mohli navštíviť apoštola. V niektorých hrách budete používať symboly lokácii, ktoré sú vytlačené na hracej ploche (ako napríklad vaša prvá hra). Alebo môžete tieto symboly zakryť náhodne umiestnenými žetónmi lokácii, takže pre každú hru budete mať inú kombináciu.

Spôsob, akým dopĺňate apoštolské sady, je vysvetlený nižšie.

9 APOŠTOLI

Ježiš vystúpil na vrch a zavolať k sebe tých, ktorých chcel, a oni prišli k nemu. Ustanovil dvanásť, aby mohli byť s ním a aby ich mohol posielat' kázat' a mať moc vyhánat' démonov.

Toto sú dvanásť, ktorých ustanovil: Šimon (ktorému dal meno Peter), Jakub Zebedejov syn a jeho brat Ján (im dal meno Boanerges, čo znamená „synovia hromu“), Ondrej, Filip, Bartolomej, Matúš, Tomáš, Jakub Alfeov syn, Tadeáš, Šimon Horlivec a Judáš Iškariotský, ktorí ho zradili.

Mc 3,13-19

Ježiš si vybral skupinu ľudí, ktorí si vypočuli a potom zvestovali jeho posolstvo. Nazval ich „rybármi ľudí“. Boli to jeho prví Nasledovníci, priatelia a tí, ktorí sedeli pri jeho stole počas Poslednej večere. Umiestnenie týchto apoštolov na miesta pri stole pri poslednej večeri je základnou súčasťou hry.

Na začiatku hry nie sú apoštoli pri stole. Nachádzajú sa vo svojej štartovacej oblasti na hlavnej doske. Sú rozdelení do 4 farieb: fialová (4), oranžová (3), biela (4) a strieborná (1). Ak chcete presunúť apoštola k stolu, budete ho musieť „navštíviť“. Ak chcete navštíviť apoštola, musíte najskôr dokončiť sadu 3 symbolov lokácie hraním kariet počas vašich ťahov. Pre každú farbu existuje iná sada symbolov, ktorá pozostáva z kombinácie 3 symbolov lokácie, ako je znázornené na hlavnej doske.

Zakaždým, keď zahráte kartu, umiestnite ju na hraciu dosku na 1 z 3 políčok. Vždy hrajte karty mierne rozložené, aby ste na týchto kartách videli všetky symboly lokácie. Ak chcete dokončiť sadu a navštíviť apoštola, musíte mať presne tri karty s rovnakými symbolmi lokácie, ako sú zobrazené na hlavnej doske, v presne rovnakom poradí. Ak máte v rovnakom priestore karty, ktoré sa nezhodujú so symbolmi v sade, nemôžete dokončiť sadu a navštíviť apoštola – dávajte si preto pozor, kam svoje karty umiestnite!

Našťastie môžete použiť žetóny Náklonnosti, ktoré vám pomôžu dokončiť vašu sadu symbolov: Každý žetón Náklonnosti, ktorý dostanete od iného hráča, bude zobrazovať symbol lokácie. Tento symbol môžete použiť namiesto jednej karty pri vytváraní sady, ktorá tento symbol potrebuje. Žetón Náklonnosti sa automaticky umiestni v správnom poradí pre vašu súpravu.



V prvom stĺpci pre karty vidíme sadu, ktorá bola správne dokončená s 3 kartami. V druhom stĺpci vidíme sadu, ktorú možno správne doplniť 2 kartami a 1 žetónom Náklonnosti. V treťom stĺpci vidíme sadu, ktorá nie je správne dokončená, pretože obsahuje karty, ktoré netvoria súčasť sady.

10 NAVŠTÍVENIE APOŠTOLA

Ak máte kompletnú sadu symbolov lokácie na poli na hracom pláne, môžete navštíviť apoštola počas kroku 2 svojho ťahu. Svoju sadu symbolov nemusíte okamžite použiť: Dokončenú sadu môžete nechať na hracej doske a použiť ju v ktoromkoľvek nasledujúcom ťahu. Apoštola však môžete navštíviť len raz za kolo.

Keď navštívite Apoštola, musíte postupovať podľa týchto krokov:

- A Postavenie Apoštola k stolu**
- B Získanie odmeny Apoštola**
- C Získavanie apoštolských bodov**
- D Vyčistenie hráčskej dosky**
- E Usadenie všetkých apoštolov**

A Postavenie Apoštola k stolu

Každá sada symbolov je spojená s inou farbou apoštola. Vezmite Apoštola, ktorý zodpovedá tejto farbe, z ich počiatkovej oblasti a položte ho na ľubovoľné voľné miesto pri stole Poslednej večere. Keď sa Apoštol posadí, nemôže sa po zvyšok hry znova pohybovať. Keď posledný Apoštol sedí pri stole, hra vstupuje do záverečnej fázy (pozri Koniec hry, strana 20).



Hráč dokončil túto sadu kariet, čo mu umožňuje umiestniť oranžového Apoštola na prázdne miesto pri stole.



B Získanie odmeny od Apoštola

V závislosti od farby apoštola, ktorý sedí, apoštol udeľuje hráčovi svoje „ocenenie“ vo forme odmeny, ako je popísané nižšie:



Fialový Apoštol
Okamžite môžete vykonať akciu Pozvanie na poslednú večeru (pozri stranu 10).



Oranžový Apoštol
Okamžite udeľujete VB za miesta, za ktorými sedí Apoštol. Všetci Nasledovníci, ktorí stoja za týmto Apoštolom, bez ohľadu na ich farbu, okamžite získajú VB pre svojich hráčov (podrobnosti nájdete v časti Nasledovníci pri Poslednej večeri na strane 21).



Keď oranžový Apoštol sedí na tomto poli pri stole, získavate VB: Červený hráč získa 5 + 4 VB pre svojich 2 Nasledovníkov; modrý hráč získa 3 VB; a žltý hráč získa 5 VB.



Biely Apoštol
Okamžite môžete vymieňať pozície medzi 1 svojim Nasledovníkom pri poslednej večeri a Nasledovníkom iného hráča bez toho, aby ste museli platiť cenu za nové miesto. Ani jeden z vás nezískava žiadnu odmenu za umiestnenie svojho Nasledovníka na novom mieste.



