

Jerusalem

Anno Domini —

· SPIELREGELN ·



Jerusalem

Anno Domini

VIELE MENSCHEN BREITETEN IHRE KLEIDER AUF DEM WEG AUS, ANDERE SCHNITTEN ZWEIGE VON DEN BÄUMEN UND STREUTEN SIE AUF DEN WEG.

ALS ER IN JERUSALEM EINZOG, ERBEBTE DIE GANZE STADT UND MAN FRAGTE: „WER IST DIESER?“ DIE LEUTE SAGTEN: „DAS IST DER PROPHET JESUS VON NAZARET IN GALILÄA.“

Mt 21,8 & 10-11

Jerusalem im Jahr 33 unserer Zeitrechnung: Ein Mann tritt in Erscheinung, der das Geschick der Welt verändern wird. Er reist von Ortschaft zu Ortschaft und predigt von einer anderen Welt. In seinen Worten liegt die Kraft eines Menschen ohne Angst, eines Menschen mit Autorität, eines Menschen, der die Wahrheit spricht. In der Bevölkerung findet er immer mehr Zuspruch, und so beginnen die Führer der etablierten Religion, die Hohepriester und der Sanhedrin, seine Lehre als Bedrohung wahrzunehmen. Sie beschließen, ihm ein Ende zu setzen. „Wer ist er, dass er sich anmaßt, Sünden zu vergeben? Wer ist er, der uns zu vernichten trachtet?“

Im Frühling strömen die Massen nach Jerusalem, um das Paschafest zu feiern. Von überall her kommen sie, nur um ihn zu hören. Sie versammeln sich, um gemeinsam zu essen, und sogar seine engsten Vertrauten streiten um die Ehre, sich neben ihm niederzulassen. Dieser Abend soll der letzte werden, den sie gemeinsam verbringen: das Letzte Abendmahl.

Er weiß das und hinterlässt ihnen diese Worte: „Liebt eure Feinde und betet für die, die euch verfolgen.“ Daraufhin wird er verhaftet: ein Verrat, der den Sanhedrin wenig kostet, gerade einmal 30 Silberstücke.

Der Himmel verdunkelt sich und die Erde bebt. Der Mann stirbt, gekreuzigt zusammen mit Dieben. Und im Sterben vergibt er jenen, die ihn ans Kreuz genagelt haben. Sein Name ist Jesus von Nazaret.

· ÜBERBLICK ·

In *Jerusalem, Anno Domini* verkörpert ihr verschiedene Gemeinschaften von Jüngern Jesu, die aus den umliegenden Dörfern und Städten nach Jerusalem gekommen sind. Sie möchten am Letzten Abendmahl teilnehmen und dabei möglichst nah an Jesus und seinen Aposteln sitzen. Dazu spielt ihr Karten aus und sammelt Ressourcen.

Die Evangelisten berichten, dass beim letzten Abendmahl außer Jesus und seinen Aposteln zahlreiche weitere Menschen anwesend waren. Man geht davon aus, dass einige von ihnen mit im selben Raum waren und die übrigen um das Haus verteilt. Denn nur wenige Tage zuvor war Jesus umringt von einer großen Menschenmenge in Jerusalem eingezogen, und viele Jünger gingen zum Speisesaal auf dem Berg Zion, um das Paschafests zu feiern, das höchste Fest im Judentum.

· ZIEL DES SPIELS ·

JESUS SANDTE PETRUS UND JOHANNES AUS UND SAGTE: „GEHT UND BEREITET DAS PASCHAMAHL FÜR UNS VOR, DAMIT WIR ES ESSEN KÖNNEN!“

SIE FRAGTEN IHN: „WO SOLLEN WIR ES VORBEREITEN?“

ER ANTWORTETE IHNEN: „SIEHE, WENN IHR IN DIE STADT KOMMT, WIRD EUCH EIN MANN BEGEGNEN, DER EINEN WASSERKRUG TRÄGT. FOLGT IHM IN DAS HAUS, IN DAS ER HINEINGEHT, UND SAGT ZU DEM HERRN DES HAUSES: „DER MEISTER LÄSST DICH FRAGEN: WO IST DER RAUM, IN DEM ICH MIT MEINEN JÜNGERN DAS PASCHALAMM ESSEN KANN?“ UND DER HAUSHERR WIRD EUCH EINEN GROSSEN RAUM IM OBERGESCHOSS ZEIGEN, DER MIT POLSTERN AUSGESTATTET IST. DORT BEREITET ES VOR!“

Lt 22,8-12

Euer Ziel ist es, möglichst viele eigene Jünger zum Letzten Abendmahl zu schicken. Je näher sie dort Jesus und seinen Aposteln sind, desto mehr Punkte erhaltet ihr am Ende des Spiels.

Das wichtigste Element dieses Spiels sind die Karten und die Reihenfolge, in der ihr sie spielt. Jede Karte zeigt oben links das Symbol eines von fünf Orten in und um Jerusalem. Durch Ausspielen der Karten bildet ihr Sets dieser Symbole. Mit den richtigen Sets könnt ihr Apostel an den Tisch des Letzten Abendmahls setzen. Auch das bringt euch Vorteile. Gleichzeitig wollt ihr aber auch die Aktionen, die euch die Karten ermöglichen, so planen, dass ihr zur richtigen Zeit die richtigen Ressourcen sammeln und eure Jünger zum Letzten Abendmahl schicken könnt.

· SPIELERANZAHL ·

Die folgenden Regeln gelten für das Spiel zu dritt und zu viert. Zusätzliche Regeln für das Spiel zu zweit folgen auf S. 22 und Regeln für den Solo-Modus auf S. 24.





