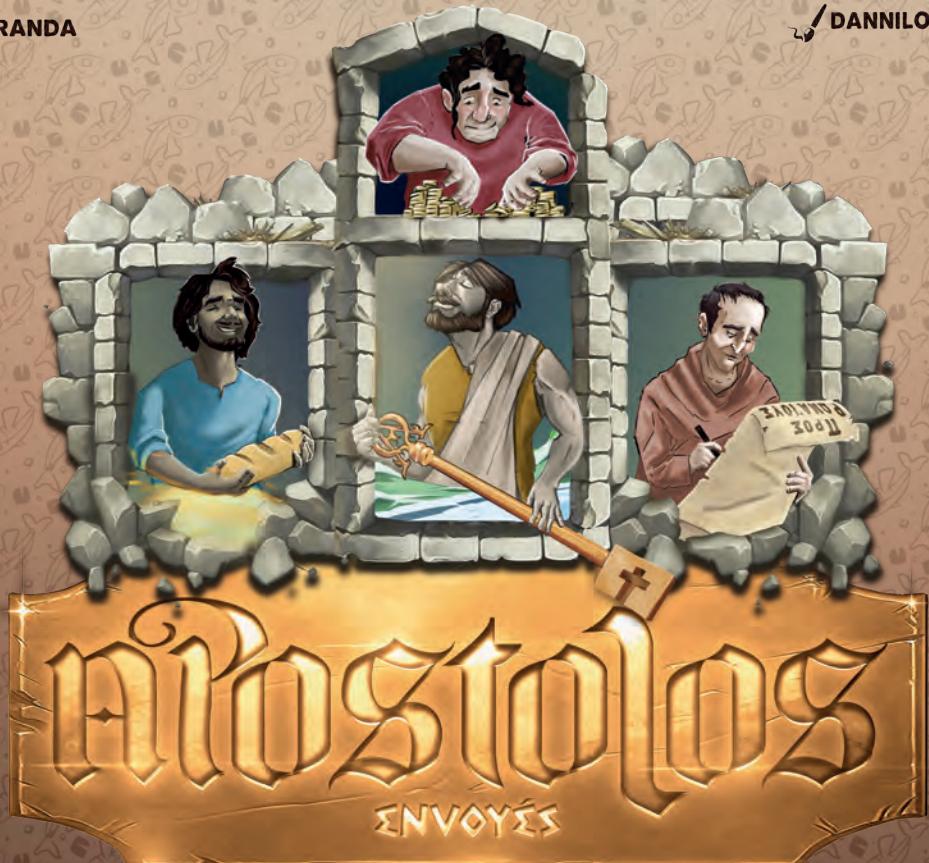




VINÍCIUS A. MIRANDA



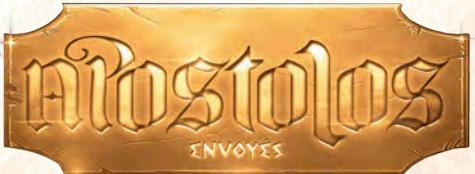
DANNILO A. CERQUEIRA



Apostólos

ENVOYES

RÈGLES



INTRODUCTION

Dans ce jeu, vous choisirez l'un des apôtres pour construire les sept églises de l'Apocalypse et répandre l'Évangile dans le monde entier. Pour cela, il faudra accumuler des pièces d'influence, et aussi compter un peu sur la chance. Nous sommes tous pécheurs, tout comme les apôtres, et chacun d'entre eux possède des qualités positives et négatives. Vous choisissez l'apôtre, mais un tirage à pile ou face décidera de la qualité à utiliser.

Ainsi, les joueurs peuvent se retrouver « forcés » à faire quelque chose qu'ils n'aimeraient pas, comme le dit Romains 7:18-19 : « Car je sais que le bien n'habite pas en moi, c'est-à-dire dans ma nature pécheresse. Car j'ai le désir de faire le bien, mais je ne peux pas l'accomplir. Je ne fais pas le bien que je veux faire, mais le mal que je ne veux pas faire, voilà ce que je fais sans cesse ».

