

 VINÍCIUS A. MIRANDA

 DANNILO A. CERQUEIRA



apóstolos

ENVIADOS

REGLAS

Apóstolos

INTRODUCCIÓN

En este juego, elegirás a uno de los apóstoles para construir las siete iglesias del Apocalipsis y propagar el Evangelio por el mundo. Para ello, necesitarás acumular monedas de influencia y también contar con un poco de suerte. Todos somos pecadores, incluso lo fueron los apóstoles; y cada uno tuvo cualidades positivas y negativas. En este juego, tú eliges al apóstol, pero será una moneda (cara o cruz) la que decidirá qué cualidad usará.

De esta manera, el jugador puede terminar siendo “forzado” a hacer algo que no quisiera, como dice Romanos 7: 18-19: “Yo sé que en mí, es decir, en mi carne, nada bueno habita. Aunque deseo hacer lo bueno, no soy capaz de hacerlo. De hecho, no hago el bien que quiero, sino el mal que no quiero”.

Por ejemplo, Pablo fue un gran constructor de iglesias, pero también fue Saulo, el perseguidor. Pedro recibió las llaves del Reino de Jesús, pero también negó a Jesús. Todos tomamos decisiones buenas y malas en algún momento.

Cada jugador recibirá cartas de iglesias, grupos pequeños, sinagogas, etc. Necesitarás monedas de influencia para construir las estructuras indicadas en tus cartas. En cada ronda, ganarás estas monedas, dependiendo de algunos factores y de las construcciones ya realizadas. El objetivo final es ser el primero en construir las siete iglesias del Apocalipsis.

ATENCIÓN

Construir las siete iglesias no será tarea fácil. Pero, si algún jugador logra este hito, especialmente en el orden en que aparecen en la Biblia, será nombrado Gran Evangelista al ganar! Merecido, ¿no?

1 Este juego se inspira tanto en Citadels de Bruno Faidutti como en el juego llamado Verräter de Marcel-André Casasola-Merkle.

COMPONENTES



8 cartas de personajes



28 cartas de iglesias
del Apocalipsis
(4 cartas de cada iglesia)



52 cartas generales



1 moneda estilo
"cara y cruz"



40 monedas de
influencia



1 llave del reino

CÓMO JUGAR

01. Selección inicial: El jugador de mayor edad toma todas las cartas de personaje y, sin mirarlas, selecciona una y la coloca boca abajo en el centro de la mesa. Entonces, mira las cartas de personajes restantes y elige con qué personaje jugar en la primera ronda. Luego, le pasa el resto de las cartas al jugador a su izquierda, quien elige un personaje y le pasa el resto de las cartas al siguiente jugador, hasta que todos los jugadores eligen un personaje. Si están

jugando entre siete jugadores, el último puede tomar también la carta de personaje que quedaba boca abajo en el medio de la mesa, elegir y dejar la que no quiera boca abajo en el centro.

Atención: No reveles cuál es tu personaje hasta que el narrador llame a tu personaje por nombre.

02. Elección de personajes para las siguientes rondas: El jugador que haya elegido la

carta de Pedro en la selección inicial es el primero en tomar todas las cartas de personaje, seleccionar una sin mirar cuál es y dejarla en el centro, y elegir su personaje para la ronda. Como en la selección inicial, le pasa las cartas que quedan al jugador a su izquierda y todos eligen cuando sea su turno.

