

Иерусалим

Тайная вечеря —

· ПРАВИЛА ·



Иерусалим

Тайная вечеря

МНОЖЕСТВО ЖЕ НАРОДА ПОСТИЛАЛИ СВОИ ОДЕЖДЫ ПО ДОРОГЕ, А ДРУГИЕ РЕЗАЛИ ВЕТВИ С ДЕРЕВ И ПОСТИЛАЛИ ПО ДОРОГЕ.

И КОГДА ВОШЁЛ ОН В ИЕРУСАЛИМ, ВСЬ ГОРОД ПРИШЁЛ В ДВИЖЕНИЕ И ГОВОРИЛ: КТО СЕЙ? НАРОД ЖЕ ГОВОРИЛ: СЕЙ ЕСТЬ ИИСУС, ПРОРОК ИЗ НАЗАРЕТА ГАЛИЛЕЙСКОГО.

Мф. 21:8, 21:10-11

Иерусалим, 33 год нашей эры. Появляется человек, который изменит ход истории. Он всюду провозглашает приход нового мира, и в его голосе звучат уверенность и сила пророка. Этот человек не знает страха, он обладает властью, он говорит правду. Его слава растёт, и представители религиозной власти — Синедрион и старейшины — видят в нём угрозу. Они решают избавиться от него. «Кто он такой, чтобы отпускать людям грехи? Кто он такой, чтобы пытаться нас уничтожить?»

По весне бесчисленные толпы народа направляются в Иерусалим, чтобы отпраздновать Песах и услышать слово Мессии. Его ближайшие ученики и последователи собираются на общую трапезу, и даже сами апостолы спорят о том, кто из них должен почитаться бóльшим и сесть подле Него. Им больше не суждено будет собраться вместе. Пришло время Тайной вечери.

Он знает об этом и напоминает им о своём завете: любите врагов ваших и молитесь за гонящих вас. Вскоре за ним приходит стража. Синедрион уплатил за предательство невысокую цену: всего лишь тридцать сребреников.

Небо темнеет, земля дрожит. Человек умирает, распятый подле двух разбойников. Он прощает тех, кто прибил его к деревянному кресту. Его имя — Иисус из Назарета.

· ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ ·

Прошло всего несколько дней с тех пор, как Иисус вошёл в Иерусалим в сопровождении толпы. Согласно Евангелию, многие последователи Иисуса отправились за ним в Сионскую горницу, чтобы отметить важнейший иудейский праздник — Песах. По некоторым источникам, часть последователей была даже приглашена внутрь, а другие разместились вокруг дома.

В игре «Иерусалим. Тайная вечеря» вы представляете общину последователей Иисуса, которые пришли в Иерусалим из близлежащих городов и деревень. Ваша цель — провести последователей в Сионскую горницу и разместить их за столом как можно ближе к Иисусу и его апостолам. Для этого вам нужно будет разыгрывать карты в определённой последовательности и грамотно распоряжаться ресурсами.

· ЦЕЛЬ ИГРЫ ·

И ПОСЛАЛ [ИИСУС] ПЕТРА И ИОАННА, СКАЗАВ: ПОЙДИТЕ, ПРИГОТОВЬТЕ НАМ ЕСТЬ ПАСХУ.

ОНИ ЖЕ СКАЗАЛИ ЕМУ: ГДЕ ВЕЛИШЬ НАМ ПРИГОТОВИТЬ?

ОН СКАЗАЛ ИМ: ВОТ, ПРИ ВХОДЕ ВАШЕМ В ГОРОД, ВСТРЕТИТСЯ С ВАМИ ЧЕЛОВЕК, НЕСУЩИЙ КУВШИН ВОДЫ; ПОСЛЕДУЙТЕ ЗА НИМ В ДОМ, В КОТОРЫЙ ВОЙДЁТ ОН, И СКАЖИТЕ ХОЗЯИНУ ДОМА: УЧИТЕЛЬ ГОВОРИТ ТЕБЕ: ГДЕ КОМНАТА, В КОТОРОЙ БЫ МНЕ ЕСТЬ ПАСХУ С УЧЕНИКАМИ МОИМИ? И ОН ПОКАЖЕТ ВАМ ГОРНИЦУ БОЛЬШУЮ УСТАЛАННУЮ; ТАМ ПРИГОТОВЬТЕ.

Лк. 22:8–12

Ваша цель — привести как можно больше ваших последователей на Тайную вечерю. Чем ближе они будут к апостолам и самому Иисусу, тем больше победных очков (ПО) вы получите в конце игры.

Самое главное в этой игре — умение правильно распорядиться картами. На каждой карте изображён символ одной из пяти важных локаций в Иерусалиме. Разыгрывая карты, вы помогаете вашему последователю проложить через эти локации путь, который приведёт его к апостолу. Продумывайте, какие карты лучше использовать и какие ресурсы потратить, чтобы как можно больше ваших последователей попали в Сионскую горницу.

· ЧИСЛО ИГРОКОВ ·

Основные правила рассчитаны на трёх или четырёх игроков. Для игры вдвоём и для одиночной игры существуют специальные правила, приведённые в соответствующих разделах (стр. 22 и 24).

· Видеоправила ·

Перед изучением этой книги правил вы можете посмотреть подробные видеоправила на странице игры:



Это видео даст вам общее представление об игре и поможет быстрее разобраться в нюансах.

Компоненты игры



1 игровое поле



4 планшета игроков



Правила



4 жетона откровения
(по 1 на игрока)



4 жетона,
блокирующих склад
(по 1 на игрока)



3 жетона,
блокирующих локации
(1 для пустыни, 1 для горы
и 1 для озера)



32 жетона благодеяний
(по 8 на игрока)



28 жетонов притч
(по 4 жетона
7 разных типов)



50 жетонов подношений



15 жетонов локаций



60 динариев
(10 по пять динариев,
20 по три и 30 по одному)



7 жетонов
суда Синедриона



40 начальных карт
(по 10 на игрока)



23 карты Махане



10 карт 33 года н. э.



20 дополнительных
начальных карт
(по 10 на игрока для игры
вдвоём, для одиночной игры)



8 дополнительных жетонов
суда Синедриона
(для одиночной игры)



4 памятки
(для игры втроем
или вчетвером)



2 памятки
(для игры вдвоём
или одиночной игры)



25 карт Вараввы
(для одиночной игры)



1 жетон Иисуса



12 фигурок апостолов
4 цветов
(3 оранжевых,
4 фиолетовых, 4 белых
и 1 серый)



60 последователей 4 цветов
(по 15 каждого цвета)



30 фишек камня



30 фишек хлеба



30 фишек рыбы



4 маркера очков
(по 1 на игрока)



1 маркер Синедриона



4 маркера совершенных
благодеяний
(по 1 на игрока)

• ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ •



Подробно про каждую область см. на стр. 14–19:

- | | | | |
|------------------|-----------------------|---------------------------------|---------------------------------------------------|
| 1 Рынок | 4 Озеро | 7 Стол для Тайной вечери | 10 Шкала победных очков (ПО) |
| 2 Пустыня | 5 Храм | 8 Стопки притч | 11 Комната апостолов |
| 3 Гора | 6 Карты Махане | 9 Совет Синагоги | 12 Шкала благодеяний и карты 33 года н. э. |

Жетон откровения



Подробно про каждую область см. на стр. 12–13:

- 1** Откровение
- 2** Напоминания
- 3** 3 ячейки для карт
- 4** Лагерь и склад
- 5** Притчи



Жетон, блокирующий склад

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



ТОГДА ПРИСТУПИЛА К НЕМУ МАТЬ СЫНОВЕЙ ЗЕВЕДЕЕВЫХ С СЫНОВЬЯМИ СВОИМИ, КЛАНЯЯСЬ И ЧЕГО-ТО ПРОСЯ У НЕГО. ОН СКАЗАЛ ЕЙ: ЧЕГО ТЫ ХОЧЕШЬ? ОНА ГОВОРИТ ЕМУ: СКАЖИ, ЧТОБЫ СИИ ДВА СЫНА МОИ СЕЛИ У ТЕБЯ ОДИН ПО ПРАВУЮ СТОРОНУ, А ДРУГОЙ ПО ЛЕВУЮ В ЦАРСТВЕ ТВОЁМ.

Мф. 20:20–21

Подготовка игрового поля ★★★/★★★★

- 1 Положите игровое поле на середину стола стороной для 3–4 игроков (★★★/★★★★) вверх.
- 2 Если вы играете втроём, используйте жетоны, блокирующие локации, чтобы закрыть две ячейки в пустыне, на горе и на озере на игровом поле. Эти ячейки не будут использоваться в игре. Если игроков не трое, уберите жетоны, блокирующие локации, обратно в коробку.
- 3 Поместите жетон Иисуса в центр стола для Тайной вечери, а 12 фигурок апостолов — в ячейки соответствующего цвета в боковой комнате.
- 4 Если вы играете втроём, поместите 9 последователей того цвета, который вы не используете, в ячейки за столом для Тайной вечери так, как показано на картинке (в этом примере использован зелёный цвет).
- 5 Определите, какие символы локаций нужно будет собрать, чтобы посетить апостола. Если вы играете впервые, мы предлагаем использовать символы, напечатанные на поле, а жетоны локаций убрать обратно в коробку. В противном случае перемешайте жетоны локаций и поместите их случайным образом лицом вверх по одному в каждую ячейку локации на игровом поле.
- 6 Найдите 3 карты Махане с символом действия дружественного последователя и уберите их обратно в коробку (они используются только при игре вдвоём и в одиночной игре). Оставшиеся 20 карт перемешайте и положите лицом вниз в ячейку Махане на игровом поле. Потом выложите 2 верхние карты Махане лицом вверх рядом с колодой.