Par exemple, Paul était un grand bâtisseur d'église, mais il était aussi Saul, le persécuteur. Pierre a reçu les clés du royaume de Jésus, mais il l'a aussi renié. Nous prenons tous de bonnes et de mauvaises décisions à un moment ou à un autre.

Chaque joueur reçoit des cartes représentant des églises, des petits groupes, des synagogues, etc. Vous aurez besoin de pièces d'influence pour construire les structures indiquées sur vos cartes. À chaque tour, vous gagnerez ces pièces, en fonction de certains facteurs et des constructions déjà réalisées. L'objectif final est d'être le premier à construire les sept églises de l'Apocalypse.

ATTENTION

Construire les sept églises ne sera pas une tâche facile. Celui qui y arrive sera proclamé grand vainqueur. Et si, en plus, il réussit à les construire dans le même ordre que dans la Bible, il recevra le titre honorifique de Grand Évangéliste. C'est bien mérité, non ?

COMPOSANTS



8 cartes de personnages



1 pièce
de monnaie
appelée
« pile ou face »



28 cartes des églises
de l'Apocalypse
(4 par église)



52 cartes générales



40 pièces
d'influence



1 Clé du Royaume

MISE EN PLACE DU JEU

1. Préparation de la table : Mets les cartes des églises de l'Apocalypse dans une pioche et les cartes générales dans une autre, toutes face cachée au centre de la table. Rassemble toutes les pièces d'influence pour former la banque, une pile commune accessible à tous les joueurs. Chacun prend ou rend directement ses pièces à la banque quand c'est nécessaire.

2. Distribution des cartes : Sépare et mélange les cartes des églises de l'Apocalypse, puis distribuez-en une à chaque joueur (les autres pourront être acquises pendant la partie). Ensuite, mélangez les cartes générales et distribuez-en cinq à chaque joueur.

3. Clé du Royaume (qui commence) : Donne la Clé du Royaume au joueur le plus âgé. Cette personne commencera la sélection des personnages au premier tour.

JEU POUR DEUX OU TROIS JOUEURS

La seule différence est que chaque joueur choisira deux personnages et jouera les tours des deux personnages sélectionnés.

COMMENT JOUER

Choix des personnages : Le joueur qui a la Clé du Royaume commence (au premier tour, le plus âgé ; aux tours suivants, celui qui a reçu la Clé après avoir choisi Pierre au tour précédent), et prend toutes les cartes de personnage et, sans les regarder, en choisit une et la laisse au milieu de la table. Il choisit ensuite, parmi les cartes restantes, le personnage avec lequel il jouera au premier tour. Il passe les cartes de personnage restantes au joueur à sa gauche, qui choisit un personnage et passe les autres au joueur suivant, jusqu'à ce que chaque joueur choisisse son personnage pour le premier tour. Si vous jouez à cinq joueurs, le dernier joueur à choisir peut regarder la carte personnage qui était face cachée au milieu, choisir entre elles et laisser la carte non désirée au milieu, face cachée.

Remarque : ne révélez votre personnage que lorsque le joueur qui a la Clé du Royaume l'appelle par son nom.

Tour d'action : Lorsque le joueur qui a la Clé du Royaume appelle les personnages dans l'ordre (itez le numéro à côté de leur nom), le joueur révèle qui il est, rassemble ses ressources et joue à pile ou face pour déterminer la capacité qu'il utilisera. Une capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Note : Chaque joueur peut payer 1 pièce d'influence pour relancer la pièce. Ce bonus ne peut être utilisé que 3 fois pendant la partie.

Attention : lorsque vous construisez l'une des églises de l'Apocalypse, vous recevez une carte de construction supplémentaire et une pièce d'influence.