1 Spielplan



4 Tableaus



Dieses Regelheft



4 Erleuchtungsplättchen
(1 pro Spieler)



4 Lagerblocker
(1 pro Spieler)



3 Abdeckplättchen
(1 für die Wüste, 1 für den Berg
und 1 für den See)



32 Gefallensplättchen
(8 pro Spieler)



28 Gleichnisplättchen
(je 4 Plättchen von 7
verschiedenen Gleichnissen)



50 Gabenplättchen



15 Ortssymbolplättchen



60 Münzplättchen
(in den Werten: 10x 5 Denare,
20x 3 Denare, 30x 1 Denar)



7 Sanhedrin-Urteilsplättchen



4 Decks à 10 Startkarten
(Fische in Spielerfarben auf
der Rückseite)



23 Mahane-Karten



10 33-A.D.-Karten



2 Decks à 10 spezielle
Startkarten für das Spiel
allein und zu zweit (Fische
in schwarz und weiß auf der
Rückseite)



8 spezielle Sanhedrin-
Urteilsplättchen
(für den Solo-Modus)



4 Regelübersichten für
3 oder 4 Spieler



2 Regelübersichten für
1 oder 2 Spieler



25 Barabbas-Karten
(für den Solo-Modus)



Jesus



12 Apostel in 4 Farben
(3x Orange, 4x Lila,
4x Weiß und 1x Silber)



60 Jünger in 4 Farben
(15 in jeder Spielerfarbe)



30 Steine



30 Brote



30 Fische



4 Punktezähler
(1 pro Spieler)



1 Sanhedrin-Marker



4 Gefallensleistenmarker
(1 pro Spieler)

· DER SPIELPLAN UND DIE TABLEAUS ·

Abdeck-
plättchen
im Spiel
zu dritt



Diese Bereiche werden im Detail ab S. 14 erklärt:

- | | | | |
|---------|-----------------|------------------------|---------------------------------------|
| 1 Markt | 4 See | 7 Das Letzte Abendmahl | 10 Punkteleiste |
| 2 Wüste | 5 Tempel | 8 Gleichnisstapel | 11 Startfelder der Apostel |
| 3 Berg | 6 Mahane-Karten | 9 Sanhedrin-Leiste | 12 Gefallensleiste und 33-A.D.-Karten |

Erleuchtungs-
plättchen



Diese Bereiche werden im Detail
ab S. 12 erklärt:

- 1 Erleuchtungsbereich
- 2 Regelzusammenfassung
- 3 3 Spalten für gespielte Karten
- 4 Lager
- 5 Gleichnisfelder



Lagerblocker

SPIELVORBEREITUNG

DAMALS KAM DIE FRAU DES ZEBEDÄUS MIT IHREN SÖHNEN ZU JESUS, FIEL VOR IHM NIEDER UND BAT IHN UM ETWAS. ER FRAGTE SIE: „WAS WILLST DU?“ SIE ANTWORTETE: „VERSPRICH, DASS MEINE BEIDEN SÖHNE IN DEINEM REICH RECHTS UND LINKS NEBEN DIR SITZEN DÜRFEN!“

Mt 20,20-21

Vorbereitung des Spielplans ★★★/★★★★

- 1 Legt den Spielplan mit der Seite für 3 & 4 Spieler nach oben aus.
- 2 Im Spiel zu dritt legt ihr die Abdeckplättchen auf je 2 Felder der Wüste, des Bergs und des Sees. Diese Felder werden im Spiel zu dritt nicht benutzt. Seid ihr zu viert, legt ihr die Abdeckplättchen zurück in die Schachtel. Legt alle Steine in die Wüste, alle Brote auf den Berg und alle Fische in den See.
- 3 Legt Jesus in die Mitte des Tisches für das Letzte Abendmahl. Stellt die 12 Apostel auf die farblich passenden Startfelder.
- 4 Im Spiel zu dritt legt ihr 9 Jünger der nicht benutzten Farbe wie auf dem Bild gezeigt um den Tisch des Letzten Abendmahls (grün in diesem Beispiel).
- 5 Legt die Ortssymbole für die Apostel-Sets fest. Für eure ersten Partien empfehlen wir euch, die auf dem Spielplan aufgedruckten Symbole zu verwenden (die Ortssymbolplättchen könnt ihr dann zurück in die Schachtel legen). Andernfalls mischt ihr die Ortssymbolplättchen und legt 9 davon zufällig offen auf die vorgedruckten Ortssymbole.
- 6 Legt die 3 Mahane-Karten mit dem Symbol für neutrale Jünger zurück in die Schachtel (sie werden nur im Spiel allein und zu zweit verwendet). Mischt die 20 restlichen Mahane-Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf das passende Feld. Deckt dann die obersten 2 Mahane-Karten auf und legt sie auf die beiden Felder neben dem Stapel.



Aktionssymbole für neutrale Jünger



- 8 Lasst das Sanhedrin-Urteilsplättchen mit dem Symbol für 2 Spieler ★★ in der Schachtel. Mischt die übrigen 6 Urteilsplättchen und legt sie zufällig verteilt offen auf die 6 Felder ganz rechts auf dem Spielplan. Legt den Sanhedrin-Marker auf das unterste Feld seiner Leiste.
- 9 Bildet aus den Gleichnisplättchen Stapel mit Plättchen desselben Namens: einen Stapel mit I. Bonum Samaritanus, einen Stapel mit II. Seminarator usw. Ordnet jeden Stapel absteigend nach Wert (höchster Wert oben). Im Spiel zu dritt legt ihr alle Gleichnisplättchen mit Wert 3 zurück in die Schachtel. Legt jeden Stapel auf eines der Felder mit dem Gleichnissymbol (Hand).
- 10 Legt die Denare und die Gaben als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.



