

MANUAL

GOYEE!

DESPIERTA EL PIONERO EN TI



GOYE!

JUEGO DE MESA

“Por tanto, id y haced discípulos a todas las naciones, bautizándolos en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo” Mateo 28:19

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de GoYe es acumular la mayor cantidad posible de Total de Miembros Involucrados (TMI) antes de la Segunda Venida de Jesús. Esto se logra plantando iglesias, completando viajes misioneros y utilizando tus dones espirituales.

Inspirados en la Gran Comisión y en la urgencia de la pronta venida de Cristo, tú y tus amigos han aceptado la misión de llevar las Buenas Nuevas por todo el mundo. Al vivir una vida cristiana, acumularás recursos y descubrirás diferentes estrategias para involucrarte en la misión. Debes decidir cómo usar de la mejor manera los recursos que se te han dado, para el servicio de Dios, y maximizar el TMI antes de la Segunda Venida. ¡GoYe!

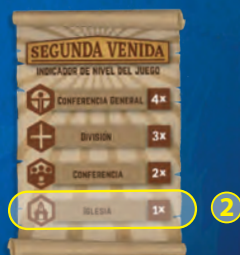
PREPARACIÓN

Antes de comenzar, cada jugador debe:

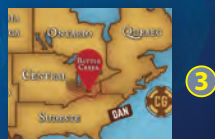
- 1 Recibir uno de cada uno de los cinco recursos (como finanzas, fe, Escritura, etc.).



- 2 Colocar una iglesia en el indicador de nivel del juego, en el nivel correspondiente a la iglesia.



- 3 Colocar una iglesia en una de las cuatro conferencias que rodean Battle Creek (esta es tu iglesia inicial).



4 Colocar su peón de jugador en la casilla de inicio de GoYe.



4

5 Tener una carta de referencia de recursos frente a sí. Ella explica el coste y el valor TMI de cada elemento.

5

Elemento	Coste	TMI
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5

6 Barajar y colocar los mazos de Cartas de Vida y Cartas Especiales boca abajo sobre la mesa.

6

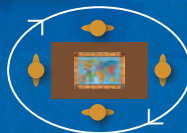
7 Una vez que la preparación esté completa, decidan quién tomará el primer turno. Los turnos avanzan en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.

TURNO DE 3 FASES

El turno de cada jugador consta de tres fases, y deben jugarse en el siguiente orden:

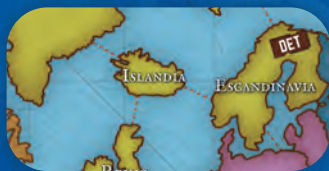
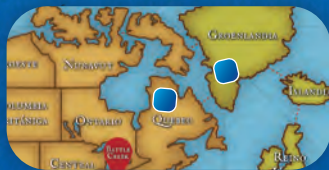


7



1. Plantación de Iglesia Gratuita

Planta una iglesia gratuita en una conferencia que limite con una conferencia que ya ocupas. Estas iglesias deben expandir tu alcance. Por ejemplo, si tienes una iglesia en Quebec, puedes plantar tu próxima iglesia gratuita en Groenlandia (ya que los pequeños puntos rojos indican conferencias conectadas a través del mar). Puedes plantar tu iglesia en una conferencia ocupada por otro jugador, pero si no tienes espacio o te olvidas de plantar, pierdes la oportunidad para esa ronda.



Nota: Cada conferencia acoge hasta tres iglesias.

2. Tirar los dados

Tira ambos dados al mismo tiempo para mover tu ficha en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero. El número que saques indicará dónde caerás y qué recursos obtendrás. El tablero utiliza secciones codificadas por colores para indicar qué recurso ganarás.



- Si obtienes dobles, recoge los recursos de ese lanzamiento y vuelve a tirar. No hay límite para cuántas veces puedes sacar dobles en un mismo turno.

