Ierusalem
Anno Domini

· REGLAMENTO ·



Ierusalem
Anno Domini

La gente, muy numerosa, extendió sus mantos por el camino; otros cortaban ramas de los árboles y las tendían por el camino.

Y al entrar él en Jerusalén, toda la ciudad se conmovió. «¿Quién es éste?» decían.
Y la gente decía: «Este es el profeta Jesús, de Nazaret de Galilea.»

Mt 8.10-11

Jerusalén, año 33 de nuestra era. Aparece un hombre que cambiará para siempre el rumbo de la historia. Recorre aldeas y pueblos anunciando un mundo diferente. Sus palabras transmiten el poder y la fuerza de quien no tiene miedo, de quien ostenta autoridad, de quien habla de verdad. No tarda en acumular seguidores. A medida que su popularidad crece, los líderes de la religión oficial, el Sanedrín y los sacerdotes, empiezan a considerarlo una amenaza para sus creencias. Se plantean acabar con él. "¿Quién es este que perdona los pecados? ¿Quién es este que pretende destruirnos?"

En la primavera, una multitud viaja hacia Jerusalén para celebrar la Pascua. Vienen de todas partes, todos quieren oírle. Se reúnen en un lugar para cenar; y allí, hasta sus propios discípulos disputan entre ellos por hacerse con los mejores puestos. Aquel resultará ser el último gran acontecimiento que todos ellos compartirán. La Última Cena.

Él lo sabe y les deja su legado: "Amad a vuestros enemigos; pedid el bien para los que quieren mal". Por esto, es apresado. Poco le cuesta al Sanedrín la traición para conseguir tal objetivo; 30 monedas de plata, no más.

El cielo se oscurece y la tierra tiembla. Aquel hombre muere crucificado junto a dos ladrones. Muere perdonando a quienes le han colgado del madero. Su nombre, Jesús de Nazaret.

· INTRODUCCIÓN AL JUEGO ·

En *Ierusalem, Anno Domini*, cada jugador representa a una de las comunidades de seguidores de Jesús de Nazaret que, venidos hasta Jerusalén desde pueblos y aldeas cercanos, quieren acercarse hasta el lugar de la Última Cena y colocarse lo más cerca posible de los asientos de Jesús y sus apóstoles. Esto se lleva a cabo jugando cartas y gestionando recursos diversos.

A este respecto conviene explicar que, según cuentan los relatos evangélicos, a Jesús y los apóstoles les acompañaron numerosas personas durante la Última Cena, partidarios que estaban con ellos en la misma estancia y alrededor de la casa, pues hacía pocos días que Jesús había entrado en Jerusalén en olor de multitudes y muchos de sus partidarios acudieron al Cenáculo para celebrar la Pascua, la festividad judía más importante.

· OBJETIVO DEL JUEGO ·

Envió a Pedro y a Juan, diciendo: «Id y preparadnos la Pascua para que la comamos.»

Ellos le dijeron: «¿Dónde quieres que la preparemos?»

Les dijo: «Cuando entréis en la ciudad, os saldrá al paso un hombre llevando un cántaro de agua; seguidle hasta la casa en que entre, y diréis al dueño de la casa: "El Maestro te dice: ¿Dónde está la sala donde pueda comer la Pascua con mis discípulos?" Él os enseñará en el piso superior una sala grande, ya dispuesta; haced allí los preparativos.»

Lc 22,8–12

El objetivo del juego es tener la mayor presencia de seguidores de tu comunidad junto a la mesa de la Última Cena; y no sólo eso, sino que además deberás situarlos lo más cerca posible de los apóstoles y del propio Jesús, pues la cercanía es lo que te proporcionará una mayor cantidad de puntos de victoria (PV) al final de la partida.

El elemento principal del juego son las cartas y el uso que hacemos de ellas. Cada carta tiene un símbolo correspondiente a una de las cinco ubicaciones clave del juego. Al irlas jugando, se formarán combinaciones que nos permitirán llevar a los apóstoles a la mesa de la Última Cena. La colocación óptima de nuestros seguidores alrededor de Jesús y los apóstoles también se realizará mediante la gestión de las cartas, así como de diversos recursos a nuestro alcance.

· NÚMERO DE JUGADORES ·

Las siguientes reglas son estándar para partidas a 3 o 4 jugadores. Las partidas a 2 jugadores y en solitario tienen ciertas diferencias, tanto en su preparación como durante el juego, que se explican respectivamente en los apartados Partidas a 2 jugadores (pág 22) y Modo solitario (pág 24).

· Nota para profanos ·

Si es la primera vez que te dispones a jugar un juego de mesa moderno, este reglamento puede resultar un poco intimidante.
No te preocupes, estamos aquí para ayudarte.

Te sugerimos que en primer lugar, antes de leer las reglas, visites nuestro sitio web en **www.devir.es/ierusalem** y veas el video tutorial que te dará una visión general del juego. Una vez hecho esto, puedes leer el reglamento y ver el detalle del funcionamiento del juego de modo que, cuando se te presenten sus diversos elementos, ya te resulten familiares.



Componentes del juego



Un tablero central



4 tableros personales



Este reglamento



4 losetas de Iluminación
(1 por jugador)



4 losetas de Almacén bloqueado
(1 por jugador)



3 losetas de Ubicación bloqueada:
(1 para el Desierto, 1 para el Monte y 1 para el Lago.)



32 fichas de Favor
(8 por jugador)



28 losetas de Parábolas
(4 losetas de cada uno de 7 tipos distintos)



50 fichas de Ofrenda



15 losetas de Símbolos de ubicación



60 fichas de denarios
(10 de valor 5, 20 de valor 3, 30 de valor 1)



7 losetas de Sentencia del Sanedrín



Un mazo de 10 cartas Iniciales por jugador



Un mazo de 23 cartas de Mahane



Un mazo de 10 cartas del Año 33



Un mazo de 10 cartas Iniciales adicionales por jugador para partidas a 2 jugadores o en modo solitario



8 losetas adicionales de Sentencia del Sanedrín
(para el modo solitario)



4 cartas de ayuda para partidas a 3 o 4 jugadores



2 cartas de ayuda para partidas a 1 o 2 jugadores



Un mazo de 25 cartas de Barrabás
(para el modo solitario)



1 loseta de Jesús



12 fichas de apóstoles en 4 colores
(naranja (3), morado (4), blanco (4) y plateado (1))



60 seguidores, de cuatro colores distintos
(15 de cada color)



30 fichas de piedra



30 fichas de pan



30 fichas de pez



4 fichas de puntuación en 4 colores
(1 por jugador)



1 ficha del Sanedrín



4 fichas de favores cumplidos
(1 por jugador)

· TABLERO CENTRAL Y TABLERO PERSONAL ·

Losetas de ubicación bloqueada



Estas zonas se explican en detalle a partir de la pág. 14:

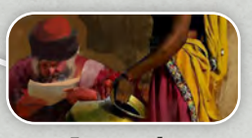
1. **Mercado**
2. **Desierto**
3. **Monte**
4. **Lago**
5. **Templo**
6. **Cartas de Mahane**
7. **La Última Cena**
8. **Pilas de Parábolas**
9. **Asamblea del Sanedrín**
10. **Marcador de puntos de victoria**
11. **Zona de inicio de los apóstoles**
12. **Marcador de Favores y cartas del Año 33**

Loseta de Iluminación



Estas zonas se explican en detalle a partir de la pág. 12:

1. **Zona de la Iluminación**
2. **Recordatorios**
3. **Tres espacios para jugar cartas**
4. **Asentamiento y Almacén**
5. **Reserva de Parábolas**



Loseta de almacén bloqueado

Preparación de la partida

Se acercó a Jesús la madre de los Zebedeos y le dijo: «Quiero que estos dos hijos míos se sienten uno a tu derecha y otro a tu izquierda»

Mt 20,20-21

Preparad el tablero central siguiendo estos pasos ♟♟♟/♟♟♟♟



1. Poned el tablero central en medio de la mesa, dejando boca arriba la cara indicada para partidas a 3 o 4 jugadores.

2. Si sois 3 jugadores, colocad las losetas de Ubicación bloqueada cubriendo dos espacios de las ubicaciones del Desierto, el Monte y el Lago del tablero central. Esos espacios no se van a poder utilizar durante la partida. Si sois cualquier otro número de jugadores, no hagáis esto y devolved las losetas de Ubicación bloqueada a la caja del juego.

3. Colocad la loseta de Jesús en el centro de la mesa de la última cena. Colocad los 12 apóstoles en su zona de inicio en el tablero central, cada uno en un espacio del color que le corresponda.

4. Si sois 3 jugadores, colocad los seguidores del color que no vayáis a usar en los espacios de la Última Cena que se indican en la imagen (verde en este ejemplo).

5. Mezclad las losetas de Símbolos de ubicación boca abajo y colocad una al azar en cada espacio de las tres columnas de símbolos del tablero central, cubriendo los símbolos que aparecen impresos en el propio tablero. Si vais a jugar vuestra primera partida a este juego, se recomienda ignorar este paso y jugar simplemente con los símbolos que aparecen impresos en el tablero (en ese caso, devolved las losetas de Símbolos de ubicación a la caja del juego).

6. Tomad el mazo de cartas de Mahane y devolved a la caja del juego las 3 cartas que tienen iconos de seguidores amigos, ya que estas cartas solo se utilizan en partidas a 2 jugadores o en modo solitario. Barajad las 20 cartas restantes, colocad el mazo en su lugar correspondiente del tablero central y revelad las dos primeras cartas de Mahane.



Acciones de Seguidores amigos

7. Mezclad el mazo de cartas del Año 33 (XXXIII A.D.) y colocadlo en su lugar correspondiente del tablero central.



8. Tomad las 7 losetas de Sentencia del Sanedrín, retirad y devolved a la caja la que tiene el icono de 2 jugadores ♟/♟♟. Mezclad boca abajo las otras 6 y colocadlas al azar en los 6 espacios del marcador del Sanedrín en el tablero central. Dadles la vuelta, dejándolas boca arriba. Colocad la ficha del Sanedrín al principio de dicho marcador.

9. Separad las losetas de Parábolas por numero y tipo (el "tipo" es el título de la loseta: "I · *Bonum Samaritanum*", "II · *Seminator*", "III · *Thesauro Abscondito*", etc.). Formad una pila con las losetas de cada tipo, colocándolas en orden descendente de modo que la loseta con el valor de puntos más alto quede en la parte superior de su pila y la loseta con el 0 quede en el fondo de su pila. Si sois 3 jugadores retirad y devolved a la caja la loseta de 3 puntos de cada pila . Colocad las pilas de losetas en los espacios asignados del tablero central.