Vorbereitung für jeden Spieler

Jeder von euch bereitet seinen eigenen Spielbereich wie folgt vor:

- 1 Nimm dir das Tableau, die Jünger, die 10 Startkarten, den Punktezähler und die 8 Gefallensplättchen einer Farbe. Mische deine Startkarten und lege sie als verdeckten Stapel links neben dein Tableau. Lege deine Gefallensplättchen mit der Gefallenseite nach oben neben dein Tableau.
- 2 Lege ein Erleuchtungsplättchen oben links auf dein Tableau.
- 3 Lege einen Lagerblocker über das unterste Feld des Lagers auf deinem Tableau.
- 4 Lege deinen Punktezähler neben die Punkteleiste am Rand des Spielplans. Lege deinen Gefallensleistenmarker auf das erste Feld der Gefallensleiste.



- 5 Nimm dir 1 Stein, 1 Brot, 1 Fisch und 1 Gabe aus dem Vorrat und lege sie auf je 1 leeres Feld in deinem Lager.
- 6 Stelle 1 deiner Jünger auf ein Eckfeld des Tisches beim letzten Abendmahl (mit dieser Markierung ) . Auf jedem Feld kann nur 1 Jünger stehen.
- 7 Ermittelt den Startspieler: Wer zuletzt jemand anderem einen Gefallen getan hat, ist Startspieler und nimmt sich 4 Denare. Im Uhrzeigersinn nehmen sich die anderen Spieler je 1 Denar mehr (also 5, 6 und 7). Der Startspieler legt seinen Punktezähler auf Feld 1 der Punkteleiste, die anderen Spieler im Uhrzeigersinn auf die Felder 2, 3 und 4.

Alternativ könnt ihr den Startspieler auch ermitteln, indem ihr die Regelübersichten mischt und zufällig verteilt. Wer die Karte mit dem Symbol  erhält, ist Startspieler. Auf den Regelübersichten sind die wichtigsten Regeln des Spiels zusammengefasst.

Dann zieht jeder Spieler 5 Karten von seinem Stapel (links vom eigenen Tableau) auf die Hand.

- 8 Zuletzt stellt ihr in Spielreihenfolge je 1 eurer Jünger in die Wüste, auf den Berg und an den See und dann einen vierten Jünger auf einen beliebigen dieser 3 Orte. Stellt eure übrigen Jünger in euer Lager.

Jetzt kann es losgehen.



SPIELABLAUF

WER IN DEN KLEINSTEN DINGEN ZUVERLÄSSIG IST, DER IST ES AUCH IN DEN GROSSEN, UND WER BEI DEN KLEINSTEN DINGEN UNRECHT TUT, DER TUT ES AUCH BEI DEN GROSSEN.

L5 16.10

Ihr seid im Uhrzeigersinn reihum am Zug. Jeder Zug läuft wie folgt ab:

- 1 Karte spielen
- 2 Einen Apostel besuchen
- 3 Mahane-Karte kaufen
- 4 Karten nachziehen/abwerfen

1 KARTE SPIELEN

Zu Beginn deines Zuges spielst du 1 deiner Handkarten in eine der drei Spalten auf deinem Tableau. Liegen in der Spalte schon Karten, legst du die neue Karte versetzt nach unten so auf die vorigen, dass die Ortssymbole aller Karten sichtbar bleiben.

Danach führst du die Aktionen der gerade gespielten Karte in dieser Reihenfolge aus:



1 · Ortsaktion:

Führe eine Aktion an dem links oben auf der Karte gezeigten Ort aus. An den Orten sind unterschiedliche Aktionen möglich (siehe S. 14-15).

2 · Jüngeraktion(en):

Du kannst **eine oder mehrere** der unten auf der Karte abgebildeten Jüngeraktionen ausführen (siehe S. 10). Wenn mehrere abgebildet sind, musst du sie **von links nach rechts** ausführen (oder überspringen). Du

kannst auf beliebig viele Jüngeraktionen deiner Karte verzichten (auch auf alle).



Erleuchtung. Einmal während der gesamten Partie kannst du dein Erleuchtungsplättchen nutzen **anstatt** eine Karte zu spielen (siehe S. 12).



Rot spielt diese Karte in die mittlere Spalte ihres Tableaus.

2 EINEN APOSTEL BESUCHEN

Wenn du die gespielte Karte abgehandelt und ein passendes Set aus Ortssymbolen in einer Spalte deines Tableaus hast, **darfst** du **1** der Apostel besuchen. Er wird dir dafür zum Dank einen Vorteil gewähren (siehe S. 17-19).

3 MAHANE-KARTE KAUFEN

Du **darfst** jetzt 1 Mahane-Karte für 2 Denare kaufen. Die gekaufte Karte nimmst du sofort auf die Hand. Dabei kannst du entweder eine der offen ausliegenden Karten oder die oberste Karte des Stapels kaufen (ohne sie vorher anzusehen). Kaufst du eine ausliegende Karte, ersetzt du sie sofort durch die oberste Karte des Stapels.

4 KARTEN NACHZIEHEN/ABWERFEN

Als letzten Schritt deines Zuges **ziehst** du von deinem Stapel nach, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast. Hast du bereits 5, ziehst du keine. Hast du mehr als 5 Karten auf der Hand, musst du auf 5 abwerfen. Startkarten, die du abwirfst, legst du auf einen offenen Abwurfstapel rechts neben dein Tableau. Wirfst du Mahane-Karten oder 33-A.D.-Karten ab, schiebst du sie verdeckt unter den jeweiligen Stapel.