Символы действий дружественного последователя

- 7 Перемешайте карты 33 года н. э. и положите их лицом вниз в соответствующую ячейку на игровом поле.



- 8 Уберите в коробку жетон суда Синедриона с символом ★/★★. Оставшиеся 6 жетонов перемешайте и выложите в закрытую в ячейки рядом со шкалой Синедриона. Затем переверните их лицом вверх. Маркер Синедриона поставьте на первое деление шкалы.
- 9 Жетоны притч разделите на стопки по типу. Тип определяется номером и названием: «I. Притча о добром самарянине», «II. Притча о сеятеле», «III. Притча о сокровище, скрытом на поле» и так далее. В каждой стопке сложите жетоны в порядке убывания победных очков (ПО) так, чтобы жетон с наибольшим количеством очков оказался наверху, а жетон с 0 ПО — внизу. При игре втроём уберите из каждой стопки жетон с 3 очками обратно в коробку. Поместите каждую стопку в соответствующую ячейку на игровом поле.



- 10 Сформируйте общий запас динариев, фишек ресурсов (камень, хлеб и рыба) и жетонов подношений.



Подготовка игроков

Каждый игрок выполняет следующие шаги:

- 1 Выберите цвет и возьмите 15 последователей, колоду из 10 начальных карт, маркер очков, 8 жетонов благодеяний и планшет игрока соответствующего цвета. Перемешайте начальные карты и положите их слева от планшета лицом вниз. Жетоны благодеяний положите рядом с планшетом символом благодеяний вверх.
- 2 Возьмите жетон откровения и положите в левый верхний угол планшета.
- 3 Возьмите жетон, блокирующий склад, и закройте им нижнюю ячейку склада на планшете.
- 4 Поместите маркер очков в начало шкалы ПО, которая окаймляет игровое поле, а маркер совершенных благодеяний — на первое деление шкалы благодеяний.



- 5 Возьмите по 1 фишке камня, хлеба и рыбы и 1 жетон подношения. Поместите их на пустые ячейки вашего склада.
- 6 Поместите вашего последователя в одну из угловых ячеек стола для Тайной вечери, отмеченную символом .
- 7 Разместите на игровом поле 4 ваших последователей: 1 в пустыне, 1 на горе, 1 на озере и ещё 1 в любой локации на ваш выбор. Остальных последователей поместите в лагерь (он же склад).
- 8 Первым ходит тот игрок, который последним помог кому-то или оказал услугу. Этот игрок берёт из общего запаса 4 динария и кладёт их рядом со своим планшетом. Затем второй игрок, сидящий слева от первого, берёт 5 динариев, третий берёт 6 динариев, а четвёртый — 7. Затем первый игрок помещает свой маркер очков на первое деление шкалы ПО, второй игрок — на второе, третий — на третье, и четвёртый — на четвёртое.

Если вы не помните, кто из вас последним помогал кому-то, то перемешайте памятки взакрытую и раздайте игрокам. Тот, кому достанется памятка с символом , становится первым игроком. Каждый игрок оставляет памятку себе, чтобы сверяться с ней в процессе игры.

Затем каждый игрок берёт 5 начальных карт из своей колоды (слева от планшета). Теперь вы готовы к игре!

АПОСТОЛЫ (стр. 17)

Если вы продолжили путь к апостолам, выполните следующие шаги в указанном порядке:

- 13 Усадит апостола за стол.
 - 21 Помните благодеяния апостола.
 - 22 Помните овец за апостола.
 - 45 Сироты карты пути.
 - 63 Превратите все ле жетоны за столом.
- Когда все апостола сели за стол (стр. 16):
- До конца игры не используйте жетоны откровения.
 - Уберите в коробку неиспользованные жетоны суда.
- Синодальная:
- В начале хода каждого игрока продавайте маркер Симеона на 1 динарий.

Финансовый аспект
Вы можете немедленно выполнить действие «продать» приращение на «Важно» (стр. 40).

Синодальная: аспект: продавайте маркер Симеона на 1 динарий.

ХОД ИГРЫ



Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В ваш ход выполняйте действия поэтапно в указанном порядке. Когда вы завершите все четыре этапа, ваш ход закончится, и начнётся ход игрока слева от вас. Каждый ход состоит из следующих этапов:

- 1 Разыграйте карту из руки.
- 2 Посетите апостола.
- 3 Приобретите карту Махане.
- 4 Доберите или сбросьте карты.

1 РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ ИЗ РУКИ

В начале хода вы должны разыграть одну карту из руки в любую из трёх ячеек для карт на вашем планшете. Карту можно разыграть в пустую ячейку или ячейку, где уже есть другие карты: положите её чуть ниже, чтобы не закрывать символ локации на предыдущей карте.

Разыграв карту, совершите указанные на ней действия в следующем порядке:



1 • Действие локации:

Вы **можете** совершить действие в локации, указанной на карте. Разные локации позволяют совершать разные действия — см. раздел «Локации» на стр. 14.

2 • Действия последователя:

Вы можете выполнить **все** или **некоторые** действия последователя, указанные на карте, — см. раздел «Действия последователя» на стр. 10.

Если вы не можете или не хотите выполнять некоторые или все действия, вы можете пропустить их. Все действия выполняются (или пропускаются) в строгом порядке **слева направо**.



Откровение. Один раз за игру вы можете **не** разыгрывать карту, а вместо этого сбросить жетон откровения — см. раздел «Откровение» на стр. 12.

2 ПОСЕТИТЕ АПОСТОЛА

После розыгрыша карты вы можете посетить 1 апостола, если вы проложили к нему путь, собрав на картах в ячейке на вашем планшете необходимые символы локаций в правильном порядке. В этом случае вы получите благосклонность этого апостола — см. раздел «Апостолы» на стр. 17.



Красный игрок разыгрывает карту в центральную ячейку планшета.

3 ПРИОБРЕТИТЕ КАРТУ МАХАНЕ

На этом этапе вы **можете** вернуть в общий запас 2 динария, чтобы приобрести 1 карту Махане и взять её в руку. Вы можете выбрать одну из двух уже открытых карт или приобрести верхнюю карту Махане из колоды (при этом до покупки нельзя её просматривать). Если вы берёте открытую карту, положите на её место верхнюю карту из колоды.

4 ДОБЕРИТЕ ИЛИ СБРОСЬТЕ КАРТЫ

Перед окончанием хода **доберите** из вашей колоды столько карт, чтобы число карт у вас в руке равнялось 5. Если у вас в руке уже есть 5 карт, ничего не делайте. Если у вас в руке больше 5 карт, сбросьте любые карты на ваш выбор, чтобы в руке осталось ровно 5 карт. Сброшенные начальные карты кладите в отдельную стопку справа от вашего планшета. Сброшенные карты Махане и карты 33 года н. э. кладите под низ соответствующих колод.

Когда у вас в руке снова оказывается 5 карт, ваш ход заканчивается. Наступает ход игрока слева от вас.

Если вы не можете добрать карты, потому что ваша колода начальных карт закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. После этого доберите необходимое количество карт. Если и в колоде, и в стопке сброса недостаточно карт, возьмите все карты со своего планшета. Карты Махане и карты 33 года н. э. сбросьте и положите их под низ соответствующих колод, а начальные карты перемешайте и сформируйте новую колоду. Затем доберите до 5 карт. На этом ваш ход заканчивается.

ИЗБЫТОК КАРТ ИЛИ РЕСУРСОВ?

Иногда во время вашего хода или хода другого игрока у вас будет больше ресурсов, чем может поместиться на склад, и/или больше 5 карт в руке. Ничего страшного! У вас ещё есть возможность использовать эти карты и ресурсы. Вы обязаны сбросить лишние ресурсы и карты лишь **в конце вашего хода**. Когда этот момент настанет, вам нужно будет решить, какие карты сбросить и/или от каких ресурсов избавиться.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

В игре есть несколько способов заработать победные очки (ПО). Игрок, который наберёт больше всех ПО, победит. ПО делятся на 3 типа, которые обозначаются символами разных цветов и форм: **мгновенные** очки, очки **за апостолов** и **итоговые** очки.

Мгновенные очки



Оранжевый пятиугольник означает, что вы получаете ПО сразу после совершения определённого действия. Вы можете заработать мгновенные очки за продвижение маркера Синедриона или маркера совершённых благодеяний, посещение оранжевого апостола или прослушивание притчи. При получении мгновенных очков немедленно передвиньте ваш маркер очков вперёд на соответствующее число делений.

Очки за апостолов



На каждой карте в зелёном кружке указано число очков за апостола. Вы не получаете эти очки немедленно, когда разыгрываете карту. Сначала вы должны проложить путь к апостолу (см. стр. 17). Посетив апостола, вы получаете общую сумму очков, указанных на картах этого пути. Передвиньте ваш маркер очков вперёд на соответствующее число делений.

Итоговые очки



Очки в фиолетовом треугольнике начисляются только в самом конце игры (см. стр. 20). Вы получаете эти очки за собранные жетоны притч, за приведённых на Тайную вечерю последователей, за жетоны подношений на складе и жетон откровения, если вы его не сбросите. Передвиньте ваш маркер очков вперёд на соответствующее число делений.