10. Dejad a un lado del tablero central una reserva común con los denarios, los recursos (piedras, panes y peces) y las fichas de Ofrenda.





Preparación personal

Cada jugador prepara sus piezas de juego del siguiente modo.

1 Elige un color y toma su tablero personal, sus seguidores, su mazo de 10 cartas Iniciales sus fichas de puntuación y sus 8 fichas de Favor.
Coloca el mazo de cartas Iniciales a la izquierda de su tablero personal, y las fichas de Favor cerca del tablero personal con su cara de Favor boca arriba y su cara con el símbolo de ubicación boca abajo.

2 Toma una loseta de Iluminación y la coloca en el espacio de Iluminación de su tablero personal.

3 Toma una loseta de Almacén bloqueado y la coloca cubriendo el espacio inferior de su Almacén.

4 Coloca su ficha de puntuación junto al marcador de Puntos de Victoria que recorre la parte exterior del tablero central, y la ficha de Favores cumplidos en el primer espacio del marcador correspondiente.



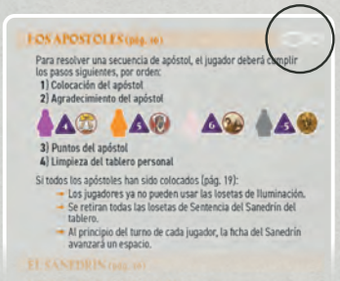
5 Coloca en espacios vacíos de su Almacén una ficha de piedra, una de pan, una de pez y una de Ofrenda.

6 Coloca uno de sus seguidores en uno de los espacios de esquina de la Última Cena (señalados con este icono ◆).

7 Coloca 4 de sus seguidores en el tablero: uno en el Desierto, otro en el Monte, otro en el Lago y otro en una de esas tres ubicaciones a su elección. Coloca el resto de sus seguidores en los espacios del Almacén/Asentamiento de su tablero personal.

8 A continuación, se establece el orden de turno de la siguiente manera: el jugador que haya hecho un favor a alguien más recientemente es el primer jugador y recibe 4 denarios, que deja junto a su tablero personal. El segundo jugador, a la izquierda del primero, recibe 5 denarios, el tercer jugador recibe 6 denarios y el cuarto recibe 7 denarios. Asimismo, el primer jugador coloca su ficha de puntuación en el espacio del 1 del marcador de puntos de victoria, el segundo jugador coloca la suya en el espacio del 2, el tercero coloca la suya en el espacio del 3 y el cuarto coloca la suya en el espacio del 4.

Si no os ponéis de acuerdo sobre quién ha hecho un favor a alguien más recientemente, mezclad y repartid las cartas de Ayuda boca abajo. Quien tenga la carta con este símbolo será el primer jugador. En cualquier caso, cada jugador recibe una carta de Ayuda.



Cada jugador toma 5 cartas de su mazo para formar su mano inicial. Empieza la partida.

Turno del jugador

El que es honrado en las cosas pequeñas, también lo será en las grandes; y el que no es íntegro en lo pequeño, tampoco lo será en lo grande.
Lc 16,10

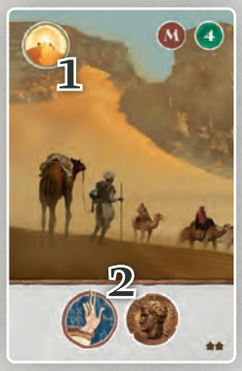
Empezando por el primer jugador y continuando en sentido horario, cada jugador realizará su turno completo. Los jugadores seguirán realizando turnos hasta el final de la partida. El turno de un jugador se divide en estos pasos, que deben resolverse por orden:

1. **Jugar una carta de la mano**
2. **Visitar a un apóstol**
3. **Comprar una carta de Mahane**
4. **Reponer la mano de cartas**

1 Jugar una carta de la mano

El jugador empieza su turno jugando una carta de su mano y colocándola en uno de los tres espacios para jugar cartas de su tablero personal. Si ya hubiera más cartas en el espacio elegido, la nueva carta se colocará sobre la carta anterior que haya allí, ligeramente desplazada hacia abajo para dejar a la vista la ubicación a la que corresponde la carta anterior.

Una vez colocada, se podrá resolver la carta, siempre en el siguiente orden:



1 · Acción de ubicación:
El jugador podrá realizar la acción que le permita la Ubicación correspondiente (Ver Ubicaciones, en la pág. 14).

2 · Acción de seguidor:
El jugador podrá resolver algunas o todas las acciones de seguidor que incluya la carta (ver Acciones de seguidor, en la pág. 10). Si la carta incluye más de un símbolo de acción de seguidor, el jugador **deberá resolverlos por orden de izquierda a derecha**. No es obligatorio resolver ninguna de las acciones de seguidor de una carta si el jugador no puede o no quiere hacerlo.

Iluminación. Una vez por partida, el jugador puede renunciar a jugar carta de la mano durante este paso, y en lugar de eso utilizar su loseta de Iluminación, tal como se explica en el apartado Espacio de la Iluminación, en la pág. 12.


El jugador rojo juega esta carta en el espacio central de su tablero personal.

2 Visitar un apóstol

Opcionalmente el jugador puede ir a visitar un apóstol resolviendo una de las secuencias de apóstol que tenga completas y recibir su agradecimiento. Esto se explica en detalle en la página 17

3 Comprar una carta de Mahane

El jugador puede comprar una carta de Mahane pagando 2 denarios por ella a la reserva común. El jugador podrá elegir entre robar la carta superior del mazo de Mahane o tomar una de las dos cartas de Mahane que hay reveladas y colocarla en su mano. Si se toma una de las dos cartas reveladas, deberá reponerse revelando una carta nueva desde el mazo.

4 Reponer la mano de cartas

Por último, el jugador roba de su mazo hasta tener 5 cartas en la mano. Si el jugador ya tiene más de 5 cartas en mano, no roba ninguna carta, sino que en lugar de eso descarta a su elección cartas sobrantes de su mano hasta quedarse con 5, dejándolas boca arriba en la pila de descarte a la derecha de su tablero personal, o poniéndolas en la parte de abajo de los mazos correspondientes si se trata de cartas del Año 33 o de Mahane.

Si en algún momento un jugador no puede seguir robando cartas de su mazo porque el mazo se ha agotado, debe mezclar las cartas de su pila de descarte, formar con ellas un mazo nuevo boca abajo y robar las cartas que le falten.

Una vez que el jugador haya repuesto su mano de cartas, su turno termina y da comienzo el turno del siguiente jugador en sentido horario.

CARTAS Y RECURSOS SOBRANTES DURANTE EL TURNO

Puede ocurrir que, durante su turno o durante el de otros jugadores, un jugador reciba recursos o cartas adicionales debido a efectos del juego (es decir, cartas que sitúen su mano por encima de 5 o recursos que no quepan en su Almacén). En tal caso, el jugador podrá contar con esas cartas y recursos sobrantes para realizar su turno. Será únicamente al final de su turno cuando el jugador deberá elegir y descartar de su mano las cartas sobrantes, así como elegir y desechar de su Almacén los recursos sobrantes.

· PUNTOS DE VICTORIA ·

Los puntos de victoria (PV) determinan quién será el vencedor al final de la partida, y se van obteniendo durante el transcurso del juego. Hay tres tipos de puntos de victoria: los inmediatos, los de apóstol (que solo aparecen en las cartas) y los de final de partida. Los distinguiremos por el color y la forma en torno al número.

Puntos inmediatos



Los jugadores reciben puntos de victoria inmediatos en distintos momentos del juego: al avanzar el marcador del Sanedrín, al colocar apóstoles naranjas en asientos de la mesa de la Última Cena, al avanzar en el marcador de Favores y al obtener losetas de Parábolas. En cuanto un jugador reciba cualquier número de puntos inmediatos, avanzará su ficha de puntuación ese mismo número de espacios en el marcador de Puntos de Victoria.

Puntos de apóstol



Todas las cartas otorgan un número de puntos de victoria de apóstol. Estos puntos no se obtendrán hasta que el jugador haya visitado a un apóstol resolviendo una secuencia concreta de cartas en su tablero personal (ver Los apóstoles, pág. 16). Cuando eso ocurra, el jugador obtendrá los puntos de victoria que otorguen todas las cartas que formen parte de la secuencia, avanzando su ficha de puntuación ese mismo número de espacios en el marcador de Puntos de Victoria.

Puntos de final de partida



En cuanto termine la partida, los jugadores obtendrán puntos de victoria por el número de losetas de Parábolas obtenidas, por los seguidores situados en espacios de la Última Cena, por las fichas de Ofrenda de su Almacén y por su loseta de Iluminación si todavía la conservan. Cada jugador avanzará por última vez su ficha de puntuación en el marcador de Puntos de Victoria.

· LAS CARTAS ·

Hay tres tipos de cartas en el juego: las cartas Iniciales, las cartas de Mahane y las cartas del Año 33. Todas ellas sirven para realizar distintos tipos de acciones y para completar secuencias de apóstoles. Cuentan con unos rasgos comunes:



1. **Ubicación**
2. **Distintivo del tipo de la carta (Mahane, Año 33 o Inicial)**
3. **Puntos de victoria de apóstol. Se obtienen al completar una secuencia de tres cartas que permita situar a un apóstol en un asiento de la mesa de la Última Cena (ver Los apóstoles, pág. 16).**
4. **Ilustración**
5. **Acciones de seguidor**

Cartas iniciales



Se distinguen por el color de cada jugador. Todos los jugadores empiezan con una baraja idéntica de cartas Iniciales, que tienen la misma combinación de Ubicaciones y Acciones de seguidor. Al descartarlas se colocarán en la pila de descartes a la derecha del tablero personal.

Cartas del Año 33



Se obtienen al realizar la acción de Hacer un favor (ver pág. 10) y Colocar seguidor amigo (en partidas a 1 o 2 jugadores, ver pág. 22), así como al jugar ciertas cartas de Mahane. Cuando se obtienen, se colocan en la mano del jugador. Al descartarlas se devuelven al fondo de su mazo en el tablero central. Cada una de estas cartas permite realizar hasta tres acciones de seguidor en lugar de solo una.