Wenn du eine Karte von deinem Stapel ziehen müsstest, der Stapel aber leer ist, mischst du deinen Abwurfstapel und legst ihn als neuen verdeckten Stapel links neben dein Tableau. Dann ziehst du weiter Karten, bis du 5 auf der Hand hast.

In dem sehr seltenen Fall, dass du nicht auf 5 Handkarten nachziehen kannst, weil dein Stapel und Abwurfstapel zusammen nicht mehr genügend Karten enthalten, räumst du alle Karten von deinem Tableau ab (dabei schiebst du abgeräumte Mahane-Karten und 33-A.D.-Karten zurück unter ihre Stapel) und mischst sie zu einem neuen verdeckten Stapel zusammen.

Nachdem du auf 5 Handkarten nachgezogen/abgeworfen hast, ist der nächste Spieler links von dir am Zug.

ZU VIELE KARTEN ODER RESSOURCEN?

Während deines Zuges (oder auch denen anderer Spieler) kann es vorkommen, dass du mehr Ressourcen, als in dein Lager passen, und/oder mehr als 5 Karten auf der Hand hast. Das macht nichts! Diese überzähligen Karten und Ressourcen kannst du in deinem Zug verwenden. **Nur am Ende des eigenen Zuges** musst du überzählige Karten und Ressourcen abwerfen (wobei du immer wählen kannst, welche du abwirfst und welche du behältst).

PUNKTE

An verschiedenen Stellen während des Spiels erhaltet ihr Punkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt. Es gibt grundsätzlich 3 verschiedene Arten von Punkten, die ihr anhand der Farbe und Form des Symbols unterscheiden könnt: **Sofortpunkte, Apostelpunkte und Spielpunkte.**

Sofortpunkte



Das orange Fünfeck bedeutet, dass du die Punkte bekommst, sobald du die entsprechende Aktion ausführst. Sofortpunkte kannst du z. B. bekommen, wenn du den Sanhedrin-Marker weiterbewegst, einen orangen Apostel besuchst, deinen Gefallensleistenmarker weiterbewegst oder einem Gleichnis lauschst. Wenn du Sofortpunkte erhältst, schiebst du deinen Punktezähler entsprechend viele Felder weiter.

Apostelpunkte



Jede Karte zeigt rechts oben Apostelpunkte in einem grünen Kreis. Diese Punkte erhältst du nicht, wenn du die Karte spielst, sondern nur, wenn du die passenden Karten hast, um einen Apostel zu besuchen (siehe S. 17). Dann schiebst du deinen Punktezähler entsprechend viele Felder weiter.

Spielpunkte



Diese Punkte erhältst du erst ganz am Ende des Spiels (siehe S. 20). Diese Sorte Punkte bekommst du für gesammelte Gleichnisplättchen, eigene Jünger beim Letzten Abendmahl, die Gaben in deinem Lager und für dein Erleuchtungsplättchen, falls du es noch hast. Auch diese Punkte trägst du dann auf der Punkteleiste ab.

DIE KARTEN

Es gibt 3 Sorten Karten: Startkarten, Mahane-Karten und 33-A.D.-Karten. Alle diese Karten kannst du spielen, um Aktionen auszuführen und (potenziell) Apostel zu besuchen. Alle Karten haben die folgenden Merkmale gemein:



- 1 Ort
- 2 Kartensorte (Mahane, 33 A.D. oder Start)
- 3 Apostelpunkte (du erhältst sie, wenn du ein Apostel-Set einlöst, siehe S. 17).
- 4 Illustration
- 5 Jüngeraktion(en)

Startkarten



Diese Karten haben einen farbigen Kreis neben den Apostelpunkten, der anzeigt, welchem Spieler sie gehören. Ihr startet alle mit den gleichen 10 Startkarten. Startkarten, die du abwirfst, legst du auf einen offenen Abwurfstapel rechts neben deinem Tableau.

33-A.D.-Karten



Diese Karten erhältst du, wenn du jemandem einen Gefallen erweist (siehe S. 11) oder wenn du bestimmte Mahane-Karten spielst (und im Spiel allein oder zu zweit, wenn du einen Jünger auf ein Feld mit diesem Symbol stellst). Wenn du eine 33-A.D.-Karte erhältst, nimmst du sie sofort auf die Hand. Wenn du sie abwirfst, schiebst du sie wieder verdeckt unter den 33-A.D.-Stapel. Auf diesen Karten sind 3 Jüngeraktionen abgebildet.

Mahane-Karten



In Schritt 3 deiner Züge kannst du Mahane-Karten für je 2 Denare kaufen (höchstens 1 pro Zug). Einige Jüngeraktionen bringen dir auch Mahane-Karten. Wenn du eine Mahane-Karte erhältst, nimmst du sie sofort auf die Hand. Wenn du sie abwirfst, schiebst du sie wieder verdeckt unter den Mahane-Stapel. Auf diesen Karten sind bis zu 2 Jüngeraktionen abgebildet.

JÜNGERAKTIONEN.

ES ENTSTAND UNTER IHNEN EIN STREIT DARÜBER, WER VON IHNEN WOHL DER GRÖSSTE SEI.

L5 22,24

Auf jeder Karte sind unten eine, zwei oder drei Jüngeraktionen abgebildet. Auch auf dem Spielplan und den Tableaus sind Jüngeraktionen aufgedruckt. So funktionieren die verschiedenen Jüngeraktionen:



EINEM GLEICHNIS LAUSCHEN

Es gibt 7 Gleichnisse. Jedes Gleichnis hat eine römische Zahl und einen lateinischen Namen, z. B. „I. Bonum Samaritanus“, „II. Seminator“, „III. Thesauro Abscondito“ usw. Wenn du einem Gleichnis lauschst, nimmst du dir das oberste Plättchen des Gleichnisses mit der niedrigsten römischen Zahl, die du noch nicht hast (also als erstes „I. Bonum Samaritanus“, dann „II. Seminator“ usw.). Du kannst pro Gleichnis nur 1 Plättchen haben.

