



Os Apóstolos



Livro de
regras



Após a morte e ressurreição de Jesus, os apóstolos enfrentaram um período de grandes provações. A perseguição se espalhou por todo o Império Romano, com autoridades e forças adversas determinadas a silenciar o novo movimento que se espalhava entre os seguidores de Cristo.

Agora, os evangelistas precisam garantir que os ensinamentos de Jesus sejam preservados e transmitidos de geração em geração, mas essa missão não será fácil. Pressionados por forças externas e até mesmo por suas próprias fraquezas, cada apóstolo deve mostrar sua fé, coragem e sabedoria para levar a palavra adiante.

Neste jogo, cada carta na mão de um jogador representa o apóstolo que está ativo no momento, transmitindo o evangelho. No entanto, como a vida desses apóstolos era cheia de desafios e mudanças repentinas, as cartas podem ser trocadas ou descartadas à medida que a rodada avançar.

Para vencer uma rodada, você precisa garantir que, ao final, a carta que estiver em sua mão seja a de valor mais alto ou ser o único jogador restante.

No entanto, o caminho para a vitória não é simples: alianças temporárias podem se formar, enquanto a "Salvação" poderá ser ativada em momentos críticos, permitindo que jogadores voltem ao jogo ao custo de Fichas de Favor.

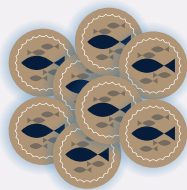
Cada decisão contará o caminho para a preservação dos ensinamentos do Mestre.

O objetivo é ser o primeiro a acumular 5 Fichas de Favor.

Componentes

Cartas de Personagens:

31 cartas que representam os apóstolos, cada uma com efeitos especiais.



Fichas de Favor:

45 fichas que serão usadas para marcar a pontuação dos jogadores.

Cartas de Referência:

10 cartas que possuem uma lista de valores, efeitos e quantidades de cada tipo de personagem.



Preparação de Jogo

Cartas de Referência

Dê a cada jogador uma carta de referência, que deve ficar visível durante toda a partida. Devolva as cartas de referência que sobrarem para a caixa, pois não serão necessárias.

Monte de Cartas dos Personagens

Embaralhe todas as cartas dos personagens e coloque o monte virado para baixo no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

Remoção de Cartas

Pegue a carta do topo do monte e coloque-a de lado, virada para baixo, sem olhar para ela. Se você está jogando com:

4-6 jogadores:

Pegue mais 4 cartas dessa forma, além da primeira.

2-3 jogadores:

Pegue mais 6 cartas dessa forma, além da primeira.

Distribuição de Cartas

Distribua uma carta do monte para cada jogador, formando sua mão inicial. A carta na mão representa o apóstolo que está pregando o evangelho nesse momento.

Escolha do Primeiro Jogador

O jogador que terminou de ler “Atos” mais recentemente inicia a primeira rodada.

Como Jogar

Em "Os Apóstolos", você compartilha a mensagem do evangelho com a ajuda dos apóstolos em várias rodadas. A carta em sua mão representa o apóstolo que está pregando o evangelho naquele momento, mas a identidade do apóstolo pode mudar durante o jogo à medida que você compra e joga cartas. Para vencer uma rodada, você precisa ter a carta de maior valor ao final ou ser o último jogador restante.

Turno do Jogador

Os jogadores se revezam para jogar, seguindo no sentido horário. Em cada turno, você:

1. **Compra:** Compre uma carta do monte.
2. **Descarte:** Escolha uma das duas cartas da sua mão e descarte-a.
3. **Ativação:** A carta descartada ativa seu efeito imediatamente.

A carta descartada permanece na sua área de jogo, virada para cima, enquanto a carta restante fica na sua mão.

Fim da rodada

A rodada termina quando ocorrer uma das seguintes situações:

- **Sem Cartas no Baralho:**

Quando o baralho acabar, todos os jogadores revelam suas cartas. O jogador com a carta de maior valor vence a rodada e ganha duas Fichas de Favor. Em caso de empate, todos os jogadores empatados vencem e ganham uma Ficha de Favor cada.

- **Um Jogador Restante:**

Se você for o único jogador ainda na rodada, ela termina imediatamente, e você ganha duas Fichas de Favor.

Começando uma Nova Rodada

Para começar uma nova rodada, repita os passos de preparação: embaralhe as Cartas de Personagem, distribua uma carta para cada jogador e separe as cartas necessárias. O vencedor da rodada anterior inicia o novo turno. Em caso de empate, é decidido quem começará primeiro através de sorteio (como jokenpo, moeda, etc.).

Vencendo o Jogo

O jogo termina quando um ou mais jogadores acumulam 5 Fichas de Favor ao final de uma rodada. Esses jogadores são declarados vencedores e reconhecidos como os apóstolos mais dedicados à missão de transmitir os ensinamentos de Cristo. Se vários jogadores alcançarem 5 Fichas de Favor na mesma rodada, todos são considerados vencedores.