Cartas de Mahane



Por lo general, las cartas de Mahane se pueden comprar durante el paso 3 del turno de jugador a un coste de 2 denarios, y solo puede comprarse una por turno. También es posible obtenerlas mediante las acciones de seguidor de algunas cartas. Siempre que un jugador obtiene una carta de Mahane, la coloca en su mano. Al descartarlas se devuelven al fondo de su mazo en el tablero central. Cada una de estas cartas permite realizar hasta dos acciones de seguidor en lugar de solo una.

· ACCIONES DE SEGUIDOR ·

Surgió entre sus seguidores una disputa sobre cuál de ellos debía ser el más grande y sentarse a su lado en la mesa.

Lc 22,24

Cada carta tiene, además de una ubicación, una o más Acciones de seguidor asociadas, que activan ciertos aspectos del juego. Estas acciones también pueden aparecer impresas en el tablero central y en los tableros personales. A continuación veremos cómo funciona cada una de las acciones de seguidor.



ESCUCHAR UNA PARÁBOLA

Hay 7 tipos distintos de losetas de Parábola en el juego. El "tipo" de una loseta de Parábola está formado por su número y su título ("I. *Bonum Samaritanum*", "II. *Seminator*", "III. *Thesauro Abscondito*", etc). Al realizar esta acción, el jugador toma la loseta superior de la pila de Parábolas con el número más bajo que aún no tenga. Es decir, si aún no tiene ninguna loseta de Parábola deberá tomar la loseta superior de la primera pila situada más a la izquierda. Si ya tiene una loseta de la Parábola número I deberá tomar la loseta superior de la pila con el número II, etc. Dicho de otro modo, las losetas de Parábola deben irse consiguiendo por orden y cada jugador no puede tener más de una loseta de Parábola de cada tipo.

Además, para poder tomar la loseta de Parábola, **el jugador debe tener al menos tantos seguidores propios en espacios de la Última Cena como el número de dicha loseta de Parábola.**



El jugador azul juega una carta que le permitiría realizar la acción Escuchar una Parábola. Ya tiene las losetas de Parábola de los números I y II, así que le tocaría tomar la loseta superior de la pila de Parábolas número III (*Thesauro Abscondito*). Sin embargo, no puede realizar la acción porque sólo tiene 2 seguidores en espacios de la Última Cena. Necesitaría tener allí a un seguidor más.

Una vez obtenida la Parábola, el jugador recibe los puntos de victoria indicados en la parte superior derecha de la loseta y la coloca en la reserva de Parábolas de su tablero personal, ocupando el primer espacio libre situado más a la izquierda. Si dicho espacio tiene impreso algún beneficio, el jugador lo recibe de inmediato.

Al final de la partida los jugadores obtendrán puntos de victoria adicionales en función del número de losetas de Parábola que hayan acumulado (ver pág. 20).



IR A LA CENA

El jugador elige un espacio vacío en la zona de la Última Cena y coloca allí a uno de sus seguidores **de la ubicación donde más seguidores tenga**, pagando los recursos necesarios para ello. Los recursos que debe pagar son los que aparezcan impresos tanto en la fila como en la columna del espacio elegido (el coste de los espacios de las esquinas y los cuatro espacios en los extremos de la posición de Jesús es únicamente de 2 peces). Si el espacio que se ocupa tiene impresa una recompensa, el jugador deberá aceptarla o declinarla en cuanto coloque al seguidor. Si tiene una corona de espinas no puede declinarla (no es una recompensa).

A continuación, si el jugador quiere, puede colocar una ficha de Ofrenda en su Almacén.





El jugador amarillo tiene tres seguidores en el Desierto, uno en el Monte y ninguno en el Lago. Debe pagar 1 pan y 1 pez para colocar a uno de sus seguidores en este espacio, y lleva a uno que tiene en el Desierto. Al hacerlo puede realizar de inmediato la acción Redistribuir, que aparece impresa en el espacio elegido y añadir una ficha de Ofrenda en su Almacén.



SER INVITADO A LA CENA

Esta acción se resuelve del mismo modo que la de Ir a la cena, pero el jugador no tiene que pagar ningún recurso para colocar a su seguidor.

HACER UN FAVOR

El jugador entrega una de sus 8 fichas de Favor a otro jugador, para poder ganar a cambio una **carta del Año 33**, Esta acción se resuelve siguiendo estos cuatro pasos, por orden.

1. El jugador que está realizando la acción elige una de sus fichas de Favor y se la entrega a otro jugador de su elección.

2. El jugador que recibe la ficha de Favor debe aplicar de inmediato el efecto que se muestra en su cara de Favor, si puede (si no puede aplicar dicho efecto, ignora este paso y va directamente al paso 3). Los efectos de las fichas de Favor son los siguientes:

- **Recibir 2 denarios**
- **Recibir 1 ficha de piedra, 1 de pan y 1 de pez**
- **Recibir 2 fichas de pan**
- **Recibir 2 fichas de piedra**
- **Recibir 2 fichas de pez**
- **Realizar la acción Llamar a un seguidor**
- **Realizar la acción de Mahane**
- **Realizar la acción Escuchar una parábola**



3. El jugador que ha recibido la ficha de Favor la coloca junto a su tablero personal, dejando boca arriba la cara con el símbolo de ubicación. Dicho símbolo le servirá, en cualquiera de sus turnos posteriores, para completar una secuencia de apóstol y así poder colocar un apóstol en un asiento de la mesa de la Última Cena (ver Los apóstoles, pág. 16).

4. El jugador que está realizando la acción roba de inmediato una **carta del Año 33** y adelanta un espacio su ficha en el marcador de Favores, recibiendo los puntos de victoria inmediatos y el beneficio que aparezca impreso en el tablero, si lo hubiera (ver marcador de Favores, pág. 16).

LLAMAR A UN SEGUIDOR

El jugador puede tomar un seguidor del Asentamiento de su tablero personal y colocarlo de forma gratuita en un espacio libre del Desierto, el Monte o el Lago. El número máximo de seguidores que un jugador puede tener en cada ubicación es 3.

CAMBIAR DE SITIO

El jugador toma a uno de sus seguidores que se encuentre en la zona de la Última Cena y lo coloca en cualquier otro espacio vacío de la misma, sin pagar el coste del nuevo espacio. Si el nuevo espacio que se ocupa tiene impresa una recompensa, el jugador puede aceptarla o declinarla al colocar allí al seguidor, a no ser que se trate de una Asamblea de Sanedrín, que es obligatorio.

ACTIVAR MERCADO/TEMPLO

Esta acción permite activar las localizaciones del Mercado o del Templo, según indique la carta. Las reglas para activar el Mercado y el Templo se explican en la pág. 14-15.

OBTENER DENARIOS

El jugador recibe de la reserva común tantos denarios como se indique, o paga a la reserva común tantos denarios como se indique.

OBTENER PIEDRA, PAN O PEZ

El jugador recibe una ficha de piedra, pan o pez, según indique el icono.

REDISTRIBUIR

El jugador retira todas las cartas que tenga en los tres espacios para jugar cartas de su tablero personal y a continuación vuelve a colocarlas allí, redistribuidas como quiera. Además, si el jugador lo desea puede descartar hasta 3 de dichas cartas. En caso de que este proceso de redistribución complete una secuencia de apóstol, el jugador podrá resolverla en ese mismo turno (ver Los apóstoles. pág. 16). Hay que recordar que solo se puede resolver una secuencia de apóstol por turno.

ASAMBLEA DEL SANEDRÍN

Avanza un espacio la ficha del Sanedrín en su marcador.

MAHANE

El jugador puede elegir entre robar la carta superior del mazo de Mahane o tomar una de las dos cartas de Mahane que hay reveladas y colocarla en su mano. Esto no tiene ningún coste. Si se toma una de las dos cartas reveladas, deberá reponerse revelando una carta nueva desde el mazo.

El uso de esta acción no impide al jugador comprar una carta de Mahane durante el paso 3 de su turno, de forma normal.

AÑO 33 (XXXIII A.D.)

El jugador puede robar una carta del mazo del Año 33 y colocarla en su mano.

· EL TABLERO PERSONAL ·

Jesús iba por las aldeas y pueblos anunciando el Reino de Dios. Le acompañaban los Doce y algunas mujeres que había curado: María Magdalena, Juana, Susana y otras muchas que le servían con sus bienes.

Lc 8,1-3

Este tablero sirve para que el jugador ordene y gestione los recursos de su comunidad. El jugador colocará su mazo de cartas a la izquierda de su tablero personal y tendrá su pila de descarte a la derecha. Cerca del tablero personal, a la vista del resto de jugadores, colocará sus denarios y sus fichas de Favor.

El tablero personal se divide en las siguientes zonas:



1 ESPACIO DE ILUMINACIÓN



En este espacio se encuentra la loseta de Iluminación del jugador. Cada jugador puede usar su loseta de Iluminación **una vez por partida**, durante el paso 1 de su turno, como acción única en vez de jugar carta.

El uso de esta loseta permite al jugador obtener uno de los cuatro agradecimientos que ofrecen los apóstoles, sin tener que colocar a ninguno de dichos apóstoles en un asiento de la mesa de la Última Cena. Una vez usada, la loseta de Iluminación se retira del juego.

Si al final de la partida el jugador todavía conserva esta loseta en el espacio de la Iluminación de su tablero personal, obtendrá 5 PV. Además, esta loseta sirve como criterio de desempate, en caso de que varios jugadores terminen la partida con los mismos puntos de victoria.

2 RECORDATORIOS



Cada vez que un jugador coloca un seguidor en un espacio de la Última Cena, puede colocar una ficha de Ofrenda en su almacén.



Cada vez que un jugador realiza la acción de Hacer un favor (ver pág. 11), obtiene una carta del Año 33.

3 ESPACIOS PARA JUGAR CARTAS

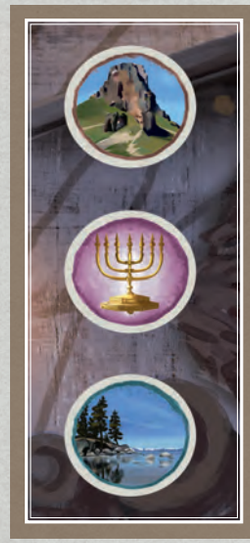
El jugador utiliza estos tres espacios para ir jugando y colocando sus cartas durante la partida. Cada uno de estos espacios puede albergar tantas cartas como quiera el jugador. Las cartas aquí colocadas irán creando secuencias que permitirán al jugador colocar apóstoles en asientos de la mesa de la Última Cena (ver Los apóstoles, pág. 16).