Außerdem kannst du ein Gleichnisplättchen nur dann nehmen, wenn du mindestens so viele Jünger beim Letzten Abendmahl stehen hast, wie die römische Zahl des Gleichnisses angibt.



Blau spielt eine Karte mit einem Gleichnissymbol. Da Blau schon die Gleichnisse I und II hat, würde sie sich das oberste Plättchen von Gleichnis III (Thesauro Abscondito) nehmen. Leider kann Blau die Aktion nicht ausführen, da sie erst 2 Jünger beim Letzten Abendmahl hat. Blau muss erst einen weiteren Jünger zum Letzten Abendmahl schicken, bevor sie dem nächsten Gleichnis lauschen kann.

Wenn du dir ein Gleichnisplättchen nimmst, erhältst du die darauf angegebenen Sofortpunkte. Dann legst du es von links nach rechts auf das nächste freie Gleichnisfeld am unteren Rand deines Tableaus. Wenn auf diesem Gleichnisfeld eine Belohnung abgebildet ist, erhältst du sie sofort.

Bei Spielende erhältst du weitere Punkte, je nachdem, wie vielen Gleichnissen du während des Spiels gelauscht hast (siehe S. 20).



ZUM LETZTEN ABENDMAHL GEHEN

Mit dieser Aktion kannst du 1 deiner Jünger vom Spielplan zum Letzten Abendmahl schicken. Wähle dazu ein Feld beim Letzten Abendmahl. Bezahle dann die Ressourcen, die am Rand der Zeile und der Spalte dieses Feldes angegeben sind (die Tischecken und die Felder am oberen und unteren Ende der mittleren zwei Spalten kosten einfach 2 Fische). Nimm dann 1 eigenen Jünger von dem Ort, an dem du die meisten Jünger hast (bei Gleichstand wähle einen der Orte mit den meisten eigenen Jüngern), und stelle ihn auf das gewählte Feld. Ist auf dem gewählten Feld eine Belohnung abgebildet, musst du sie sofort akzeptieren oder ablehnen. Auf eine Versammlung des Sanhedrin kannst du nicht verzichten (denn die ist streng genommen keine Belohnung).

Dann darfst du kostenlos 1 Gabe in dein Lager legen.



Gelb hat 3 Jünger in der Wüste, 1 auf dem Berg und keinen am See. Sie zahlt 1 Brot und 1 Fisch für das gewählte Feld beim Letzten Abendmahl und nimmt 1 ihrer Jünger aus der Wüste. Nachdem sie ihn auf das gewählte Feld gestellt hat, darf sie sofort die dort aufgedruckte Aktion „Umschichten“ ausführen und/oder 1 Gabe in ihr Lager legen.



EINLADUNG ZUM LETZTEN ABENDMAHL

Diese Aktion funktioniert genauso wie die Aktion „Zum Letzten Abendmahl gehen“, nur dass du keine Ressourcen für das gewählte Feld zahlen musst.



EINEN GEFALLENEN ERWEISEN

Wenn du einem anderen Spieler einen Gefallen erweist, **erhältst du eine 33-A.D.-Karte**. Gehe dazu wie folgt vor:

- 1 Gib einem beliebigen Spieler 1 deiner (noch verfügbaren) Gefallensplättchen.
- 2 Der Empfänger erhält, sofern möglich, sofort den auf dem Plättchen abgebildeten Bonus. Kann er das nicht, hat er leider Pech gehabt. Es gibt die folgenden Boni:

- ➔ 2 Denare erhalten
- ➔ 1 Stein, 1 Brot und 1 Fisch erhalten
- ➔ 2 Brote erhalten
- ➔ 2 Steine erhalten
- ➔ 2 Fische erhalten
- ➔ Eine Aktion „Jünger aussenden“ ausführen
- ➔ Eine Aktion „Mahane-Karte ziehen“ ausführen
- ➔ Eine Aktion „Einem Gleichnis lauschen“ ausführen



- 3 Der Empfänger legt dein Gefallensplättchen mit dem Ortssymbol nach oben neben sein Tableau. In einem seiner Züge kann er das Plättchen dazu nutzen, ein Apostel-Set zu vervollständigen (siehe S. 17).

- 4 Schließlich erhältst du deine Belohnung: **Ziehe eine 33-A.D.-Karte** und nimm sie auf die Hand. Bewege dann deinen Gefallensleistenmarker ein Feld weiter. Du erhältst die Sofortpunkte des neuen Feldes und ggf. den Bonus, der über dem neuen Feld abgebildet ist (siehe S. 16).



EINEN JÜNGER AUSSENDEN

Du kannst 1 Jünger aus deinem Lager auf ein leeres Feld in der Wüste, auf dem Berg oder am See stellen ohne die Denare dafür zu bezahlen. Du kannst an keinem Ort mehr als 3 Jünger gleichzeitig haben.



NEUEN PLATZ SUCHEN

Du kannst 1 deiner Jünger, der bereits beim Letzten Abendmahl ist, kostenlos auf ein beliebiges leeres Feld des Abendmahls stellen. Ist auf dem neuen Feld eine Belohnung abgebildet, kannst du sie wie üblich annehmen oder auf sie verzichten (außer es ist eine Versammlung des Sanhedrin – die ist verpflichtend).



