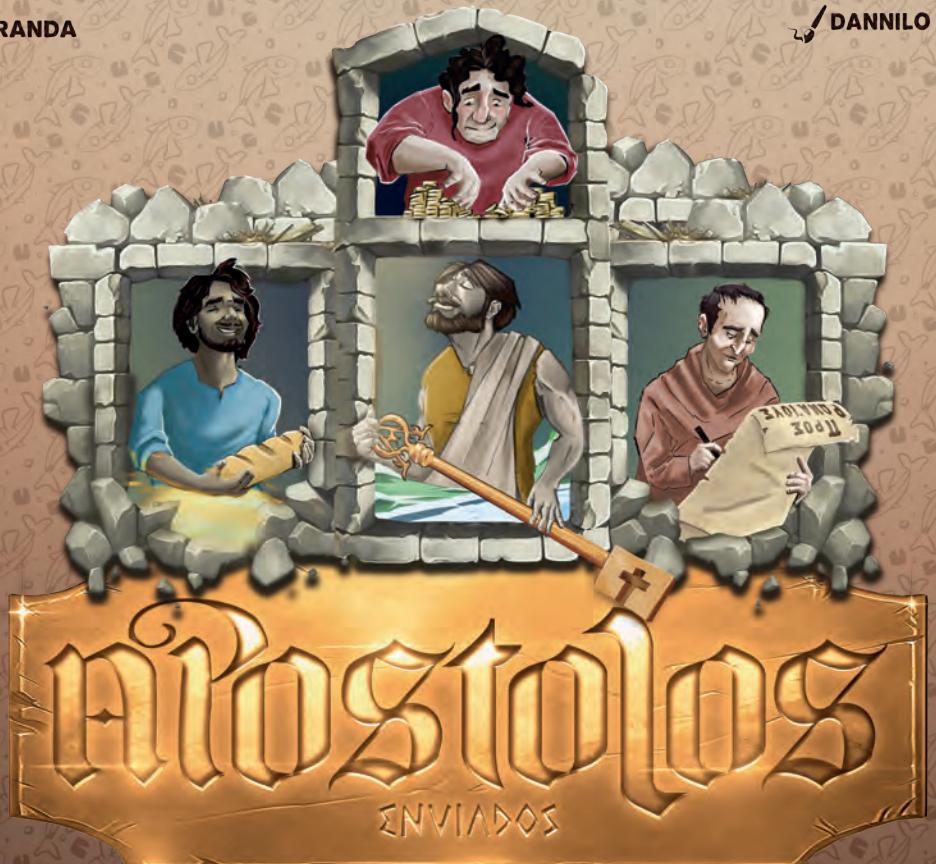


 VINÍCIUS A. MIRANDA

 DANNILO A. CERQUEIRA



Apóstolos
ENVIADOS

REGRAS



INTRODUÇÃO

Neste jogo, você escolherá um dos apóstolos para construir as 7 igrejas do Apocalipse e espalhar o Evangelho pelo mundo! Para isso, será necessário acumular moedas de influência e também contar um pouquinho com a sorte. Afinal, cada apóstolo tem uma qualidade positiva e outra negativa – somos todos pecadores, não é mesmo? Você escolhe o apóstolo, mas será uma moeda (cara ou coroa) que decidirá qual qualidade ele usará.

Dessa forma, o jogador pode acabar sendo “forçado” a fazer algo que não gostaria, como diria Romanos 7:18-19: “Porque tenho o desejo de fazer o que é bom, mas não consigo realizá-lo. Pois o que faço não é o bem que desejo, mas o mal que não quero fazer esse eu continuo fazendo”. Portanto, escolha com muita sabedoria!

Por exemplo, Paulo foi um grande construtor de igrejas, mas também já foi Saulo, o perseguidor. Pedro recebeu as chaves do Reino de Jesus, mas também o negou. Todos temos um lado cinzento...

