

REGULI DE JOC - 1

1. CE CONȚINE JOCUL?

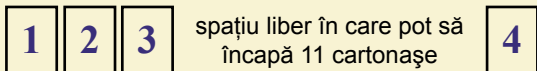
- ◆ Tabla de joc
- ◆ Pioni
- ◆ 10 cartonașe mici (albe)
- ◆ 62 cartonașe mari. Acestea sunt de 4 feluri:
 - 3 cartonașe pe fond alb (*Cetatea Cerească, Poarta Strâmtă, Crucea*)
 - 1 cartonaș pe fond maro (*Cetatea Pierzării*)
 - 17 cartonașe roșii
 - 11 cartonașe cu denumiri de locuri (intersecții de drumuri și un cartonaș cu drum drept)
 - 10 cartonașe cu personaje pozitive (fond albastru)
 - 10 cartonașe cu personaje negative (fond galben). În textul de pe spatele acestor cartonașe este scris cu majuscule numele personajului pereche.
 - 10 cartonașe cu atenționări (de diferite culori, au scris pe ele cuvântul ATENȚIE). Pe fiecare cartonaș este scris numele locului de care se leagă atenționarea.

Pe spatele fiecărui cartonaș este povestită o întâmplare din *Călătoria Creștinului*. Aceste texte conțin și informații necesare desfășurării jocului. Și din acest motiv jucătorii vor citi cu voce tare ce scrie pe spatele cartonașelor în momentul în care le folosesc.

2. ÎNCEPUTUL JOCULUI

Ieșirea din Cetatea Pierzării

Pe masă se așează cartonașele: *Cetatea Pierzării* (1), *Poarta Strâmtă* (2), *Crucea* (3) și *Cetatea Cerească* (4), în modul următor:



Lângă cartonașul *Cetatea Cerească* se pun cele 10 cartonașe mici, cu fond alb.

Se assemblează tabla de joc și fiecare jucător își pune pionul pe tablă în *Cetatea Pierzării*.

Cartonașele roșii se amestecă și se așează într-o grămadă cu fața în jos iar celelalte se amestecă și se împart jucătorilor.

Jocul se desfășoară în ordinea în care stau așezați jucătorii începând cu cel mai în vârstă care începe jocul citind:

Începutul poveștii

„Cetatea Pierzării este un oraș mare în care trăiesc mulți oameni: mari și mici, bogați și săraci, unii foarte deștepți, alții mai puțin. Unul dintre ei, numit Creștinul, a citit o carte din care a aflat că există un loc fără necazuri, unde nu este niciun fel de suferință. Acolo domnește cel mai mare și mai bun Împărat.

Mai demult Împăratul a trimis slujitori să-i cheme pe oamenii din Cetatea Pierzării în Împărăția sa. Puțini oameni au ajuns în Cetatea Cerească pentru că s-au rătăcit. Odată a venit chiar Fiul Împăratului în Cetatea Pierzării și a făcut un drum de acolo, drept în Cetatea Cerească.

Într-o bună zi, pe când citea în cartea lui, Creștinul s-a hotărât să plece spre țara minunată. Nu știa ce pericole îl așteaptă în călătoria sa.“

Fiecare jucător este un Creștin care vrea să plece din Cetatea Pierzării pentru a ajunge în Cetatea Cerească. Pentru a ieși din Cetatea Pierzării, el are nevoie de ajutor. Când îi vine rândul ia un cartonaș roșu care reprezintă oameni pe care el îi întâlnește în cetate, sau obiecte.

- ◆ când cartonașul reprezintă un obiect din Cetatea Cerească sau un personaj bun (care îl ajută și-l încurajează să meargă pe drumul bun sau care merge și el spre Cetatea Cerească) atunci jucătorul își mută pionul pe tablă un pas înainte, ieșind din Cetatea Pierzării la Poarta Strâmtă.
- ◆ dacă este personaj negativ, rămâne în Cetatea Pierzării. (*Ușuraticul, Necugetata, Încăpățânatul, Fricoasa, Superstiție, Deșteptul Lumii, Nimic Bun*).

După ce a fost folosit, cartonașul roșu se pune sub grămada de cartonașe roșii de pe masă.

La tura următoare jucătorul ia alt cartonaș roșu și în funcție de cartonașul luat face încă un pas înainte sau stă pe loc.

După două sau mai multe ture, jucătorii ajung, pe rând, la **Cruce**.

*Citiți **Regulile de joc** - 2 numai după ce un jucător a ajuns la Cruce.*

REGULI DE JOC - 2

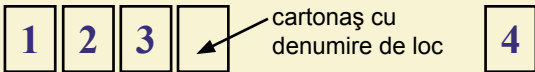
3. DESFĂȘURAREA JOCULUI

Drumul spre Cetatea Cerească

Jucătorul care ajunge cu pionul său la *Cruce*, nu-i așteaptă pe ceilalți jucători, ci la tura următoare nu mai folosește cartonașele roșii ci continuă jocul folosind cartonașele colorate pe care le are în mână. Viața lui s-a schimbat.

