

60
min.

3-12



8+

the Twelve



Ježíš svolal svých Dvanáct a dal jim sílu a moc vyháňet všechny démony a léčit nemoci. Poslal je zvěstovat Boží království a uzdravovat. A řekl jim: „Nic si neberte na cestu, ani hůl ani mošnu ani chléb ani peníze ani dvojce šaty. Když přijдете do některého domu, tam zůstávejte a odtud vycházejte. A když vás někde nepřijmou, odejdete z onoho města a setřete prach ze svých nohou na svědectví proti nim.“ Vydali se na cestu, chodili od vesnice k vesnici, přinášeli všude radostnou zvěst a uzdravovali.

Lk 9, 1-6

Obsah hry

- I. 12 karet apoštolů
- II. 108 karet požehnání
- III. 20 karet výzev
- IV. 8 karet vesnic
- V. 8 karet měst
- VI. 8 anonymních karet vesnic
- VII. 8 anonymních karet měst



Cíl hry

Cílem hry je nasbírat co nejvíce bodů za získání vesnic a měst. Za vesnici je 1 bod a za město 2 body. Hra končí ve chvíli, kdy se z balíčku vyčerpají všechny karty měst a vesnic.

Příprava hry

- I. Každý hráč si náhodně vylosuje jednu kartu apoštola, kterou si položí před sebe lícem nahoru.
- II. Balíčky měst a vesnic se zamíchají a položí vedle sebe lícem nahoru.
- III. Balíček požehnání se zamíchá a každý hráč dostane 3 karty požehnání.
- IV. Ze zbylých karet se vytvoří dobírací balíček a položí se lícem dolů.
- V. Vedle něj vznikne prostor pro odhazovací balíček zahraných požehnání.
- VI. Balíček výzev se zamíchá a položí lícem dolů.

VII. Každý hráč si může aktivovat požehnání z ruky.

Hru začíná nejmladší hráč. Poté pokračuje po směru hodinových ručiček.

Průběh hry

Hráč na tahu si může vybrat jeden ze dvou typů tahu: Modlitba nebo Mise.

Modlitba: Hráč si může během svého tahu líznout 2 karty z balíčku požehnání. V tomto tahu hráč nemůže plnit výzvy.

*"Já jsem vinný kmen, vy jste ratolesti. Kdo zůstává ve mně a já v něm,
ten nese hojné ovoce; neboť beze mne nemůžete činit nic."*

Jn 15,5

Mise: Hráč může pozvat jiného hráče ke spolupráci a plnit výzvy, díky kterým získají karty měst a vesnic. Za tyto karty hráči získávají vítězné body.

Zavolal svých Dvanáct, počal je posílat dva a dva a dával jim moc nad nečistými duchy.

Mk 6,7

Aktivace požehnání: Hráč může během svého tahu i mimo něj aktivovat své karty požehnání z ruky tím, že je položí před sebe. Najednou může mít aktivovány maximálně tři karty požehnání. Hráč nemůže aktivovat požehnání, pokud právě plní misi.

Aktivované karty požehnání nelze zahodit bez použití ani vrátit zpět do ruky.

Neodpírej dobrodíní těm, kteří je potřebují, je-li v tvé moci je prokázat.

Prís 3,27

Mise

Vytvoření misijní dvojice

Pokud se hráč rozhodne během svého tahu plnit výzvy, musí to provést ve spolupráci s jiným hráčem. Pozve ho tedy k vytvoření tzv. misijní dvojice. Pozvaný hráč může odmítnout. Pokud všichni hráči odmítnou, hráč na tahu má právo určit, kdo s ním misijní dvojici vytvoří bez možnosti odmítnutí.

Misijní dvojice se nejprve dohodne, zda chce získat vesnici nebo město. Pro získání vesnice je třeba splnit 3 výzvy, pro získání města 5 výzev.

Poslal je před sebou po dvou do každého města i místa, kam měl sám jít.

Lk 10,1

Plnění výzev

Výzvy plní hráči pomocí svých aktivovaných karet požehnání.

Požehnání i výzvy mají písmeno v levém horním rohu (E, K, U) a číslo síly v pravém horním rohu (I–III). Každou výzvu lze splnit požehnáními se stejným písmenem a dostatečnou silou.

Výzvy odhalují hráči po jedné. Pokud dokážou výzvu splnit, odhalí další. Jedním požehnáním lze splnit i více výzev, stejně tak lze jednu výzvu splnit více požehnáními.