Cada jogador receberá cartas de igrejas, grupos pequenos, sinagogas, etc. Você precisará de moedas de influência para construir as estruturas indicadas nas suas cartas. A cada rodada, você ganhará essas moedas, dependendo de alguns fatores e das construções já realizadas. O objetivo final é ser o primeiro a construir as sete igrejas do Apocalipse.

ATENÇÃO

Construir as 7 igrejas não será tarefa fácil. Quem conseguir será proclamado o grande vencedor. E se, além disso, conseguir construí-las na mesma ordem em que aparecem na Bíblia, receberá o título honorífico de Grande Evangelista. Merecido, não?

COMPONENTES



8 Cartas de Personagens

1 moeda de
Decisão
(estilo cara e
coroa)



28 Cartas de
Igrejas do Apocalipse
(4 cartas de cada igreja)



52 Cartas Gerais



40 Moedas de
influência



1 Chave do Reino

SETUP DO JOGO

01. Preparação da mesa: Coloque as cartas das Igrejas do Apocalipse em um maço e as cartas Gerais em outro, ambos virados para baixo no centro da mesa. Reúna todas as Moedas de Influência para formar o banco, uma pilha comum acessível a todos os jogadores. Cada jogador pegará ou devolverá moedas diretamente do banco quando necessário.

02. Distribuição das cartas: Separe e embaralhe as cartas das Igrejas do Apocalipse e distribua uma para cada jogador (as demais poderão ser adquiridas

durante o jogo). Em seguida, embaralhe as cartas Gerais e distribua cinco para cada jogador.

03. Chave do Reino (quem começa): Entregue a Chave do Reino ao jogador mais velho. Essa pessoa começará a seleção de personagens da primeira rodada.

PARTIDA PARA DOIS OU TRÊS JOGADORES

A única diferença é que cada jogador escolherá dois personagens e jogará nos turnos de ambos os personagens escolhidos.

COMO JOGAR

Seleção Inicial de Personagens: O jogador que tiver a Chave do Reino começa (na primeira rodada, o mais velho; nas rodadas seguintes, quem recebeu a Chave por ter escolhido Pedro na rodada anterior), que pega todas as cartas de personagem e, sem olhar para elas, escolhe uma e coloca-a virada para baixo no centro da mesa. Em seguida, olha para as restantes cartas de personagem e escolhe a personagem com que vai jogar na primeira rodada. De seguida, passa o restante das cartas ao jogador à sua esquerda, que escolhe uma personagem e passa o restante das cartas ao jogador seguinte, até que todos os jogadores tenham escolhido uma personagem. Se estiver a jogar entre seis jogadores, o último jogador pode também pegar na carta de personagem que estava virada para baixo no meio da mesa, escolher e deixar a que não quer virada para baixo no meio da mesa.

Atenção: Revele seu personagem apenas quando o jogador com a Chave do Reino chamar pelo nome dele!

Turno de ação: Conforme o jogador com a Chave do Reino chama os personagens em ordem (verifique o número junto ao seu nome), o jogador revelará quem é, receberá duas moedas de influência do banco e lançará a Moeda de Decisão para determinar qual habilidade usará. A habilidade só pode ser usada uma vez por turno.

Nota: Cada jogador pode pagar 1 Moeda de Influência para relançar a moeda. Esse benefício só pode ser usado até 3 vezes durante a partida.

Em cada rodada, o jogador pode, em vez de receber 2 moedas de influência, optar por comprar 2 cartas gerais ou 1 carta do maço das Igrejas do Apocalipse.

Construção: Para construir, o jogador deve ter moedas de influência suficientes conforme indicado na carta geral de construção. Pague o valor ao banco e revele a carta para que todos a vejam. Cada jogador tem o limite de uma construção por turno, exceto para o personagem Paulo, que pode construir duas. Não existe limite para o número de cartas na mão. No entanto, as cartas das Igrejas do Apocalipse devem ser construídas assim que o jogador reunir os requisitos necessários.