De la *Cruce*, jucătorul trebuie să înainteze pe tabla de joc cu pionul spre *Cetatea Cerească*. El poate înainta doar construind, simultan, drumul de la cartonașul *Cruce* așezat pe masă până la cartonașul *Cetatea Cerească* folosind cartonașele din mână. Drumul se formează din cartonașele cu locuri. La începutul jocului drumul e format doar din locurile: *Cetatea Pierzării*, *Poarta Strâmtă* și *Cruce*.

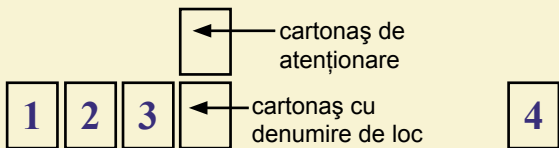
Primul jucător care ajunge la *Cruce*, așează un cartonaș cu un loc lângă cartonașul *Cruce*, după ce a citit textul de pe spate.



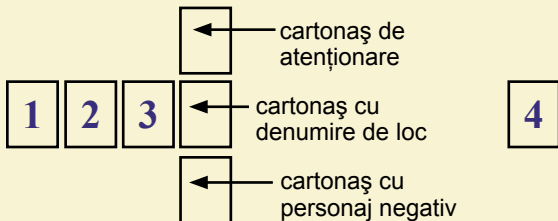
Dacă jucătorul nu are în mână niciun cartonaș cu denumirea unui loc atunci stă pe loc și jocul trece la jucătorul următor.

Un cartonaș cu loc are pe el drumul cu trei cărări în direcții diferite. Doar una este cea corectă și în continuarea căreia se poate pune alt cartonaș cu loc. Celelalte cartonașe cu locuri se vor așeza în continuarea acestuia formând astfel drumul bun care este **drept și îngust. El se construiește pas cu pas, închizând drumurile incorecte și apoi adăugând un alt loc.** Pentru aceasta fiecare jucător la rândul lui trebuie:

- să așeze un cartonaș cu atenționarea corespunzătoare locului respectiv la una dintre cărările laterale, blocând astfel una din ieșirile care îi depărtează pe creștini de drumul spre *Cetatea Cerească*. La fiecare cartonaș cu loc corespunde un cartonaș cu atenționare. Legătura între ele este scrisă pe cartonașele de atenționare. (De exemplu, cartonașului cu locul ***Pământul fermecat*** îi corespunde cartonașul de atenționare pe care scrie ***Nu adormi pe PĂMÂNTUL FERMECAT!***) După ce jucătorul a pus pe masă cartonașul cu atenționare, pionul său înaintează doi pași pe tabla de joc.



- dacă nu are niciunul din cartonașele de atenționare care pot bloca intersecțiile puse deja pe masă sau nu vrea să îl folosească în acest moment, atunci trebuie să așeze un cartonaș cu un personaj negativ (fond galben - trebuie citit textul înainte de a-l pune pe masă!) la cealaltă ieșire din intersecție. În acest caz, creștinul se întâlnește cu cineva care îl oprește în drumul lui spre Cetatea Cerească și la tura următoare nu poate să pună jos niciun cartonaș (și stă pe loc pe tabla de joc) până când se întâlnește cu personajul pozitiv pereche. Citind textul de pe cartonaș, el și ceilalți jucători află cine este cel care îl poate ajuta (numele acestuia este scris cu majuscule).



Jucătorul poate fi deblocat și își poate continua drumul dacă are cartonașul pereche (îl pune peste cartonașul cu personajul negativ când îi vine iar rândul) sau când un alt jucător îl ajută punând jos perechea.

- jucătorul care pune perechea pozitivă înaintează cu pionul său un pas pe tabla de joc și primește cartonașul (mic, alb) cu răsplătirea scrisă pe cartonașul pe care l-a pus pe masă.

Doar în cazul în care jucătorul nu are niciun personaj negativ și nici atenționarea corespunzătoare intersecțiilor neblockate sau toate intersecțiile care formează drumul până acum sunt blocate printr-o atenționare și un personaj negativ, el poate să pună un cartonaș cu un alt loc în continuarea celui care se află deja pe masă.

Este un singur cartonaș care are un drum fără intersecție. Acesta se pune pe masă ca și celelalte cartonașe cu locuri și după el se pune alt cartonaș cu intersecție.

Când un jucător a pus toate cartonașele pe masă, și-a încheiat drumul și îi așteaptă pe ceilalți jucători să termine și ei cartonașele pe care le au.

*Citiți **Regulile de joc - 3** numai după ce toți jucătorii au pus toate cartonașele pe masă.*

REGULI DE JOC - 3

4. ÎNCHEIEREA JOCULUI

Răsplătirile

Jocul se termină când toate cartonașele sunt puse pe masă (niciun jucător nu mai are în mână niciun cartonaș).