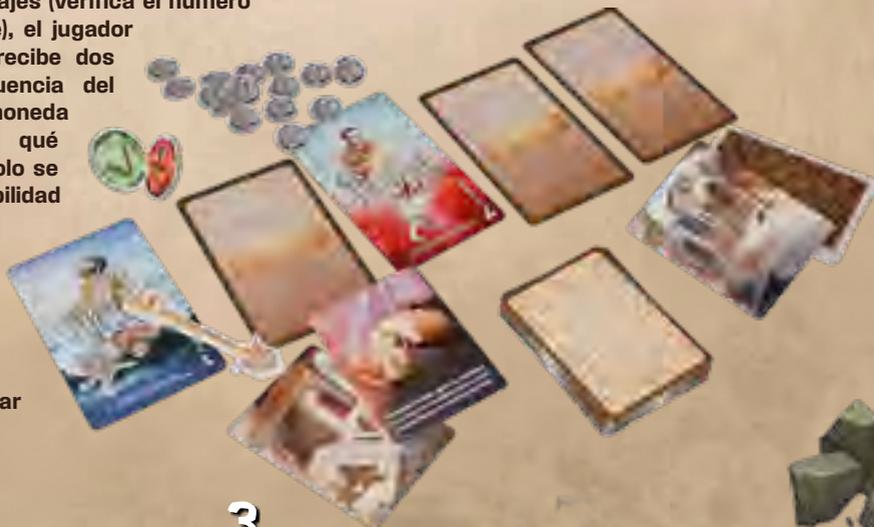
- 03. Distribución de cartas:** Separa las cartas de las siete iglesias del Apocalipsis y barájalas; podrás adquirirlas durante el juego. Luego, baraja las cartas generales y reparte te cinco a cada jugador.
- 04. Preparación de la mesa:** Coloca las cartas de las siete iglesias en un mazo y las cartas generales en otro mazo, boca abajo en el centro de la mesa. Reúne todas las monedas de influencia para formar un "banco".
- 05. Turno de acción:** Conforme el narrador llama a los personajes (verifica el número junto a su nombre), el jugador revela quién es, recibe dos monedas de influencia del banco, y lanza la moneda para determinar qué habilidad usará. Solo se puede utilizar la habilidad una vez por turno.

- 06. Construcción:** Para construir, el jugador debe tener suficientes monedas de influencia para pagar

lo que indica la carta de construcción. Paga el valor al banco y revela la carta para que todos la vean. Cada jugador tiene el límite de una construcción por turno, excepto para el personaje Pablo, que puede construir dos.

Atención: al construir una de las iglesias del Apocalipsis, recibirá una carta de construcción extra.

- 07. Finalización:** Al terminar tu jugada, anuncia y pasa el turno al siguiente jugador.
- 08. Nueva ronda:** Cuando todos los personajes sean revelados, barájalos y comienza a elegir nuevamente, a partir del jugador que tiene la llave del Reino.
- 09. Fin del juego:** El juego termina cuando algún jugador construye las siete iglesias del Apocalipsis.



En cada ronda, el jugador puede, como máximo 3 veces, optar por tomar una carta del mazo de las siete iglesias del Apocalipsis en lugar de una carta de general. Para realizar los intercambios que involucren grupos pequeños, sinagogas o cualquier otra carta de efecto por cartas del Apocalipsis, las cartas del Apocalipsis ya deben estar en la mano del jugador.

Cada vez que se construya una iglesia del Apocalipsis, el jugador recibe una moneda de influencia y una carta de construcción extra, además de seguir avanzando hacia su objetivo final.

RESUMEN DE LA MECÁNICA DEL JUEGO

- Elige el personaje.
- Recoge tus recursos.
- Lanza la moneda para ver qué habilidad podrás utilizar.
- Realiza tus construcciones.

PARTIDA PARA DOS O TRES JUGADORES

La única diferencia es que cada jugador elige dos personajes y juega en los turnos de ambos personajes seleccionados.

PERSONAJES



Pedro, La roca/Cobarde

La roca: Es el primero en elegir un personaje para el próximo turno, pues tiene la llave del Reino (será el narrador en la próxima ronda). Atención: solo perderás la llave cuando otro jugador elija ser Pedro; de lo contrario, seguirás siendo el primero en elegir.

Cobarde: Se acobarda y se niega a jugar en la ronda actual (solo gana las monedas de influencia por el turno, pero no puede construir nada; se ha acobardado).

Pedro gana una moneda de influencia adicional por cada construcción azul que haya hecho.



Juan, Amado/Caritativo

Amado: Jesús dijo sobre Juan: “¿Si Yo quiero que él no muera?” así que nadie puede robar o destruir sus construcciones.

Caritativo: Dona las monedas de influencia obtenidas en esa ronda a uno o dos jugadores que él elija.

Juan gana una moneda de influencia adicional por cada construcción morada que realiza.



María², Ejemplar/Seductora

Ejemplar: Gana una moneda de influencia extra, ya que dedicó todas sus monedas para ungió al Rey.