Atenção: ao construir uma das igrejas do Apocalipse, receberá uma carta geral extra e uma moeda de influência.

Finalização: Ao terminar sua jogada, anuncie e passe a vez para o próximo jogador.

Nova rodada: Quando todos os personagens forem revelados, embaralhe-os e comece a escolher novamente, a partir do jogador que está com a Chave do Reino.

Fim da Partida: O jogo termina imediatamente quando algum jogador construir as sete igrejas do Apocalipse.



RESUMO DA MECÂNICA DO JOGO:

- Escolha o personagem.
- Colete os seus recursos.
- Lance a moeda para ver qual habilidade poderá utilizar.
- Realize suas construções.

CARTAS DE PERSONAGENS

Pedro: A Rocha/Covarde

A Rocha: É o primeiro a escolher um personagem para o próximo turno, pois detém a chave do Reino (será o narrador na próxima rodada). Atenção, você só perderá a Chave quando outro jogador escolher Pedro e ativar sua habilidade “A Rocha”; até lá, você continuará sendo o primeiro a escolher e o narrador, mesmo que em uma rodada seja ativado o seu lado “Covarde”.

Covarde: Se acovarda e se nega a jogar na rodada atual (apenas ganha as moedas de influência pelo turno, mas não pode construir nada, ele se acovardou).

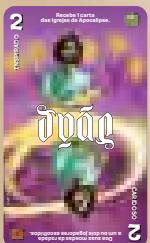
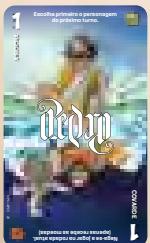
Pedro ganha 1 moeda de Influência adicional em cada um de seus turnos para cada construção azul que tiver realizado.

João: Inspirado/Caridoso

Inspirado: Por ter sido inspirado a escrever o livro do Apocalipse, recebe 1 carta das Igrejas do Apocalipse.

Caridoso: Ele doa os recursos obtidos naquela rodada para um ou dois jogadores que ele escolher.

João ganha 1 moeda de Influência adicional em cada um de seus turnos para cada construção roxa que tiver realizado.



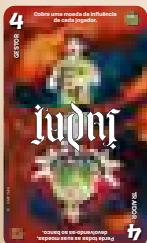


Maria¹: Exemplar/Sedutora

Exemplar: Ganha uma moeda de influência extra, já que dedicou todas as suas moedas para ungir o Rei.

Sedutora: Volta à sua “velha vida” e seduz um personagem, que ficará sem jogar na rodada atual ou “seduzirá” outro jogador para trocar uma de suas cartas de igrejas do Apocalipse com ela.

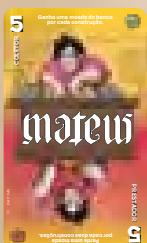
Como funciona a sedução de Maria: Ela anuncia o nome do personagem que quer seduzir (atenção: o personagem, não o nome do jogador). O personagem seduzido, quando chamado, deve dizer: “desculpe, fui seduzido e não posso jogar...”. Seu turno será então pulado. A outra opção é “seduzir” alguém para trocar uma carta de igreja do Apocalipse com ela, a escolha de Maria. A escolha da “sedução” a ser usada deve ser feita uma vez por turno.



Judas²: Gestor/Traidor

Gestor: Cobra uma moeda de influência de cada jogador. Se algum jogador não tiver moedas, simplesmente não paga.

Traidor: Como remorso por sua sua traição, abandona todas suas moedas de influência (são devolvidas ao “banco”)!



Mateus: Coletor/Prestador

Coletor: Cobra uma moeda de influência do banco para cada uma de suas cartas construídas.

Prestador: Tem que prestar contas, devolvendo ao banco uma moeda de influência para cada duas cartas construídas.

¹ Maria é a única personagem que não foi um apóstolo. Incluímos ela no jogo usando da liberdade criativa, sem sugerir que ela tenha sido um apóstolo de fato.

