

60
min.

3-12



8+

the Twelve



Ježiš si zavolaľ Dvanástich a dal im silu a moc nad všetkými démonmi, ako aj moc uzdravovať z neuhov. Vyslal ich hlásať Božie knáľovstvo a liečiť chorých. Povedal im: „Nič si neberte na cestu; ani palicu, ani kapsu, ani chlieb, ani peniaze, ani dvoje šiat. Vždy, keď vojdete do niektorého domu, zostaňte tam a odtiaľ chodte ďalej. Keby vás niekde neprijali, odíďte z toho mesta a straste si prach z nôh ako svedectvo proti nim.“ Vyšli teda, porozchádzali sa po dedinách, všade zvestovali evanjelium a uzdravovali.

Lk 9, 1-6

Obsah hry

- I. 12 kariet apoštolov
- II. 108 kariet požehnaní
- III. 20 kariet výziev
- IV. 8 kariet dedín
- V. 8 kariet miest
- VI. 8 anonymných kariet dedín
- VII. 8 anonymných kariet miest



Cieľ hry

Cieľom hry je nazbierať čo najviac bodov za získanie dedín a miest. Za dedinu je 1 bod a za mesto 2 body. Hra končí, keď sa minú všetky karty miest a dedín z balíčka.

Príprava hry

- I. Každý hráč si náhodne vylosuje jednu kartu apoštola, ktorú si pred seba položí lícom nahor.
- II. Balíčky dedín aj miest sa premiešajú a položia vedľa seba lícom nahor.
- III. Balíček požehnaní sa premieša a každý hráč dostane 3 požehnania.
- IV. Zo zvyšných požehnaní sa vytvorí doberací balíček otočený lícom dolu.
- V. Vedľa neho vznikne priestor pre odhadzovací balíček zahraných požehnaní.
- VI. Balíček výziev sa premieša a položí lícom nadol.

VII. Každý hráč môže aktivovať ľubovoľný počet svojich požehnaní z ruky. Hru začína najmladší hráč. Potom ide hra v smere hodinových ručičiek.

Priebeh hry

Hráč na ťahu si môže vybrať jeden z dvoch typov ťahu: Modlitba alebo Misia.

Modlitba: Hráč si môže vo svojom ťahu potiahnuť 2 požehnania z doberacieho balíčku. V tomto ťahu hráč nemôže plniť výzvy.

„Ja som vinič a vy nitolesti. Kto zostáva vo mne a ja v ňom, prináša veľa ovocia, pretože bezo mňa nemôžete nič urobiť.“

Jn 15, 5

Misia: Hráč môže pozvať niektorého ďalšieho hráča do spolupráce a plniť výzvy, vďaka ktorým získajú karty dedín a miest. Za tieto karty hráči získavajú víťazné body.

Zavolať si Dvanástich, začal ich vysielat po dvoch.

Mk 6,7

Aktivácia požehnaní: Hráč môže počas svojho ťahu, aj mimo neho, aktivovať svoje požehnanie z ruky tým, že ich vyloží pred seba. Naraz ich môže mať aktivované najviac tri. Hráč nemôže aktivovať požehnanie počas plnenia výziev na získanie dediny/ mesta.

Aktivované požehnanie hráč nemôže zahodiť bez použitia ani vziať späť na ruku.

Nezmeškaj príležitosť konať dobro.

Prís 3,27

Misia

Vytvorenie misijnej dvojice

Ak sa hráč rozhodne vo svojom ťahu plniť výzvy, potrebuje tak urobiť v spolupráci s iným hráčom. Pozve ho teda vytvoriť tzv. misijnú dvojicu. Pozvaný hráč môže odmietnuť. Ak pozvanie odmietnu všetci hráči, hráč na ťahu má právo určiť, kto s ním misijnú dvojicu vytvorí bez možnosti odmietnutia.

Misijná dvojica sa najprv dohodne, či chce získať dedinu alebo mesto.