Vtom jsem uslyšel hlas Panovníka: „Koho pošlu a kdo nám půjde?“

I řekl jsem: „Hle, zde jsem, pošli mne!“

Iz 6, 8

Typy požehnání

Požehnání s písmenem E představují Exorcismus a používáš je na výzvy, které zobrazují lidi posedlé zlými duchy. Požehnání s písmenem K představují Kázání a používáš je na výzvy, kde hlásáš příchod Božího království. Požehnání s písmenem U představují Uzdravení a používáš je na výzvy, kde jsou nemocní.

Příklad:

Hráč má aktivované Uzdravení (se silou) 2. Během mise se odhalí výzva na Uzdravení 1 a později v rámci téže mise se znovu odhalí výzva na Uzdravení 1. Hráči ke splnění těchto dvou výzev stačí na konci mise zahrát své Uzdravení 2.



Příklad:

Hráč má aktivované Uzdravení 2 a 1.

Během mise se odhalí výzva na Uzdravení 3. Hráč ke splnění této výzvy na konci mise zahraje své karty Uzdravení 2 i 1.



Úspěšná mise

Pokud misijní dvojice dokáže splnit všechny odhalené výzvy svými aktivovanými požehnáními:

- I. Misijní dvojice zahraje požehnání s co nejnižší společnou silou potřebnou k splnění výzev.
- II. Pokud mají oba hráči aktivované požehnání se stejnou silou, kterým mohou splnit výzvu, zahraje požehnání hráč na tahu.
- III. Splněné výzvy odhodí do odhazovacího balíčku výzev.
- IV. Hráč na tahu vezme vrchní kartu vesnice/města a položí ji před sebe.
- V. Druhý hráč v misijní dvojici si vezme anonymní kartu vesnice/města.

Co k tomu dodat? Je-li Bůh s námi, kdo proti nám?

Řím 8, 31

Neúspěšná mise

Pokud hráči odhalí výzvu, kterou nedokážou splnit:

- I. Zahrají aktivovaná požehnání, kterými splní předešlé výzvy.
- II. Splněné výzvy se otočí lícem dolů.
- III. Aktivovaná požehnání patřící k nesplněné výzvě se odhodí.
- IV. Nesplněná výzva zůstává lícem nahoru.

A proto ten, kdo si myslí, že stojí, ať si dá pozor, aby nepadl.

1 Kor 10, 12

Příklad:

Byla odhalena výzva na Exorcismus 2. První hráč v misijní dvojici má aktivovaný Exorcismus 1 a druhý hráč nemá aktivovaný žádný Exorcismus. První hráč odhodí svůj Exorcismus 1. Výzva na Exorcismus 2 zůstává položena lícem nahoru a mise je neúspěšná. Hráči si ještě mohou aktivovat požehnání z ruky.



Příklad:

Rozložení výzev po neúspěšném
splnění třetí výzvy:



Dokončení mise jinou dvojicí

Po neúspěšné misi se mohou pokusit o její dokončení jiné misijní dvojice. Karty výzev otočené lícem dolů se považují za splněné. Úkolem další misijní dvojice je splnit výzvu, která zůstala lícem nahoru, a splnit další výzvy, které chybí k získání vesnice/města.

Součástí misijní dvojice, která se pokusí dokončit neúspěšnou misi, mohou být i apoštolové, kteří byli v původní neúspěšné dvojici.

K splnění výzvy, která zůstala lícem nahoru, se nepočítají karty požehnání, které musela odhodit předchozí misijní dvojice.

Pokud misi nikdo nedokončí do začátku dalšího tahu hráče, který misi inicioval poprvé, karta vesnice/města se odstraní z hry a všechny odhalené karty výzev se odhodí do odhazovacího balíčku.

Během toho, co je odhalena nesplněná výzva, nemůže žádná misijní dvojice začít misi k získání jiné vesnice/města.

„Žeň je velká, dělníků málo.

Proste proto Pána žně, ať vyšle dělníky na svou žeň!”

Mt 9, 37-38

Příklad:

Nesplněnou výzvu na Exorcismus 2 splnila další misijní dvojice zahráním Exorcismu 1 a 1, i když předchozí misijní dvojice odhodila Exorcismus 1.



Špeciálne výzvy

Když se odhalí výzva **Nepřijetí**, mise končí. Karta vesnice/města, o jejíž získání se hráči pokoušeli, se odstraní z hry. Odhalené výzvy se přesunou do odhazovacího balíčku. Všechna vaše aktivovaná požehnání zůstávají u vás.