² Judas foi chamado como discípulo e fez parte do grupo dos Doze. Nós o incluímos no jogo, ainda que tenha abandonado a missão que lhe havia sido confiada, usando a liberdade criativa, sem sugerir que tenha sido um exemplo a ser seguido.



Tomé: Negociador/Incrédulo

Negociador: Pode trocar toda a sua mão de cartas com a de outro jogador. Se você não tiver cartas, simplesmente pega as cartas de outro jogador.

Incrédulo: Por não acreditar na qualidade de suas próprias cartas, será obrigado a descartar uma delas, a sua escolha.

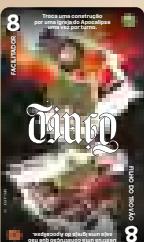
Tomé ganha 1 moeda de Influência adicional em cada um de seus turnos para cada construção verde que tiver realizado.



Paulo: Construtor/Perseguidor

Construtor: Como é um grande construtor, ganha duas cartas gerais extras e pode fazer até duas construções no seu turno.

Perseguidor: Persegue os jogadores ao seu lado, pegando uma carta aleatoriamente da mão de um deles.



Tiago: Facilitador/Filho do trovão

Facilitador: Pode trocar qualquer uma de suas cartas de grupos pequenos, sinagogas ou igrejas já construídas por uma igreja do Apocalipse sem pagar nada por isso (apenas uma vez por turno).

Filho do trovão: Como é o filho do trovão, se vê obrigado a destruir a construção de qualquer outro jogador, desde que não seja uma igreja do Apocalipse.

Como destruir outra construção: Sim, seu personagem vai prejudicar alguém! Mas lembre-se, até os próprios apóstolos faziam isso, mesmo sem querer... Para destruir uma construção, você paga a mesma quantidade de moedas de influência que o jogador pagou para a construí-la... E buuumm!³

Tiago ganha 1 moeda de Influência adicional em cada um de seus turnos para cada construção preta que tiver realizado.

CARTAS GERAIS DE CONSTRUÇÃO

O maço de construção inclui cartas de grupos pequenos, sinagogas, igrejas e outras cartas com efeitos especiais que concedem vantagens extras, permitindo a construção de mais igrejas ou facilitando trocas estratégicas. Além disso, há cartas únicas que oferecem habilidades poderosas, capazes de mudar o curso do jogo em momentos decisivos. Use essas cartas com sabedoria, pois elas podem ser a chave para ajudá-lo a construir as 7 igrejas do Apocalipse.



Grupos Pequenos



Sinagogas



Igrejas



Troca de igrejas: A cada 3 grupos pequenos construídos, ou 2 sinagogas, o jogador pode trocá-los por uma das igrejas do Apocalipse que estiver em sua mão. Também pode trocar uma carta de igreja já construída por uma do Apocalipse, pagando duas moedas de influência extra. Para realizar qualquer troca (com grupos pequenos, sinagogas ou igrejas) por cartas do Apocalipse, estas já devem estar previamente na mão do jogador. Atenção: As cartas entregues na troca devem ser colocadas na parte inferior do maço de cartas gerais.



CARTAS DO APOCALIPSE

As 7 Igrejas do Apocalipse (4 cartas de cada igreja) com custos variáveis de 4 até 7 moedas, concedem uma moeda de influência e uma carta geral extra quando construídas.

Se você já construiu uma igreja do Apocalipse e tem outra repetida em sua mão, pode trocá-la com outro jogador ao final de cada turno. O outro jogador pode recusar seu pedido, a menos que você tenha a carta "Partir do pão".

CARTAS GERAIS



Quartel General:

Ganhe uma carta geral extra para cada igreja construída. Este efeito só é ativado após o QG ser construído. (4 cartas, custo de 3 cada).