Construction : Pour construire, un joueur doit rassembler suffisamment de pièces d'influence comme indiqué sur la carte de construction. Il paie le montant à la banque et révèle la carte à tout le monde. Chaque joueur a une limite d'une construction par tour, sauf le personnage de Paul qui peut en construire deux. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Par contre, les cartes des églises de l'Apocalypse doivent être construites dès que tu as réuni les conditions nécessaires.

Fin du jeu : Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur construit les sept églises de l'Apocalypse.

Conclusion : Après avoir terminé votre tour, annoncez-le et passez le tour au joueur suivant.

Nouveau tour : Lorsque tous les personnages ont été révélés, mélangez-les et recommencez à choisir, en commençant par le joueur qui détient la Clé du Royaume.

À chaque tour, le joueur peut, au lieu de recevoir 2 pièces d'influence, choisir de piocher 2 cartes de construction ou 1 carte du paquet des Églises de l'Apocalypse.



RÉSUMÉ DES MÉCANISMES DE JEU

- Choisissez le personnage.
- Rassemblez vos ressources.
- Tirez à pile ou face pour déterminer la capacité que vous pouvez utiliser.
- Réalisez vos constructions.

PERSONNAGES

Pierre, le roc/le lâche

Le roc : il est le premier à choisir un personnage pour le prochain tour, car il détient la clé du Royaume (il sera le narrateur du prochain tour). Attention : Tu ne perdras la clé que lorsqu'un autre joueur choisira Pierre et activera sa capacité « Le roc » ; jusque-là, tu restes le premier à choisir et le narrateur, même si à un tour ton côté « Lâche » est activé.

Lâche : Il se cache et refuse de jouer pendant le tour en cours (il gagne seulement les pièces d'influence pour le tour mais ne peut rien construire ; il s'est caché).

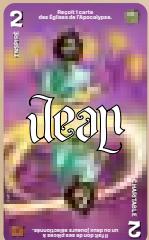
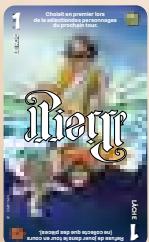
Pierre gagne 1 pièce d'Influence supplémentaire à chacun de ses tours pour chaque construction bleue qu'il a réalisée.

Jean, inspiré/charitable

Inspiré : Reçoit 1 carte des Églises de l'Apocalypse.

Charitable : Il fait don des ressources obtenues lors de ce tour à un ou deux joueurs de son choix.

Jean gagne 1 pièce d'Influence supplémentaire à chacun de ses tours pour chaque construction violette qu'il a réalisée.



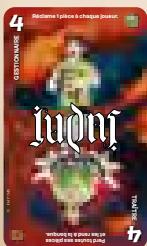


Marie¹, Exemplaire/Séductrice

Exemplaire : Gagne une pièce d'influence supplémentaire, car elle a consacré toutes ses pièces à l'onction du roi.

Séductrice : Retourne à son « ancienne vie » et séduit un personnage, qui ne pourra pas jouer pendant le tour en cours, ou séduit un autre joueur pour qu'il échange avec elle une de ses cartes Église de l'Apocalypse.

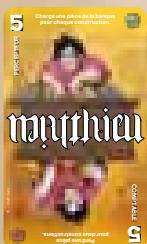
Comment fonctionne la séduction de Marie ? Elle annonce le nom du personnage qu'elle veut séduire (note : le personnage, pas le nom du joueur). Le personnage séduit, lorsqu'il est appelé, doit dire : « Désolé, j'ai été séduit et je ne peux pas jouer ». Son tour est alors passé. L'autre option consiste à séduire quelqu'un pour échanger avec lui une carte Église de l'Apocalypse, choisie par Marie. Le choix de la « séduction » à utiliser doit être fait une fois par tour.



Judas, Gestionnaire/Traître

Gestionnaire : Gagne une pièce d'influence à chaque joueur. Si un joueur n'a pas de pièces, il ne paie tout simplement pas.

Traître : En guise de remords pour sa trahison, il abandonne toutes ses pièces d'influence (elles sont retournées à la « banque »).