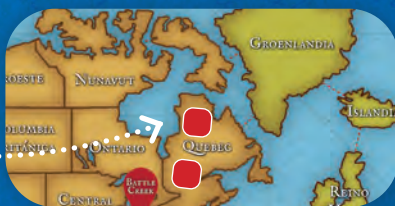
3. Comprar, Construir, Intercambiar

En esta fase, los jugadores pueden comprar cartas especiales, construir estructuras de iglesia e intercambiar recursos con otros jugadores o con el almacén. Puedes intercambiar tres recursos de cualquier tipo por uno de otro tipo (por ejemplo: tres Diplomacia por una Escritura Sagrada). Los jugadores solo están limitados por sus recursos y pueden hacer múltiples acciones en la fase 3.

- Cuando compras una iglesia, puedes colocarla dentro de cualquier Conferencia que ya ocupes o en una Conferencia vecina.



IGLESIA



- Para construir una Oficina de Conferencia, debe haber al menos dos iglesias en esa Conferencia, y debes poseer al menos una de ellas.



- Para construir una Oficina de División, debe haber al menos dos Oficinas de Conferencia en esa división, y debes poseer al menos una de ellas.



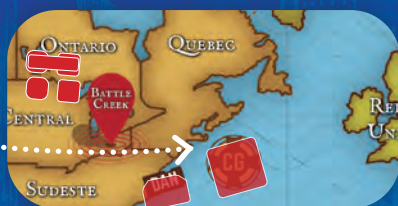
DIVISIÓN



- Para construir una Oficina de División, debe haber al menos dos Oficinas de Conferencia en esa división, y debes poseer al menos una de ellas.



CONFERENCIA
GENERAL



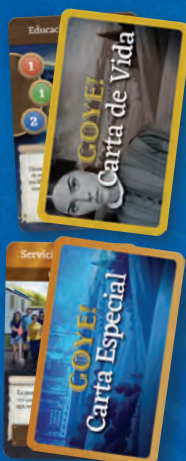
LAS CARTAS

En GoYe, hay dos mazos principales: Cartas de Vida y Cartas Especiales. Cada mazo juega un papel crucial en ayudar a los jugadores a recolectar recursos, perfeccionar su estrategia y acumular Total de Miembros Involucrados (TMI).

Cartas de Vida

Estas cartas presentan historias históricas de los primeros pioneros o de los escritos de Ellen White.

Al sacar una Carta de Vida, debes leer en voz alta la experiencia vivida por uno de los pioneros de la iglesia primitiva. Luego, recoge los recursos mostrados en esa carta. La cantidad y tipo de recursos que obtendrás estarán relacionados con la experiencia o desafío mencionado. Tras recolectar los recursos, pon la Carta de Vida al final del mazo.



Cartas Especiales

Las cartas especiales se pueden comprar durante la tercera fase de tu turno. Este mazo consta de tres categorías diferentes:

1. Dones Espirituales

Estas cartas incluyen dones como evangelismo, enseñanza, sabiduría y administración. Impactan la manera en que juegas al otorgar habilidades especiales. Los dones espirituales amplifican tu jugabilidad y proporcionan ventajas a largo plazo. Una vez activados, tienen poder continuo y permanecen activos hasta el final del juego.



2. Eventos de Uso Único

Estas cartas se juegan una vez y luego se colocan en una pila de descarte. Algunos ejemplos de eventos de Uso Único incluyen:

- **Arrepentimiento:** Te permite evitar la penalización de caer en la casilla de Retroceso.
- **Llamado a Voluntarios:** Ayuda en esfuerzos de servicio comunitario o misión global.

Cada carta proporciona un beneficio único y debe ser jugada de manera estratégica.



3. Viajes Misioneros

Estas cartas destacan a los misioneros pioneros y los lugares donde sirvieron. Tu tarea es expandir la iglesia para alcanzar estos mismos lugares. Completar un viaje misionero te otorgará el valor de TMI (Total de Miembros Involucrados) indicado en la carta. Los viajes misioneros a menudo requieren una planificación cuidadosa, ya que ofrecen recompensas significativas.