Una vez completada y resuelta una secuencia, las cartas que la hayan formado se retirarán del tablero personal. Las cartas Iniciales se colocarán boca arriba en la pila de descarte y las cartas de Mahane y del Año 33 se colocarán en el fondo de sus respectivos mazos, en cualquier orden. Las fichas de Favor utilizadas para completar la secuencia se retirarán del juego.

Fichas de Favor

Durante la partida los jugadores probablemente recibirán fichas de Favor, entregadas por los demás jugadores mediante la acción Hacer un favor (ver pág. 11). Una vez "cobrado" el favor, será posible utilizar la ficha recibida para completar una de las secuencias de apóstol, sustituyendo a una o más cartas (ver Los apóstoles, pág. 16).







El jugador juega (y resuelve) una carta de Lago debajo de la carta de Monte en su tablero personal. Como dispone de una ficha de Favor con el símbolo del Templo, puede resolver esta secuencia (Monte - Templo - Lago), que le permite colocar un apóstol blanco en la mesa de la Última Cena. Una vez colocado el apóstol, el jugador descarta y obtiene los puntos de apóstol de las dos cartas y retira del juego la ficha de Favor.

4 ASENTAMIENTO Y ALMACÉN

Esta zona del tablero personal representa el Asentamiento de la comunidad del jugador. Aquí es donde se reúnen sus seguidores al principio de la partida y desde donde van acudiendo a las distintas ubicaciones, a la espera de ser llamados a la cena con Jesús y sus apóstoles. También es el Almacén donde el jugador acumulará los recursos que le servirán para mantener y servir a los suyos, así como las fichas de Ofrenda.

Los espacios de esta zona del tablero personal son limitados. A medida que un jugador vaya enviando seguidores al Desierto, el Monte y el Lago, irá liberando espacios del Almacén en los que podrá acumular más recursos y fichas de Ofrenda. Al avanzar hasta el segundo espacio del marcador de Favores, el jugador podrá liberar un espacio adicional de Almacén, retirando del juego su loseta de Almacén bloqueado.

Fichas de Ofrenda



Estas fichas simbolizan los bienes que la comunidad ofrece a Jesús y su comitiva, y al final de la partida se convierten en recompensas para el jugador. Cada vez que un jugador envía un seguidor desde cualquier ubicación a un espacio de la Última Cena, tiene la opción de colocar una ficha de Ofrenda en un espacio libre de su Almacén. En tal caso, la ficha permanecerá ocupando dicho espacio hasta el final de la partida. Si el jugador decide no colocar ficha de Ofrenda, el espacio seguirá estando disponible para almacenar recursos. La decisión de colocar o no una ficha de Ofrenda debe ser inmediata tras haber colocado al seguidor en el espacio de la Última Cena, y es irreversible.



Los jugadores obtendrán **1 punto de victoria al final de la partida** por cada ficha de este tipo que haya en su Almacén.

5 PARÁBOLAS

A lo largo de la partida, las comunidades de los jugadores irán escuchando parábolas que enriquecerán su sentimiento de pertenencia y les darán que pensar. Cada vez que un jugador obtenga una loseta de Parábola (ver Escuchar una parábola, pág. 10), la colocará en esta zona de su tablero personal, ocupando el primer espacio libre más a la izquierda. Si dicho espacio tiene impreso algún beneficio, el jugador lo recibirá de inmediato.



· EL TABLERO CENTRAL ·



Jesús dijo a Simón: 'Echa las redes'. Él contestó: 'Llevamos toda la noche bregando y no hemos sacado nada; pero en tu nombre, las echaré. Cogieron tal cantidad de peces que reventaba las redes.

Lc 5,4-7

1 MARCADOR DE PUNTOS DE VICTORIA



Recorre el margen exterior del tablero. Si un jugador obtiene más de 100 puntos de victoria durante la partida, seguirá avanzando su ficha de puntuación girando su ficha de puntuación como recordatorio de los 100 puntos ya obtenidos.

2 UBICACIONES

Las cartas del juego están relacionadas con las cinco ubicaciones del tablero central (Mercado, Desierto, Monte, Lago y Templo). Cada vez que un jugador juegue una carta, podrá activar la ubicación a la que corresponda dicha carta. Los efectos de activar cada ubicación son los siguientes:

MERCADO

Judá y la tierra de Israel también negociaban con tus mercancías: te daban a cambio trigo de Minnit, miel, aceite y resina.

Ez 27,17

Activar el Mercado permite a un jugador hacer intercambios de recursos por denarios y viceversa, tantas veces como desee. El precio de los recursos es fijo: las piedras se venden o se compran a 2 denarios, los panes a 3 denarios y los peces a 4 denarios (estos precios aparecen impresos en el tablero, como recordatorio). Los intercambios se efectúan siempre con la reserva común de denarios y de recursos.

Como alternativa, en el Mercado se puede comprar una carta de Mahane por un denario, si no se ha realizado ninguna compraventa de recursos durante este turno. Esto no impide que el jugador compre otra carta de Mahane pagando 2 denarios por ella al final de su turno, si lo desea.



El jugador rojo juega una carta de Mercado y vende dos fichas de pan, recibiendo a cambio 6 denarios. Además decide comprar una ficha de pez, pagando 4 denarios por ella.

DESIERTO / MONTE / LAGO

Se hablaba de Jesús cada vez más y mucha gente acudía a escucharlo. Él solía retirarse al Desierto para orar.
Lc 5,15-16

En estas 3 ubicaciones se obtienen recursos. En el Desierto se obtienen piedras, en el Monte, panes y en el Lago, peces. Al activar una ubicación, el jugador obtendrá tantas fichas del recurso correspondiente como el número de seguidores propios que haya en dicha ubicación.

El número máximo de seguidores que un jugador puede tener en cada una de estas tres ubicaciones es 3.



Tras jugar la carta de Monte, el jugador obtiene dos fichas de pan, ya que en ese momento cuenta con dos seguidores en esa ubicación.

TEMPLO

También en el Templo se acercaron a Jesús algunos ciegos y cojos, y él los curó.
Mt 21,14

Activar el Templo permite a un jugador enviar seguidores desde su Asentamiento al Desierto, el Monte y/o el Lago.

El jugador podrá tomar tantos seguidores como quiera de su Asentamiento y colocarlos en espacios libres de las ubicaciones del Desierto, el Monte y/o el Lago, siempre que tenga denarios para pagar por ello según el destino:



- **Desierto: 1 denario por seguidor.**
- **Monte: 2 denarios por seguidor.**
- **Lago: 3 denarios por seguidor.**

Los denarios pagados se entregan a la reserva común. Recuérdese que no puede haber más de 3 seguidores de un mismo jugador en cada una de estas ubicaciones.

Si todos los espacios de la ubicación a la que se quiera llevar a un seguidor están ocupados, el jugador podrá retirar de allí a un seguidor de cualquier oponente y colocar en ese mismo espacio al seguidor propio. En este caso, el jugador deberá pagar los denarios al oponente, y además deberá pagar 1 denario adicional a la reserva común. El seguidor retirado volverá a su Asentamiento. Si no hay espacios libres se dejará a un lado y deberá acomodarse de algún modo antes del final del próximo turno del jugador, descartando recursos si fuera necesario.

3 ESPACIO DE MAHANE

Mahane es el nombre del mercado principal de Jerusalén. Los jugadores pueden comprar una de estas cartas durante el paso 3 de su turno (ver pág. 8).



4 MARCADOR DE FAVORES Y ESPACIO PARA EL MAZO DE CARTAS DEL AÑO 33



Los jugadores avanzan su ficha por este marcador cada vez que realizan la acción Hacer un favor (ver pág. 11). Al avanzar obtienen inmediatamente los puntos de victoria indicados, reciben la recompensa que aparezca impresa en el espacio al que avanzan (si es que hay alguna) y además roban una carta del mazo del Año 33. Las recompensas del marcador de Favores son:



El jugador retira del juego su loseta de Almacén bloqueado, obteniendo así un espacio más de Almacén.



El jugador recibe 2 denarios de la reserva común.

5 PILAS DE PARÁBOLAS

Aquel día salió Jesús de su casa y se sentó a orillas del Lago. Y se reunió tanta gente junto a él, que tuvo que subir a sentarse en una barca, y toda la gente quedaba en la ribera.

Mt 13,1-2



En esta zona se colocan las pilas de losetas de Parábolas. Cuando los jugadores realicen la acción Escuchar una parábola (ver pág. 10) obtendrán la loseta superior de una de estas pilas.



6 LA ÚLTIMA CENA

Cuando llegó la hora, Jesús y los apóstoles se sentaron a la mesa.

Jesús les dijo: –¡Cuánto he deseado celebrar con vosotros esta cena de Pascua antes de mi muerte!

Porque os digo que no la celebraré de nuevo hasta que se cumpla en el reino de Dios.

Lc 22,14-16

Cada vez que los jugadores realicen la acción Ir a la cena o Ser invitado a la cena, colocarán a uno de sus seguidores en cualquiera de los espacios disponibles de esta zona del tablero central (ver pág. 14), pagando el coste correspondiente si procede. Los espacios que ocupen los seguidores de cada jugador y los apóstoles que tengan situados enfrente determinarán los puntos de victoria que ganará dicho jugador al final de la partida (ver Seguidores situados en la última cena, pág. 20). Si el espacio en el que se coloca a un seguidor tiene impresa alguna recompensa, esta se resolverá inmediatamente.

Los apóstoles cuentan con sus propios espacios reservados en la Última Cena, llamados "asientos", que irán ocupando a medida que los jugadores completen secuencias de los apóstoles (ver Los apóstoles en la pág. 17).

7 ZONA DE INICIO DE LOS APÓSTOLES

En esta zona se colocan los apóstoles al inicio de la partida, cada uno en un espacio de su color, a la espera de ir siendo llevados a la mesa de la Última Cena. Esta zona contiene también las tres columnas de secuencias de los apóstoles, que se explican a continuación.

8 COLUMNAS DE SECUENCIAS DE LOS APÓSTOLES

Estas tres columnas indican qué combinaciones de tres Símbolos de ubicación se usarán durante la partida para crear las secuencias de los apóstoles, que permitirán llevarlos a la mesa de la Última Cena. En algunas modalidades de juego se utilizan directamente los símbolos de ubicación que aparecen impresos en el tablero (por ejemplo, en las partidas introductorias), mientras que en otras modalidades de juego las casillas de las tres columnas se tapan con losetas de Símbolos de ubicación colocadas al azar, lo cual permite tener combinaciones distintas de símbolos en cada partida.