ZUM MARKT BZW. TEMPEL GEHEN



Mit diesen Aktionen kannst du die Orte Markt bzw. Tempel auf dem Spielplan nutzen. Die Regeln für diese Orte und Aktionen stehen auf S. 14-15.



DENARE ERHALTEN

Nimm dir so viele Denare aus dem Vorrat, wie Münzen auf der Karte abgebildet sind. (An anderen Stellen als auf Karten kann eine abgebildete Münze auch für den Preis stehen, den du zahlen musst.)



STEIN, BROT ODER FISCH ERHALTEN

Nimm dir 1 Stein, 1 Brot bzw. 1 Fisch für jedes entsprechende Symbol auf der Karte.



UMSCHICHTEN

Nimm alle Karten von deinem Tableau und lege sie in beliebiger Verteilung neu in beliebige Spalten. Dabei **darfst** du bis zu 3 dieser Karten abwerfen. Wenn du mit dem Umschichten ein Apostel-Set vervollständigst, kannst du innerhalb dieser Aktion auch einen Apostel besuchen. (Vergiss nicht, dass du pro Zug höchstens einen Apostel besuchen darfst, siehe S. 17.)



VERSAMMLUNG DES SANHEDRIN

Schiebe den Sanhedrin-Marker auf seiner Leiste 1 Feld hoch. Anders als andere Aktionen kannst du auf diese Aktion nicht verzichten.

MAHANE MAHANE-KARTE ZIEHEN

Nimm **kostenlos** 1 Mahane-Karte auf die Hand, entweder eine der offen ausliegenden oder die oberste des Mahane-Stapels. Nimmst du eine ausliegende Karte, ersetzt du sie sofort durch die oberste Karte des Stapels.

Diese Aktion hindert dich nicht daran, in Schritt 3 deines Zuges eine weitere Mahane-Karte zu kaufen.

33-A.D.-KARTE ZIEHEN

Du kannst eine 33-A.D.-Karte ziehen und sofort auf die Hand nehmen.

· DAS TABLEAU ·

UND ES GESCHAH IN DER FOLGENDEN ZEIT: ER WANDERTE VON STADT ZU STADT UND VON DORF ZU DORF UND VERKÜNDETE DAS EVANGELIUM VOM REICH GOTTES. DIE ZWÖLF BEGLEITETEN IHN UND AUCH EINIGE FRAUEN, DIE VON BÖSEN GEISTERN UND VON KRANKHEITEN GEHEILT WORDEN WAREN: MARIA, GENANNT MAGDALENA, AUS DER SIEBEN DÄMONEN AUSGEFAHREN WAREN, JOHANNA, DIE FRAU DES CHUZAS, EINES BEAMTEN DES HERODES, SUSANNA UND VIELE ANDERE. SIE UNTERSTÜTZTEN JESUS UND DIE JÜNGER MIT IHREM VERMÖGEN.

Lk 8,1-3

Auf und um dein Tableau herum verwaltest du dein Spielmaterial. Dein Kartenstapel liegt immer links vom Tableau und dein Abwurfstapel rechts vom Tableau. Deine Denare und Gefallensplättchen legst du so in die Nähe deines Tableaus, dass alle sie sehen können.

Auf dem Tableau findest du die folgenden Bereiche:

1 ERLEUCHTUNGSBEREICH



Hier liegt dein Erleuchtungsplättchen, bis du es nutzt. Dein Erleuchtungsplättchen kannst du **einmal während der gesamten Partie** in Schritt 1 deines Zuges nutzen, anstatt eine Karte zu spielen.

Du erhältst dann den Dank eines Apostels einer beliebigen Farbe, ohne ihn dabei zu besuchen oder an den Tisch zu setzen (und auch, wenn schon alle Apostel dieser Farbe am Tisch sitzen). Anschließend kommt dein Erleuchtungsplättchen aus dem Spiel.

Wenn du dein Erleuchtungsplättchen bei Spielende immer noch hast, erhältst du 5 Punkte dafür. Außerdem entscheidet das Erleuchtungsplättchen bei Punktegleichstand, wer gewinnt (siehe S. 21).

2 REGELZUSAMMENFASSUNG



Diese Symbole sollen dich daran erinnern, dass du jedes Mal 1 Gabe in dein Lager legen kannst, wenn du 1 Jünger auf ein Feld beim Letzten Abendmahl stellst.



XXXIII
A.D.

Diese Symbole sollen dich daran erinnern, dass du jedes Mal eine 33-A.D.-Karte ziehst, wenn du jemandem einen Gefallen erweist (siehe S. 11).



3 SPALTEN FÜR GESPIELTE KARTEN

Karten, die du spielst, legst du in eine dieser 3 Spalten. In jeder Spalte können beliebig viele Karten liegen. Die Reihenfolge der Karten in den Spalten kannst du im Nachhinein nur durch eine Aktion „Umschichten“ ändern (siehe S. 11). Oft wirst du versuchen, Karten in einer bestimmten Reihenfolge zu spielen, um in einer Spalte ein Apostel-Set zu bilden und damit einen Apostel besuchen zu können (siehe S. 17).

Wenn du einen Apostel besuchst, nimmst du die Karten dieses Apostel-Sets vom Tableau. Startkarten legst du auf deinen Abwurfstapel. Mahane- und 33-A.D.-Karten legst du in beliebiger Reihenfolge verdeckt unter ihren jeweiligen Stapel. Gefallensplättchen, die du für das Apostel-Set benutzt hast, kommen aus dem Spiel.

Gefallensplättchen

Während des Spiels erhältst du höchstwahrscheinlich von anderen Spielern diese Plättchen, wenn sie die Aktion „Gefallen erweisen“ ausführen (siehe S. 11). Auf der Rückseite der Gefallensplättchen sind Ortssymbole, die du verwenden kannst, um Apostel-Sets zu bilden/ergänzen.