Žltý hráč umiestni bieleho Apoštola a potom vymení svojho vlastného Nasledovníka za modrého Nasledovníka.



Judas

Keď to Ježiš povedal, bol znepokojený v duchu a svedčil: „Veru, veru, hovorím vám, jeden z vás ma zradí.“

Jn 13,21

Strieborný diel Apoštola predstavuje Judáša. Judáš vyžaduje rovnakú sadu symbolov lokácie ako oranžoví Apoštolí a môže byť usadený pri stole rovnakým spôsobom. Ak posadíte Judáša, získate 5 denárov zo spoločnej zásoby.

Na konci hry dostanú všetci Nasledovníci za Judášom trest vo forme VB (pozri Nasledovníci pri Poslednej večeri, strana 20).

C Získavanie apoštolských bodov

Keď sa Apoštol usadí a udeľí sa mu odmena, hráč získa VB rovné počtu apoštolských bodov zobrazených na kartách použitých v sade.



Modrý hráč mohol dokončiť oranžový set apoštolorov použitím 2 kariet so symbolmi lokácie Chrám a Púšte a žetónu Náklonnosti so symbolom trhu. To im dáva 4 apoštolské body (okrem 4 bodov, ktoré práve získali vďaka odmeny za tohto Apoštola).

D Vyčistenie hráčskej dosky

Po dokončení týchto krokov musíte odhodiť karty použité v súpave Apoštolorov. Štartovacie karty sa umiestnia lícom nahor do odhadzovacej kôpky a po premiešaní balíčka ich možno znova použiť. Karty Mahane a XXXIII A.D. sú len na jedno použitie, takže po ich použití v sade ich musíte umiestniť na spodok príslušného balíčka. Všetky žetóny Náklonnosti, ktoré ste použili, sa z hry odstránia.

Ak všetci Apoštolí určitej farby sedeli pri stole, hráči môžu pokračovať v dokončovaní apoštolských setov pre túto farbu, hrať karty a dokonca získavať body Apoštolorov; ale už nedostávajú odmenu za Apoštola ani neposúvajú Apoštola k stolu.

E Usadenie všetkých apoštolov

Ak všetci apoštolí sedia pri stole pri poslednej večeri, vstupujú do platnosti nasledujúce špeciálne pravidlá. Toto urýchli koniec hry:

- Akékoľvek žetóny Holubíc, ktoré sa dovtedy nepoužili, nemôžu byť použité po zvyšok hry.
- Všetky žetóny Sanhedrin Rozsudok, ktoré sú stále na dráhe Sanhedrin, sú odstránené z hry.
- Na začiatku každého kola sa žetón Sanhedrin automaticky posunie o 1 pole dopredu. Okrem toho sa žetón Sanhedrin bude naďalej normálne pohybovať dopredu vždy, keď akcia Nasledovníka zobrazí symbol Sanhedrin.

II ZHROMAŽDENIE SANHEDRIN

Vzali Ježiša k veľkňazovi a zišli sa všetci veľkňazi, starší a zákonníci.

Veľkňazi a celý Sanhedrin hľadali dôkazy proti Ježišovi, aby ho mohli usmrtiť, ale nenašli.

Mnohí proti nemu krivo svedčili, no ich výpovede nesúhlasili.

Mc 14,53-56

Sanhedrin alebo „Najvyššia rada Židov“ bol najvyšším židovským tribunálom. Pochádza z 2. storočia p.n.l. a existovala až do roku 70 n. l. Tvorilo ju 71 členov a predsedal jej veľkňaz. Všetci jeho členovia patrili ku kňazskej elite a šľachte. Počas vlády Rimanov, ktorá sa začala v roku 63 p.n.l. Rímska ríša odobrala Sanhedrinu moc rozhodovať o živote alebo smrti tých, ktorí boli pred nimi postavení. Akékoľvek rozsudky uložené Sanhedrinom, ktoré zahŕňali trest smrti, musel schváliť rímsky prokurátor (magistrát), ako to bolo v prípade Ježiša. Z tohto dôvodu bol Ježiš po odsúdení na smrť Sanhedrinom privedený pred Pontského Piláta.

Ako Ježišov vplyv v Jeruzaleme rástol, trpezlivosť rady Sanhedrin došla. Aby sa to ukázalo, žetón Sanhedrin sa pohybuje po svojej dráhe, a keď dosiahne koniec svojej cesty, znamená to, že Ježiš bol odsúdený na smrť na kríži a hra sa skončila (pozri Koniec hry, strana 20).



Keď ktorýkoľvek hráč v dôsledku akcie svojich Nasledovníkov spôsobí, že sa žetón Sanhedrin presunie na pole, ktoré obsahuje žetón Sanhedrin Rozsudok, tento žetón sa okamžite použije. Každý hráč si musí individuálne spočítať VB, ktoré získa, keď je tento žetón aktivovaný. Hráč, ktorý spôsobil, že sa žetón presunul do tohto poľa, získa všetky VB, ktoré sú udelené žetónom, zatiaľ čo ostatní hráči dostanú iba polovicu VB, ktoré sú im udelené (zaokrúhlené nadol, kde je to potrebné). Po ohodnotení je žetón odstránený z hry. Rôzne žetóny Sanhedrin Rozsudok majú rôzne účinky:

◆ ŽETÓNY SANHEDRIN ROZSUDOK



Hráči získajú 1 VB za každý žetón Podobenstva, ktorý majú v oblasti Podobenstva na svojom hráčskom pláne.



Hráči získajú 1 VB za každý žetón Obety, ktorý majú vo svojom sklade.



Hráči získajú 1 VB za každý kameň, chlieb a rybu, ktorý majú vo svojom sklade.



Hráči získajú 1 VB za každého zo svojich Nasledovníkov, ktorých majú v púštnych, horských a jazerných lokalitách.



Hráči získajú 1 VB za každú vykonanú Priezneň (to sa dá ľahko spočítať sčítaním polí, ktorými sa posunuli na dráhe Priezneň).



Hráči získajú 1 VB za každého zo svojich Nasledovníkov, ktorých majú v oblasti Posledná večera.



Tento žetón sa používa iba v hrách pre 2 hráčov. Hráči získajú 1 VB za každého Priateľského Nasledovníka, ktorého majú v zásobe.