El procedimiento para completar las secuencias de los apóstoles se explica en el apartado Los apóstoles, a continuación.

9 LOS APÓSTOLES

Tiempo después Jesús subió a un monte y llamó a los que quería que lo acompañasen. Todos ellos se acercaron a él. Luego nombró a doce de ellos para que estuvieran con él y para enviarles a predicar. Y les dio autoridad para expulsar demonios.

Estos son los doce que escogió: Simón (a quien llamó Pedro), Santiago y Juan (los hijos de Zebedeo, a quienes Jesús apodó «hijos del trueno»), Andrés, Felipe, Bartolomé, Mateo, Tomás, Santiago (hijo de Alfeo), Tadeo, Simón (el zelote) y Judas Iscariote (quien después lo traicionó).

Mc 3,13–19

Jesús escogió a una serie de personas para que le escucharan y predicasen su mensaje. Les llegó a llamar "pescadores de hombres". Fueron sus primeros seguidores, sus amigos y quienes se sentaron en su mesa durante la Última Cena. Colocar a los apóstoles en asientos de la mesa de la Última Cena es una parte fundamental del juego.

Al principio de la partida los apóstoles se encuentran fuera de la mesa de la Última Cena, en la Zona de inicio de los apóstoles y distribuidos por colores: morado (4), naranja (3), blanco (4) y plateado (1). A cada color le corresponde una secuencia de apóstol con una combinación distinta de símbolos de ubicación, tal como se indica en el tablero central.

Cada vez que un jugador juega una carta durante su turno, la coloca en uno de los tres espacios para jugar cartas de su tablero personal. Para poder completar una secuencia de apóstol, un mismo espacio **debe contener única y exclusivamente las tres cartas con los símbolos de ubicación necesarios** para ello. Además, los símbolos de ubicación deben estar colocados siguiendo el mismo orden vertical que indique la combinación del apóstol en el tablero central. Las secuencias de los apóstoles siempre tienen tres símbolos de ubicación.

El jugador puede utilizar también fichas de Favor recibidas de otros jugadores para completar cualquier secuencia de apóstol. Cada ficha de Favor que se gaste de este modo sustituirá a una carta con ese mismo símbolo que falte en la secuencia y cualquier loseta que se utilice para esto se considera situada automáticamente en el orden correcto de la secuencia.



En el primer espacio de cartas vemos una secuencia de apóstol completada correctamente con tres cartas. En el segundo vemos una secuencia de apóstol completada correctamente con dos cartas y una ficha de Favor. En el tercer espacio vemos una secuencia de apóstol que no está correctamente completada porque incluye cartas que no forman parte de la secuencia.

10 VISITAR A UN APÓSTOL COMPLETANDO UNA SECUENCIA

En cuanto un jugador haya completado una secuencia de apóstol en su tablero personal podrá resolverla, llevando a la mesa de la Última Cena a un apóstol del color correspondiente. El jugador no tiene por qué hacer esto inmediatamente. Puede dejar una secuencia de apóstol completada y resolverla en cualquier turno posterior. No obstante, cada jugador solo **puede resolver una secuencia de apóstol por turno**.

Para resolver una secuencia de apóstol, el jugador deberá cumplir los pasos siguientes, por orden:

- **A Colocación del apóstol en la mesa**
- **B Agradecimiento del apóstol**
- **C Puntos del apóstol**
- **D Limpieza del tablero personal**
- **E Colocación de todos los apóstoles**

A Colocación del apóstol en la mesa

Cada secuéncia está vinculada al color de los apóstoles que tiene encima. El jugador toma uno de los apóstoles del color correspondiente y lo sitúa en cualquier asiento vacío de la mesa de la Última Cena. Una vez que un apóstol haya sido colocado en un asiento de la mesa de la Última Cena, ya no podrá moverse. En cuanto se coloque el último apóstol en la mesa de la Última Cena, la partida entrará en su fase final (ver Final de la partida, pág. 20).



El jugador ha completado esta secuencia de cartas, que le permite situar a un apóstol naranja en un asiento vacío de la mesa de la Última Cena.



B Agradecimiento del apóstol

Según el color del apóstol que se coloque, este ofrecerá al jugador un "agradecimiento" en forma de recompensa, tal como se indica a continuación:

Apóstol morado

El jugador puede efectuar inmediatamente la acción Ser invitado a la cena (ver pág. 11).

Apóstol naranja

El jugador puede activar inmediatamente la puntuación del espacio en el que coloca al apóstol. Todos los seguidores que estén detrás de dicho apóstol, sean del color que sean, generarán puntos de victoria inmediatos para sus respectivos jugadores (ver Seguidores situados en la Última Cena, en la pág. 20).



Al colocar al apóstol en este espacio de la mesa, el jugador rojo activa su puntuación, obteniendo 5 + 4 PV por sus 2 seguidores. Además, el jugador azul obtiene 3 PV y el amarillo 5 PV.

Apóstol blanco

El jugador puede intercambiar las posiciones entre un seguidor propio y uno de otro jugador, sin pagar el coste de los nuevos espacios. Ninguno de los jugadores recibe ninguna recompensa por la colocación de su seguidor en el nuevo espacio.



El jugador amarillo coloca un apóstol blanco y a continuación realiza un intercambio entre un seguidor propio y un seguidor azul.

Judas

Estaban cenando y Jesús, estremeciéndose, dijo: «Uno de vosotros me va a entregar»

Jn 13,21

Judas es un apóstol que, aun siendo de color plateado, utiliza la misma secuencia de símbolos de ubicación que los apóstoles de color naranja. Puede colocarse en un asiento de la mesa de la Última Cena según el procedimiento normal, tras completar una secuencia de apóstol naranja. Al colocar a Judas, el jugador obtiene 5 denarios de la reserva común.

Al final de la partida, Judas penalizará en forma de puntos de victoria a los seguidores que se encuentren detrás de él (ver Seguidores situados en la Última Cena, pág. 20).

C Puntos de Apóstol

Una vez colocado el apóstol y resuelto su agradecimiento, el jugador obtendrá tantos puntos de victoria como puntos del apóstol indiquen las cartas usadas en la secuencia.



El jugador azul ha logrado completar una secuencia de apóstol naranja, puesto que ha usado dos cartas con los símbolos de ubicación del Templo, el Desierto y una ficha de favor con el símbolo del Mercado. Obtiene 4 puntos por ellas, además de los 4 puntos que acaba de obtener gracias al agradecimiento del apóstol naranja.

D Limpieza del tablero personal

Una vez resueltos los pasos anteriores, el jugador descartará las cartas iniciales usadas en la secuencia de apóstol, dejándolas boca arriba sobre su pila de descarte. Las cartas de Mahane y del Año 33 son de un solo uso, de modo que tras usarlas para una secuencia se colocarán de nuevo debajo del mazo correspondiente. Si se han utilizado fichas de Favor para completar la secuencia de apóstol, estas se retirarán del juego de forma permanente.

Una vez que todos los apóstoles de cualquiera de los 3 tipos estén ya colocados en asientos de la mesa de la Última Cena, los jugadores podrán seguir completando secuencias de los apóstoles de ese color, resolviendo las cartas y obteniendo los puntos del apóstol; pero ya no recibirán la recompensa asociada al agradecimiento del apóstol.

E Colocación de todos los Apóstoles

En el caso de que todos los apóstoles se encuentren colocados en asientos de la mesa de la Última Cena, empezarán a aplicarse las siguientes reglas adicionales, que acelerarán el final de la partida:

- **Las losetas de Iluminación que aún no hayan sido utilizadas ya no podrán utilizarse durante el resto de la partida.**
- **Todas las losetas de Sentencia del Sanedrín que aún permanezcan en el marcador del Sanedrín se retirarán del juego.**
- **Al principio del turno de cada jugador, la ficha del Sanedrín avanzará automáticamente un espacio. Además de esto, la ficha del Sanedrín seguirá avanzando de forma normal cada vez que una acción de seguidor active un símbolo del Sanedrín durante la partida.**

11 ASAMBLEA DEL SANEDRÍN

Llevaron a Jesús a la casa del sumo sacerdote, donde se habían reunido los principales sacerdotes, los ancianos y los maestros de la ley religiosa.

Adentro, los principales sacerdotes y todo el Sanedrín intentaban encontrar pruebas contra Jesús para poder ejecutarlo, pero no pudieron encontrar ninguna.

Había muchos falsos testigos que hablaban en contra de él, pero todos se contradecían.

Mc 14,53.55-56

El Sanedrín, o "Senado de los judíos", era el tribunal supremo judío. Data del siglo II a. C. y existió hasta el año 70 de nuestra era. Estaba conformado por 71 miembros y presidido por un sumo sacerdote, todos los cuales pertenecían a la aristocracia sacerdotal y a la nobleza. Durante la dominación romana, iniciada en el 63 a. C., el Sanedrín fue privado por el Imperio Romano del derecho a decidir sobre la vida o la muerte. Las sentencias del Sanedrín que imponían la pena capital debían ser aprobadas por el procurador romano, tal como aconteció con Jesús. Por eso, después de que el Sanedrín condenara a muerte a Jesús, este fue llevado ante Poncio Pilato.

Tal como Jesús va extendiendo su influencia en Jerusalén, la paciencia del consejo del Sanedrín se va agotando. Para reflejar esto, la ficha del Sanedrín irá avanzando en su marcador y el final de su camino significará que Jesús es condenado a morir en la cruz, indicando así el final de la partida (ver Final de partida, pág. 20).



Cuando cualquier jugador, debido a una acción de sus seguidores, haga avanzar la ficha del marcador del Sanedrín hasta un espacio que contenga una loseta de Sentencia del Sanedrín, la resolverá inmediatamente. Cada jugador contará individualmente los PV que obtendría al revelar dicha loseta. **El jugador que haya provocado el avance obtendrá los PV que le otorgue** la loseta, mientras que **los demás obtendrán la mitad** de los PV que les otorgue (redondeando hacia abajo). Una vez puntuada, la loseta será retirada del juego. Las distintas losetas de Sentencia del Sanedrín tienen los siguientes efectos:

LOSETAS DE SANEDRÍN:



Los jugadores obtienen 1 PV por cada loseta de Parábola que tengan en la reserva de Parábolas de su tablero personal.



Los jugadores obtienen 1 PV por cada ficha de Ofrenda que tengan en su Almacén.



Los jugadores obtienen 1 PV por cada ficha de recursos (piedra, pan y pez) que tengan en su Almacén.