Seductora: Vuelve a su “antigua vida” y seduce a un jugador, quien no podrá jugar en la ronda actual, o seduce a otro jugador para intercambiar una de sus cartas de iglesias del Apocalipsis con ella.

¿Cómo funciona la seducción de Magdalena? Anuncia el nombre del personaje que quiere seducir (atención: del personaje, no el nombre del jugador). El personaje seducido, cuando llamado, debe decir: “Lo siento, fui seducido y no puedo jugar”. Su turno será entonces saltado. La otra opción es seducir a alguien para intercambiar una carta de iglesia del Apocalipsis con ella. La elección de la “seducción” a ser usada debe hacerse una vez por turno.



Judas, Gestor/Traidor

Gestor: Cobra una moneda de influencia del “banco” por cada una de sus cartas construidas.

Traidor: Como remordimiento por su traición, abandona todas sus monedas de influencia (se devuelven al “banco”).

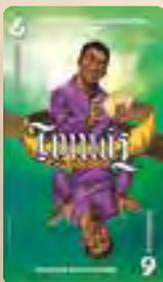
² María es el único personaje que no fue apóstol. La incluimos en el juego utilizando la libertad creativa, sin sugerir que haya sido de hecho un apóstol.



Mateo, Cobrador/Prestamista

Cobrador: Cobra una moneda de influencia como contribución de cada personaje a su lado, tanto a su derecha como a su izquierda.

Prestamista: Tiene que rendir cuentas, perdiendo una moneda de influencia por cada dos cartas construidas.



Tomás, Negociador/Incrédulo

Negociador: Puede intercambiar toda su mano de cartas con la de otro jugador. Si no tienes cartas, simplemente toma las cartas de otro jugador.

Incrédulo: Por no creer en la calidad de sus propias cartas, estará obligado a descartar una de ellas.

Tomás gana una moneda de influencia extra por cada construcción verde que realiza.



Pablo, Constructor/Perseguidor

Constructor: Como es un gran constructor, gana dos cartas extras y puede hacer hasta dos construcciones en su turno.

Perseguidor: Persigue a los jugadores a su lado, tomando una carta de la mano de uno de los jugadores a su lado.



Santiago, Facilitador/Hijo del trueno

Facilitador: Puede intercambiar cualquiera de sus grupos pequeños, sinagogas o iglesias ya construidas por una iglesia del Apocalipsis sin pagar nada por ello (solo una vez por turno).

Hijo del trueno: Como es el hijo del trueno, destruye la construcción de cualquier otro jugador, mientras no sea una iglesia del Apocalipsis.

¿Cómo destruir otra construcción? Sí, tu personaje va a perjudicar a alguien. Pero recuerda, incluso los propios apóstoles lo hacían, a veces sin querer... Para destruir una construcción, pagas la misma cantidad de monedas de influencia que el jugador pagó para construirla... ¡Y boom! Sin embargo, ten en cuenta que cuando causamos "destrucción", ¡también nos perjudicamos! Así que también tendrás que elegir una de tus propias construcciones para destruir (ambas deben tener el mismo valor de monedas de influencia).

Santiago gana una moneda de influencia adicional por cada construcción negra que realice.

CARTAS DE CONSTRUCCIÓN

El mazo de construcción incluye cartas de grupos pequeños, sinagogas, iglesias y otras cartas con efectos especiales que otorgan ventajas adicionales, permitiendo la construcción de más iglesias o facilitando intercambios estratégicos. Además, hay cartas únicas que ofrecen habilidades poderosas, capaces de cambiar el rumbo del juego en momentos decisivos. Usa estas cartas con sabiduría, ya que pueden ser la clave para ayudarte a construir las siete iglesias del Apocalipsis.



Sinagogas



Grupos pequeños



Iglesias



Intercambio de iglesias: Por cada 3 grupos pequeños o 2 sinagogas construidos, el jugador puede intercambiarlos por una de las iglesias del Apocalipsis que tenga en su mano. El jugador puede intercambiar una carta de iglesia ya construida por una del Apocalipsis, pagando tres monedas de influencia adicionales.

Las 7 Iglesias del Apocalipsis (4 cartas de cada iglesia) con costes variables de 4 a 7 monedas. Cada construcción otorga una moneda de influencia y una carta de construcción adicional.