CONSUMMATUM EST · KONIEC HRY



Potom jeden z Dvanástich – ten, ktorý sa volal Judáš Iškariotský – išiel k veľkňazom a spýtal sa: Čo mi chcete dať, ak vám ho vydám? Napočítali mu teda tridsať strieborných.

Mt 26,14-15

Hra sa automaticky končí v momente, keď žetón Sanhedrin dosiahne posledné miesto na svojej dráhe a Ježiš je odsúdený na smrť. To sa môže stať 2 spôsobmi:



- Keď sa žetón Sanhedrin počas hry pohybuje normálne, kým nedosiahne koniec dráhy.
- Ak hráč umiestni svojho posledného Nasledovníka do poľa pri poslednej večeri (to znamená, že všetci Nasledovníci farby tohto hráča sú pri poslednej večeri), potom sa žetón Sanhedrin automaticky presunie na posledné políčko svojej stopy.

Tiež pamätajte, že ak všetci Apoštoli sedia pri stole pri poslednej večeri, koniec hry sa urýchli, pretože žetón Sanhedrin sa na začiatku každého nového kola automaticky posunie o 1 pole dopredu (pozri Usadenie všetkých apoštolov, strana 19).

Hneď ako žetón Sanhedrin dosiahne posledné políčko svojej dráhy, hra sa skončí a udelia sa VB na konci hry. Hráči získajú víťazné body na konci hry za nasledujúce:

- 1 Za žetóny Podobenstva
- 2 Za Nasledovníkov pri Poslednej večeri
- 3 Za Obety
- 4 Za žetón Holubíc

1 ZA ŽETÓNY PODOBENSTVA

Okrem okamžitého VB, ktorý hráč získal, keď získal každé Podobenstvo počas hry, na konci hry získa aj ďalšie body v závislosti od celkového počtu Podobenstiev, ktoré majú na svojom hráčskom pláne, ako je uvedené v nasledujúcej tabuľke:

	1	2	3	4	5	6	7
	1	3	6	10	13	15	18

2 ZA NASLEDOVNÍKOV PRI POSLEDNEJ VEČERI

Každý Nasledovník v priestore v oblasti Posledná večera získava VB podľa toho, za kým sedí. Čím bližšie je Nasledovník Ježišovi alebo jednému z Apoštolov, tým má väčšie VB.

Všimnite si, že ani Ježiš, ani Apoštoli neudeľujú žiadneho hráča žiadnymi VB. Čísla na značkách pripomínajú body pridelené miestam za ich sedadlom pri stole. Sú to Nasledovníci umiestnení za Ježišom a apoštolmi, ktorí získavajú VB. Pamätajte, že Nasledovníci v rohoch tiež generujú VB pre svojich hráčov na základe farby apoštola, ktorý s nimi susedí (alebo odčíta VB v prípade Judáša). Kvôli prehľadnosti môžete položiť apoštolov po ohodnotení každého z nich.

Tieto body sa udeľujú takto:



Ježiš

Kým charizmatická prítomnosť Ježiša by mohla zaplniť celú sálu, pre účely hry zaberá len 4 miesta. Každý Nasledovník, ktorý je v priestore hneď za ktorýmkoľvek z týchto miest, udeľuje tomuto hráčovi 7 VB. Ďalší Nasledovník v tomto rade (ten, ktorý je od Ježiša oddelený 1 medzerou) udeľuje 6 VB. Ďalší (o 2 polia) udeľuje 5 VB a posledný (o 3 polia) 4 VB.



Apoštoli (okrem Judáša)

Každý Nasledovník, ktorý je hneď za apoštolom, udelí VB svojmu hráčovi v závislosti od farby tohto apoštola: Každý Nasledovník hneď za fialovým apoštolom udelí 4 VB; každý Nasledovník hneď za oranžovým apoštolom udeľuje 5 VB; a každý Nasledovník hneď za bielym apoštolom udeľuje 6 VB. Na základe týchto východiskových bodov každý Nasledovník udelí o 1 VB menej za každé miesto, o ktoré je oddelený od apoštola vo svojom rade.



Judáš

Nasledovník, ktorý je hneď za Judášom, odoberie tomuto hráčovi 5 VB. Ďalší Nasledovník (1 pole ďalej od Judáša) odoberie 4 VB a posledný (o 2 polia) odoberie 3 VB.

Pamätajte, že Nasledovníci v rohoch tiež generujú VB pre svojich hráčov na základe farby apoštola, ktorý s nimi susedí (alebo odčíta VB v prípade Judáša).



V prípade oranžového Apoštola dáva žltý Nasledovník 5 VB svojmu hráčovi, modrý 4 VB a červený 3 VB. Červený Nasledovník v rohu dáva svojmu hráčovi ďalších 5 VB – bodujú aj Nasledovníci v rohoch. V prípade bieleho Apoštola dáva červený Nasledovník 6 VB červenému hráčovi, modrý 5 VB a žltý 4 VB. Judáš odoberá 5 VB modrému hráčovi a 4 VB žltému hráčovi. Nakoniec Nasledovníci, ktorí sú v štyroch poliach za Ježišom, dajú svojim hráčom 7, 6, 5 a 4 VB.

3 ZA OBETY



Hráči získajú 1 VB za každý žetón Obety, ktorý majú vo svojom sklade.

4 ZA ŽETÓN HOLUBÍC



Hráči, ktorí majú na svojej hráčkovej doske stále svoj žetón Holubíc, získajú každý 5 VB.

Hru vyhráva hráč, ktorý má najvyššie skóre. Ak je nerozhodný výsledok, vyhráva ten, kto má na svojom hráčskom pláne stále svoj žetón Holubíc (medzi tými, ktorí sú nerozhodní). Ak je stále remíza, víťazom sa stáva ten z tých, ktorí majú stále remízu, ktorí počas hry získali viac výhod. Ak je v tomto bode stále remíza, o víťazstvo sa delia hráči s nerozhodným výsledkom.

HRA PRE DVOCH HRÁČOV

Hra pre 2 hráčov má určité zmeny v pravidlách, ako tie, ktoré sa používajú pre hru 3 alebo 4 hráčov. Tieto zmeny sú uvedené nižšie:

PRÍPRAVA HRY PRE 2 HRÁČOV

HRACÍ PLÁN

Položte hlavnú dosku stranou označenou pre 1 alebo 2 hráčov smerom nahor.