Los jugadores obtienen 1 PV por cada seguidor propio que haya en las ubicaciones de Desierto, Monte y Lago.



Los jugadores obtienen 1 PV por cada favor realizado (esto se puede contabilizar fácilmente contando las casillas que ha avanzado en el marcador de Favores).



Los jugadores obtienen 1 PV por cada seguidor propio que haya en un espacio de la Última Cena.



Esta loseta solo se utiliza en partidas a 2 jugadores. Los jugadores obtienen 1 PV por cada seguidor amigo que haya en su reserva.

Consummatum est · Fin de la partida

Entonces Judas Iscariote, uno de los doce discípulos, fue a ver a los sumos sacerdotes del Sanedrín y preguntó: «¿Cuánto me pagáis por traicionar a Jesús?». Y ellos le dijeron: «treinta piezas de plata».

Mt 26,14–15



La partida termina automáticamente en el momento en que la ficha del Sanedrín llegue a la última casilla de su marcador y Jesús sea condenado a muerte. Esto puede suceder de dos maneras:

- **Si el marcador del Sanedrín avanza de forma normal durante la partida hasta llegar al final.**
- **Si un jugador coloca a su último seguidor en un espacio de la Última Cena (es decir, si todos los seguidores de su color están ocupando espacios en la Última Cena), la ficha del Sanedrín se sitúa automáticamente en el último espacio del marcador.**

Aparte de esto, hay que recordar que si todos los apóstoles son colocados en asientos de la mesa de la Última Cena, se acelerará el final de la partida moviendo automáticamente la ficha del Sanedrín un espacio al principio de cada turno (ver Colocación de todos los apóstoles, pág. 19).

Sea como sea, en cuanto la ficha del Sanedrín llegue a la última casilla de su marcador, la partida acabará y se contarán los puntos de victoria de final de partida para determinar el ganador. Los jugadores obtendrán puntos de victoria de final de partida por los siguientes apartados:

1. **Losetas de Parábolas obtenidas**
2. **Seguidores situados en la Última Cena**
3. **Fichas de Ofrenda**
4. **Loseta de Iluminación**

1 Losetas de Parábolas obtenidas

Además de los puntos de victoria inmediatos que cada jugador ya se ha ido anotando al adquirir cada Parábola durante la partida, ahora obtendrá puntos adicionales en función del número de Parábolas que tenga en su reserva de Parábolas, tal como indica la siguiente tabla:



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



2 SEGUIDORES SITUADOS EN LA ÚLTIMA CENA

Esta puntuación se resuelve por la cercanía de los seguidores colocados detrás de Jesús y de cada uno de los apóstoles sentados en la mesa de la Última Cena. Cuanto más cerca se encuentre un seguidor de una de dichas figuras, mayor será la puntuación que obtendrá el jugador. Nótese que ni Jesús ni los apóstoles generan PV por sí mismos para ningún jugador. Los números en las fichas son un recordatorio de los puntos que se generan detrás de la posición que ocupan. Lo que genera PV son los seguidores colocados detrás de Jesús y de cada apóstol.

Téngase en cuenta que los seguidores de las esquinas también generan PV para su jugador según el color del apóstol adyacente a ellos (o los restan, en el caso de Judas). Por claridad, puedes tumbar en el tablero el apóstol que vayas puntuando.

Esto se resuelve del siguiente modo:



Jesús

Un seguidor que se encuentre justo detrás de cualquiera de las posiciones ocupadas por Jesús (su magnética presencia podría llenar toda la sala, pero a nivel de juego solo ocupa cuatro asientos) generará 7 PV para su jugador. El siguiente seguidor (es decir, el que se encuentre a un espacio de separación de Jesús) generará 6 PV. El siguiente (a dos espacios de separación) generará 5 PV, y el último (a tres espacios de separación) generará 4 PV.

Apóstoles (excepto Judas)

Apóstoles (excepto Judas): Cada seguidor que se encuentre justo detrás de cualquier apóstol generará PV para su jugador según el color de dicho apóstol. Cada seguidor situado justo detrás de un apóstol morado generará 4 PV para su jugador, cada seguidor situado justo detrás de un apóstol naranja generará 5 PV para su jugador y cada seguidor situado justo detrás de un apóstol blanco generará 6 PV para su jugador. A partir de ahí, cada seguidor generará 1 PV menos para su jugador por cada espacio de separación que tenga respecto al apóstol, del mismo modo que en el caso de Jesús.

Judas

Un seguidor que se encuentre justo detrás de Judas restará 5 PV a su jugador. El siguiente seguidor (es decir, el que se encuentre a un espacio de separación de Judas) restará 4 PV, y el último (a dos espacios de separación) restará 3 PV.



En el caso de este apóstol naranja, el seguidor amarillo otorga 5 PV a su jugador, el azul 4 PV y el rojo 3 PV. El seguidor rojo de la esquina otorga otros 5 PV a su jugador, pues hay que recordar que los seguidores que están en las esquinas también puntúan. En el caso del apóstol blanco, el seguidor rojo otorga 6 PV a su jugador, el azul 5 PV y el amarillo 4 PV. Judas le resta 5 PV al jugador azul y 4 PV al amarillo. Por último, los seguidores que están en los cuatro espacios detrás de Jesús otorgan a sus jugadores 7, 6, 5 y 4 PV respectivamente.

3 FICHAS DE OFRENDA

Los jugadores obtienen 1 PV por cada ficha de ofrenda que tengan en su Almacén.

4 LOSETAS DE ILUMINACIÓN

Los jugadores que aún tengan la loseta de Iluminación en su tablero personal recibirán 5 PV.

El jugador que haya obtenido una mayor puntuación ganará la partida. En caso de empate, ganará aquel de entre los empatados a más puntos que aún conserve la loseta de Iluminación en su tablero personal. Si el empate persiste, ganará aquel de entre los empatados a más puntos que haya hecho más favores. Si todavía persiste el empate, los jugadores empatados a más puntos compartirán la victoria.

Partida a 2 jugadores

Las partidas a 2 jugadores (👤👤) tienen algunos cambios de reglas respecto a la versión para 3 o 4 jugadores. Dichos cambios se enumeran a continuación.

· Preparación a 2 jugadores ·

Tablero central

Colocad el tablero central dejando boca arriba la cara indicada para partidas a 1 o 2 jugadores.



Fichas de favor

Retirad y devolved a la caja las fichas de Favores cumplidos, ya que no se utilizan en el modo a 2 jugadores.

Cartas de Mahane

Tomad el mazo de cartas de Mahane y separad las que tienen este símbolo abajo a la derecha. Devolved el resto a la caja.



Losetas de Sentencia de Sanedrín

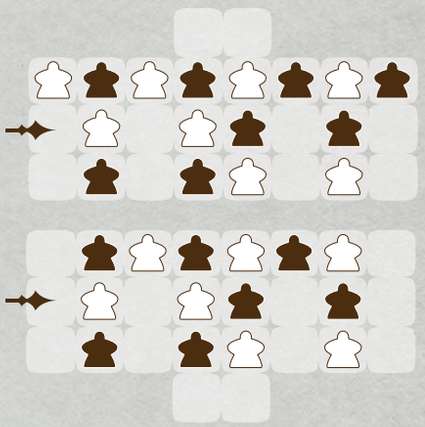
Utilizad las losetas de Sentencia del Sanedrín, incluyendo la que tiene el icono de 2 jugadores y retirando la que da puntos por los Favores realizados. Mezcladlas boca abajo y colocadlas en los 6 espacios del marcador del Sanedrín del tablero central. Dadles la vuelta, dejándolas boca arriba. Colocad la ficha del Sanedrín al principio del marcador.

Losetas de Parábolas

Retirad y devolved a la caja las losetas de Parábola que valgan 2 PV y 3 PV. En partidas a 2 jugadores solo se utilizan las losetas de Parábola que valen 0 PV y 1 PV.

Seguidores amigos

Colocad en los espacios de la mesa de la Última Cena los seguidores de los dos colores de jugador que no vayáis a usar, en la disposición indicada en la imagen (da igual el color al que corresponda cada seguidor). Estos son seguidores amigos que podrán beneficiar a ambos jugadores.



Mazo de cartas iniciales



Los mazos estándar de cartas Iniciales no se utilizan. En lugar de ello, cada jugador utiliza uno de los dos mazos especiales de 10 cartas Iniciales.

Seguidores iniciales en las ubicaciones

En lugar de colocar un total de 4 seguidores repartidos entre el Desierto, el Monte y el Lago, cada jugador coloca 2 seguidores en cada una de esas ubicaciones: 2 en el Desierto, 2 en el Monte y 2 en el Lago.

· Seguidores amigos ·

Los seguidores amigos son seguidores de otras comunidades que colaboran con los dos jugadores. Se representan utilizando los peones de los colores que no están en juego y se colocan durante la preparación de la partida, en los espacios de la Última Cena que se han indicado más arriba. Cualquiera de los dos jugadores puede hacerse con un seguidor amigo y colocarlo en una reserva junto a su tablero personal, para más tarde conseguir puntos de victoria gracias a él.

· PUNTUAR GRUPOS DE SEGUIDORES AMIGOS ·

Durante la partida, los seguidores amigos se van agrupando por colores en la zona de la Última Cena. Un grupo de seguidores amigos está formado por todos los seguidores del mismo color que se encuentren adyacentes entre sí ortogonalmente (es decir, en horizontal y vertical, no diagonalmente). Cuando alguna de las acciones del juego indique que un jugador puede puntuar un grupo de seguidores amigos, obtendrá 1 PV por cada seguidor amigo del mismo color que haya en dicho grupo.



El jugador obtiene 5 puntos de victoria al puntuar este grupo de seguidores amigos.

· COLOCAR SEGUIDORES EN LA ÚLTIMA CENA ·

En partidas a 2 jugadores, cuando un jugador coloque a un seguidor en la Última Cena (mediante la acción de seguidor Ir a la cena o Ser invitado a la cena) podrá elegir entre colocarlo en un espacio vacío llevándose la recompensa impresa, si la hubiera, según la regla estándar, o colocarlo en un espacio que esté ocupado por un seguidor amigo. En este segundo caso, el jugador tomará a dicho seguidor amigo y lo dejará junto a su tablero personal, pero no se llevará la recompensa que aparezca impresa en ese espacio (en caso de que haya alguna).



El jugador rojo envía a un seguidor a este espacio, tomando el seguidor amigo que hay allí y dejándolo junto a su tablero personal.