КАРТЫ

В игре есть 3 типа карт: начальные, карты Махане и карты 33 года н. э. Карты используются для выполнения действий и прокладывания пути к апостолам. На всех картах есть следующие символы и значения:



- 1 Локация
- 2 Тип карты (Махане, 33 года н. э. или начальная)
- 3 ПО за апостолов (начисляются после того, как игрок собирает 3 карты, чтобы проложить путь к апостолу — см. раздел «Апостолы» на стр. 17).
- 4 Иллюстрация
- 5 Действия последователя

Начальные карты



Каждый игрок использует начальные карты своего цвета. Все колоды начальных карт идентичны и содержат карты с одинаковым сочетанием локаций и действий последователя. Сбрасывая начальную карту, кладите её в стопку сброса справа от вашего планшета.

Карты 33 года н. э.

33 ГОД
Н. Э.

Вы берёте карту 33 года н. э., когда выполняете действие «совершить благодеяние» (см. стр. 11) или разыгрываете некоторые карты Махане. Получив карту 33 года н. э., возьмите её в руку. Сбрасывая карту 33 года н. э., положите её под низ колоды 33 года н. э. Каждая из этих карт позволяет вам выполнить до 3 действий последователя.

Карты Махане

М

Вы можете купить 1 карту Махане за 1 динарий, выполнив действие локации «рынок», за 2 динария на третьем этапе вашего хода или получить бесплатно благодаря действию последователей на некоторых картах. Получив карту Махане, возьмите её в руку. Сбрасывая карту Махане, положите её под низ колоды Махане. Каждая из этих карт позволяет вам выполнить до 2 действий последователя.

ДЕЙСТВИЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЯ

БЫЛ ЖЕ И СПОР МЕЖДУ НИМИ, КТО ИЗ НИХ ДОЛЖЕН ПОЧИТАТЬСЯ БОЛЬШИМ.

Лк. 22:24

Символы действий последователей указаны на картах, планшетах игроков и игровом поле. Всего их 13. Рассмотрим подробно каждое из них:



ПОСЛУШАТЬ ПРИТЧУ

В игре есть 7 типов жетонов притч. Тип определяется номером и названием на жетоне: «I. Притча о добром самарянине», «II. Притча о сеятеле», «III. Притча о сокровище, скрытом на поле» и так далее.

Вы можете послушать **только притчу с номером, который равен числу ваших последователей за столом для Тайной вечери или меньше**. Чтобы послушать притчу, возьмите верхний жетон из стопки притч с наименьшим номером из тех, которых у вас ещё нет. Иными словами, сначала вы должны взять жетон «I. Притча о добром самарянине», потом «II. Притча о сеятеле» и так далее.

У вас может быть только 1 жетон притчи каждого типа.



Синий игрок разыгрывает карту, которая позволяет послушать притчу. У него уже есть жетоны притч I и II, так что ему следовало бы взять жетон из стопки III («III. Притча о сокровище, скрытом на поле»). Но он не может этого сделать, поскольку на Тайной вечере находятся лишь 2 его последователя. Чтобы получить жетон, синему игроку нужно отправить на Тайную вечерю ещё одного последователя и снова разыграть карту с таким действием.

Взяв жетон притчи, вы немедленно получаете ПО, указанные в правом верхнем углу. Положите жетон в крайнюю левую свободную ячейку на вашем планшете. Если в ячейке указана награда, немедленно получите её.

В конце игры вы получите дополнительные ПО в зависимости от количества собранных жетонов притч (см. стр. 20).



ПОСЕТИТЬ ТАЙНУЮ ВЕЧЕРЮ

Это действие позволяет вам отправить 1 последователя на Тайную вечерю. Выберите любую свободную ячейку за столом. Чтобы поместить на неё вашего последователя, вам нужно заплатить стоимость в ресурсах, указанных в том ряду и столбце, где находится выбранная ячейка. Например, за размещение последователя в угловых ячейках или ячейках в последних рядах вы должны отдать 2 рыбы. Затем переместите 1 последователя **из локации, где у вас больше всего последователей**, в выбранную ячейку (при равном числе последователей вы можете выбрать локацию). Если в ячейке указана награда, можете принять её или отказаться. Вы не можете отказаться от «совета Синедриона», так как это не награда.



Затем вы можете взять жетон подношения и поместить его на склад.



У жёлтого игрока есть 3 последователя в пустыне, 1 на горе и 0 на озере. Жёлтый игрок платит 1 хлеб и 1 рыбу, чтобы поместить последователя из пустыни в указанную ячейку. За это он получает награду: он может немедленно выполнить действие «перераспределить», указанное в ячейке, и добавить на склад жетон подношения.



ПОЛУЧИТЬ ПРИГЛАШЕНИЕ НА ТАЙНУЮ ВЕЧЕРЮ

Это действие похоже на предыдущее. Выполните действие «посетить Тайную вечерю», но не уплачивайте стоимость ячейки в ресурсах.



СОВЕРШИТЬ БЛАГОДЕЯНИЕ

Вы можете отдать любому другому игроку жетон благоденний, чтобы взять **карту 33 года н. э.** и продвинуть маркер совершённых благоденний по шкале. Чтобы совершить благоденствие, выполните 4 шага в указанном порядке:

- 1 Выберите один жетон благоденний и отдайте его любому другому игроку.
- 2 Игрок, получивший жетон, немедленно применяет указанный на нём бонус, если это возможно. В противном случае сразу перейдите к шагу 3.

Жетоны благоденний дают следующие бонусы:

- ✦ Получите 2 динария
- ✦ Получите 1 камень, 1 хлеб и 1 рыбу
- ✦ Получите 2 хлеба
- ✦ Получите 2 камня
- ✦ Получите 2 рыбы
- ✦ Призовите последователя
- ✦ Возьмите карту Махане
- ✦ Послушайте притчу



- 3 Игрок, получивший жетон благоденний, кладёт его рядом со своим планшетом символом локации вверх. В дальнейшем в любой свой ход этот игрок может использовать жетон, чтобы проложить путь к апостолу (см. раздел «Апостолы» на стр. 17).

- 4 Вы получаете награду: возьмите в руку **карту 33 года н. э.** Потом продвиньте ваш маркер совершённых благоденний на 1 деление по шкале благоденний. Если на делении указана награда, включая ПО, немедленно получите её (см. раздел «Шкала благоденний» на стр. 16).



ПРИЗВАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЯ

Вы можете бесплатно переместить 1 последователя из лагеря на вашем планшете в свободную ячейку в пустыне, на горе или на озере. В одной локации может находиться не более 3 ваших последователей



ПЕРЕСЕСТЬ

Вы можете бесплатно переместить вашего последователя из одной ячейки за столом Тайной вечери в **любую свободную** ячейку. Если в новой ячейке указана награда, вы можете принять её или отклонить, за исключением «совета Синедриона», которое отклонить невозможно.



ПОЙТИ НА РЫНОК ИЛИ В ХРАМ

Это действие позволяет вам посетить рынок или храм, в зависимости от символа на карте. Правила рынка и храма подробно изложены на стр. 14–15.



ПОЛУЧИТЬ ДИНАРИИ

Возьмите из общего запаса столько динариев, сколько указано.



ПОЛУЧИТЬ КАМЕНЬ, ХЛЕБ ИЛИ РЫБУ

Вы получаете 1 камень, 1 хлеб или 1 рыбу, в зависимости от символа на карте.



ПЕРЕРАСПРЕДЕЛИТЬ

Возьмите все карты из 3 ячеек вашего планшета игрока, потом положите их обратно в ячейки в любом порядке. При этом вы **можете** сбросить до 3 из этих карт. Если после перераспределения вы проложили путь к апостолу, вы можете посетить апостола на следующем этапе этого хода. **Помните, что посетить апостола можно только 1 раз за ход — см. раздел «Апостолы» на стр. 17.**



СОВЕТ СИНЕДРИОНА

Продвиньте маркер Синедриона на 1 деление. В отличие от остальных действий, это обязательно к выполнению.

МАХАНЕ ВЗЯТЬ КАРТУ МАХАНЕ

Вы можете взять в руку карту Махане: либо одну из двух открытых карт, либо верхнюю карту из колоды. Платить за карту не нужно. Если вы берёте открытую карту, выложите на её место карту из колоды.

После выполнения этого действия вы можете купить карту Махане на третьем этапе хода, как обычно.

33 ГОД
Н. Э.

ВЗЯТЬ КАРТУ 33 ГОДА Н. Э.

Вы можете взять в руку карту 33 года н. э.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

ПОСЛЕ СЕГО ОН ПРОХОДИЛ ПО ГОРОДАМ И СЕЛЕНИЯМ, ПРОПОВЕДУЯ И БЛАГОВЕСТВУЯ ЦАРСТВИЕ БОЖИЕ, И С НИМ ДВЕНАДЦАТЬ, И НЕКОТОРЫЕ ЖЕНЩИНЫ, КОТОРЫХ ОН ИСЦЕЛИЛ ОТ ЗЛЫХ ДУХОВ И БОЛЕЗНЕЙ: МАРИЯ, НАЗЫВАЕМАЯ МАГДАЛИНОЮ, ИЗ КОТОРОЙ ВЫШЛИ СЕМЬ БЕСОВ, И ИОАННА, ЖЕНА ХУЗЫ, ДОМОПРАВИТЕЛЯ ИРОДОВА, И СУСАННА, И МНОГИЕ ДРУГИЕ, КОТОРЫЕ СЛУЖИЛИ ЕМУ ИМЕНИЕМ СВОИМ.

Лк. 8:1-3

Планшет игрока используется для хранения игровых компонентов. Всегда держите начальную колоду слева от планшета, а стопку сброса — справа. Рядом с планшетом в открытую сложите динарии и жетоны благодарений.