Termos relevantes

Fora da rodada

Alguns efeitos podem fazer com que você seja eliminado da rodada. Quando isso acontecer, descarte suas cartas viradas para cima na sua frente (sem ativar os efeitos delas). Até a próxima rodada, você não pode ser alvo de efeitos de cartas, e sua vez será pulada.

Salvação

Uma vez por rodada, quando um jogador for eliminado, ele pode ativar a "Salvação" ao custo de 1 Ficha de Favor até o fim do turno que ocorreu a eliminação. Isso permite que o jogador cancele a eliminação e continue na rodada. Ao fazer isso, o jogador deve descartar a carta que está em sua mão e comprar uma nova carta do monte para continuar jogando a rodada. "Salvação" só poderá ser utilizado se houver cartas no monte de compras e não poderá ser utilizada se o jogador foi eliminado devido a uma falsa revelação.

Cartas Jogadas e Descartadas

É importante que todos saibam quais cartas já foram jogadas e quais ainda estão no monte. Por isso, todas as cartas jogadas ou descartadas devem permanecer visíveis para todos os jogadores. As únicas cartas que devem permanecer ocultas são as cartas na mão dos jogadores, no monte e as separadas na reserva.

Revelar

Ao "se revelar" como um determinado apóstolo, você pode resolver o efeito de uma carta como se a tivesse em sua mão, mesmo que não a possua. No entanto, ao fazer isso, você estará sujeito a uma possível contestação por outros jogadores.

Contestar

É possível contestar a revelação de um jogador. Ao ser contestado, o jogador deve mostrar a carta que possui na mão.

1. Se a contestação for bem-sucedida

- O jogador que contestou a revelação ganhará 1 Ficha de Favor.
- O efeito que ele tentou ativar será anulado, sendo tratado como se ninguém tivesse se revelado.
- O jogador contestado será eliminado da rodada.

2. Se a contestação for incorreta

- O jogador que contestou será eliminado.
- O efeito será ativado.
- O jogador contestado deverá descartar a carta que revelou sem resolver seus efeitos e comprar uma nova carta.

Empate

Em casos de empate em disputas causadas por efeitos, o jogo seguirá normalmente, sem que nenhum jogador seja eliminado por aquele efeito.

Dicas e Estratégias

Acompanhe as Fichas de Favor

Esteja sempre atento às fichas de favor acumuladas pelos outros jogadores. Isso pode te ajudar a identificar os jogadores mais próximos de vencer e influenciar suas decisões sobre quais cartas jogar ou quando ativar a "Salvação".

Uso Estratégico da Salvação

A "Salvação" pode ser um recurso valioso, mas custa uma Ficha de Favor. Use-a com sabedoria para evitar eliminações em momentos críticos. No entanto, não a use de forma impulsiva, já que perder fichas pode retardar sua vitória.

Cuidado com Blefes

A mecânica de revelação pode ser tentadora para induzir outros jogadores ao erro, mas blefar traz riscos. Ao se revelar como um apóstolo que você não tem, lembre-se de que outros jogadores podem te contestar, e se forem bem-sucedidos, você será eliminado.

Contestação Cautelosa

Contestar a revelação de um jogador pode trazer grandes recompensas, como ganhar Fichas de Favor e eliminar adversários. Porém, se você errar, será eliminado. Avalie com cuidado se a contestação vale o risco.

Efeitos das Cartas

Cada carta representa um apóstolo, e cada um possui um efeito único que pode impactar o jogo de maneiras diferentes. O texto em cada carta é um resumo do efeito dela.

Além disso, os personagens Pedro, João, Tiago, André e Filipe são categorizados como "Pescadores", simbolizados com um anzol. Esses personagens trazem uma dinâmica especial, com alguns efeitos de cartas que interagem diretamente com esta característica.

A seguir, estão as regras completas de cada personagem.



- **Paulo (8)**

[Apóstolo] Se você descartar Paulo por qualquer motivo, será eliminado imediatamente. Essa eliminação não poderá ser cancelada por "Salvação".



- **Mateus (Valor 7)**

[Publicano] Compre 2 cartas do topo do monte e escolha ficar com uma, colocando as outras no fundo do monte em qualquer ordem. O descarte é realizado diretamente no monte, sem ativar os efeitos das cartas descartadas.



• André (Valor 6)

[Discípulos de João Batista] Se Filipe estiver na sua mão, você é obrigado a descartar essa carta imediatamente. Caso você compre Filipe enquanto estiver com André na mão, ou compre André enquanto estiver com Filipe na mão, deverá realizar essa ação. Se não o fizer, poderá ser contestado.

Contestação: Qualquer jogador pode contestar a ação de quem descartar Filipe. Neste caso, o jogador que descartou Filipe deverá mostrar sua carta para o jogador contestador sem revelar aos demais participantes. Se for a carta de André, o jogador contestado será eliminado; caso contrário, o contestador será eliminado e não poderá revelar a carta do jogador contestado.