ŽETÓNY PRIAZNE

Vezmite žetóny splnených Prieznaní a vložte ich späť do krabice: nepoužívajú sa v hre pre 2 hráčov.

KARTY MAHANE

Vezmite balíček kariet Mahane a oddeľte tie, ktoré majú tento symbol v pravom dolnom rohu. Ostatné karty vráťte do krabice.



ŽETÓN SANHEDRIN ROZSUDOK

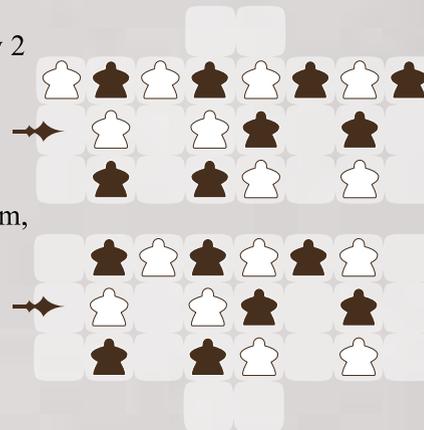
Použite žetóny Sanhedrin Rozsudok, vrátane tej, na ktorej je ikona 2 hráčov, ale odstráňte tú s ikonou Do a Favor. Zmiešajte ich lícom nadol a potom ich náhodne umiestnite do polí Sanhedrin na hlavnej doske. Potom ich otočte tak, aby boli lícom nahor. Vložte žetón, ktorý ste nepoložili na dosku, späť do krabice. Umiestnite žetón Sanhedrin na spodok jej dráhy.

ŽETÓN PODOBENSTVA

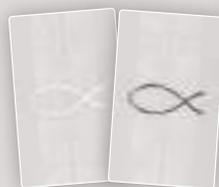
Vezmite žetóny Podobenstva v hodnote 2 VB a 3 VB a vložte ich späť do krabice. V hrách pre 2 hráčov používajte iba žetóny Podobenstva v hodnote 0 VB a 1 VB.

PRIATEĽSKÝ NASLEDOVNÍCI

Umiestnite Nasledovníkov 2 farieb, ktoré nebudete používať pri Poslednej večeri tak, aby to zodpovedalo usporiadaniu na obrázku (nezáleží na tom, akú farbu má každý Nasledovník). Toto sú Priateľský Nasledovníci, ktorí môžu byť prínosom pre oboch hráčov



ŠTARTUJÚCE KARTY



Bežné balíčky štartovacích kariet sa nepoužívajú. Namiesto toho každý hráč používa jeden zo špeciálnych balíčkov pre 2 hráčov s 10 štartovnými kartami.

ZAČÍNAJÚCI NASLEDOVNÍCI V LOKALITÁCH

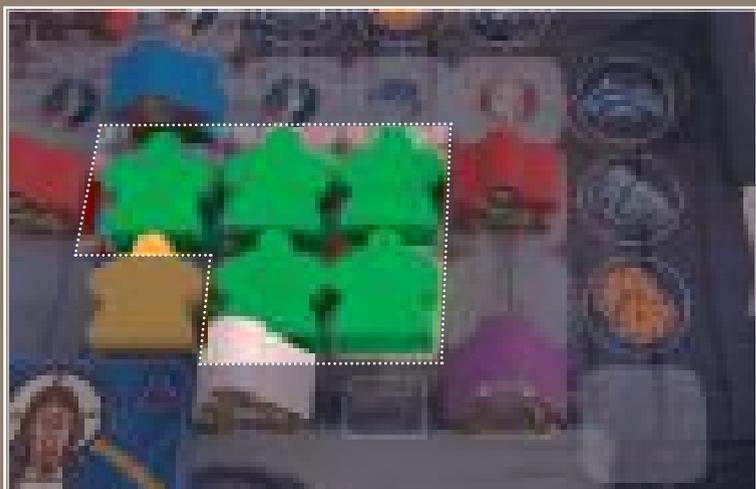
Namiesto rozmiestnenia 4 Nasledovníkov rozmiestnených po púšti, hore a jazere, každý hráč umiestni 2 Nasledovníkov do každého z miest: 2 do púšte, 2 do hory a 2 do jazera.

PRIATEĽSKÝ NASLEDOVNÍCI

Priateľskí Nasledovníci sú Nasledovníci z iných komunít, ktorí spolupracujú s oboma hráčmi. Sú reprezentovaný použitím 15 figúrok v iných farbách, ako používajú hráči. Počas prípravy hry sú umiestnené do polí Posledná večera, ako je znázornené vyššie. Hráči môžu získať priateľských Nasledovníkov a umiestniť ich do špeciálnej zásoby vedľa ich hráčskej dosky, aby ich neskôr mohli použiť na získanie víťazných bodov.

BODOVACIE SKUPINY PRIATEĽSKÝCH NASLEDOVNÍKOV

Počas hry sa budú Priateľskí Nasledovníci postupne zoskupovať podľa farby v oblasti Posledná večera. Skupinu priateľských Nasledovníkov tvoria všetci Nasledovníci rovnakej farby, ktorí susedia navzájom ortogonálne (to znamená horizontálne a vertikálne, ale nie diagonálne). Keď akákoľvek herná akcia naznačuje, že hráč môže skórovať skupinu priateľských Nasledovníkov, tento hráč získa 1 VB za každého priateľského Nasledovníka rovnakej farby, ktorá je v tejto skupine.



Hráč získa 5 VB, keď získa túto skupinu priateľských Nasledovníkov.

UMIESTNENIE NASLEDOVNÍKOV V OBLASTI POSLEDNEJ VEČERE

V hre pre 2 hráčov, keď umiestnite Nasledovníka pri poslednej večeri (pomocou akcie Presun na poslednú večeru alebo Pozvanie na poslednú večeru), máte na výber: Môžete ich umiestniť na prázdne miesto podľa normálneho pravidlá ALEBO ich umiestniť do priestoru, kde sa nachádza priateľský Nasledovník. Ak tak urobíte, vezmite si tohto priateľského Nasledovníka a umiestnite ho na hraciu dosku. Ale nedostanete žiadnu odmenu, ktorá je vytlačaná v tomto priestore.



Červený hráč pošle Nasledovníka na toto pole, pričom najprv vezme priateľského Nasledovníka, ktorý je už v poli, a položí ho vedľa svojho vlastného hráčskeho plánu.