Планшет игрока делится на следующие области:



1 ОТКРОВЕНИЕ



Жетон откровения лежит в этой области, пока вы не решите использовать его.

Вы можете удалить жетон из игры на первом этапе вашего хода вместо того, чтобы разыгрывать карту из руки.

Если вы делаете это — получите благосклонность одного из апостолов, при этом не сажая его за стол. Если вы удалили жетон, чтобы получить благосклонность оранжевого апостола, то выберите одного из апостолов этого типа за столом. Все игроки получают ПО, как если бы вы только что поместили этого апостола за стол.

Если вы не используете жетон откровения, вы получите 5 ПО в конце игры. Кроме того, при ничьей победителем считается тот игрок, у которого остался такой жетон.

2 НАПОМИНАНИЯ



Каждый раз, когда вы отправляете последователя на Тайную вечерю, вы можете поместить на склад жетон подношения.



Каждый раз, когда вы совершаете благодарения (см. стр. 11), берите карту 33 года н. э.

3 ЯЧЕЙКИ ДЛЯ КАРТ

На первом этапе хода вы можете разыграть карту в любую из 3 ячеек. Количество карт в ячейке не ограничено, но порядок выложенных карт менять нельзя (за исключением действия «перераспределить» — см. стр. 11). Если вы собрали в ячейке в нужном порядке карты, необходимые, чтобы проложить путь к апостолу, вы можете использовать их, чтобы посетить апостола (и поместить его в ячейку за столом — см. раздел «Апостолы» на стр. 17).

После того как вы используете карты, чтобы посетить апостола, получите за них ПО и сбросьте их. Положите начальные карты лицом вверх в стопку сброса, а карты Махане и 33 года н. э. — под низ соответствующих колод в любом порядке. Если для прокладывания пути вы использовали жетоны благодарений, уберите их в коробку.

Жетоны благодарений

В ходе игры вы можете получить от других игроков жетоны благодарений в результате действия «совершить благодарения» (см. стр. 11). Эти жетоны можно использовать вместо карт, чтобы проложить путь к апостолу. Жетоны могут заменить 1, 2 или 3 карты и автоматически занимают правильное место в последовательности символов.





Красный игрок разыгрывает карту с озером и кладёт её поверх карты с горой. Так как у него есть жетон благодеяний с символом храма, он может проложить путь (гора-храм-озеро) к белому апостолу и посетить его. Посетив апостола, игрок получает 5 очков за апостола, сбрасывает обе карты и убирает в коробку жетон благодеяний жёлтого игрока.

4 ЛАГЕРЬ И СКЛАД

Эта область вашего планшета — лагерь членов вашей общины и склад. Отсюда вы можете отправлять последователей в разные локации, освобождая место для хранения различных ресурсов и жетонов подношений.

Число ячеек в области ограничено. В начале игры нижняя ячейка закрыта жетоном, блокирующим склад: вы можете разблокировать её, продвинув маркер совершённых благодеяний на второе деление шкалы.

В конце вашего хода вы обязаны сбросить излишек ресурсов, который не помещается на склад. Сброшенные ресурсы возвращаются в общий запас. Сбросить последователей из лагеря нельзя. Если у вас нет места для последователей, вы обязаны сбросить ресурсы.

Жетоны подношений



Подношения — это подарки, которые ваша община преподносит Иисусу и апостолам. Каждый раз, отправляя последователя из любой локации на Тайную вечерю, вы можете поместить на свободную ячейку склада 1 жетон подношения.

Жетон будет занимать эту ячейку до конца игры. Вы **можете** не брать жетон, чтобы оставить свободной ячейку для хранения ресурсов. Решение нужно принять **сразу же** после того, как вы отправили последователя на Тайную вечерю. Положить жетон позже будет нельзя.



В конце игры **вы получаете 1 ПО** за каждый жетон подношения на складе.

5 ПРИТЧИ

В ходе игры вы можете слушать притчи, которые дают вам ценные уроки и пищу для размышлений. Каждый раз, когда вы получаете жетон притчи (см. стр. 10), поместите его в нижнюю область вашего планшета в крайнюю левую свободную ячейку. Если в ячейке указана награда, немедленно получите её.





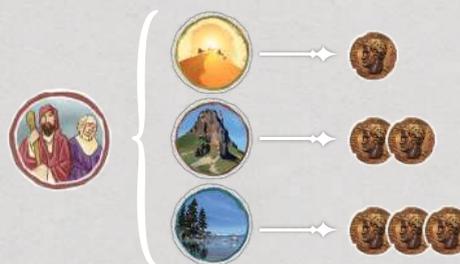
ХРАМ

И ПРИСТУПИЛИ К НЕМУ В ХРАМЕ СЛЕПЫЕ И ХРОМЫЕ, И ОН ИЩЕЛИЛ ИХ.

Мф. 21:14

Храм позволяет вам призывать последователей из лагеря в пустыню, на гору и/или на озеро.

Если у вас достаточно динариев, вы можете переместить в свободные ячейки этих локаций сколько угодно последователей. Можно переместить всех последователей в одну локацию или в разные. **За каждого призванного последователя** необходимо заплатить динарии в общий запас в зависимости от локации.

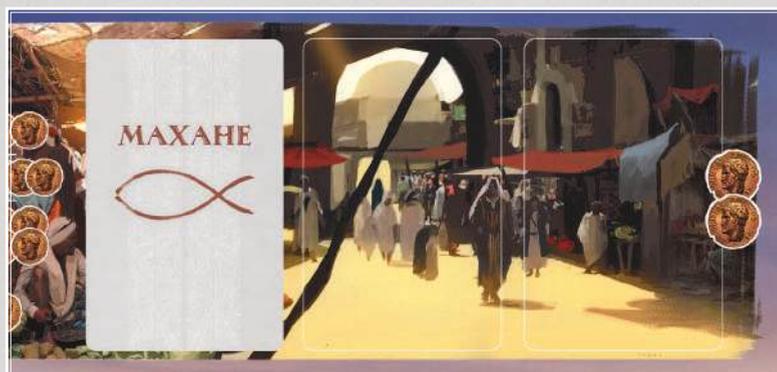


- ◆ Пустыня: 1 динарий
- ◆ Гора: 2 динария
- ◆ Озеро: 3 динария

Выполняя действие храма, вы можете призвать последователя в локацию, все ячейки которой заполнены. Для этого уберите из локации последователя другого игрока и поставьте на освободившуюся ячейку вашего последователя. (Помните, что в одной локации может быть не более 3 ваших последователей.) В этом случае заплатите указанную сумму динариев за перемещение последователя игроку, чье последователя вы убрали, плюс 1 дополнительный динарий в общий запас. Последователь, которого вы убрали, возвращается в лагерь владельца. Если в лагере не осталось свободных ячеек, игроку нужно будет освободить место к концу его следующего хода, при необходимости избавившись от лишних ресурсов.

3 КОЛОДА МАХАНЕ

Махане — название главного рынка Иерусалима. Игроки могут покупать карты Махане на третьем этапе своего хода (см. стр. 8) или получать их по эффектам других карт.



Красный игрок разыгрывает карту с символом рынка и продаёт 2 хлеба за 6 динариев, а затем покупает 1 рыбу за 4 динария.



ПУСТЫНЯ / ГОРА / ОЗЕРО

НО ТЕМ БОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЯЛАСЬ МОЛВА О НЁМ, И ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО НАРОДА СТЕКАЛОСЬ К НЕМУ СЛУШАТЬ И ВРАЧЕВАТЬСЯ У НЕГО ОТ БОЛЕЗНЕЙ СВОИХ. НО ОН УХОДИЛ В ПУСТЫННЫЕ МЕСТА И МОЛИЛСЯ.

Лк. 5:15-16

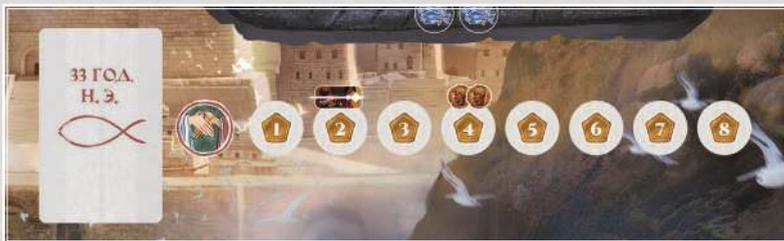
Эти локации приносят вам ресурсы: пустыня приносит камень, гора — хлеб, а озеро — рыбу. Выполняя действия этих локаций, вы получаете столько фишек соответствующего ресурса, сколько ваших последователей находится в этой локации.

В одной локации может находиться не более 3 ваших последователей.



Красный игрок разыгрывает карту с символом горы и получает 2 фишки хлеба, поскольку на горе находятся 2 его последователя.

4 ШКАЛА БЛАГОДЕЯНИЙ И КОЛОДА 33 ГОДА Н. Э.



Каждый раз, когда вы совершаете благодеяние (см. стр. 11), продвиньте маркер совершённых благодеяний на 1 деление. Вы немедленно получаете указанные ПО и награду, если она есть. После этого вы также берёте карту 33 года н. э. На шкале благодеяний указаны следующие награды:



Уберите с вашего планшета жетон, блокирующий склад. Теперь вам доступна ещё 1 ячейка.



Возьмите 2 динария из общего запаса.