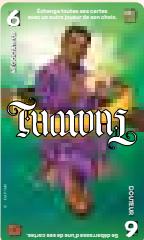
Matthieu, percepteur/comptable

Percepteur: Charge une pièce d'influence de la « banque » pour chacune de ses cartes construites.

Comptable : il doit rendre des comptes, en rendant à la banque une pièce d'influence pour deux cartes construites.

¹ Marie est le seul personnage qui n'était pas un apôtre. Elle a été incluse dans le jeu grâce à la liberté créative, sans suggérer qu'elle était un apôtre.

² Judas a été appelé comme disciple et faisait partie du groupe des douze. Nous l'avons inclus dans le jeu, bien qu'il ait abandonné la mission qui lui avait été confiée. Nous faisons ici usage de notre liberté créative, sans pour autant suggérer qu'il s'agisse d'un exemple à suivre.

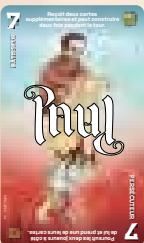


Thomas, négociateur/douteur

Négociateur : Peut échanger toute sa main de cartes avec un autre joueur.
Si vous n'avez pas de cartes, prenez simplement les cartes d'un autre joueur.

Douteur : Pour ne pas avoir cru en la qualité de ses propres cartes,
il sera obligé de se défausser de l'une d'entre elles, à ton choix.

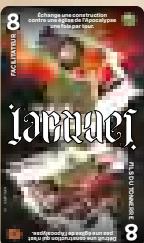
Thomas gagne 1 pièce d'Influence supplémentaire à chacun
de ses tours pour chaque construction verte qu'il a réalisée.



Paul, bâtisseur/persécuteur

Bâtisseur : En tant que grand bâtisseur, il gagne deux cartes générales supplémentaires et peut réaliser jusqu'à deux constructions à son tour.

Persécuteur : Poursuit les joueurs à côté de lui, en tirant au hasard une des cartes de la main d'un joueur à côté de lui.



Jacques, facilitateur/fils du tonnerre

Facilitateur : Peut échanger n'importe lequel de ses cartes de petits groupes, synagogues ou églises déjà construites contre une église de l'Apocalypse sans rien payer (une seule fois par tour).

Fils du tonnerre : Comme il est le fils du tonnerre, il est obligé de détruire la construction de n'importe quel autre joueur, à condition qu'il ne s'agisse pas d'une église de l'Apocalypse.

Comment détruire une autre construction ? Oui, votre personnage fera du mal à quelqu'un ! Mais rappelez-vous que même les apôtres ont fait cela, bien qu'involontairement... Pour détruire une construction, vous payez le même nombre de pièces d'influence que le joueur a payé pour la construire... Et boum ! S'il n'a pas assez de pièces, il ne détruit pas – mais perd 1 carte de sa main, à ton choix.

Jacques gagne 1 pièce d'Influence supplémentaire à chacun
de ses tours pour chaque construction noire qu'il a réalisée.

CARTES DE CONSTRUCTION

La pioche de construction comprend des cartes de petits groupes, des cartes de synagogues, des cartes d'églises et d'autres cartes à effets spéciaux qui confèrent des avantages supplémentaires, permettant de construire davantage d'églises ou de faciliter les échanges stratégiques. En outre, des cartes uniques offrent des capacités puissantes, capables de changer le cours de la partie dans les moments critiques. Utilisez ces cartes à bon escient, car elles peuvent vous aider à construire les sept églises de l'Apocalypse.



Petits groupes



Synagogues



Les églises



Échange d'église : Pour chaque 3 petits groupes ou pour chaque 2 synagogues construites, le joueur peut les échanger contre une des églises de l'Apocalypse qu'il a en main. Le joueur peut échanger une carte église déjà construite contre une des cartes église de l'Apocalypse en payant deux pièces d'influence supplémentaires. Pour faire n'importe quel échange (avec des petits groupes, des synagogues ou des églises) contre des cartes de l'Apocalypse, celles-ci doivent déjà être dans ta main. Attention : Les cartes données lors de l'échange sont placées au bas de la pioche de construction.