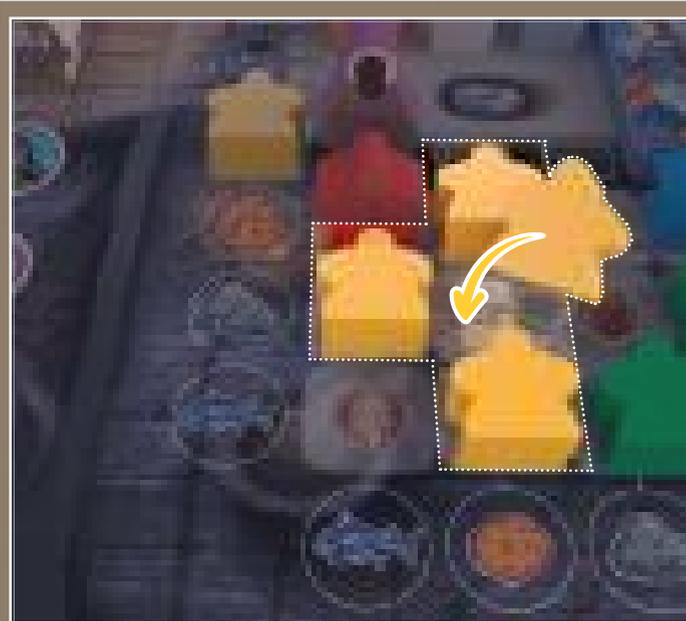
DODATOČNÉ AKCIE NASLEDOVNÍKOV

Nasledujúce akcie Nasledovníkov sú exkluzívne pre hru 2 hráčov:



Umiestnenie Priateľského Nasledovníka

Môžete umiestniť priateľského Nasledovníka, ktorého máte vo vlastnej rezerve, na prázdne miesto poslednej večere – nemusíte platiť náklady na toto miesto. Ak ho umiestnite ortogonálne (vertikálne alebo horizontálne) vedľa 1 alebo viacerých priateľských sledovateľov rovnakej farby, okamžite získate skóre tejto skupiny priateľských Nasledovníkov, ako je vysvetlené v časti vyššie.



Pokračujúc v príklade vyššie, červený hráč zahrá kartu a rozhodne sa umiestniť priateľského Nasledovníka do vyznačeného priestoru. Týmto spôsobom získa červený 4 VB za skóre tejto skupiny priateľských Nasledovníkov.



POHYB PRIATEĽSKÉHO NASLEDOVNÍKA

Môžete presunúť priateľského Nasledovníka akejkoľvek farby, ktorý sa nachádza na poli poslednej večere, a umiestniť ho na akékoľvek iné prázdne miesto poslednej večere. Ak je umiestnený ortogonálne vedľa 1 alebo viacerých ďalších priateľských Nasledovníkov rovnakej farby, okamžite skórujete túto skupinu priateľských Nasledovníkov, ako je vysvetlené vyššie.

• PRIAZNE •

V hre pre 2 hráčov sa za Vykonanie Prianze neudeľujú žiadne VB, pretože sa nepoužívajú žetóny Náklonnosti.



VÝZVA PRE BARABÁŠA - REŽIM SÓLO



Keď sa teda zástup zhromaždil, Pilát sa ich opýtal: „Koho chcete, aby som vám prepustil: Barabáša, alebo Ježiša, ktorý sa volá Mesiáš?”

Ale veľkňazi a starší presvedčili zástupy, aby požiadali o Barabáša a Ježiša usmrtili. Pilát im povedal: „Čo teda urobím s Ježišom, ktorý sa volá Kristus? Všetci povedali: „Ukrižuj Ho! Potom im prepustil Barabáša; ale keď dal Ježiša zbičovať, vydal Ho, aby bol ukrižovaný“

Mt 27,16-26

HRANIE PROTI BARABÁŠOVI

Pri hraní solo hry sa jeden hráč postaví proti Barabášovi, ktorý čaká na odsúdenie za svoje zločiny, keď bude Ježiš zatknutý. Barabáš pozná zámery Sanhedrinu a ich posadnutosť Ježišom a snaží sa využiť situáciu na odpustenie. Akcie a rozhodnutia Barabáša počas hry sú riadené hrou samotnou.

V nasledujúcich pravidlách solo režimu, keď sa odkazuje na „hráča“, hovoríme o vás (ľudskom hráčovi), a keď sa hovorí o „Barabášovi“, hovoríme o vašom protivníkovi, ktorý je ovládaný hrou.

PRÍPRAVA SÓLO HRY

Sólo hra je nastavená rovnako ako hra pre 3 alebo 4 hráčov, s výnimkou týchto zmien:

HRACÍ PLÁN

Položte hlavnú dosku stranou označenou pre 1 alebo 2 hráčov smerom nahor.



ŽETÓNY NÁKLONNOSTI

Vezmite žetóny Náklonnosti a vložte ich späť do krabice, pretože sa nepoužívajú v režime sólo hry.

ŽETÓNY LOKÁCIE

Vezmite žetóny Lokácie pre set Apoštolov a vložte ich späť do krabice, pretože sa nepoužívajú v režime sólo. Namiesto toho budete hrať s lokáciami symbolov, ktoré sú vytlačené na hracej ploche.

KARTY MAHANE

Vezmite balíček kariet Mahane a oddeľte tie, ktoré majú tento symbol v pravom dolnom rohu. Ostatné karty vráťte do krabice.



ŽETÓNY SANHEDRIN ROZSUDOK

Nájdite 8 špeciálnych žetónov Sanhedrin Rozsudok pre sólo režim (s touto ikonou). Zamiešajte ich a náhodne umiestnite 6 z nich do polí Sanhedrin na hlavnej doske lícom nadol.

Neotáčajte ich. Budú odhalené, keď žetón Sanhedrin dosiahne každého z nich.



ŽETÓN PODOBENSTVA

Nájdite žetóny Podobenstva v hodnote 2 VB a 3 VB a vložte ich späť do krabice. V hrách typu sólo režim používajte iba žetóny Podobenstva v hodnote 0 VB a 1 VB.

NASLEDOVNÍCI BARABÁŠA

Vyberte si 1 z hráčových farieb, ktoré pre seba nepoužívate, aby ste sa stali Nasledovníkmi Barabáša.