5 СТОПКИ ПРИТЧ

ВЫЙДЯ ЖЕ В ДЕНЬ ТОТ ИЗ ДОМА, ИИСУС СЕЛ У МОРЯ. И СОБРАЛОСЬ К НЕМУ МНОЖЕСТВО НАРОДА, ТАК ЧТО ОН ВОШЁЛ В ЛОДКУ И СЕЛ; А ВЕСЬ НАРОД СТОЯЛ НА БЕРЕГУ.

Мф. 13:1-2



В этой области расположены стопки жетонов притч. Когда игрок выполняет действие «послушать притчу» (см. стр. 10), он берёт верхний жетон из одной из стопок.

6 СТОЛ ДЛЯ ТАЙНОЙ ВЕЧЕРИ

И КОГДА НАСТАЛ ЧАС, ОН ВОЗЛЁГ, И ДВЕНАДЦАТЬ АПОСТОЛОВ С НИМ, И СКАЗАЛ ИМ: ОЧЕНЬ ЖЕЛАЛ Я ЕСТЬ С ВАМИ СИЮ ПАСХУ ПРЕЖДЕ МОЕГО СТРАДАНИЯ, ИБО СКАЗЫВАЮ ВАМ, ЧТО УЖЕ НЕ БУДУ ЕСТЬ ЕЁ, ПОКА ОНА НЕ СОВЕРШИТСЯ В ЦАРСТВИИ БОЖИЕМ.

Лк. 22:14-16

Каждый раз, выполняя действие «посетить Тайную вечерю» или «получить приглашение на Тайную вечерю», вы будете помещать 1 последователя в свободную ячейку в этой области игрового поля (см. стр. 14), заплатив необходимую цену. Если в ячейке указана награда, немедленно получите её.

Для апостолов на Тайной вечере отведены специальные места. Чтобы усадить апостола за стол, нужно его посетить (см. стр. 17). Чем ближе к апостолу разместятся ваши последователи, тем больше ПО вы получите (см. стр. 21).

7 КОМНАТА АПОСТОЛОВ

В начале игры апостолы находятся в этой области, каждый в ячейке соответствующего цвета. Они ждут последователей, чтобы привести их на Тайную вечерю. В этой же области указаны 3 локации, через которые проходит путь к апостолу (см. далее).

8 ПУТЬ К АПОСТОЛУ

Под колонкой апостолов указаны 3 символа локаций, которые вам необходимо собрать на картах, чтобы ваш последователь проделал необходимый путь и посетил апостола (см. раздел «Посещение апостолов» на стр. 17). Для первых партий лучше воспользоваться символами, напечатанными на игровом поле. Впоследствии вы можете положить поверх этих символов случайные жетоны локаций, чтобы составить новые пути.

Б Получите благосклонность апостола

Каждый раз, когда вы усаживаете апостола за стол, вы можете получить награду — благосклонность апостола. Награда зависит от цвета апостола:



Фиолетовый апостол

Вы можете немедленно выполнить действие «получить приглашение на Тайную вечерю» (см. стр. 10).



Оранжевый апостол

Последователи всех цветов, сидящие позади апостола и непосредственно сбоку от него (в угловых ячейках), немедленно приносят игрокам ПО (см. раздел «Последователи на Тайной вечере» на стр. 21).



Когда оранжевый апостол перемещается за стол, игроки немедленно получают ПО: красный игрок получает 5+4 ПО за двух последователей позади апостола, синий игрок получает 3 ПО, жёлтый — 5 ПО за последователя сбоку от апостола.



Белый апостол

Вы можете немедленно поменять местами вашего последователя и последователя другого игрока за столом для Тайной вечери. Ни вы, ни другой игрок не платите за перемещение на новые ячейки и не получаете наград, указанных на них.



Жёлтый игрок усаживает за стол белого апостола и меняет местами своего последователя и последователя синего игрока.

При игре втроём, вдвоём или в одиночной игре вы можете также поменяться местами с последователем того цвета, за который никто не играет. Вы не платите за перемещение на новую ячейку и не получаете награду, указанную на ней.



Иуда

СКАЗАВ ЭТО, ИИСУС ВОЗМУТИЛСЯ ДУХОМ, И ЗАСВИДЕТЕЛЬСТВОВАЛ, И СКАЗАЛ: ИСТИННО, ИСТИННО ГОВОРЮ ВАМ, ЧТО ОДИН ИЗ ВАС ПРЕДАСТ МЕНЯ.

Ин. 13:21

Иуда представлен серой фигуркой. Он стоит в одной колонке с оранжевыми апостолами, и вы можете проложить к нему путь и переместить его в ячейку за столом по обычным правилам. Усадив за стол Иуду, вы получаете 5 динариев из общего запаса.

В конце игры последователи, сидящие позади Иуды или сбоку от него, получают штраф к ПО (см. раздел «Последователи на Тайной вечере», стр. 20).

В Получите очки за апостола

Усадив апостола за стол и получив его благосклонность, вы получаете сумму ПО, указанных на картах пути.



Синий игрок проложил путь к оранжевому апостолу, используя карты с символами храма и пустыни и жетон благоденствий с символом рынка. Он получает 4 очка за апостола (помимо 4 очков, полученных за благосклонность апостола).

Г Сбросьте карты пути

Завершив предыдущие шаги, сбросьте карты, которые вы использовали для прокладывания пути к апостолу. Начальные карты положите лицом вверх в стопку сброса справа от планшета, а карты Махане и 33 года н. э. положите под низ соответствующих колод. Использованные жетоны благоденствий убираются из игры.

Если все апостолы из одной колонки переместились за стол, вы по-прежнему можете прокладывать к ним путь и получать очки за апостолов, но при этом вы не усаживаете апостолов за стол и не получаете их благосклонность.

Д Проверьте, все ли апостолы за столом

Когда все апостолы оказываются за столом для Тайной вечери, вступают в силу следующие правила, ускоряющие окончание игры:

- ♦ До конца игры вы не можете использовать жетоны откровения.
- ♦ Уберите из игры все оставшиеся жетоны суда Синедриона.
- ♦ В начале хода каждого игрока маркер Синедриона продвигается на 1 деление. Кроме того, маркер Синедриона по-прежнему передвигается вперёд из-за действия «совет Синедриона».

II СОВЕТ СИНЕДРИОНА

И ПРИВЕЛИ ИИСУСА К ПЕРВОСВЯЩЕННИКУ; И СОБРАЛИСЬ К НЕМУ ВСЕ ПЕРВОСВЯЩЕННИКИ И СТАРЕЙШИНЫ И КНИЖНИКИ.

ПЕРВОСВЯЩЕННИКИ ЖЕ И ВЕСЬ СИНЕДРИОН ИСКАЛИ СВИДЕТЕЛЬСТВА НА ИИСУСА, ЧТОБЫ ПРЕДАТЬ ЕГО СМЕРТИ; И НЕ НАХОДИЛИ. ИБО МНОГИЕ ЛЖЕСВИДЕТЕЛЬСТВОВАЛИ НА НЕГО, НО СВИДЕТЕЛЬСТВА СИИ НЕ БЫЛИ ДОСТАТОЧНЫ.

Мк. 14:53, 14:55-56

Синедрион, известный также как высший совет иудеев, — верховный иудейский суд. Он возник во II веке до н. э. и существовал до 70 г. н. э. Синедрион состоял из 71 члена, а возглавлял его первосвященник. В Синедрион допускались высшие священники и евреи знатного происхождения. Под властью Римской империи (с 63 г. до н. э.) Синедрион лишился права самостоятельно казнить и миловать — смертные приговоры должен был утвердить римский префект. Именно поэтому Иисуса привели к Понтию Пилату после того, как Синедрион приговорил его к смерти.

Влияние Иисуса в Иерусалиме росло, и в конце концов терпение Синедриона иссякло. Продвижение маркера Синедриона символизирует растущее напряжение. Когда он достигнет последнего деления, Иисус будет приговорён к распятию, и игра подойдёт к концу (см. раздел «Конец игры» на стр. 20).

Когда игрок выполняет действие «совет Синедриона» и маркер Синедриона передвигается на деление с жетоном суда Синедриона, этот жетон немедленно активируется. Действие «совет Синедриона» обязательно к выполнению.



Каждый игрок самостоятельно подсчитывает очки, получаемые при активации жетона. **Игрок, который передвинул маркер Синедриона, получает полную сумму ПО, в то время как другие игроки получают половину (округляя в меньшую сторону).** После активации жетон убирается из игры.

♦ ЖЕТОНЫ СУДА СИНЕДРИОНА:



1 ПО за каждый жетон притчи на вашем планшете.



1 ПО за каждый жетон подношения на вашем складе.



1 ПО за каждую фишку камня, хлеба и рыбы на вашем складе.



1 ПО за каждого вашего последователя в пустыне, на горе и на озере.



1 ПО за каждое совершённое благодеяние (их легко подсчитать по количеству пройденных делений на шкале благодеяний).



1 ПО за каждого вашего последователя на Тайной вечере.



1 ПО за каждого дружественного последователя в запасе. (Этот жетон используется только при игре вдвоём.)

CONSUMMATUM EST! · КОНЕЦ ИГРЫ



ТОГДА ОДИН ИЗ ДВЕНАДЦАТИ, НАЗЫВАЕМЫЙ ИУДА ИСКАРИОТ, ПОШЁЛ К ПЕРВОСВЯЩЕННИКАМ И СКАЗАЛ: ЧТО ВЫ ДАДИТЕ МНЕ, И Я ВАМ ПРЕДАМ ЕГО? ОНИ ПРЕДЛОЖИЛИ ЕМУ ТРИДЦАТЬ СРЕБРЕНИКОВ.