CARTES DE L'APOCALYPSE

Les 7 Églises de l'Apocalypse (4 cartes de chaque église) avec des coûts variables de 4 à 7 pièces. Chaque construction donne une pièce d'influence et une carte de construction supplémentaire.

Si vous avez déjà construit une église de l'Apocalypse et que vous en avez un double en main, vous pouvez l'échanger avec un autre joueur à la fin de chaque tour. L'autre joueur peut refuser votre demande à moins que vous ne possédiez la carte « Rompre le pain ».

CARTES DE CONSTRUCTION



CARTES UNIQUES



Ville fortifiée :

Le fils du tonnerre doit payer une pièce d'influence supplémentaire pour détruire toute construction.



Église primitive :

Échangez deux cartes de petits groupes, au lieu de trois, contre une église de l'Apocalypse.



Grande cathédrale d'Antioche :

Échangez vos églises construites contre des églises de l'Apocalypse sans frais supplémentaire.



École des apôtres de Cyrène :

Échangez une carte synagogue, au lieu de deux, contre une église de l'Apocalypse.



Rompre le pain :

Échangez n'importe quelle église de l'Apocalypse de votre main avec un autre joueur, qui ne peut pas refuser. Vous pouvez utiliser cet effet deux fois.



Offrande spéciale de Jérusalem :

Vous êtes soutenu par un donateur spécial ; lorsque vous débarrassez d'une carte, vous recevez deux pièces d'influence en retour.



Multiplication

à la porte du Temple :

Défaussez une carte de construction de votre main pour en recevoir trois nouvelles.



École de langues à Chypre :

Vous avez appris une autre langue et pouvez construire gratuitement une église de l'Apocalypse. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois.

**Avec les règles en main et les défis qui vous attendent,
il est temps de mettre votre foi en action !
Rassembliez vos amis, choisissez votre apôtre et commencez
la mission de construire les sept églises de l'Apocalypse.**

Que l'aventure commence !

À PROPOS DES CRÉATEURS

AUTEUR



Vinicius, ou Vini, est un pasteur adventiste du septième jour et un écrivain brésilien vivant en Espagne. Marié à la psychopédagogue Juliana et père de Bernardo, il a publié treize livres, dont beaucoup utilisent la culture pop pour aborder des sujets allant au-delà du simple divertissement. Face à l'intérêt croissant pour les jeux, il a décidé de les utiliser comme moyen de partager l'Évangile et d'offrir un divertissement significatif aux jeunes chrétiens, en les encourageant à réfléchir sur des questions spirituelles.

ILLUSTRATEUR ET DESIGNER



Dannilo Cerqueira, ou Dann pour les amis proches, est originaire de Salvador (Brasil) et vit à Braga (Portugal). Nerd assumé, il est un artiste en pleine ascension et dentiste de formation (c'est sûr que tu ne t'y attendais pas !). Mais surtout, il est chrétien. Passionné par l'illustration et la conception de personnages, il a transformé cette passion en carrière. Il est marié à l'incroyable Kelly, qui aime la glace et la pluie les week-ends.

CRÉDITS

Conception du Jeu : Vinicius A. Miranda
Illustrations et Direction Artistique : Dannilo A. Cerqueira
Production et Développement : NPG - Ne Perd pas la Grâce
Publication : Safeliz Games
PDG : Tercio Marques
Directeur financier : Sergio Mato Rhiner
Directeur de production : Rickson Nobre
Édition : Natalia Jonas
Design graphique : Sara Calado et Javier Zanuy
Consultants : Save Point, Ludo-Bible et Javier Frances

Collection Safeliz Games



Copyright 2025 © Editorial Safeliz

Tous les droits sont réservés.
La reproduction totale ou partielle
de ce produit est interdite sans autorisation écrite.