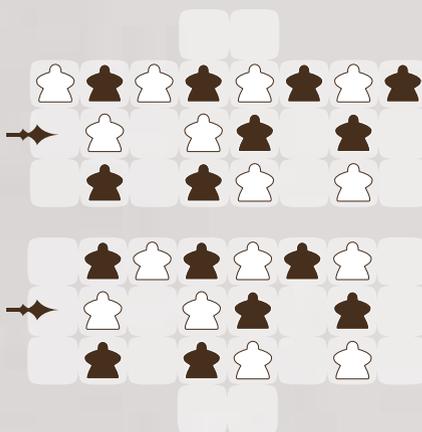
BARABÁŠOV BALÍČEK KARIET

Vezmite balíček 25 kariet Barabáša, zamiešajte ich a umiestnite ich niekde na dosah. Barabáš nepotrebuje hráčsku dosku, pretože nepoužíva zdroje ani mince. Počas hry budete potrebovať iba miesto na odhalenie kariet z jeho balíčka a na umiestnenie kartičiek Podobenstva, ktoré zbiera.



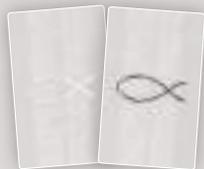
PRIATEĽSKÝ NASLEDOVNÍCI PRI POSLEDNEJ VEČERI

Umiestnite Nasledovníkov 2 farieb hráčov, ktoré ešte nepoužívate, do polí poslednej večeri uvedených na obrázku. Nezáleží na tom, akú farbu má každý Nasledovník, ale všimnite si, akú farbu používate pre každého z bieleho a čierneho sledovača na obrázku. Toto sú Priateľskí Nasledovníci, ktorí môžu byť prínosom pre vás a môžu byť prínosom aj pre Barabáša. Priateľskí Nasledovníci v hrách sólo sa riadia rovnakými pravidlami ako v hrách pre 2 hráčov – pozri stranu 22.



ŠTARTOVACÍ BALÍČEK KARIET

Štandardné balíčky štartovacích kariet sa nepoužívajú. Namiesto toho vytvorte špeciálny balíček 20 kariet zmiešaním 2 balíčkov štartovacích kariet pre 2 hráčov.



NASLEDOVNÍCI ZAČÍNajúCI V LOKÁCIÁCH

Namiesto toho, aby ste umiestnili celkovo 4 Nasledovníkov rozmiestnených po púšti, hore a jazere, umiestnite 2 svojich vlastných Nasledovníkov a 2 Nasledovníkov Barabáša do každej z miest: 2 do púšte, 2 do hory a 2 pri jazere.



ZAČIATOČNÉ ZDROJE

Umiestnite 1 Kameň, 1 Chlieb, 1 Rybu a 1 žetón Obety na prázdne miesta vo vašom sklade. Nakoniec si vezmite 6 denárov zo spoločnej zásoby.

KOLO HRY

Barabáš hrá prvý, ťahá a vyhodnocuje kartu zo svojho balíčka. Keď je karta úplne vyriešená, Barabášov ťah sa skončí a vy vykonáte svoj vlastný ťah ako zvyčajne. Od tohto momentu sa ťahy Barabáša a vás naďalej striedajú až do konca hry.

Barabášove karty sú vyhodnotené zhora nadol takto:



Barabáš získa 1 VB za každého zo svojich Nasledovníkov v púšti a v jazere.



Barabáš získa 1 VB za každého zo svojich Nasledovníkov v hore a v jazere.



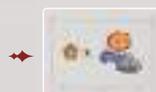
Barabáš získa 1 VB za každého zo svojich Nasledovníkov v púšti a v horách.



Umiestnite 2 Barabášových Nasledovníkov, 1 do každého z 2 miest, kde má najmenej Nasledovníkov. Ak pri umiestňovaní týchto Nasledovníkov existuje nerozhodný výsledok medzi niekoľkými miestami, umiestnenie v púšti má prednosť pred akýmkoľvek iným nerozhodným umiestnením a hora má prednosť pred jazero. Taktiež, ako obvykle, maximálny počet Nasledovníkov Barabáša, ktorí môžu byť v ktorejkoľvek lokácii, sú 3 (rovnako ako hráči).



Ak je miesto, kam musí Barabáš umiestniť Nasledovníka, plné, odstráňte 1 zo svojich Nasledovníkov, aby ste mu uvoľnili miesto, ale nemusí za to platiť žiadne denáre. Nasledovník, ktorý je odstránený, sa vráti do vášho tábora.



Barabáš získa 1 VB za každý zdroj, ktorý máte vo svojom sklade.



Vezmi 1 Barabášovho Nasledovníka z ktorejkoľvek lokácie, ktorej je najviac (ak sú lokácie s najväčším počtom bodov, poradie je vždy Púšť, Hora a potom Jazero) a umiestni ho na prvé prázdne miesto, ktoré je v označenom riadku Posledný. Večera, začínajúca v smere označenom šípku. Barabáš na to nemusí platiť žiadne zdroje. Ak je Nasledovník umiestnený do priestoru, ktorý má odmenu, táto odmena sa ignoruje, pokiaľ nejde o akcie Vypočítavanie Podobenstva alebo Stretnutia Sanhedrinu.



Vezmite prvého priateľského Nasledovníka, ktorý je v označenom rade Poslednej večere, začínajúc v smere označenom šípku a umiestni ho na prvé prázdne miesto kolmo (vertikálne alebo horizontálne) vedľa iného Nasledovníka rovnakej farby v smere šípky. Potom Barabáš skóroval skupinu Nasledovníkov, ktorá bola práve zvýšená.



Po umiestnení svojho Nasledovníka si Barabáš vezme ďalší žetón Podobenstva podľa bežných pravidiel, pokiaľ má pri poslednej večeri dostatok Nasledovníkov (pozri Vypočítavanie Podobenstva, strana 10).



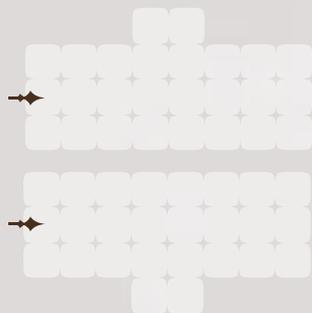
Barabáš boduje najväčšiu skupinu Nasledovníkov označenej farby (čierna alebo biela) prítomných pri Poslednej večeri v danom momente. Potom posuňte žetón Sanhedrin o 1 pole dopredu na jeho dráhe. Ak žetón dosiahne pole, ktoré obsahuje žetón Sanhedrin Rozsudok, otočte žetón a použite jej efekt.

