

A Jornada do Lenço

O alvo dos Desbravadores é “a mensagem do advento a todo o mundo em minha geração”.

Neste jogo semi-cooperativo, ou seja, todos jogam juntos contra o maço de cartas, sua missão é espalhar o evangelho pelos quatro cantos da Terra. No entanto, você enfrentará diversas tentações que podem fazer você desistir dessa jornada e até perder algo muito valioso: o seu lenço. Cartas de Pecado estão misturadas no maço e se você pegar uma e não tiver a carta Jesus para protegê-lo, perderá seu lenço e será eliminado do jogo.

Vencem os jogadores que permaneceram no jogo quando for revelada a última carta das três mensagens angélicas, mantendo seu lenço até o fim por ser puro, bondoso e leal, resistindo firme a todas as tentações.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Primeiro, separe as cartas de Lenço, Lenço de Líder, Jesus, 3 Mensagens Angélicas e as cartas de Pecado do maço principal.

As cartas de Lenço de Líder devem ficar visíveis para todos, ou seja, “abertas”. Em seguida, distribua uma carta de Lenço e uma de Jesus



Inclua uma carta Jesus, as 3 Mensagens Angélicas e as cartas de Pecado de volta ao maço principal. Embaralhe novamente e pronto, a partida já pode iniciar, começando pelo jogador mais experiente.

OBSERVAÇÃO:

Para jogos de dupla: Adicione apenas 3 cartas de Pecado e 2 cartas Jesus.

Para jogos de trio: Adicione 4 cartas de Pecado e 2 cartas Jesus.

Para jogos de quatro a seis jogadores: Adicione todas as cartas disponíveis.



COMO JOGAR

Durante o seu turno, você pode jogar quantas cartas quiser de sua mão em uma única rodada. Mas cuidado: isso pode não ser a melhor estratégia. Atenção: você deve jogar suas cartas antes de pegar uma nova do maço de cartas.

Assim que comprar uma carta, seu turno termina imediatamente, mesmo que ela seja uma ótima opção! Se a carta que você comprou for um Pecado, terá que encontrar uma maneira de se livrar dela para evitar ser eliminado.

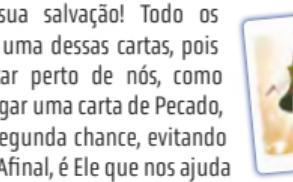
Se for uma das cartas de 3 Mensagens Angélicas, revele-a imediatamente, colocando-a no centro da mesa.

Os vencedores serão aqueles que conseguirem completar a pregação do Evangelho ao revelar a quarta carta das 3 Mensagens Angélicas, mantendo seu lenço intacto até o fim do jogo. Pronto! Então, o que está esperando? Vá em frente, pregue o Evangelho, enfrente as tentações, proteja seu lenço e divirta-se nessa emocionante jornada: a Jornada do Lenço!



CARTAS

Lenço: é ele que nos identifica como Desbravadores. Todo jogador começa o jogo com uma carta de Lenço posicionada à sua frente. Mas cuidado, se você pegar uma carta de Pecado e não conseguir se livrar dela, você perderá seu lenço e será eliminado do jogo! (7 cartas)



Pecado: cuidado com essas cartas, pois são verdadeiras armadilhas! Há seis delas escondidas no maço. Se você pegar uma e não tiver como escapar, infelizmente será eliminado, pois perderá seu lenço. Neste caso, a carta de Pecado deve ser colocada sobre a carta do Lenço, indicando que ela foi um desafio insuperável em sua jornada. No entanto, se você conseguir escapar ao pegar uma dessas cartas, deve devolvê-la ao monte e embaralhar novamente, pois o pecado sempre traz desordem à nossa vida. (6 cartas)



a superar as tentações. Nesse caso, a carta de Pecado retorna ao monte de cartas, sendo colocada onde o jogador quiser, e a carta de Jesus é descartada. (7 cartas)

3 Mensagens Angélicas: Nossa alvo é espalhar o Evangelho nos quatro cantos da Terra! Ao comprar uma dessas cartas, revele-a imediatamente, a colocando no centro da mesa. O jogador que comprar a quarta e última carta completa a pregação nos quatro cantos, todos os jogadores que ainda estão na partida vencem o jogo. (4 cartas)

Classes: Em nossos clubes, ao cumprir as classes somos investidos como líderes, certo? Neste jogo acontece o mesmo: quem conseguir reunir todas as seis cartas diferentes de classes torna-se apto para ser investido em líder ao trocá-la pela carta de Lenço de Líder. E como todo bom líder, é importante conhecer quem abriu caminho antes de nós. Por isso, essas cartas apresentam alguns dos grandes nomes que marcaram a história do Clube: James White (pioneiro organizador, editor e líder do adventismo jovem), Marjorie March (introduziu o uso do lenço no uniforme), Henry Berg (criou a bandeira e o hino), Laurence Skinner (primeiro diretor mundial), John Hancock (criou o emblema oficial) e Leo Ranzolin (fortaleceu e expandiu os camporis internacionais). Para facilitar a sua “investidura”, é permitido trocar cartas de classe repetidas com outros jogadores ao final de cada rodada. (4 cartas para cada classe).