Мф. 26:14-15

Игра заканчивается, когда маркер Синедриона достигает последнего деления шкалы и Иисуса приговаривают к смерти. Маркер передвигается в трёх случаях:



- **Маркер продвигается на последнее деление из-за действия «совет Синедриона».**
- **Маркер продвигается на последнее деление в начале хода игрока из-за того, что все апостолы были усажены за стол** (см. раздел «Проверьте, все ли апостолы за столом», стр. 19).
- **Маркер автоматически перемещается на последнее деление шкалы, если один из игроков перемещает своего последнего последователя на Тайную вечерю (то есть на Тайной вечере оказываются все последователи его цвета).**

Как только маркер Синедриона достигает последнего деления, игра заканчивается. Игрок, в чей ход передвинулся маркер, завершает свой ход, а затем начисляются итоговые очки. Итоговые очки игрокам приносят:

- 1 **Собранные жетоны притч**
- 2 **Последователи на Тайной вечере**
- 3 **Жетоны подношений**
- 4 **Жетоны откровения**

1 СОБРАННЫЕ ЖЕТОНЫ ПРИТЧ

Помимо мгновенных очков жетоны притчи в конце игры приносят дополнительные очки в зависимости от количества жетонов притч на вашем планшете. Количество ПО определяется по таблице:



1	2	3	4	5	6	7
1	3	6	10	13	15	18



2 ПОСЛЕДОВАТЕЛИ НА ТАЙНОЙ ВЕЧЕРЕ

Каждый последователь на Тайной вечере приносит игроку ПО в зависимости от того, насколько близко он сидит к Иисусу и апостолам.

Важно: **ни сам Иисус, ни апостолы не приносят ПО никому из игроков.** Цифры на фигурках лишь напоминают, сколько очков приносят ячейки позади (и сбоку от) них. Игроки получают ПО только от **последователей** в этих ячейках. Чтобы не запутаться при подсчёте, можете класть плашмя фигурки апостолов, очки за которых вы уже получили.

Очки подсчитываются следующим образом:



Иисус

Благодать, исходящая от Иисуса, несомненно, заполняла собой всё помещение, но в нашей игре лишь ближайшие к Иисусу последователи получают её в полной мере. Последователи, сидящие непосредственно за Иисусом, приносят игрокам по 7 ПО. Последователи во втором ряду (на расстоянии 1 ячейки от Иисуса) приносят по 6 ПО. В третьем ряду

(на расстоянии 2 ячеек) — по 5 ПО, а последователи в самом дальнем ряду (на расстоянии 3 ячеек) — по 4 ПО.



Апостолы (кроме Иуды)

Каждый последователь, сидящий непосредственно за апостолом, приносит игроку столько ПО, сколько указано на фигурке апостола: по 4 ПО за фиолетового апостола, по 5 ПО за оранжевого и по 6 ПО за белого. Последователи, сидящие дальше, приносят на 1 ПО меньше за каждую ячейку, которая отдаляет их от апостола. Последователи в угловых ячейках приносят столько ПО, сколько указано на фигурке апостола в ближайшей ячейке.



Иуда

Последователь, сидящий непосредственно за Иудой, отнимает у игрока 5 ПО. Следующий последователь (на расстоянии 1 ячейки от Иуды) отнимает 4 ПО, последний (на расстоянии 2 ячеек) — 3 ПО. Последователи в угловых ячейках отнимают 5 ПО, если Иуда располагается в ближайшей ячейке.



Начнём подсчёт с оранжевого апостола. Жёлтый игрок получает 5 ПО за последователя, сидящего непосредственно за ним, синий игрок получает 4 ПО, красный получает 3 ПО за последователя в самом дальнем ряду и ещё 5 ПО за последователя в угловой ячейке. Переходим к белому апостолу: красный игрок получает 6 ПО, синий — 5 ПО, жёлтый — 4 ПО. Последователи, сидящие за Иудой, напротив, отнимают очки: синий игрок теряет 5 ПО, жёлтый — 4 ПО. Наконец, последователи, сидящие за Иисусом, приносят игрокам 7, 6, 5 и 4 ПО соответственно.

3 ЖЕТОНЫ ПОДНОШЕНИЙ



Вы получаете по 1 ПО за каждый жетон подношения на вашем складе.

4 ЖЕТОНЫ ОТКРОВЕНИЯ



Если вы сохранили жетон откровения до конца игры, вы получаете 5 ПО.

Побеждает игрок, набравший больше всех очков. В случае ничьей побеждает игрок, у которого остался жетон откровения. Если ничья сохраняется, побеждает тот, кто совершил больше всех благодеяний. Если и это не помогает определить победителя, игроки делят первое место.

ИГРА ВДВОЁМ



Правила для игры вдвоём (♣♠) несколько отличаются от правил для игры втроём или вчетвером. Ниже перечислены все отличия:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВДВОЁМ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Положите игровое поле на стол стороной для 1–2 игроков вверх.

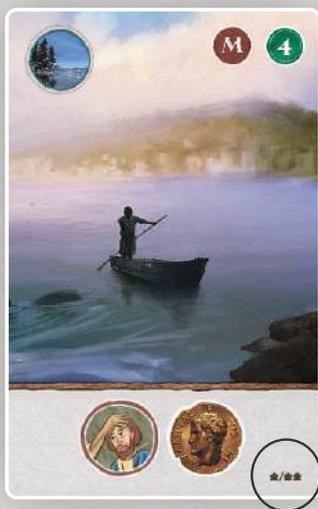


БЛАГОДЕЯНИЯ

Уберите жетоны благодарений и маркеры совершенных благодарений обратно в коробку: при игре вдвоём они не используются.

КАРТЫ МАХАНЕ

Возьмите из колоды 13 карт Махане, помеченных этим символом. Остальные уберите в коробку.



ЖЕТОНЫ СУДА СИНЕДРИОНА

Уберите в коробку жетон суда Синедриона с символом благодарений. Оставшиеся 6 жетонов перемешайте в закрытую и положите в ячейки рядом со шкалой Синедриона. Затем переверните их лицевой стороной вверх. Маркер Синедриона поставьте на первое деление шкалы.

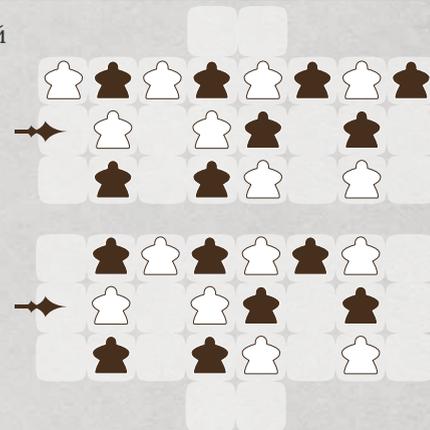
ЖЕТОНЫ ПРИТЧ

Уберите в коробку жетоны притч с 2 и 3 ПО. При игре вдвоём используйте только жетоны, приносящие 0 и 1 ПО.

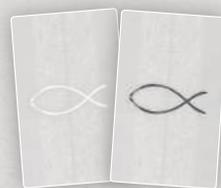
ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Разместите последователей двух цветов, которыми вы не играете, в ячейках Тайной вечери **так, как показано на схеме** (чёрному и белому могут соответствовать любые цвета).

Это дружественные последователи, которые помогают обоим игрокам.



НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ



Раздайте игрокам специальные колоды из 10 начальных карт для игры вдвоём (чёрного и белого цвета).

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ В ЛОКАЦИЯХ

Поместите по 2 последователя от каждого игрока в каждую из трёх локаций: в пустыню, на гору и на озеро.

ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Дружественными называются последователи, помогающие обоим игрокам. Они обозначаются 30 фигурками двух цветов, которые не используют игроки. Перед началом игры они размещаются в ячейках за столом для Тайной вечери. Игроки могут забирать дружественных последователей с игрового поля и хранить их рядом со своим планшетом (не в лагере), чтобы в дальнейшем использовать их для получения дополнительных ПО.

• ОЧКИ ЗА ДРУЖЕСТВЕННЫХ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ •

В ходе игры вы будете формировать группы из дружественных последователей за столом для Тайной вечери. Группа — это минимум 2 дружественных последователя одного цвета, расположенных в соседних ячейках по горизонтали или по вертикали (но не по диагонали). Когда вы совершаете действие, которое позволяет получить ПО за группу дружественных последователей, вы получаете по 1 ПО за каждого дружественного последователя в этой группе.



Игрок может получить 5 ПО за эту группу последователей.

• ВАШИ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ НА ТАЙНОЙ ВЕЧЕРЕ •

При игре вдвоём, когда вы отправляете последователя на Тайную вечерю (по действию «посетить Тайную вечерю» или «получить приглашение на Тайную вечерю») или используете действие «пересесть», вы можете сделать это двумя способами: поместить последователя в свободную ячейку за столом по обычным правилам **либо** поместить его в ячейку, занятую дружественным последователем. В этом случае возьмите дружественного последователя и поставьте его рядом с вашим планшетом игрока. Вы не получаете награду, указанную в ячейке за столом.



Красный игрок убирает жёлтого дружественного последователя и ставит его рядом со своим планшетом, после чего помещает своего последователя в освободившуюся ячейку.

◆ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЯ

Действия дружественных последователей используются только при игре вдвоём или в одиночной игре. Вы получаете ПО за группу последователей только в рамках этих двух действий:



Посадить дружественного последователя

Вы можете бесплатно поместить одного дружественного последователя, который стоит рядом с вашим планшетом, в любую свободную ячейку за столом для Тайной вечери. Если после этого образуется группа хотя бы из 2 дружественных последователей одного цвета, вы немедленно получаете за неё ПО, как описано слева. Дружественные последователи не получают награду, указанную в ячейках, и не продвигают маркер Синедриона.