Štandardné žetóny Sanhedrin Rozsudok sa nepoužívajú v režime sólo, ale skôr špeciálne žetóny, ktoré majú nasledujúce účinky:

Odstráňte všetkých svojich Nasledovníkov a všetkých priateľských Nasledovníkov z označených priestorov Poslednej večere. Nasledovníci Barabáša nie sú ovplyvnení. Vaši Nasledovníci sa vrátia do vášho tábora, zatiaľ čo priateľskí Nasledovníci sa vrátia do hracej krabice. Potom umiestnite apoštola označenej farby na prvé prázdne miesto pri stole, ako je znázornené na žetóne. Ak už nie sú žiadni apoštoli tejto farby, nie sú umiestnení žiadni.



OBJASNENIA TÝKAJÚCE SA UMIESTNENIA NASLEDOVNÍKOV S KARTAMI BARABÁŠA



Barabášove karty vám povedia, do ktorých polí pri Poslednej večeri umiestniť jeho Nasledovníkov. Mali by ste venovať pozornosť tvaru mriežky polí, aby ste videli, či sú umiestnený nad alebo pod stolom.

Keď vám Barabášova karta hovorí, aby ste pri poslednej večeri umiestnili priateľského Nasledovníka, hľadajte prvé prázdne miesto v označenom riadku a pracujte v smere šípky. Ak v tomto riadku nie je prázdne miesto, pozrite sa do riadku pod ním a rovnakým smerom. Ak vás to privedie do najnižšieho radu Poslednej večere a stále tam nie je žiadne prázdne miesto, prejdite na prvý riadok medzi a pokračujte v procese, kým nenájdete prázdne miesto.



SÓLO KAMPAŇ: CESTA DO JERUZALEMA



Táto variácia vám umožňuje hrať sólo „kampaň“: sériu sólo hier, v ktorých sa náročnosť zvyšuje zakaždým, keď hru vyhráte. Ak chcete v tejto kampani zvíťaziť, budete musieť viesť svojich Nasledovníkov z Nazareta do Jeruzalema. Aby ste to dosiahli, budete musieť prekonať celkom 6 výziev v rôznych mestách, ktorými Ježiš a jeho učeníci prechádzali, kým sa dostali do židovského hlavného mesta.

Ak chcete postúpiť z jedného mesta do druhého, musíte vyhrať hru proti Barabášovi a dosiahnuť skóre 150 VB alebo viac. Ak sa výzvu nepodarí prekonať na prvý pokus, je možné hrať znova, pričom si ponechajte všetky žetóny Podobenstva, ktoré ste nazbierali počas prvej hry. Ak stále nedokážete poraziť výzvu na druhý pokus, stratíte nahromadené žetóny Podobenstva a musíte začať odznova bez ničoho v tom istom meste (ale so skúsenosťami, ktoré sa niečo počítajú).

Každé mesto po prvom je o niečo ťažšie ako to predchádzajúce a všetky ďalšie ťažkosti z každého mesta sa kumulujú: zostávajú na mieste pre všetky neskoršie hry. Ak napríklad začínate hru v Jerichu, musíte použiť ťažkosti, ktoré ukladá Kána, Samária, Emauzy a samotné Jericho (Nazaret, prvé mesto, nemá žiadne extra ťažkosti).

Ďalšie ťažkosti rôznych miest sú nasledovné:

➤ **NAZARETH:** Neexistujú žiadne ďalšie ťažkosti. Hra sa hrá normálne, ako je vysvetlené v pravidlách pre sólo režim. Musíte poraziť Barabáša a dosiahnuť 150 alebo viac VB.

➤ **CANA:** Namiesto hrania so symbolmi lokácie, ktoré sú vytlačené na hracej ploche, použijete žetóny symbolov lokácií, ako by ste to robili pri hre pre 2, 3 alebo 4 hráčov.

➤ **SAMARIA:** Na konci hry dostane Barabáš +1 VB za každého zo svojich Nasledovníkov v priestore pri poslednej večeri.

➤ **EMMAUS:** Začnite hru bez akýchkoľvek zdrojov vo vašom sklade.

➤ **JERICHO:** Neumiestňujte 1 zo svojich Nasledovníkov do rohových polí (<>) pri Poslednej večery na začiatku hry a nezačínajte hru so žetónom Obety vo vašom sklade.

➤ **BETHANY:** Na začiatku hry neumiestňujte žiadneho zo svojich Nasledovníkov do Púšte, Hory alebo Jazera.

➤ **JERUSALEM:** Pri nastavovaní hry sa žetóny Podobenstva, ktoré majú hodnotu 1 VB, nahradia tými, ktoré majú hodnotu 3 VB. Umiestnite ich na vrch príslušných kôp. Žetóny na spodnej časti každého zásobníka sú tie, ktoré majú hodnotu 0 VB.



I · BONUM SAMARITANUM (LC 10,30-37) - Podobenstvo o milosrdnom Samaritánovi

Istý muž išiel z Jeruzalema do Jericha, keď ho napadli lupiči. Vyzliekli ho zo šiat, zbili ho a odišli a nechali ho polomŕtveho. Kňaz išiel náhodou tou istou cestou, a keď zbadal toho muža, prešiel okolo na druhej strane. Rovnako aj Levita, keď prišiel na to miesto a uvidel ho, prešiel okolo na druhú stranu. Ale nejaký Samaritán, keď cestoval, prišiel tam, kde bol ten muž; a keď ho uvidel, zľutoval sa nad ním. Podišiel k nemu a obviazal mu rany, polial ich olejom a vinom. Potom posadil muža na vlastného osla, priviedol ho do hostinca a postaral sa o neho. Na druhý deň vybral dva denáre a dal ich hostinskému. „Postarajte sa oňho,“ povedal, „a keď sa vrátim, nahradím vám všetky výdavky navyše.“

„Ktorý z týchto troch bol podľa vás susedom muža, ktorý padol do rúk lupičov?“ Znalec zákona odpovedal: „Ten, ktorý sa nad ním zamiloval.“ Ježiš mu povedal: „Chod' a rob podobne“.