*„A budou-li toho hodni, ať na ně přijde váš pokoj.
Nebudou-li toho hodni, ať se váš pokoj vrátí k vám.“*

Mt 10, 13

Když se odhalí výzva **Smrt**, misijní dvojice odhodí do odhazovacího balíčku aktivovaná požehnání, kterými dosud splnili odhalené výzvy v tomto tahu. Poté hráč na tahu otočí vrchní kartu z balíčku požehnání a odhodí ji do odhazovacího balíčku:

- I. Pokud je to karta uzdravení, mise je splněna. Hráči již neplní další výzvy a vezmou si kartu vesnice/města a kartu bodů.
- II. Pokud to není karta uzdravení, mise je neúspěšná a o její dokončení se může pokusit další misijní dvojice.



„...mrtvé probouzejte k životu...“

Mt 10, 8

Karty vesnic a měst

Kartu vesnice/města může hráč využít během mise, když se barva jejího rámu shoduje s rámem na kartě vesnice/města, kterou se právě pokouší získat.

*Všech se zmocnila bázeň, neboť skrze apoštoly se stalo mnoho zázraků a znamení.
Chválili Boha a byli všemu lidu milí. A Pán denně přidával k jejich společenství ty, které
povolával ke spáse.*

Sk 2, 43-47

Tyto karty fungují podobně jako požehnání. Obsahují typ požehnání (E, K, U) a sílu (I). Hráč jimi plní výzvy na daný typ požehnání. Karta vesnice/města mu po použití zůstává a může ji použít i později.

Když hráč vlastní kartu vesnice/města, která má v rozích N a X, je odolný vůči výzvě Nepřijetí při získávání vesnice/města se stejným barevným rámem. Pokud je odhalena výzva Nepřijetí, automaticky se považuje za splněnou.

Příklad:

Hráč se pokouší získat vesnici s modrým rámem. Zároveň vlastní kartu města se stejným modrým rámem, na které je označení K (kázání) se silou 1. Má také aktivované Kázání se silou 1. Během mise je odhalena výzva na Kázání se silou 2. Ke splnění této výzvy tedy zahraje pouze své aktivované Kázání 1.



Na konci hry si každý hráč spočítá karty vesnic a měst, které získal za úspěšné mise, včetně anonymních. Za každou kartu vesnice má 1 bod a za kartu města 2 body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Konec tahu

Hráč se může během jednoho tahu zapojit pouze do jedné mise.

Na konci tahu může mít hráč v ruce maximálně 3 požehnání; ostatní karty aktivuje (může mít zároveň také nejvíc 3) nebo odhodí do odhazovacího balíčku.

„Nedělejte si tedy starost o zítřek; zítřek bude mít své starosti.

Každý den má dost vlastního trápení.”

Mt 6, 34

Pokud na konci tahu v balíčku výzev zůstávají 3 nebo méně karet, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček výzev.

Pokud se vyčerpají všechny požehnání v dobíracím balíčku, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček požehnání.

Výzvy

Ježíš poslal apoštoly do měst Galileje, aby hlásali příchod Božího království, uzdravovali nemocné, vyháněli zlé duchy a křísili mrtvé. Evangelia však nezachycují konkrétní situace z této cesty. Proto se u výzev inspirováme příběhy z evangelií, které se staly přímo Ježíšovi. Ježíš apoštoly před odchodem také upozornil, aby odešli z místa, kde by je nepřijali.



Pracující - Kázání 1

„Pojďte ke mně, všichni, kdo se namáháte a jste obtíženi.“

Mt 11, 28



Chlapec - Exorcismus 1

A často jej zlý duch srazil, dokonce do ohně i do vody, aby ho zahubil.

Mk 9, 22



Hostina - Kázání 2

On je hostem u hříšného člověka!

Lk 19, 1-10



Legie - Exorcismus 2

Co je ti po mně, Ježíši, Synu Boha nejvyššího? Žádám tě, abys mne netrápil.

Lk 8, 28



Farizeové - Kázání 3

Přišli farizeové a začali se s ním přít a tak ho pokoušeli.

Mk 8, 11



Posedlá - Exorcismus 3

Marie, zvaná Magdalská, z níž vyhnal sedm démonů...

Lk 8, 2



Slepý - Uzdravení 1

„Jdi, tvá víra tě zachránila.“

Hned prohlédl.