Красный игрок разыгрывает карту с таким действием и решает поместить дружественного последователя в указанную ячейку. Он образует группу последователей и получает 4 ПО за 4 дружественных последователя одного цвета, но не берёт карту 33 года н. э.



Пересадить дружественного последователя

Вы можете бесплатно пересадить дружественного последователя любого цвета из одной ячейки за столом в любую другую свободную ячейку за столом. Если после этого образуется новая группа хотя бы из 2 дружественных последователей одного цвета, вы немедленно получаете за неё ПО, как описано слева. Дружественные последователи не получают награду, указанную в ячейках, и не продвигают маркер Синедриона.

• БЛАГОДЕЯНИЯ •

При игре вдвоём жетоны и маркеры благодеяний не используются, следовательно, вы не получаете ПО за совершенные благодеяния.

НАДЕЖДА ВАРАВВЫ. ОДИНОЧНАЯ ИГРА



ИТАК, КОГДА СОБРАЛИСЬ ОНИ, СКАЗАЛ ИМ ПИЛАТ: КОГО ХОТИТЕ, ЧТОБЫ Я ОТПУСТИЛ ВАМ: ВАРАВВУ, ИЛИ ИИСУСА, НАЗЫВАЕМОГО ХРИСТОМ? НО ПЕРВОСВЯЩЕННИКИ И СТАРЕЙШИНЫ ВОЗБУДИЛИ НАРОД ПРОСИТЬ ВАРАВВУ, А ИИСУСА ПОГУБИТЬ.

ПИЛАТ ГОВОРИТ ИМ: ЧТО ЖЕ Я СДЕЛАЮ ИИСУСУ, НАЗЫВАЕМОМУ ХРИСТОМ? ГОВОРЯТ ЕМУ ВСЕ: ДА БУДЕТ РАСПЯТ. ТОГДА ОТПУСТИЛ ИМ ВАРАВВУ, А ИИСУСА, БИВ, ПРЕДАЛ НА РАСПЯТИЕ.

Мф. 27:17, 27:20, 27:22, 27:26

• ИГРОК ПРОТИВ ВАРАВВЫ •

В одиночной игре вам будет противостоять Варавва — преступник, ожидающий приговора за совершённые им злодеяния. Варавва знает, что один из узников должен быть отпущен. Знает он и о намерениях Синедриона во что бы то ни стало погубить Иисуса и надеется воспользоваться этим, чтобы получить помилование.

Здесь и далее в объяснении правил одиночной игры «игрок» означает игрок-человек, а «Варавва» значит противник, чьи действия определяются правилами игры.

• ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ •

Проведите подготовку для 3–4 игроков со следующими отличиями:

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Положите игровое поле на стол стороной для 1–2 игроков вверх.



БЛАГОДЕЯНИЯ

Уберите в коробку жетоны благодеяний и маркеры совершённых благодеяний: в одиночной игре они не используются.

ЖЕТОНЫ ЛОКАЦИЙ

Уберите в коробку жетоны локаций для путей к апостолам: в одиночной игре они не используются. Вы будете играть с символами, напечатанными на поле.

КАРТЫ МАХАНЕ

Возьмите из колоды 13 карт Махане, помеченных этим символом. Остальные уберите в коробку.



ЖЕТОНЫ СУДА СИНЕДРИОНА

Возьмите 8 жетонов суда Синедриона для одиночной игры (с изображением Вараввы на обороте:). Перемешайте их и выложите 6 из них взакрытую на поле в ячейки на шкале Синедриона , а оставшиеся 2 уберите в коробку. Переворачивайте их лицом вверх, когда маркер Синедриона достигает соответствующего деления.



ЖЕТОНЫ ПРИТЧ

Уберите в коробку жетоны притч с 2 и 3 ПО. В одиночной игре используйте только жетоны, приносящие 0 и 1 ПО.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ВАРАВВЫ

Фигурки одного из цветов, который вы не используете сами, — это последователи Вараввы. Не ставьте последователя Вараввы в угловую ячейку при подготовке к игре.

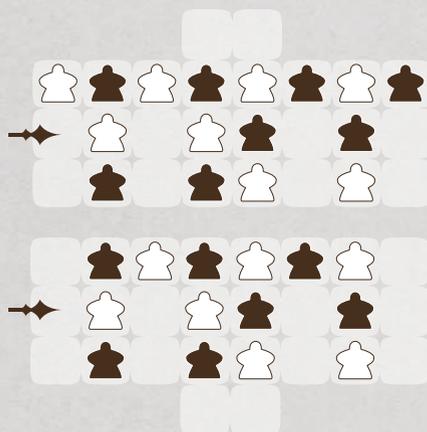
КОЛОДА ВАРАВВЫ

Возьмите колоду из 25 карт Вараввы , перемешайте и положите рядом с полем. Оставьте свободное место для стопки сброса карт Вараввы и его жетонов притч. Варавве не нужен планшет игрока, так как он не использует ресурсы и динарии.



ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ НА ТАЙНОЙ ВЕЧЕРЕ

Разместите последователей двух цветов, которые вы не используете, в ячейках за столом Тайной вечери так, как показано на схеме (чёрному и белому могут соответствовать любые цвета). Это дружественные последователи, которые могут помочь и вам, и Варавве.

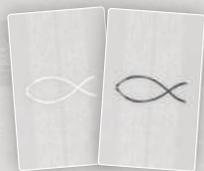


Дружественные последователи в одиночной игре подчиняются таким же правилам, как и при игре вдвоём — см. стр. 22.



НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Перетасуйте 20 начальных карт для игры вдвоём (чёрные и белые) и сформируйте вашу колоду начальных карт.



ПОСЛЕДОВАТЕЛИ В ЛОКАЦИЯХ

Поместите двух ваших последователей и двух последователей Вараввы в каждую из трёх локаций: в пустыню, на гору и на озеро.



НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Возьмите по 1 фишке камня, хлеба и рыбы и 1 жетон подношения и поместите их в пустые ячейки вашего склада. Потом возьмите 6 динариев из общего запаса.

ХОД ИГРЫ

Вы и Варавва ходите по очереди. Варавва ходит первым. Он берёт верхнюю карту из своей колоды и разыгрывает её. Когда все действия на карте выполнены, ход Вараввы оканчивается и начинается ваш ход. В дальнейшем ваши ходы чередуются.

Действия на картах Вараввы выполняются сверху вниз. Он может выполнить следующие действия:



Варавва получает 1 ПО за каждого своего последователя в пустыне и на озере.



Варавва получает 1 ПО за каждого своего последователя на горе и на озере.



Варавва получает 1 ПО за каждого своего последователя в пустыне и на горе.



Поместите по 1 последователю Вараввы в 2 разные локации, где у него меньше всего последователей. При равном числе последователей наибольшим приоритетом обладает пустыня, наименьшим — озеро. Варавва не может иметь в одной локации больше 3 последователей (как и игрок).

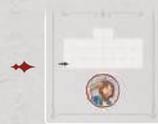
Если в локации, куда Варавва должен отправить последователя, не осталось свободных ячеек, уберите 1 вашего последователя и верните его в ваш лагерь, а затем поставьте на его место последователя Вараввы. Это действие для Вараввы бесплатное.



Варавва получает 1 ПО за каждую единицу ресурсов на вашем складе.



Возьмите 1 последователя Вараввы из локации, где у него больше всего последователей (при равном числе последователей наибольшим приоритетом обладает пустыня, наименьшим — озеро). Поместите его в первую свободную ячейку в указанном ряду за столом для Тайной вечери, двигаясь в направлении, обозначенном стрелкой. Это действие для Вараввы бесплатное. Он не получает жетон подношения и награду, указанную в ячейке, за исключением действий «послушать притчу» и «совет Синедриона».



Возьмите первого дружественного последователя в указанном ряду за столом для Тайной вечери, двигаясь в направлении, обозначенном стрелкой. Переместите его в следующую свободную ячейку, соседнюю с ячейкой с другим дружественным последователем того же цвета по горизонтали или вертикали. Иными словами, переместите его так, чтобы образовалась группа. Затем Варавва получает ПО за эту группу.



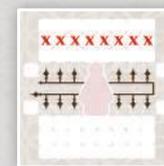
Варавва размещает своего последователя в первой свободной ячейке в указанном ряду за столом для Тайной вечери, двигаясь в направлении, обозначенном стрелкой. Затем он берёт жетон притчи, если у него достаточно последователей на Тайной вечере (см. раздел «Послушать притчу» на стр. 10).



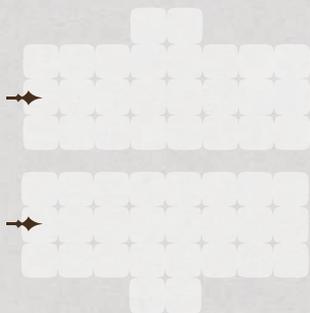
Варавва получает ПО за самую большую на данный момент группу последователей указанного цвета (соответствующего белому или чёрному) за столом для Тайной вечери. Потом маркер Синедриона продвигается по шкале на 1 деление. Если рядом с новым делением есть жетон суда Синедриона, переверните его и примените эффекты.