Troca de Propriedades:

Troque uma de suas construções por uma igreja do Apocalipse. (3 cartas, custo de 3 cada).



Barco da Primeira Viagem Missionária:

Construa igrejas do Apocalipse por 4 moedas. (3 cartas, custo de 3 cada).



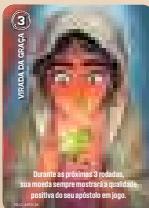
Barco da Segunda Viagem Missionária:

Construa uma igreja do Apocalipse por 1 moeda de influência. (4 cartas, custo de 3 cada).



Concílio de Jerusalém:

Busque no baralho uma carta da igreja do Apocalipse que você precisa. Você pode usar esse efeito duas vezes. (2 cartas, custo de 4 cada).



Virada da Graça:

Durante as próximas 3 rodadas, você nem precisa girar a moeda, ela automaticamente mostrará a qualidade positiva do seu apóstolo em jogo. (4 cartas, custo de 3 cada).

CARTAS ÚNICAS



Cidade Murada:

O Filho do trovão deve pagar uma moeda de influência a mais para destruir qualquer construção.



Igreja Primitiva:

Troque duas cartas de grupo pequeno, em vez de três, por uma igreja do Apocalipse.



Grande Catedral da Antioquia:

Pode trocar suas igrejas construídas por uma igreja do Apocalipse sem custo extra.



Escola de Apóstolos de Cirene:

Troque uma carta de sinagoga, em vez de duas, por uma igreja do Apocalipse.



Partir do Pão:

Troque qualquer igreja do Apocalipse da sua mão com outro jogador, que não pode recusar. Você pode usar esse efeito duas vezes.



Oferta Especial de Jerusalém:

Você está sendo apoiado por um doador especial; ao descartar uma carta, ele te dará duas moedas de influência em troca.



Multiplicação na Porta do Templo:

Descarte uma carta geral de sua mão para receber três novas.



Escola de Idiomas em Chipre:

Você aprendeu outro idioma e pode construir uma igreja do Apocalipse bem dentro. Este efeito só pode ser usado uma única vez.

**Com as regras em mãos e esses desafios à frente,
está na hora de colocar sua fé em ação! Reúna seus amigos,
escolha seu apóstolo e inicie a missão de construir
as sete igrejas do Apocalipse.**

Que comece a aventura!

SOBRE OS CRIADORES

AUTOR



Vinicius, ou Vini, é pastor e escritor brasileiro vivendo na Espanha. Casado com a psicopedagoga Juliana e pai de Bernardo, já publicou 14 livros, muitos dos quais utilizam a Cultura Pop para tratar de temas que vão além do entretenimento. Percebendo o crescente interesse em jogos, ele decidiu usá-los como meio para compartilhar o Evangelho e proporcionar entretenimento significativo para jovens cristãos, incentivando-os a refletir sobre questões espirituais.

ILUSTRADOR E DESIGNER



Dannilo Cerqueira, ou Dann para os mais chegados, é um soteropolitano que vive em Braga (Portugal). Nerd assumido, é um artista em ascensão e dentista por formação (embora isso não importe muito aqui!). Mais do que tudo, é cristão. Apaixonado por ilustração e design de personagens, transformou essa paixão em carreira. É casado com a incrível Kelly, amante de sorvete e chuva no fim de semana (para finalizar aqui com um clichê).

CRÉDITOS

Criação do Jogo: Vinicius A. Miranda
Ilustrações e Direção de Arte: Dannilo A. Cerqueira
Produção e Desenvolvimento: NPG - Não Perca Graça
Publicação: Safeliz Games
CEO: Tercio Marques
CFO: Sergio Mato Rhiner
Coordenação de Produção: Rickson Nobre
Edição: Natalia Jonas
Design gráfico: Sara Calado e Javier Zanuy
Consultores: Save Point, Ludo-Bible e Javier Frances

Coleção Safeliz Games



Copyright 2025 © Editorial Safeliz

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