Si ya has construido una iglesia del Apocalipsis y tienes otra repetida en tu mano, puedes intercambiarla con otro jugador al final de cada turno. El otro jugador puede rechazar tu solicitud, a menos que tengas la carta "Partir el pan".



CARTAS ÚNICAS



Ciudad amurallada:
El Hijo del trueno debe pagar una moneda de influencia adicional para destruir cualquier construcción de este jugador.



Iglesia primitiva:
Intercambia dos cartas de grupo pequeño, en lugar de tres, por una iglesia del Apocalipsis.



Gran Catedral de Antioquía:
Puede intercambiar sus iglesias construidas por iglesias del Apocalipsis sin coste extra.



Escuela de apóstoles de Cirene:
Intercambia una carta de sinagoga, en lugar de dos, por una iglesia del Apocalipsis.



Partir el pan:
Cambia cualquier iglesia del Apocalipsis de tu mano con otro jugador, quien no puede rechazarlo. Puedes usar este efecto dos veces.



Ofrenda especial de Jerusalén
Estás siendo apoyado por un donante especial; al descartar una carta, recibes dos monedas de influencia a cambio.



Multiplicación en la puerta del Templo:
Descarta una carta de construcción de tu mano para recibir dos nuevas.



Escuela de idiomas en Chipre:
Has aprendido otro idioma y puedes construir una iglesia del Apocalipsis sin coste. Este efecto solo se puede utilizar una vez.

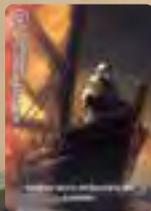
CARTAS DE CONSTRUCCIÓN



Cuartel General:
Gana una carta de construcción extra por cada iglesia construida. Este efecto solo se activa después de que el Cuartel General sea construido. (4 cartas, coste de 3 cada una).



Intercambio de propiedades:
Intercambia una de tus construcciones por una iglesia del Apocalipsis. (3 cartas, coste de 3 cada una).



Barco del primer viaje misionero:
Construye iglesias del Apocalipsis por 4 monedas. (3 cartas, coste de 3 cada una).



Barco del segundo viaje misionero:
Construye una iglesia simple (no del Apocalipsis) por 1 moneda de influencia. (4 cartas, coste de 3 cada una).



Concilio de Jerusalén:

Busca en el mazo una carta de iglesia del Apocalipsis que necesites. Puedes usar este efecto dos veces. (2 cartas, coste de 4 cada una).

Con las reglas en mano y estos desafíos por delante, ¡es hora de poner tu fe en acción! Reúne a tus amigos, elige tu apóstol e inicia la misión de construir las siete iglesias del Apocalipsis.

¡Que comience la aventura!

SOBRE LOS CREADORES

AUTOR



Vinicius, o Vini, es un pastor adventista del séptimo día y escritor brasileño que vive en España. Casado con la psicopedagoga Juliana y padre de Bernardo, ha publicado trece libros, muchos de los cuales utilizan la cultura pop para abordar temas que van más allá del entretenimiento. Ante el creciente interés en los juegos, decidió utilizarlos como medio para compartir el Evangelio y proporcionar entretenimiento significativo para jóvenes cristianos, animándolos a reflexionar sobre cuestiones espirituales.

ILUSTRADOR Y DISEÑADOR



Dannilo Cerqueira, o Dann, para los amigos íntimos, es originario de Salvador (Brasil) aunque ahora vive en Braga (Portugal). Nerd confeso, es un artista en ascenso y dentista de formación (¡seguro que eso no te lo esperabas!). Más que nada, es cristiano. Apasionado por la ilustración y el diseño de personajes, ha convertido esta pasión en su carrera. Está casado con la increíble Kelly, amante del helado y de la lluvia los fines de semana.

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Vinicius A. Miranda
Ilustraciones y Dirección de Arte: Dannilo A. Cerqueira
Producción y desarrollo: NPG - No Pierdas la Gracia
Publicación: Safeliz Games
Editor: Natalia Jonas
CEO: Mario Martinelli
CFO: Sergio Mato Rhiner
Coordinación de producción: Rickson Nobre

Colección Safeliz Games



Copyright © Editorial Safeliz and NPG - No Pierdas la Gracia
Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o
parcial de este producto sin autorización por escrito.



Safeliz
Games