• Pedro (Valor 5)

[Desafio Fiel] Aponte para outro jogador. Se a carta da sua mão tiver uma numeração maior, o jogador apontado será eliminado; caso contrário, você será eliminado. Ao apontar para outro jogador, ele deve dizer a numeração ou apóstolo que possui na mão e quem descartou Pedro dirá se ele perdeu, ganhou ou se houve empate.

Contestação: Qualquer jogador pode contestar a ação. Ambos os jogadores em disputa devem se revelar um apóstolo (mesmo que não possuam a carta em questão). Se o contestado não puder revelar a carta indicada, ele será eliminado. Se a contestação estiver correta e o jogador apontado não possuir uma carta com numeração maior, o contestador ganha 1 Ficha de Favor e o jogador contestado será eliminado. Se a contestação estiver incorreta e o jogador apontado realmente tiver uma carta com

numeração maior, o jogador que contestou será eliminado.



- **Tiago (Valor 4)**

[Filhos do Trovão] Aponte para outro jogador. Se o jogador apontado tiver João, ambos ganham uma Ficha de Favor. Se o jogador apontado não tiver João nem outro pescador, quem descartou Tiago será eliminado.

Contestação: Qualquer jogador pode contestar a revelação de João. Se o jogador contestado estiver mentindo e não tiver João na mão, o contestado será eliminado, o efeito de Tiago será anulado e o contestador ganhará 1 Ficha de Favor. Se a contestação estiver errada (ou seja, o jogador apontado realmente tiver João), o jogador que contestou será eliminado.



- **João (Valor 3)**

[Abraço de Jesus] Você é imune a qualquer efeito até o seu próximo turno.

Até o seu próximo turno, você não poderá ser alvo de nenhum efeito de carta e não poderá se revelar falsamente.



- **Filipe (Valor 2)**

[Evangélio] Aponte para outro jogador.

Troque sua carta com a de outro jogador.

O jogador apontado deverá trocar de carta com você, ou poderá pagar uma Ficha de Favor para anular o efeito desta carta.



- **Tomé (Valor 1)**

[Dúvida Fatal] Aponte para outro jogador e adivinhe a carta dele. O jogador apontado deverá apenas responder com “Sim” ou “Não”. Se a resposta for “Sim”, esse jogador será eliminado.

Contestação: Você pode contestar a resposta do jogador apontado. Se a contestação for bem-sucedida e o jogador contestado tiver a carta que o jogador que você adivinhou, ele será eliminado e o você receberá 1 Ficha de Favor. Por outro lado, se a contestação for incorreta, e o jogador contestado não tiver a carta que você tentou adivinhar, você será eliminado.



- **Judas Iscariotes (Valor 0)**

[Traição] Se você jogar Judas e ninguém se revelar como Pedro, você ganha automaticamente 1 Ficha de Favor. No entanto, se alguém se revelar como Pedro, você será eliminado.

Contestação: Se você jogar Judas e alguém se revelar como Pedro, pode contestar. Se a contestação for correta, o jogador será eliminado e você ganha 1 Ficha de Favor. Se estiver errado, você será eliminado. Se ninguém mais se revelar como Pedro, poderá ganhar 2 ou mais Fichas de Favor no mesmo turno.

Créditos

Idealização do Jogo:

Felipe Fernandes e Gabrielle Woytovicz

Desenvolvimento do Jogo:

Felipe Fernandes

Produtores:

Felipe Fernandes e Gabrielle Woytovicz

Edição:

Felipe Fernandes

Design Gráfico:

Gabrielle Woytovicz

Equipe de Gerenciamento:

Felipe Fernandes e Gabrielle Woytovicz

Playtesters:

Alexandre Ratacheski, Alice Fernandes, Pr. Italo Norton, Lucas Rosa e Tharik Rak.



Referência Rápida

Embaralhe todas as cartas.

Reserve cartas viradas para baixo de acordo com a quantidade de jogadores:

- 2-3 jogadores: reserve 7 cartas.
- 4-6 jogadores: reserve 5 cartas.
- 7-10 jogadores: reserve 1 carta.

Distribua uma carta do baralho para cada jogador.

O último jogador que leu todos “Atos” (ou que tenha vencido a última rodada) joga o primeiro turno.

Jogando um Turno

Compre uma carta do baralho.

Jogue uma das suas duas cartas e resolva o efeito dela.

Fim de uma Rodada

A rodada termina de uma das seguintes formas, e o vencedor ganha duas Fichas de Favor (em empates, cada vencedor ganha 1 Ficha de Favor):

- Se não houver mais cartas no baralho, o jogador que possuir na mão a carta de valor mais alto vence
- Se todos os jogadores tiverem saído da rodada e restar apenas um, ele será o vencedor.

Fim do jogo

O jogo termina quando um ou mais jogadores acumulam 5 Fichas de Favor ao final de uma rodada.