ACCIONES DE SEGUIDOR ADICIONALES

Las siguientes dos acciones de seguidor son exclusivas de las partidas a 2 jugadores.



Colocar a un seguidor amigo

El jugador puede colocar en un espacio vacío de la Última Cena a un seguidor amigo que tenga en su reserva. Para ello no hay que pagar el coste del espacio que ocupará. Si lo coloca adyacente ortogonalmente a uno o más seguidores amigos de su mismo color, podrá puntuar de inmediato ese grupo de seguidores amigos, tal como se ha explicado en el apartado Puntuar grupos de seguidores amigos, más arriba.



Siguiendo con el ejemplo anterior, el jugador rojo juega esta acción y decide colocar al seguidor amigo en el espacio indicado. Así obtiene 4 PV al puntuar ese grupo de seguidores amigos.



Mover a un seguidor amigo

El jugador puede mover a un seguidor amigo de cualquier color que se encuentre en un espacio de la Última Cena, recolocándolo (para agruparlo) en cualquier otro espacio vacío alrededor de la mesa. Si lo coloca adyacente ortogonalmente a uno o más seguidores amigos de su mismo color, podrá puntuar de inmediato ese grupo de seguidores amigos, tal como se ha explicado en el apartado Puntuar grupos de seguidores amigos, más arriba.

· FAVORES ·

En las partidas a 2 jugadores, no se obtienen puntos de victoria por Favores realizados, ya que las fichas de Favor no se utilizan.

El alegato de Barrabás · modo solitario



Cuando acudió la gente, les preguntó Pilato: ¿A quién queréis que suelte, a Barrabás o a Jesús a quien llaman Mesías?

Pero los sumos sacerdotes y el sanedrín convencieron a la gente de que pidieran a Barrabás y que acabaran con Jesús.

Pilato les preguntó: Y ¿qué hago con Jesús, a quien llaman Mesías? Contestaron todos:

¡Que lo crucifiquen!

Entonces les soltó a Barrabás; y a Jesús, después de mandarlo azotar, lo entregó para que lo crucificaran.

Mt 27,17.20.22.26

· Jugador contra Barrabás ·

En una partida en modo solitario, un único jugador se enfrentará a Barrabás, quien se encuentra esperando sentencia por sus crímenes cuando Jesús es apresado. Barrabás sabe de las intenciones del Sanedrín y de su obsesión por Jesús, y pretende aprovecharse de todo ello para tratar de salir indultado. Las acciones y decisiones de Barrabás durante la partida son controladas por el propio juego.

A lo largo de las siguientes reglas para el modo solitario, cuando se haga referencia a "el jugador" nos estaremos refiriendo a ti (el jugador humano), y cuando se haga referencia a "Barrabás" nos estaremos refiriendo a tu adversario, controlado por el juego.

· Preparación del solitario ·

Las partidas en modo solitario se preparan igual que las partidas a 3 o 4 jugadores, salvo por los siguientes cambios:

Tablero central



Coloca el tablero central dejando boca arriba la cara indicada para partidas a 1 o 2 jugadores.

Fichas de Favor

Retira y devuelve a la caja las fichas de Favor, ya que no se utilizan en el modo solitario.

Losetas de Símbolos de ubicación

Retira y devuelve a la caja las losetas de Símbolos de ubicación para las secuencias de los apóstoles, ya que no se utilizan en el modo solitario. En lugar de ello, jugarás directamente con las columnas de símbolos de ubicación que aparecen impresas en el tablero.

Cartas de Mahane

Tomad el mazo de cartas de Mahane y separad las que tienen este símbolo abajo a la derecha. Devolved el resto a la caja.



Losetas de Sentencia de Sanedrín



Busca las 8 losetas de Sentencia del Sanedrín especiales para el modo solitario (indicadas por el icono) y mézclalas boca abajo. Toma 6 de ellas al azar y colócalas boca abajo sin mirar en los 6 espacios del marcador del Sanedrín indicados por este icono , en el tablero central. No les des la vuelta. Se revelarán cuando el marcador alcance cada espacio.

Losetas de Parábola

Retira y devuelve a la caja las losetas de Parábola que valgan 2 PV y 3 PV. En el modo solitario solo se utilizan las losetas de Parábola que valen 0 PV y 1 PV.

Seguidores de Barrabás

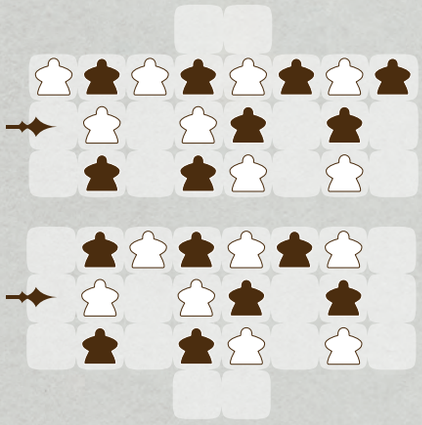
Elige uno de los colores de jugador que no vayas a usar para identificar a los seguidores de Barrabás.

Mazo de cartas de Barrabás

Toma el mazo de 25 cartas de Barrabás , barájalo y déjalo en un lugar de la mesa de fácil acceso. Barrabás no necesita un tablero personal ya que no usa ni los recursos ni el dinero. Durante la partida tan solo necesitarás espacio para ir revelando las cartas de su mazo, así como para ir dejando las losetas de Parábolas que obtenga.

SEGUIDORES AMIGOS EN LA ÚLTIMA CENA

Coloca los seguidores de los dos colores de jugador que no vayas a usar en los espacios de la Última Cena que se indican en la siguiente imagen. Da igual el color al que corresponda cada seguidor, pero recuerda qué color asignas a los seguidores blancos y cual a los negros. Estos son seguidores amigos que podrán beneficiarte tanto a ti como a Barrabás.



Los Seguidores amigos siguen las mismas reglas que en el juego a 2 jugadores (pág. 22).

MAZO DE CARTAS INICIALES

Los mazos estándar de cartas Iniciales no se utilizan. En lugar de ello, crea un mazo especial de 20 cartas mezclando los dos mazos de 10 cartas Iniciales para dos jugadores.



SEGUIDORES INICALES EN LAS UBICACIONES

Coloca 2 seguidores propios y 2 seguidores de Barrabás en cada una de las ubicaciones: 2 en el Desierto, 2 en el Monte y 2 en el Lago. Finalmente, coloca un seguidor propio en uno de los espacios ◆ de la Última cena.

RECURSOS INICIALES

Coloca en espacios vacíos de tu Almacén una ficha de piedra, una de pan, una de pez y una de Ofrenda. Finalmente toma 6 denarios de la reserva común.

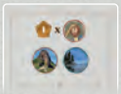
· EL TURNO DEL JUEGO ·

Barrabás jugará en primer lugar, robando y resolviendo una carta de su mazo. Una vez resuelta por completo la carta, el turno de Barrabás termina y el jugador resuelve su propio turno de forma normal. A partir de ahí, los turnos de Barrabás y del jugador se siguen alternando hasta el final de la partida.

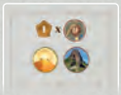
Las cartas de Barrabás se resuelven de arriba a abajo, del siguiente modo:



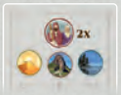
Barrabás obtiene 1 PV por cada uno de sus seguidores en el Desierto y en el Lago.



Barrabás obtiene 1 PV por cada uno de sus seguidores en el Monte y en el Lago.



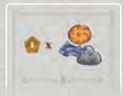
Barrabás obtiene 1 PV por cada uno de sus seguidores en el Desierto y en el Monte.



Coloca a dos seguidores de Barrabás, uno en cada una de las dos ubicaciones en las que tenga menos seguidores. En caso de empate entre varias ubicaciones a la hora de colocar a alguno de estos seguidores, colocarlo en el Desierto tiene prioridad sobre colocarlo en cualquiera otra ubicación empatada, y colocarlo en el Monte tiene prioridad sobre colocarlo en el Lago. Además, como de costumbre, el número máximo de seguidores que Barrabás puede tener en cada ubicación es 3.



En caso de que la ubicación donde Barrabás deba colocar un seguidor esté totalmente ocupada, retirará de allí a uno de tus seguidores para colocar al suyo, pero no deberá pagarte ningún denario por ello. El seguidor retirado volverá a tu Asentamiento.



Barrabás obtiene 1 PV por cada recurso que haya en el Almacén de tu tablero personal.



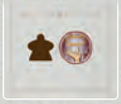
Toma un seguidor de Barrabás, de la ubicación en la que más haya (si hay varias localizaciones empatadas, el orden será siempre Desierto, Monte y Lago) y colócalo en la Última Cena, en el primer espacio libre de la fila indicada, contando desde la dirección que marca la flecha. Barrabás no debe pagar ningún coste de recursos por esto. Si el seguidor es colocado en un espacio que tiene impresa una recompensa, se ignorará a no ser que dicha recompensa permita a Barrabás tomar la acción de Escuchar una parábola o de Asamblea del Sanedrín.



Toma el primer seguidor amigo que se encuentre en la fila indicada de la Última Cena, contando desde la dirección que marca la flecha y colócalo en el primer espacio vacío adyacente ortogonalmente a otro seguidor del mismo color, siguiendo la dirección que marca la flecha. A continuación, Barrabás puntúa el grupo de seguidores que se acaba de ampliar.



Además de la acción ya vista arriba de colocar un seguidor de Barrabás, éste toma la siguiente loseta de Parábola que pueda tomar según las reglas normales, siempre y cuando tenga suficientes seguidores en la Última Cena (ver Escuchar una parábola, pág. 10).

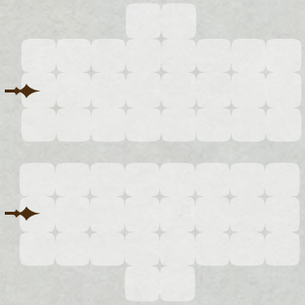


Primero, Barrabás puntúa el grupo de seguidores amigos mayor del color que corresponda al que indique la carta (blanco o negro). Después, avanza la ficha del Sanedrín un espacio en su marcador. Si la ficha llega a un espacio que contiene una loseta de Sentencia del Sanedrín se da la vuelta a dicha loseta y se resuelve. En el modo solitario no se utilizan las losetas estándar de Sentencia del Sanedrín, sino unas losetas especiales que tienen el siguiente efecto:



Retira de la Última Cena a todos los seguidores del jugador y seguidores amigos que haya en los espacios indicados. Los seguidores de Barrabás no se ven afectados. Los seguidores retirados del jugador se devuelven a su Asentamiento, mientras que los seguidores amigos retirados se devuelven a la caja del juego. A continuación, se coloca un apóstol del color indicado en el primer asiento vacío de la mesa de la Última Cena, según el orden que marque la loseta. En el caso de que no queden apóstoles de ese color, no se coloca ninguno.