Jucătorul al cărui pion este cel mai aproape de **Cetatea Cerească** mută pionul său în poziția indicată în „cheia“ cartonașelor cu răsplătiri pe care le-a adunat pe parcursul jocului. „Cheia“ acestor cartonașe este prezentată mai jos. Același lucru îl fac și ceilalți jucători la rândul lor.

Cartonașele cu răsplătiri

Cununa care nu se vestejește

*Este glorioasă
iar tu, în Cetatea Cerească,
ai ajuns acasă!*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Luceafărul de dimineață

*Acum îl poți vedea
și în Cetatea Cerească
te vei bucura!*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Cununa slavei

*În Cetatea Cerească o vei purta
și de necazurile tale
vei uita.*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Piatra albă

*În Cetatea Cerească o primești
și un nume nou
pe ea citești.*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Pâinea îngerilor

*O vei mânca de acuma
și în Cetatea Cerească
vei fi pentru totdeauna.*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Haine albe și strălucitoare

*Dacă haine albe ai,
numele ți-e scris în Carte,
de viață veșnică ai parte
și-acum locuiești în Rai.*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Pomul vieții

*Acum poți să îl privești
pentru că
în Cetatea Cerească tu ești.*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Cununa vieții

*Cununa mult așteptată,
în Cetatea Cerească
o vei purta îndată.*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Cununa neprihănirii

*Ți s-a dat
pentru că pe Marele Împărat
tu L-ai așteptat.*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Aripi de înger

*Dacă ai,
la sfârșit poți să zbori cu ele
drept în Rai.*

Bine ai venit în Cetatea Cerească!

Jocul *Călătoria Creștinului*

este inspirat din cartea lui John Bunyan

Întâmplările pelerinului în călătoria sa.

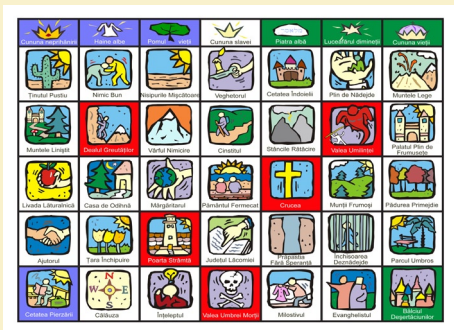
ALERG SPRE CUNUNĂ

instrucțiuni de joc

Este un joc de strategie, în care jucătorii trebuie să ajungă cu pionul (pionii) lor din *Cetatea Pierzării* și *Bâlciiul Deșertăciunilor* la răsplătirile care îi așteaptă în cer.

Pot juca trei sau patru jucători (fiecare cu câte un pion) sau doi jucători, fiecare cu câte doi pionii.

- Tabla de joc se assemblează pe masă după modelul de mai jos:



- Pe o foaie de hârtie trasați un tabel ca cel din modelul de mai jos. Pe acest tabel unul din jucători ține evidența trecerii pionilor tuturor jucătorilor prin locurile obligatorii de trecere (Puteți descărca acest tabel și de la adresa www.probisoft.ro/calatoriacrestinului).

	roșu	galben	mov	verde
poarta strâmtă				
crucea				
valea umilinței				
dealul greutateilor				
valea umbrei morții				

- Doi jucători își pun pionii în *Cetatea Pierzării* iar ceilalți doi în *Bâlciul Deșertăciunilor*.

Desfășurarea jocului

- Jucătorii care au pionul în *Cetatea Pierzării* trebuie să ajungă la următoarele răsplătiri: *Cununa neprihănirii*, *Haine albe*, *Pomul vieții* sau *Cununa slavei*.
- Jucătorii care au pionul în *Bâlciul Deșertăciunilor* trebuie să ajungă la: *Cununa vieții*, *Luceafărul dimineții*, *Piatra albă* sau *Cununa slavei*.
- Jucătorii mută pionii pe rând.
- Pionii se mută de pe un loc pe altul pe orizontală sau verticală, înainte sau înapoi, o singură căsuță. Nu este permisă mutarea pe diagonală.
- Un pion poate sări peste un alt pion.

- Pe un loc sau pe o răsplătire poate sta la un moment dat doar un singur pion.
- Toți pionii jucătorilor trebuie să treacă obligatoriu o singură dată prin următoarele locuri(marcate cu roșu): *Crucea, Valea Umilinței, Dealul Greutăților, Poarta Strâmtă, Valea Umbrei Morții*. Nu contează ordinea în care trece prin aceste locuri.
- Unul din jucători ține evidența trecerii prin locurile obligatorii folosind formularul pregătit la începutul jocului.
- Doar după ce un pion a trecut prin toate aceste locuri se poate îndrepta spre una din răsplătirile care sunt destinația sa și care nu este ocupată deja de alt pion.
- Câștigă jucătorul care ajunge primul cu pionul (toți pionii) său la destinația sa.