USO DE CARTAS

- **Cartas de Vida:** Cuando tomes una Carta de Vida, recoge los recursos de inmediato y luego coloca la carta al final del mazo.
- **Cartas Especiales:** Permanecen boca abajo hasta que sean activadas, usadas o intercambiadas. **De uso único:** estas cartas solo pueden jugarse una vez. Después de ser usadas, colócalas en la pila de descarte. Estas cartas no se colocan otra vez en el mazo. **Nota:** Los viajes misioneros y los dones espirituales tienen un valor de TMI (Total de Miembros Involucrados), guárdalos hasta la Segunda Venida, momento en el cual el TMI se contará para tu puntuación final.



Importante: Las Cartas Especiales no pueden jugarse en el mismo turno en que se compran. Puedes comprar tantas cartas especiales como quieras en un solo turno. Un don espiritual con un poder duplicado, no duplica el resultado. Por ejemplo, un don espiritual 2x Sabiduría no te permite conseguir 2 recursos gratis por turno, pero sigue valiendo sus 10 TMI en la Segunda Venida.

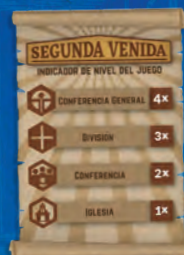
CONSEJOS DE ESTRATEGIA

- No lances los dados directamente sobre el tablero de juego, ya que pronto estará lleno de iglesias, conferencias y otras estructuras.

- Mantén tus Cartas Especiales en secreto si es posible. Tu estrategia debe adaptarse según las cartas que saques y las acciones de los demás jugadores.

EL INDICADOR DE NIVEL DEL JUEGO

Al comenzar el juego, todos los jugadores empiezan en el Nivel de Iglesia en el Indicador de Nivel del Juego. A medida que avanzas a través de los diferentes niveles organizacionales, la cantidad de recursos que recojas aumentará. Así es como funciona:



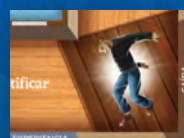
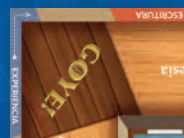
- Nivel 1x Iglesia: Recoges un recurso cada vez que caes en una casilla de recurso.
- Nivel 2x Oficina de Conferencias: Recoges dos recursos.
- Nivel 3x Oficina de División: Recoges tres recursos.
- Nivel 4x Nivel de la Conferencia General: Recoges cuatro recursos.

A medida que avanzas a través de los niveles construyendo iglesias y oficinas, la cantidad de recursos que recoges aumenta según tu nivel actual.

Nota: Las funciones especiales de las 4 casillas de las esquinas del tablero no se modifican a medida que avanzas en el indicador de nivel del juego. Por ejemplo, solo obtienes un recurso de experiencia al pasar por GoYe, y los recursos de las casillas de Reavivamiento y Reforma y las Cartas de Vida no se multiplican.

REGLAS PARA LAS CASILLAS DE ESQUINA

1. **Casilla GoYe:** Cada vez que pases por esta casilla, recoges una experiencia. Sin embargo, si caes directamente en ella, recolectas la experiencia multiplicada por tu nivel organizacional actual (por ejemplo, si estás en el nivel de Oficina de División, recolectas tres experiencias).
2. **Casilla de Recoger Ofrenda:** Recoge la ofrenda para que puedas invertir los recursos en el trabajo.
3. **Casilla de Retroceso:** Tu turno termina inmediatamente al caer en esta casilla. Nadie puede comerciar contigo, y no puedes plantar tus siguientes iglesias gratuitas hasta que este problema se resuelva. En tu siguiente turno, tendrás que tomar una decisión:
 - a. Lanza solo un dado (en cada turno) hasta que caigas en o pases por la casilla de Reavivamiento y Reforma, momento en el cual podrás pasar a la fase 3 de tu turno.



- b. Lanza ambos dados, y si sacas un doble, avanza directamente a Reavivamiento y Reforma, recoge los recursos y comienza la fase 3 de tu turno. Si no sacas un doble, no avanzarás en absoluto y esperarás tu siguiente turno.