Na získanie dediny potrebujú splniť 3 výzvy a na získanie mesta 5 výziev.

Poslal ich po dvoch pred sebou do každého mesta a na miesto, kam sa sám chystal ísť.

Lk 10,1

Plnenie výziev

Výzvy plnia hráči svojimi aktivovanými požehnaniami.

Požehnania aj výzvy majú písmeno v ľavom hornom rohu (E, K, U) a číslo sily v pravom hornom rohu (I-III). Každú výzvu môže hráč splniť požehnaniami s rovnakým písmenom a dostatočnou silou.

Výzvy odhaľujú hráči po jednom. Ak vedia výzvu splniť, odhalia ďalšiu.

Jedným požehnaním môže hráč splniť aj viacero výziev. Takisto môže hráč jednu výzvu splniť viacerými požehnaniami.

„Koho mám poslať, kto tu pôjde?“ I povedal som: „Hľa, tu som, pošli mňa!“

Iz 6, 8

Typy požehnaní

Požehnania s písmenom E predstavujú Exorcizmus a používaš ich na výzvy, ktoré zobrazujú ľudí posadnutých zlými duchmi. Požehnania s K predstavujú Kázeň a používaš ich na výzvy, kde ohlasuješ príchod Božieho kráľovstva. Požehnania s U predstavujú Uzdravenie a používaš ich na výzvy, kde sú chorí.

Príklad:

Hráč má aktivované Uzdravenie (so silou) 2. Počas misie sa odhalí výzva na Uzdravenie 1 a neskôr v rámci tej istej misie sa opäť objaví výzva na Uzdravenie 1. Hráčovi na splnenie týchto dvoch výziev stačí na konci misie zahráť svoje Uzdravenie 2.



Príklad:

Hráč má aktivované Uzdravenie 2 a 1.

Počas misie sa odhalí výzva na Uzdravenie 3. Hráč na splnenie tejto výzvy na konci misie zahráť svoju kartu Uzdravenie 2 aj 1.



Úspešná misia

Ak vie misijná dvojica splniť svojimi aktivovanými požehnaniami všetky vyložené výzvy, tak:

- I. Misijná dvojica zahrá požehnanie s čo najnižšou spoločnou silou potrebnou k splneniu výziev.
- II. Ak majú obaja hráči aktivované požehnanie s rovnakou silou, ktorým môžu splniť výzvu, požehnanie zahrá hráč na ľahu.
- III. Splnené výzvy odhodí do odhadzovacieho balíčku výziev.
- IV. Hráč na ľahu vezme vrchnú kartu dediny/mesta a položí ju pred seba.
- V. Druhý hráč v misijnej dvojici si vezme anonymnú kartu dediny/mesta a položí ju pred seba.

Čo k tomu dodať? Ak je Boh za nás, kto je proti nám?

Rim 8, 31

Neúspešná misia

Ak hráči odhalia výzvu, ktorú nedokážu splniť, tak:

- I. Zahrajú aktivované požehnanie, ktorými spĺnia predošlé výzvy.
- II. Splnené výzvy sa otočia lícom nadol.
- III. Zahrajú aj tie svoje aktivované požehnanie, ktoré prislúchajú k nesplnenej výzve.
- IV. Nesplnená výzva sa nechá položená lícom nahor.

Kto si myslí, že stojí, nech si dáva pozor, aby nepadol.

1 Kor 10, 12

Príklad:

Bola odhalená výzva na Exorcizmus 2. Prvý hráč v misijnej dvojici má aktivovaný Exorcizmus 1 a druhý hráč nemá aktivovaný žiadny Exorcizmus. Prvý hráč odhodí svoj Exorcizmus 1. Výzva na Exorcizmus 2 zostáva otočená lícom nahor a misia je neúspešná. Hráči si ešte môžu aktivovať požehnanie z ruky.