· ACLARACIONES SOBRE LA COLOCACIÓN DE SEGUIDORES POR CARTAS DE BARRABÁS ·



Las cartas de Barrabás te indican que coloques a sus seguidores en espacios de la Última Cena. Deberás fijarte en la forma de la rejilla de espacios para saber si debes colocarlos en la parte superior o inferior de la mesa.

Cuando una carta de Barrabás te indique que coloques a un seguidor amigo en un espacio de la Última Cena, busca el primer espacio libre en la fila indicada y desde la dirección indicada por la flecha. Si no hubiera ningún espacio libre en dicha fila, busca en la fila inmediatamente inferior y en el mismo sentido. Si esto te lleva a la fila más baja de la Última Cena y sigue sin haber ningún espacio libre, sube hasta la primera fila de espacios y sigue con el proceso hasta encontrar un espacio libre.

CAMPAÑA EN SOLITARIO: CAMINO A JERUSALEM

Esta variante permite jugar una "campaña" en solitario. Esto es, una serie de partidas del juego en modo solitario, en la que la dificultad irá aumentando a medida que se gane cada partida.

Para superar esta campaña, el jugador tendrá que llevar a sus seguidores desde Nazaret hasta Jerusalén. Para ello, deberá superar un total de siete retos situados en las distintas aldeas que recorrieron Jesús y sus discípulos antes de su llegada a la capital judía.

Para poder avanzar de una aldea hasta la siguiente el jugador deberá ganar la partida a Barrabás y además lograr una puntuación de 150 PV o más. Si el reto no se supera al primer intento, se puede jugar una segunda vez manteniendo las losetas de Parábola que se hayan conseguido durante la primera partida. Si tampoco se logra superar el reto en ese segundo intento, el jugador perderá las losetas de Parábola acumuladas y deberá volver a empezar de cero desde esa misma aldea (pero con la experiencia, que ya es un grado). Cada aldea después de la primera impone una dificultad adicional a la partida, y todas las dificultades adicionales de las distintas aldeas son acumulativas. Así, por ejemplo, si el jugador empieza una partida en Jericó, deberá aplicar a la vez las dificultades adicionales de Caná, Samaría, Emaús y la propia Jericó (Nazaret, la aldea inicial, no impone ninguna dificultad adicional).

Las dificultades adicionales de las distintas aldeas son las siguientes:

- **NAZARET:** No hay dificultad adicional. La partida se juega de manera normal tal como se explica en el reglamento. Hay que ganar a Barrabás y lograr 150 PV o más.
- **CANÁ:** En lugar de jugar con las columnas de símbolos de ubicación que aparecen impresas en el tablero, utiliza las losetas de Símbolos de ubicación como harías al preparar una partida a 2, 3 o 4 jugadores.
- **SAMARÍA:** Barrabás suma 1 PV de final de partida por cada uno de sus seguidores que esté en un espacio de la Última Cena.
- **EMAÚS:** El jugador comienza la partida sin ningún recurso en su Almacén.
- **JERICÓ:** El jugador no coloca a uno de sus seguidores en uno de los espacios de esquina ◆ de la Última Cena al principio de la partida, y tampoco comienza la partida con una ficha de Ofrenda en el almacén.
- **BETANIA:** El jugador no coloca a ninguno de sus seguidores en las ubicaciones del Desierto, el Monte ni el Lago al principio de la partida.
- **JERUSALÉN:** En la preparación de la partida, las losetas de Parábola que valen 1 PV se sustituyen por las que valen 3 PV, colocándose en la parte superior de sus respectivas pilas de Parábolas. Las losetas en la parte inferior de cada pila siguen siendo las que valen 0 PV.



I · BONUM SAMARITANUM (LC 10,30-37) - Parábola de el buen samaritano

«Un hombre bajaba de Jerusalén a Jericó y lo asaltaron unos bandidos; lo desnudaron, lo molieron a palos y se marcharon dejándolo medio muerto. Coincidió que bajaba un sacerdote por aquel camino; al verlo, dio un rodeo y pasó de largo. Lo mismo hizo un clérigo que llegó a aquel sitio; al verlo, dio un rodeo y pasó de largo. Pero un samaritano, que iba de viaje, llegó a donde estaba el hombre y, al verlo, le dio lástima; se acercó a él y le vendó las heridas echándoles aceite y vino.; luego lo puso en su propia montura, lo llevó a una posada y lo cuidó. Al día siguiente sacó 40 denarios y, dándoselos al dueño de la posada, le dijo: "Cuida de él, y lo que gastes de más te lo pagaré a la vuelta".

"¿Qué te parece? ¿Cuál de estos tres se hizo prójimo del que cayó en manos de los bandidos?" El letrado contestó: El que tuvo compasión de él. Jesús le dijo: "Pues anda, haz tú lo mismo".»



II · SEMINATOR (MC 4,1-9) - Parábola de el sembrador

Aquel día, salió Jesús de casa y se sentó junto al lago. Y se reunió tanta gente junto a él, que tuvo que subir a sentarse en una barca, y toda la gente quedaba en la ribera. Y les habló muchas cosas en parábolas. Decía: «Salió un sembrador a sembrar. Y al sembrar, unas semillas cayeron en el camino; vinieron las aves y se las comieron. Otras cayeron en roca, donde no había mucha tierra, y brotaron enseguida por no tener hondura de tierra; pero en cuanto salió el sol se quemaron y, por no tener raíz, se secaron. Otras cayeron entre espinos; crecieron los espinos y las ahogaron. Otras cayeron en tierra buena y dieron fruto, una ciento, otra sesenta, otra treinta. El que tenga oídos, que oiga.»



III · THESAURO ABSCONDITO (MT, 13,44) - Parábola del tesoro escondido

«Se parece el mundo de Dios a un tesoro escondido en el campo; si un hombre lo encuentra, lo vuelve a esconder, y de la alegría va a vender todo lo que tiene y compra el campo aquél.»



IV · NUPTIARUM INVITATUS (LC 14,7-10) Parábola del los invitados a las bodas

Les dijo una parábola: «Cuando seas invitado por alguien a una boda, no te pongas en el primer puesto, no sea que haya sido invitado por él otro más distinguido que tú, y viniendo el que os invitó a ti y a él, te diga: "Deja el sitio a éste", y entonces vayas a ocupar avergonzado el último puesto. Al contrario, cuando seas invitado, vete a sentarte en el último puesto, de manera que, cuando venga el que te invitó, te diga: "Amigo, sube más arriba." Y esto será un honor para ti delante de todos los que estén contigo a la mesa.»



V · PRODIGUS FILIO (LC 15,11-32) Parábola del hijo pródigo

Jesús también les dijo: «Un hombre tenía dos hijos. Un día, el hijo más joven le dijo a su padre: "Padre, dame la parte de herencia que me toca." Entonces el padre repartió la herencia entre sus dos hijos. A los pocos días, el hijo menor vendió lo que su padre le había dado y se fue lejos, a otro país. Allá se dedicó a darse gusto, haciendo lo malo y gastando todo el dinero. Ya se había quedado sin nada, cuando comenzó a faltar la comida en aquel país, y el joven empezó a pasar hambre. Entonces buscó trabajo, y el hombre que lo empleó lo mandó a cuidar cerdos en su finca. Al joven le daban ganas de comer, aunque fuera la comida con que alimentaban a los cerdos, pero nadie se la daba.

Por fin comprendió lo tonto que había sido, y pensó: "En la finca de mi padre los trabajadores tienen toda la comida que desean, y yo aquí me estoy muriendo de hambre. Volveré a mi casa, y apenas llegue, le diré a mi padre que me he portado muy mal con Dios y con él. Le diré que no merezco ser su hijo, pero que me dé empleo, y que me trate como a cualquiera de sus trabajadores."

Entonces regresó a la casa de su padre. Cuando todavía estaba lejos, su padre corrió hacia él lleno de amor, y lo recibió con abrazos y besos. El joven empezó a decirle: "¡Padre, me he portado muy mal contra Dios y contra ti! ¡Ya no merezco ser tu hijo!" Pero antes de que el muchacho terminara de hablar, el padre llamó a los sirvientes y les dijo: "¡Pronto! Traed la mejor ropa y vestidlo. Ponedle un anillo, y también sandalias.

¡Maten el ternero más gordo y hagamos una gran fiesta, porque mi hijo ha regresado! Es como si hubiera muerto, y ha vuelto a vivir. Se había perdido y lo hemos encontrado." Y comenzó la fiesta.»



VI · SINAPIS (MC 4,30-32) Parábola del grano de mostaza

Jesús también dijo: «¿Con qué puede compararse el reino de Dios? ¿A qué se parece?

Es como la semilla de mostaza que el campesino siembra en la tierra. A pesar de que es la más pequeña de todas las semillas del mundo, cuando crece llega a ser la más grande de las plantas del huerto. ¡Tiene ramas bien grandes, y hasta los pájaros pueden hacer nidos bajo su sombra!»



VII · PERDITUS OVIS (LC 15,3-6) Parábola de la oveja perdida

Les dijo esta parábola: «¿Quién de vosotros que tiene cien ovejas, si pierde una de ellas, no deja las 99 en el desierto, y va a buscar la que se perdió hasta que la encuentra? Y cuando la encuentra, la pone con ternura sobre sus hombros; y llegando a casa, convoca a los amigos y vecinos, y les dice: "Alegraos conmigo, porque he hallado la oveja que se me había perdido".



CRÉDITOS

Diseño del juego: Carmen G. Jiménez
Ilustraciones: L.A. Draws,
Enrique Corominas y David Esbrí
Edición: David Esbrí
Revisión: Chema Pamundi
Maquetación: Meeple Foundry

AGRADECIMIENTOS

Agradezco de corazón a Lolo, Carol, Vanesa, Avepitu y Dani su ayuda en el testeo de este juego. Especialmente a Fran de Latin Ludens y a Jota de Frikiguías sus comentarios e impresiones. Y, sin duda ninguna, este juego no sería lo que es sin Alberto Cordón (Sparthan), mi compañero en este viaje lúdico. ¡Gracias, gracias, gracias!

DEVIR
www.devir.com
Devir Contenidos S.L.
C/ Rosselló, 184
08008 Barcelona