Nota: Si tienes una Carta Especial de Arrepentimiento, puedes jugarla en cualquier momento, incluso en el instante en que caes en la casilla, y evitar perder turnos.

4. **Casillas de Reavivamiento y Reforma:** Recoge uno de cada uno de los cinco recursos. Esta casilla no se multiplica con el indicador de nivel del juego.



ÁREAS ESPECIALES EN EL TABLERO

- **Cartas de Vida:** Si caes en una casilla de Carta de Vida, toma la primera carta en la parte superior del mazo y lee en voz alta la historia. Luego recoge los recursos indicados en la carta. Las Cartas de Vida no se multiplican con el indicador de nivel del juego.
- **Trabajo:** Cuando caes en una casilla de Trabajo, recoge tus recursos financieros multiplicados por el indicador de nivel del juego, y también recoge un recurso adicional de Finanzas y colócalo en la Ofrenda.



EL FINAL Y LA PUNTUACIÓN

La Segunda Venida ocurre (el juego termina) inmediatamente cuando cada conferencia tiene al menos una iglesia. Ahora puedes calcular las puntuaciones finales del TMI.

Para calcular tu Total de Miembros Involucrados (TMI):

1. Suma el TMI de tus Cartas Especiales.
2. La Conferencia General vale 30 TMI por cada División en el tablero (sin importar de quien sea la división).
3. Las Oficinas de División valen 20 TMI por cada oficina de conferencia en esa división (sin importar quién las posea).

4. Las Oficinas de Conferencia duplican el valor de las iglesias en esa conferencia y se cuentan junto con las iglesias debajo de ellas. Por lo tanto, pueden valer 20 o 30 TMI, dependiendo de si se construyeron sobre dos o tres iglesias.
5. Las iglesias que no están cubiertas por una oficina de conferencia valen 5 TMI cada una.

Hay una tarjeta de puntuación especial se incluye en la caja para ayudarte a sumar los puntos fácilmente. Una vez calculados los puntos, el jugador con el TMI más alto gana, aunque todos deben saber que la victoria final es la Segunda Venida en sí misma.

	División 1	División 2	División 3	División 4	División 5	División 6
Jugador 1						
Jugador 2						
Jugador 3						
Jugador 4						
Jugador 5						
Jugador 6						

Conjuntos de Jugador (para hasta 6 jugadores)

Cada conjunto de jugador contiene lo siguiente:

- 1 x Peón de jugador
- 40 x Iglesias
- 12 x Oficinas de Conferencia
- 5 x Oficinas de División
- 1 x Oficina de Conferencia General

NOMBRE DE LAS DIVISIONES

Aquí hay una lista de las Divisiones incluidas.

N.A.D. = División Norteamericana

I.A.D. = División Interamericana

S.A.D. = División Sudamericana

T.E.D. = División Trans-Europea

E.U.D. = División Euroasiática

C.A.D. = División Centroatrónica

E.S.D. = División Centro-Oriental de África

M.E.D. = División del Medio Oriente

A.P.D. = División Asia-Pacífico

S.P.D. = División Sur de Asia-Pacífico

El juego admite de 2 a 6 jugadores, se juega en 60-120 minutos y se recomienda para mayores de 13 años.

Para una opción de juego más rápida, establece una cuenta atrás para la Segunda Venida (30 o 60 minutos). Cuando suene la alarma, el juego terminará inmediatamente.

Copyright © Editorial Safeliz
Colección Safeliz Games

Diseño del Juego: Kyle Morrison, Carl Thomson, Brad Moodie
Dirección de Arte y Refinamiento del libro de reglas: Vinícius A. Miranda
Diseñadora de maquetación: Sara Calado / Nelson Espinoza
Ilustración de la portada: Ricardo Ferreira Rocha Junior
Traducción: SavePoint
Producción y desarrollo: Kyle Morrison y No Pierdas la Gracia
Editor: Natalia Jonas

CEO: Mario Martinelli
CFO: Sergio Mato Rhiner
Coordinación de producción: Rickson Nobre

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial
de este producto sin autorización por escrito.

Video tutorial