Príklad:

Rozloženie výziev po neúspešnom
splnení tretej výzvy:



Dokončenie misie inou dvojicou

Po neúspešnej misii sa môžu pokúsiť o jej dokončenie iné misijné dvojice. Karty výziev, ktoré sú otočené lícom nadol sa považujú za splnené. Úlohou ďalšej misijnej dvojice je splniť výzvu, ktorá zostala lícom nahor a splniť ďalšie výzvy, ktoré chýbajú k získaniu dediny/mesta. Na splnenie výzvy, ktorá zostala lícom nahor sa nepočítajú karty požehnaní, ktoré musela odhodiť predošlá misijná dvojica.

Súčasťou misijnej dvojice, ktorá sa pokúsi dokončiť neúspešnú misiu môžu byť aj apoštoli, ktorí boli v pôvodnej neúspešnej dvojici.

Ak túto misiu nikto nedokončí a nezíska tak kartu dediny/ mesta do začiatku ďalšieho ťahu hráča, ktorý ju prvýkrát inicioval, karta tejto dediny/mesta je odstránená z hry a všetky odhalené karty výziev sa odhodia do odhadzovacieho balíčka.

Počas toho, ako je odhalená nesplnená výzva, nemôže žiadna misijná dvojica začať misiu na získanie inej dediny/mesta.

*„Žatva je síce veľká, ale robotníkov málo. Proste preto
Pána žatvy, aby poslal robotníkov na svoju žatvu.“*

Mt 9, 37-38

Príklad:

Nesplnenú výzvu na Exorcizmus 2 splnila ďalšia misijná dvojica zahratím Exorcizmu 1 a 1 hoci predošlá misijná dvojica odhodila Exorcizmus 1.



Špeciálne výzvy

Keď je obhalená výzva **Neprijatie**, misia sa končí. Karta dediny/mesta, o ktorej získanie sa hráči pokúšali, sa odstráni z hry. Všetky výzvy odhalené v tomto ťahu sa presunú do odhadzovacieho balíčka. Všetky vaše aktivované požehnania zostávajú u vás.



*„Ak ten dom bude toho hoden, nech naň zostúpi váš pokoj.
Ak toho nebude hoden, nech sa váš pokoj vráti k vám.“*

Mt 10, 13

Keď je odhalená výzva **Smrť**, misijná dvojica zahrá aktivované požehnania a splní tak všetky výzvy, ktoré boli odhalené v tomto ťahu. Následne hráč na ťahu otočí vrchnú kartu z balíčka požehnaní a odhodí ju do odhadzovacieho balíčka.

- I. Ak je to Uzdravenie, misia je splnená. Hráči už neplnia ďalšie výzvy a vezmú si kartu dediny/mesta.
- II. Ak to nie je Uzdravenie, misia je neúspešná. Karta smrť zostáva otočená lícom nahor a o jej splnenie sa môžu pokúsiť ďalšie misijne dvojice.



„...mŕtvych krieste...“

Mt 10, 8

Karty dedín a miest

Kartu dediny/ mesta môže hráč využiť počas misie, keď sa farba jej rámu, zhoduje s rámom na karte dediny/mesta, ktorú sa práve pokúša získať.

*Všetkých sa zmocňovala bázeň, lebo prostredníctvom apoštolov sa dialo veľa zázrakov a znamení.
Chválili Boha a tešili sa priazni celého ľudu. A Pán deň čo deň pridával
k ich spoločnosti tých, ktorí mali byť spasení.*

Sk 2, 43-47

Tieto karty fungujú rovnako ako Požehnania. Obsahujú typ požehnaní (E, K, U) a silu (1). Hráč nimi plní výzvy na daný typ Požehnaní. Kartú iba ukáže, neodhadzuje ju. Karta dediny/mesta mu po použití zostáva a môže ju na splnenie výzvy použiť aj neskôr.