Rot spielt eine Seekarte in eine Spalte, in der eine Bergkarte liegt. Da sie zuvor ein Gefallensplättchen mit Tempelsymbol bekommen hat, entscheidet sie sich das Plättchen zu nutzen, um ein Apostel-Set (Berg - Tempel - See) einzulösen und einen weißen Apostel zu besuchen. Sie stellt den Apostel zum Letzten Abendmahl, erhält die Apostelpunkte für ihr Set, wirft die beiden Karten ab und nimmt das Gefallensplättchen aus dem Spiel.

4 LAGER

Diese Felder stellen das Zeltlager dar, auf dem sich deine Jünger zu Spielbeginn versammelt haben. Auf jedem Feld kann entweder 1 Jünger stehen, 1 Ressource oder 1 Gabe liegen. Vom Lager aus kannst du Jünger an Orte auf dem Spielplan entsenden, von wo aus sie zum Letzten Abendmahl gehen oder eingeladen werden können.

Platz im Lager ist sehr begrenzt. Zu Beginn des Spiels hast du dort nur 15 Felder. Wenn du Jünger aussendest, machst du Platz für mehr Ressourcen und Gaben. Wenn du mit deinem Marker das zweite Feld der Gefallensleiste erreichst, schaltest du das 16. Feld deines Lagers frei, indem du den Lagerblocker aus dem Spiel nimmst.

Gaben



Gaben stellen Geschenke der Gemeinschaft an Jesus und die, die ihm nahestehen, dar. Jedes Mal, wenn du einen Jünger von einem Ort nimmst und zum Letzten Abendmahl stellst, darfst du 1 Gabe aus dem Vorrat auf ein leeres Feld deines Lagers legen. Die Gabe besetzt dieses Feld dann bis zum Ende des Spiels. Verzichtest du darauf, die Gabe zu legen, bleibt das Feld frei für weitere Ressourcen. Du musst dich **sofort**, nachdem du den Jünger zum Letzten Abendmahl gestellt hast, entscheiden, ob du die Gabe in dein Lager legst oder nicht. Du kannst es nicht später nachholen oder rückgängig machen.

Jede Gabe in deinem Lager ist bei Spielende 1 Punkt wert.



Jede Gabe in deinem Lager ist bei Spielende 1 Punkt wert.

5 GLEICHNISSE

Während des Spiels kannst du Gleichnissen lauschen. Wenn du das tust, erhältst du ein Gleichnisplättchen. Jedes Gleichnisplättchen, das du erhältst (siehe S. 10), legst du – von links nach rechts – auf das nächste freie Feld im unteren Bereich deines Tableaus. Wenn auf diesem Feld eine Belohnung abgebildet ist, erhältst du sie sofort.





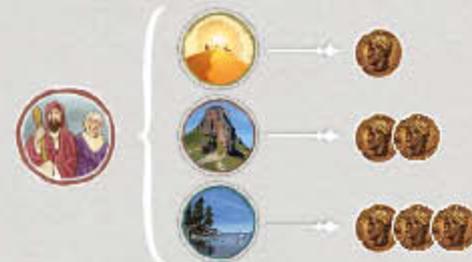
TEMPEL

IM TEMPEL KAMEN LAHME UND BLINDE ZU IHM, UND ER HEILTE SIE.

Mt 21,14

Wenn du den Tempel nutzt, kannst du Jünger aus dem Lager in die Wüste, auf den Berg und/oder an den See schicken.

Du kannst beliebig viele Jünger an beliebige dieser Orte schicken, sofern dort noch Platz ist und du genug Denare hast. **Pro Jünger, den du ausschickst, musst du die folgenden Preise bezahlen:**



- ➔ Wüste: 1 Denar
- ➔ Berg: 2 Denare
- ➔ See: 3 Denare

Die Denare zahlst du an den allgemeinen Vorrat. Vergiss nicht, dass du an keinem dieser Orte mehr als 3 Jünger haben darfst.

Falls alle Felder eines Ortes voll sind, kannst du trotzdem Jünger dorthin schicken, indem du Jünger anderer Spieler entfernst und stattdessen deine hinstellst. In diesem Fall zahlst du die Denare nicht an den allgemeinen Vorrat, sondern an den Spieler **und** zusätzlich 1 weiteren Denar an den allgemeinen Vorrat. Jünger, die du so entfernst, kommen zurück in ihre Lager. Wenn ein Spieler einen Jünger zurückerhält, aber keinen Platz mehr in seinem Lager hat, muss er erst am Ende seines nächsten Zuges Platz schaffen.

3 MAHANESTAPEL

Mahane ist der Name des größten Markts Jerusalems. Mahane-Karten kannst du mit einer Ortsaktion Markt oder in Schritt 3 deines Zuges kaufen (siehe S. 8).



Rot spielt eine Karte mit Marktsymbol und verkauft 2 Brote für 6 Denare. Dann kauft Rot 1 Fisch für 4 Denare.



WÜSTE / BERG / SEE

SEIN RUF ABER VERBREITETE SICH IMMER MEHR, UND GROSSE VOLKSMENGEN KAMEN ZUSAMMEN, UM ZU HÖREN UND VON IHREN KRANKHEITEN GEHEILT ZU WERDEN. DOCH ER ZOG SICH AN EINEN EINSAMEN ORT ZURÜCK, UM ZU BETEN.

Lk 5,15-16

An diesen 3 Orten bekommst du Ressourcen. In der Wüste gibt es Steine, auf dem Berg Brot und am See Fische. Wenn du einen dieser Orte nutzt, erhältst du so viele entsprechende Ressourcen, wie du zu dem Zeitpunkt Jünger dort stehen hast.