Lenço de Líder: esta carta especial só pode ser obtida ao reunir todas as seis Classes mencionadas anteriormente. Ao alcançar essa almejada conquista, coloque o Lenço de Líder sobre a sua carta de Lenço. Com este novo lenço, você ganha o privilégio de espiar a primeira carta do monte em todas as rodadas para verificar se é uma carta de Pecado ou não. Você não deveria dar a dica para os outros jogadores sobre o que está na primeira carta do monte, ok? Mas se você resolver passar a vez, provavelmente todos perceberão o que "vem por aí"! Obs: o Lenço de Líder não pode ser passado para outro jogador. (4 cartas)



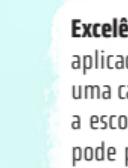
Espada: ao jogá-la você não precisa comprar uma carta, e o próximo jogador deve comprar duas, a menos que possa acumular outra igual (como você provavelmente já está acostumado com o *Uno*). Se o jogador "atacado" comprar pelo menos uma carta de Pecado, precisará da carta Jesus para lhe ajudar. Se comprar dois Pecados, precisará de duas cartas Jesus. É possível acumular ataques, somando sempre o número de cartas que o próximo jogador terá de comprar: +2, +4, +6 e assim sucessivamente. (6 cartas)



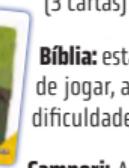
Escudo: Esta carta é a sua proteção. Ao pegar uma carta de Pecado, coloque o Escudo sobre ela, ganhando tempo até conseguir uma carta de Jesus extra ou uma carta Alvo. Se outra carta de Pecado aparecer antes disso, você será eliminado. (5 cartas).



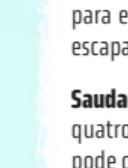
Alvo: "o amor de Cristo me motiva!" Se você pegar uma carta de Pecado e não tiver a carta Jesus, esta carta permite que você pergunte a outro jogador se ele tem a carta Jesus para te salvar. Se a resposta for sim, ele deve te dar essa carta, afinal, Jesus jamais deixaria de ajudar alguém que está precisando! (3 cartas)



Bíblia: esta carta permite que você passe (pule) sua vez de jogar, assim como a Bíblia nos ajuda a passar pelas dificuldades da vida. (6 cartas)



Campori: Ao jogar esta carta, você passa a vez e escolhe um jogador que deverá montar uma "barraca" usando três cartas do monte em apenas um minuto. Se ele conseguir, fica com as três cartas (ou pode presentear outros jogadores). Se não conseguir, deve devolver as cartas ao final do maço. Se uma das três cartas for de Pecado, deverá resolvê-la. (3 cartas)



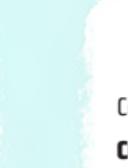
Símbolo de 3 lados: ao jogar esta carta, você pode olhar as próximas três cartas do maço e escolher uma para si. Depois de sua escolha, devolva as duas cartas restantes ao maço na mesma ordem em que estavam. (5 cartas)



Ordem unida: dê um "meia volta volver" e mude a direção do jogo. O jogador que usou esta carta não precisa comprar uma nova carta na sua vez. (4 cartas) Obs: Retire essas cartas se estiver jogando em duplas. (4 cartas)



Excelência: como você é um desbravador muito aplicado e exemplar, esta carta te permite pedir uma carta de presente a outro jogador (deixando a escolha a critério dele). Se quiser arriscar, você pode pedir diretamente por uma classe específica para qualquer jogador. Caso o jogador escolhido tenha a carta de Classe que você solicitou, ele deve entregá-la a você. No entanto, se ele não tiver a carta pedida, você perde a chance de ganhar uma carta nova. (4 cartas)



Especialista: como um desbravador experiente e cheio de especialidades, você pode usar esta carta para embaralhar o baralho e tentar espalhar (e até escapar) das cartas de Pecado! (3 cartas)



Saudação Maranata: com ela você pode comprar quatro novas cartas. Se tiver um Lenço de Líder, pode olhar as cartas antes de escolher uma para si e distribuir as outras três para os demais jogadores. Sem o Lenço de Líder, a escolha é às cegas. Em partidas com três jogadores, o jogador que usou esta carta ficará com uma carta extra. Em jogo de duplas, cada jogador receberá duas cartas. (4 cartas)



TUTORIAL EM VÍDEO



CRÉDITOS

Coleção Safeliz Games

Criação do Jogo: Vinícius A. Miranda

Ilustração: Anderson Nishimura

Direção de Arte: Dannilo A. Cerqueira

Designers Gráficos: Anne A. Artiaga e Dannilo A. Cerqueira

Produção e Desenvolvimento: NPG – Não Perca Graça

Consultores: Save Point

Edição: Natalia Jonas

CEO: Tercio Marques

CFO: Sergio Mato Rhiner

Coordenação de Produção: Rickson Nobre



Copyright © 2025 Editorial Safeliz

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial deste produto sem autorização por escrito



REGRAS