Keď hráč vlastní kartu dediny/mesta, ktorá má v rohoch N a X, je odolný voči výzve Neprijatie pri získavaní dediny/mesta s rovnakým farebným rámom. Ak je odhalená výzva Neprijatie, automaticky sa považuje za splnenú a hráči môžu ďalej pokračovať v plnení výzev.

Príklad:

Hráč sa pokúša získať dediny s modrým rámom. Zároveň vlastní kartu mesta s rovnakým modrým rámom, na ktorej je označenie K (kázeň) so silou 1. Má tiež aktivovanú Kázeň so silou 1. Počas misie je odhalená výzva na Kázeň so silou 2. Na splnenie tejto výzvy mu teda stačí zahrnúť jeho aktivovanú Kázeň 1.



Na konci hry si každý hráč spočíta karty dedín a miest, vrátane anonymných, ktoré získal za úspešné misie. Za každú kartu dediny má 1 bod a za kartu mesta 2 body. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov.

Koniec ťahu

V jednom ťahu sa môže hráč zapojiť iba do jednej misie.

Hráč môže mať na konci ťahu na ruke maximálne 3 požehnania. Zvyšné požehnania si aktivuje (môže mať naraz tiež najviac 3), alebo odhodí do odhadzovacieho balíčka.

„Nebuďte teda ustarostení o zajtrajšok, lebo zajtrajšok sa o seba postará.

Každý deň má dosť vlastného trápenia.”

Mt 6, 34

Ak na konci ťahu v balíčku výziev zostanú tri alebo menej kariet, zamiešajte odhadzovací balíček a vytvorte tak nový doberací balíček výziev.

Ak sa použijú všetky požehnania v doberacom balíčku, zamiešajte odhadzovací balíček a vytvorte tak nový doberací balíček požehnaní.

Výzvy

Ježiš poslal apoštolov do miest Galiley, aby ohlasovali príchod Božieho kráľovstva, uzdravovali chorých, vyhánali zlých duchov a kriesili mŕtvych. Evanjeliá však nezachytávajú konkrétne situácie z tejto cesty. Preto sa pri výzvach inšpirujeme príbehmi z evanjelií, ktoré sa stali priamo Ježišovi. Ježiš apoštolov tiež upozornil, aby odišli z miesta, kde by ich neprijali.



Pracujúci - Kázeň 1

„Poďte ku mne všetci, ktorí sa namáhate a ste preťažení.“
Mt 11, 28



Chlapec - Exorcizmus 1

A veľa ráz hodil chlapca do ohňa i do vody, aby ho zmárnil.
Mk 9, 22



Hostina - Kázeň 2

K hriešnemu človeku si vošiel oddýchnuť.
Lk 19, 1-10



Légia - Exorcizmus 2

Čo tá do nás, Boží Syn? Prišiel si nás sem mučiť?
Lk 8, 28



Farizeji - Kázeň 3

Farizeji sa dali s ním do sporu a pokúšali ho.
Mk 8, 11



Posadnutá - Exorcizmus 3

Mária, zvaná Magdaléna, z ktorej vyšlo sedem démonov...
Lk 8, 2



Slepý - Uzdravenie 1

„Chod', tvoja viera ťa uzdravila!“ A hneď videl.
Mk 10, 52



Smrť - Uzdravenie z doberacieho balíčku.

„Talitha kum!“
Mk 5, 41



Chromý - Uzdravenie 2

„Vstaň, vezmi si lôžko a chod!“
Jn 5, 8



Neprijatie - misia končí

„Keby vás niekde neprijali, odíďte z toho mesta a straste si prach z nôh ako svedectvo proti nim.“
Lk 9, 5



Malomocná - Uzdravenie 3

Ak chceš, môžeš ma očistiť.
Mk 1, 40

Apoštoli

Každý hráč má počas celej hry kartu apoštola so špeciálnym efektom.



Šimon Peter - Na začiatku svojho ťahu si vyberie schopnosť ktoréhokoľvek hrajúceho apoštola na jedno kolo.