Mk 10, 52



Smrt - Uzdravení z dobíračího balíčku.

„Taliha kum!“

Mk 5, 41



Chromý - Uzdravení 2

„Vstaň, vezmi své lože a chod!“

Jn 5, 8



Nepřijetí - mise končí

„A když vás někde nepřijmou, odejděte z onoho města a setřete prach ze svých nohou na svědectví proti nim.“

Lk 9, 5



Malomocná - Uzdravení 3

Chceš-li, můžu tě očistit.

Mk 1, 40

Apoštolové

Každý hráč má kartu apoštola se speciálním efektem, který může využívat během hry:



Šimon Petr - Na začátku svého tahu si vybere schopnost některého hrajícího apoštola na jedno kolo.

„Ty jsi Petr; a na této skále zbuduji svou církev.“

Mt 16, 18



Ondřej - Pokud je jeho druhé líznuté požehnání při modlitbě znak rybáře (🐟), lízne ještě jedno požehnání.

Vyhledal nejprve svého bratra Šimona a řekl mu: „Nalezli jsme Mesiáše (což je v překladu: Kristus).“

Jn 1, 41



Jakub Starší - Pokud se odhalí výzva Nepřijetí, lízne 1 požehnání.

Pane, máme přivolat oheň z nebe, aby je zahubil, jako to učinil Eliáš?

Lk 9, 54



Jan - Pokud nemá v ruce požehnání, při modlitbě lízne 3 karty.

Jeden z učedníků, kterého Ježíš miloval, byl u stolu po jeho boku.

Jn 13, 23



Filip - Při plnění výzev může zahrát 1 požehnání z ruky.

„Ani za dvě stě denárů chleba nepostačí, aby se na každého aspoň něco dostalo.“

Jn 6, 7



Bartoloměj - Po modlitbě během svého tahu se podívá na vrchní kartu balíčku požehnání a může ji vyměnit za kartu z ruky.

„Hle, pravý Izraelec, v němž není lsti.“

Jn 1, 47



Matouš - Jednou za kolo může odhodit 1 požehnání z ruky do odhazovacího balíčku a poté si líznout 1 nové.

Když byl u stolu v jeho domě, stolovalo s Ježíšem a jeho učedníky mnoho celníků a jiných hříšníků; bylo jich totiž mnoho mezi těmi, kdo ho následovali.

Mk 2, 15



Tomáš - Při modlitbě si může líznout první požehnání z odhazovacího balíčku.

Dokud neuvidím na jeho ruku stopy po hřebech a dokud nevoložím do nich svůj prst a svou ruku do rány v jeho boku, neuvěřím.

Jn 20, 25



Jakub Menší - Nikdo nemůže odmítnout jeho pozvání k vytvoření misijní dvojice, ani on nemůže odmítnout nikoho.

Kdo ví, co je činit dobré, a nečinit, má hřích.

Jak 4, 17



Júda Tadeáš - Když úspěšně dokončí misi, lízne 2 požehnání.

Pane, jak to, že se chceš dát poznat nám, ale ne světu?

Jn 14, 22



Jidáš - Při modlitbě lízne 3 požehnání, 2 si ponechá a 1 odhodí.

Proč nebyl ten olej prodán za tři sta denárů a peníze dány chudým?

Jn 12, 5



Šimon Zelóta - Může odhalenou výzvu (kromě Nepřijetí) jednou za tah odhodit do odhazovacího balíčku a líznout novou. Může mít aktivována nejvíc 2 požehnání.

V těch dnech vyšel na horu k modlitbě; a celou noc se tam modlil k Bohu. Když nastal den, zavolal k sobě své učedníky a vyvolil z nich dvanáct, které také nazval apoštoly:

Šimona, kterému dal jméno Petr, jeho bratra Ondřeje, Jakuba, Jana, Filipa, Bartoloměje, Matouše, Tomáše, Jakuba Alfeova, Šimona zvaného Zelóta, Judu Jakubova a Jidáše Iškariotského, který se pak stal zrádce..

Lk 6, 12-16

Naše poděkování patří Mons. ThDr. Ing. Jozefu Jančovičovi, PhD., a ThDr. Mgr. Lucii Hidvéghyové, Ph.D., za to, že nápad vytvořit biblickou hru přijali s nadšením a ochotně s námi konzultovali všechny detaily.

Za český překlad pravidel děkujeme Mgr. Elišce Procházkové.

Díky ní mohou naši čeští bratři hru hrát hladce a bez nedorozumění.