II · SEMINATOR (MC 4,1-9) - Podobenstvo o Rozsievачovi

Ježiš opäť začal učiť pri jazere. Dav, ktorý sa okolo neho zhromaždil, bol taký veľký, že nastúpil do člna a sedel v ňom na jazere, zatiaľ čo všetci ľudia boli pri brehu na brehu. Učil ich mnoho v podobenstvách a vo svojom učení povedal: „Počúvajte! Farmár vyšiel zasiat svoje semeno. Keď rozsieval semeno, niektoré spadli na cestu a prileteli vtáky a zožrali ho. Niektoré spadli na skalnaté miesta, kde nemalo veľa pôdy. Rýchlo vyrástlo, lebo pôda bola plytká. Ale keď vyšlo slnko, rastliny boli spálené a uschli, pretože nemali korene. Ďalšie semená padali medzi trnie, ktoré vyrástlo a udusilo rastliny, takže nerodili obilie. Ešte ďalšie semená padli na dobrú pôdu. Vzrástlo, vyrástlo a vyprodukovalo úrodu, niektoré sa rozmnožili tridsaťkrát, iné šesťdesiatkrát, iné stokrát.“



III · THESAURO ABSCONDITO (MT, 13,44) - Podobenstvo o Skrytom Poklade

„Nebeské kráľovstvo je ako poklad ukrytý v poli. Keď ho nejaký človek našiel, opäť ho schoval a potom od radosti šiel, predal všetko, čo mal, a kúpil to pole.“



IV · NUPTIARUM INVITATUS (LC 14,7-10) - Podobenstvo o Veľkej Hostine

Povedal im podobenstvo: „Keď vás niekto pozve na svadobnú hostinu, nesadajte si na čestné miesto, keby váš hosťiteľ pozval niekoho váženejšieho ako vy; a hosťiteľ, ktorý vás oboch pozval, môže prísť a povedať vám: „Dajte tejto osobe svoje miesto“, a potom by ste s hanbou začali zaujímať najnižšie miesto. Ale keď ťa pozvú, chod' a sadni si na najnižšie miesto, aby ti, keď príde tvoj hosťiteľ, povedal: „Priateľu, postúp vyššie“; potom budeš poctený v prítomnosti všetkých, ktorí s tebou sedia pri stole.“



V · PRODIGUS FILIO (LC 15,11-32) - Podobenstvo o Márnotratnom Synovi

Ježiš pokračoval: „Bol jeden muž, ktorý mal dvoch synov. Mladší povedal otcovi: „Otec, daj mi môj podiel z majetku.“ Rozdelil im teda majetok. Netrvalo dlho a mladší syn dal dokopy všetko, čo mal, vydal sa do ďalekej krajiny a tam svoje bohatstvo premárnil divokým životom. Keď všetko minulo, nastal v celej krajine veľký hlad a on začal byť v núdzi. Išiel teda a najal sa občanovi tej krajiny, ktorý ho poslal na svoje polia pásť ošipané. Túžil si naplniť žalúdok strukmi, ktoré jedli svine, ale nikto mu nič nedal. „Keď sa spamätal, povedal: „Koľko najatých sluhov môjho otca má na jedlo nazvyš, a ja tu umriem od hladu! Pôjdem a vrátim sa k svojmu otcovi a poviem mu: Otče, zhršil som proti nebu a proti tebe. Už nie som hoden volať sa tvojím synom; urob ma ako jedného z tvojich nájomných sluhov.“

„A tak vstal a išiel k svojmu otcovi. Ale keď bol ešte ďaleko, jeho otec ho uvidel a bol s ním súcitný; pribehol k synovi, objal ho a pobožkal. Syn mu povedal: „Otče, zhršil som proti nebu a proti tebe. Už nie som hoden volať sa tvojím synom.“ Ale otec povedal svojim sluhom: „Rýchlo! Prineste najlepšie rúcho a oblečte si ho. Nasad'te mu prsteň na prst a sandále na nohy. Prived'te vykŕmené teľa a zabite ho.“

„Urobme si hostinu a oslavujme. Lebo tento môj syn bol mŕtvy a ožil; stratil sa a našiel sa.“ Začali teda oslavovať.“



VI · SINAPIS (MC 4,30-32) - Podobenstvo o Horčičnom Zrnku

Znova povedal: Čomu povieme, že je podobné Božiemu kráľovstvu alebo akým podobenstvom ho opíšeme?

„Je ako horčičné semienko, ktoré je najmenšie zo všetkých semien na zemi. Keď je však zasadené, vyrastie a stane sa najväčšou zo všetkých záhradných rastlín s takými veľkými vetvami, že vtáky môžu sedieť v jej tieni.“



VII · PERDITUS OVIS (LC 15,3-6) - Podobenstvo o Stratenej Ovcvi

Povedal im teda toto podobenstvo: „Kto z vás má sto oviec a jednu z nich stratí, nenechá tých deväťdesiatdeväť na púšti a nepôjde za stratenou, kým ju nenájde? Keď ju nájde, položí si ju na plecá a raduje sa. A keď príde domov, zvolá priateľov a susedov a povie im: „Radujte sa so mnou, lebo som našiel svoju stratenú ovcu.““

Návrh

Dizajn hry: Carmen G. Jiménez
Ilustrácie: L.A. Draws,
Enrique Corominas a David Esbrí
Strih: David Esbrí
Preklad: Andy Campbell
Preklad SK Lokalizácia: Miroslav M
(infobazos1@gmail.com)
Korektor: William Niebling
Dispozícia: Meeple Foundry

POĎAKOVANIE AUTORA

Chcela by som sa z celého srdca poďakovať Lolo, Carol, Vanesa, Avepitu a Dani za pomoc pri testovaní tejto hry. Predovšetkým by som rada vyjadrila svoje uznanie Fran de Latin Ludens a Jota de Frikiguías za ich komentáre a názory. A táto hra by bezpochyby neexistovala bez Alberta Cordóna (Sparthan), môjho cestovateľského spoločníka na tejto hernej ceste. Ďakujem, ďakujem, ďakujem!



DEVIR

www.devir.com

Devir Contenidos S.L.
C/ Rosselló, 184
08008 Barcelona