„Ty si Peter a na tej skale postavím svoju Cirkev.“

Mt 16, 18



Ondrej - Ak je na druhom požehnaní, ktoré si počas modlitby potiahne znak rybára (🐟), potiahne si ešte jedno požehnanie.

*Ten našiel najprv svojho brata Šimona a povedal mu: „Našli sme Mesiáša,“
čo v preklade znamená Pomazaný.*

Jn 1, 41



Jakub Starší - Ak je odhalená výzva Neprijatie, potiahne si 1 požehnanie.

Pane, máme povedať, aby zostúpil oheň z neba a zničil ich?

Lk 9, 54



Ján - Ak nemá na ruke požehnanie, počas modlitby si ťahá 3 karty.

Jeden z jeho učeníkov, ktorého Ježiš miloval, bol za stolom po Ježišovom boku.

Jn 13, 23



Filip - Pri plnení výziev môže zahrať 1 požehnanie z ruky.

Ani za dvesto denárov chleba nebude dosť, aby sa každému ušlo aspoň trochu.

Jn 6, 7



Bartolomej - Po modlitbe vo svojom ťahu sa pozrie na vrchné požehnanie v doberacom balíčku. Môže ju vymeniť za niektorú z rúk.

“Hľa, pravý Izraelita, v ktorom nieto lesti.”

Jn 1, 47



Matúš - Môže raz za kolo jedno požehnanie z ruky odhodiť do odhadzovacieho balíčka a následne si 1 požehnanie potiahnuť.

A keď Ježiš stoloval v jeho dome, mnohí mýtnici a hriešnici stolovali spolu s ním a jeho učeníkmi; bolo ich totiž mnoho a nasledovali ho.

Mk 2, 15



Tomáš - Môže si počas modlitby potiahnuť prvé požehnanie z odhadzovacieho balíčka.

Pokiaľ neuvidím na jeho rukách stopy po klincoch, ak nevložím prst do rán po klincoch a nevložím svoju ruku do jeho boku, neuverím.

Jn 20, 25



Jakub Menší - Nikto nemôže odmietnuť jeho pozvanie vytvoriť misijnú dvojicu. Ani on nemôže odmietnuť nikoho.

A tak kto vie dobre robiť a nerobí, má hriech.

Jak 4, 17



Júda Tadeáš - Keď úspešne dokončí misiu, potiahne si 2 požehnania.

Čo sa stalo, Pane, že sa chceš dať poznať nám, a nie svetu?

Jn 14, 22



Judáš - Potiahne si 3 požehnania počas modlitby vo svojom ťahu, 2 si nechá a 1 odhodí.

Prečo nepredali túto masť za tristo denárov a nedali ich chudobným?

Jn 12, 5



Šimon Zelóta - Môže odhalenú výzvu (okrem Neprijatia) raz za ťah odhodiť do odhadzovacieho balíčka a potiahnuť novú. Môže mať aktivované najviac 2 požehnania naraz.

V tých dňoch vyšiel na vrch modliť sa a celú noc zotrval v modlitbách k Bohu. Keď sa rozodnilo, zavolať si svojich učeníkov, vybral z nich dvanástich a nazval ich apoštolmi. Boli to Šimon, ktorého nazval Petrom, jeho brat Ondrej, Jakub a Ján, Filip a Bartolomej, Matúš, Tomáš, Jakub Alfejev, Šimon, ktorého volali Horlivec, Júda Jakubov a Judáš Iskariotský, ktorý sa stal zradcom.

Lk 6, 12-16

Naše poďakovanie patrí Mons. ThDr. Ing. Jozefovi Jančovičovi PhD. a ThDr. Mgr. Lucii Hidvéghyovej, PhD. za to, že nápad vytvoriť biblickú hru prijali s nadšením a ochotne s nami konzultovali všetky detaily. Obsah hry obohatili o nové podnety a nápady, vďaka čomu sme príbeh apoštolov mohli zobrazit verne a so všetkými dôležitými prvkami.