Вместо стандартных жетонов суда Синедриона в одиночной игре используются особые, со следующими эффектами:

Уберите всех ваших последователей и дружественных последователей из указанных ячеек за столом Тайной вечери. Последователи Вараввы остаются на месте. Верните ваших последователей в лагерь, а дружественных уберите в коробку. Затем усадите апостола указанного цвета за стол в первую свободную ячейку, двигаясь в направлении, обозначенном стрелкой. Варавва не получает благосклонность апостола. Если апостолов указанного цвета не осталось, пропустите эту часть действия.



РАЗМЕЩЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ ПО КАРТАМ ВАРАВВЫ



Если по эффекту карты Вараввы вы должны поместить его последователя за стол для Тайной вечери или переместить дружественного последователя, то найдите первую свободную ячейку в указанном ряду, двигаясь в направлении, обозначенном стрелкой. Обращайте внимание на две выступающие ячейки на изображении стола на карте, чтобы определить, в какой части стола расположен нужный ряд.

Если в указанном стрелкой ряду нет свободных ячеек, перейдите на ряд ниже и двигайтесь в том же направлении. Если вы добрались до нижнего ряда стола для Тайной вечери и так и не нашли свободной ячейки, перейдите к верхнему ряду и продолжайте двигаться в том же направлении, пока не найдёте свободную ячейку.

ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ: ДОРОГА В ИЕРУСАЛИМ



Вы можете сыграть в одиночную «кампанию»: серию одиночных игр с нарастающей сложностью. Чтобы пройти кампанию, вам и вашим последователям нужно проделать путь из Назарета в Иерусалим. На пути в столицу Иудеи вы посетите шесть городов, в каждом из которых вас ждёт новое испытание.

Чтобы перейти в следующий город, вам нужно обыграть Варавву и набрать минимум 150 ПО. Если вам не удалось пройти испытание в городе с первой попытки, вы можете попробовать снова, сохранив полученные при первой попытке жетоны притч. Если вторая попытка также закончится неудачей, вы теряете жетоны притч и продолжаете кампанию в том же городе, но с пустыми руками (хотя, конечно, у вас останется бесценный опыт).

Каждый последующий город будет чуть сложнее предыдущего. Дополнительные правила, введённые в одном городе на вашем пути, действуют до конца кампании: то есть если вы начинаете игру в Иерихоне, вам нужно учитывать дополнительные правила Каны, Самарии, Эммауса и самого Иерихона (в Назарете нет дополнительных правил).

Дополнительные правила разных городов таковы:

- ◆ **НАЗАРЕТ:** нет дополнительных правил. Играйте по обычным правилам одиночной игры. Вам нужно обыграть Варавву и набрать минимум 150 ПО.
- ◆ **КАНА:** вместо символов локаций, напечатанных на игровом поле, вы используете жетоны локаций, как при игре вдвоём, троём или четвером.
- ◆ **САМАРИЯ:** в конце игры Варавва получает +1 ПО за каждого своего последователя на Тайной вечере.
- ◆ **ЭММАУС:** вы начинаете игру без ресурсов на складе.
- ◆ **ИЕРИХОН:** в начале игры у вас нет жетона подношения на складе и вы не размещаете вашего последователя в угловой ячейке за столом для Тайной вечери (◆).
- ◆ **ВИФАНИЯ:** в начале игры вы не размещаете ваших последователей в пустыне, на горе и на озере.
- ◆ **ИЕРУСАЛИМ:** перед началом игры замените жетоны притч с 1 ПО на жетоны с 3 ПО. Положите их на верх соответствующих стопок, на жетоны с 0 ПО.



I · ПРИТЧА О ДОБРОМ САМАРЯНИНЕ (Лк. 10:30–37)

На это сказал Иисус: некоторый человек шёл из Иерусалима в Иерихон и попался разбойникам, которые сняли с него одежду, изранили его и ушли, оставив его едва живым. По случаю один священник шёл тою дорогою и, увидев его, прошёл мимо. Также и левит, быв на том месте, подошёл, посмотрел и прошёл мимо. Самарянин же некто, проезжая, нашёл на него и, увидев его, сжалился и, подойдя, перевязал ему раны, возливая масло и вино; и, посадив его на своего осла, привёз его в гостиницу и позаботился о нём; а на другой день, отъезжая, вынул два динария, дал содержателю гостиницы и сказал ему: «позаботься о нём; и если издержишь что более, я, когда возвращусь, отдам тебе».

Кто из этих троих, думаешь ты, был ближний попавшемуся разбойникам?

Он сказал: оказавший ему милость. Тогда Иисус сказал ему: иди, и ты поступай так же.



II · ПРИТЧА О СЕЯТЕЛЕ (Мк. 4:1–8)

И опять начал учить при море; и собралось к Нему множество народа, так что Он вошёл в лодку и сидел на море, а весь народ был на земле, у моря. И учил их притчами много, и в учении Своём говорил им: слушайте: вот, вышел сеятель сеять; и, когда сеял, случилось, что иное упало при дороге, и налетели птицы и поклевали то. Иное упало на каменистое [место], где немного было земли, и скоро возшло, потому что земля была неглубока; когда же возшло солнце, увяло и, как не имело корня, засохло. Иное упало в терние, и терние выросло, и заглушило [семя], и оно не дало плода. И иное упало на добрую землю и дало плод, который возшёл и вырос, и принесло иное тридцать, иное шестьдесят, и иное сто.



III · О СОКРОВИЩЕ, СКРЫТОМ НА ПОЛЕ (Мф. 13:44)

Ещё: подобно Царство Небесное сокровищу, скрытому на поле, которое, найдя, человек утаил, и от радости о нём идёт и продаёт всё, что имеет, и покупает поле то.



IV · ПРИТЧА О БРАЧНОМ ПИРЕ (Лк. 14:7–10)

Замечая же, как званые выбирали первые места, сказал им притчу: когда ты будешь позван кем на брак, не садись на первое место, чтобы не случился кто из званых им почтнее тебя, и звавший тебя и его, подойдя, не сказал бы тебе: «уступи ему место»; и тогда со стыдом должен будешь занять последнее место. Но когда зван будешь, придя, садись на последнее место, чтобы звавший тебя, подойдя, сказал: «друг! пересядь выше»; тогда будет тебе честь пред сидящими с тобою.



V · ПРИТЧА О БЛУДНОМ СЫНЕ (Лк. 15:11–24)

Ещё сказал: у некоторого человека было два сына; и сказал младший из них отцу: «отче! дай мне следующую [мне] часть имения». И [отец] разделил им имение. По прошествии немногих дней младший сын, собрав всё, пошёл в дальнюю сторону и там расточил имение своё, живя распутно.

Когда же он прожил всё, настал великий голод в той стране, и он начал нуждаться; и пошёл, пристал к одному из жителей страны той, а тот послал его на поля свои пасти свиней; и он рад был наполнить чрево своё рожками, которые ели свиньи, но никто не давал ему.

Придя же в себя, сказал: «сколько наёмников у отца моего избыточествуют хлебом, а я умираю от голода; встану, пойду к отцу моему и скажу ему: отче! я согрешил против неба и пред тобою и уже недостоин называться сыном твоим; прими меня в число наёмников твоих». Встал и пошёл к отцу своему.

И когда он был ещё далеко, увидел его отец его и сжалился; и, побежав, пал ему на шею и целовал его. Сын же сказал ему: «отче! я согрешил против неба и пред тобою и уже недостоин называться сыном твоим». А отец сказал рабам своим: «принесите лучшую одежду и оденьте его, и дайте перстень на руку его и обувь на ноги; и приведите откормленного телёнка, и заколите. Станем есть и веселиться! ибо этот сын мой был мёртв и ожил, пропадал и нашёлся». И начали веселиться.



VI · ПРИТЧА О ЗЕРНЕ ГОРЧИЧНОМ (Мк. 4:30–32)

И сказал: чему уподобим Царствие Божие? или какую притчею изобразим его? Оно — как зерно горчичное, которое, когда сеется в землю, есть меньше всех семян на земле; а когда посеяно, всходит и становится больше всех злаков, и пускает большие ветви, так что под тенью его могут укрываться птицы небесные.



VII · ПРИТЧА О ЗАБЛУДИВШЕЙСЯ ОВЦЕ (Лк. 15:3–6)

Но Он сказал им следующую притчу: кто из вас, имея сто овец и потеряв одну из них, не оставит девяносто девяти в пустыне и не пойдёт за пропавшею, пока не найдёт её? А найдя, возьмёт её на плечи свои с радостью и, придя домой, созовёт друзей и соседей и скажет им: «порадуйтесь со мною: я нашёл мою пропавшую овцу».

• НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ •

Автор игры: Кармен Г. Хименес
Художники: L.A. Draws,
Энрике Короминас и Давид Эсбри
Редактор: Давид Эсбри
Переводчик (английский): Энди Кэмпбелл
Корректор: Уильям Ниблинг
Дизайнер: Meerple Foundry

**Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games.**

Переводчик: Виктория Лаптева
Корректор: ООО «Корректор»
Редактор: Евгения Орлова
Дизайнеры-верстальщики: Софья Севрова,
Докалина Анна
Руководитель проекта: Артём Савельев
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

• ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ •

Я бы хотела от всего сердца поблагодарить Лоло, Кэрл, Ванесу, Averitu и Дэни за помощь в тестировании игры. Также я очень признательна Fran de Latin Ludens и Jota de Frikiguías за ценные замечания и предложения.

Вне всякого сомнения, этой игры не существовало бы без Альберто Кордона (Sparthan), моего спутника в этом настольном путешествии. Спасибо, спасибо, спасибо!

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



DEVIR

www.devir.com

Devir Contenidos S.L.
C/ Rosselló, 184
08008 Barcelona