Du darfst an keinem Ort mehr als 3 Jünger gleichzeitig haben.

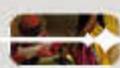


Rot spielt eine Karte mit Bergsymbol und erhält 2 Brote, da sie 2 Jünger auf dem Berg hat.

4 GEFALLENSLEISTE UND FELD FÜR 33-A.D.-KARTEN



Jedes Mal, wenn du jemandem einen Gefallen erweist (siehe S. 11), schiebst du deinen Marker auf dieser Leiste ein Feld weiter. Du erhältst dann sofort die Punkte des neuen Feldes und ggf. den Bonus, der über dem neuen Feld abgebildet ist. Außerdem ziehst du eine 33-A.D.-Karte. Die Boni sind:



Du nimmst deinen Lagerblocker aus dem Spiel und hast jetzt ein Feld mehr Platz im Lager.



Du erhältst 2 Denare aus dem Vorrat.

5 GLEICHNISSTAPEL

AN JENEM TAG VERLIESS JESUS DAS HAUS UND SETZTE SICH AN DAS UFER DES SEES. DA VERSAMMELTE SICH EINE GROSSE MENSCHENMENGE UM IHN. ER STIEG DESHALB IN EIN BOOT UND SETZTE SICH. UND ALLE MENSCHEN STANDEN AM UFER.

Mt 13,1-2



Auf diese Felder werden die Stapel der Gleichnisplättchen gelegt. Wenn du einem Gleichnis lauschst, bekommst du das oberste Plättchen von einem dieser Stapel (siehe S. 10).

6 DAS LETZTE ABENDMAHL

ALS DIE STUNDE GEKOMMEN WAR, LEGTE ER SICH MIT DEN APOSTELN ZU TISCH.

UND ER SAGTE ZU IHNEN: „MIT GROSSER SEHNSUCHT HABE ICH DANACH VERLANGT, VOR MEINEM LEIDEN DIESES PASCHAMAHL MIT EUCH ZU ESSEN.

DENN ICH SAGE EUCH: ICH WERDE ES NICHT MEHR ESSEN, BIS ES SEINE ERFÜLLUNG FINDET IM REICH GOTTES.“

Lk 22,14-16

Um diesen Bereich dreht sich das Spiel im Wesentlichen. Hierher wollt ihr eure Jünger bringen, und zwar möglichst auf die besten (= punktträchtigsten) Felder. Jedes Mal, wenn du einen Jünger auf ein Feld beim Letzten Abendmahl stellst, auf dem eine Belohnung abgebildet ist, erhältst du sie sofort.

Für die Apostel sind die rechteckigen Felder direkt am Tisch reserviert. Auf diese Felder stellt ihr sie, wenn ihr einen Apostel besucht (siehe S. 17). Auf die helleren quadratischen Felder stellt ihr eure Jünger. Wie viele Punkte ein Feld bei Spielende wert ist, hängt davon ab, wie nah es an welchem Apostel ist (siehe S. 21).

7 STARTFELDER DER APOSTEL

Hier werden die Apostel zu Beginn des Spiels nach Farben sortiert aufgestellt. Hier können sie von euch besucht und zum Letzten Abendmahl gebracht werden. Unterhalb der Startfelder sind die Symbole der Apostel-Sets abgebildet.

8 APOSTEL-SETS

Unterhalb der Apostel-Startfelder sind in drei Spalten diejenigen Ortssymbole abgebildet, die nötig sind, um einen Apostel dieser Farbe zu besuchen (siehe S. 17). Für eure ersten Partien empfehlen wir, mit den auf dem Spielplan aufgedruckten Symbolen zu spielen. In späteren Partien könnt ihr die aufgedruckten Symbole mit zufällig ausgewählten Ortssymbolplättchen abdecken, um etwas Abwechslung reinzubringen.

Wie du Apostel-Sets bilden kannst, wird auf den folgenden Seiten erklärt.



9 DIE APOSTEL

JESUS STIEG AUF EINEN BERG UND RIEF DIE ZU SICH, DIE ER SELBST WOLLTE, UND SIE KAMEN ZU IHM. UND ER SETZTE ZWÖLF EIN, DAMIT SIE MIT IHM SEIEN UND DAMIT ER SIE AUSSENDE, ZU VERKÜNDEN UND MIT VOLLMACHT DÄMONEN AUSZUTREIBEN.

DIE ZWÖLF, DIE ER EINSETZTE, WAREN: PETRUS – DIESEN BEINAMEN GAB ER DEM SIMON, JAKOBUS, DER SOHN DES ZEBEDÄUS, UND JOHANNES, DER BRUDER DES JAKOBUS – IHNEN GAB ER DEN BEINAMEN BOANERGES, DAS HEISST DONNERSÖHNE, DAZU ANDREAS, PHILIPPUS, BARTHOLOMÄUS, MATTHÄUS, THOMAS, JAKOBUS, DER SOHN DES ALPHÄUS, THADDÄUS, SIMON KANANÄUS UND JUDAS ISKARIOT, DER IHN DANN AUSGELIEFERT HAT.

Mt 3,13-19

Jesus wählte sich eine Gruppe von Menschen, die ihm zuhören und seine Botschaft verbreiten sollten. Er nannte sie „Menschenfischer“. Sie waren seine ersten Jünger, seine Freunde, und sie waren es, die sich mit ihm zum Letzten Abendmahl niederließen. Die Apostel an den Tisch des Letzten Abendmahls zu setzen ist ein zentrales Element des Spiels.

Zu Beginn des Spiels sitzt noch kein Apostel am Tisch. Sie stehen zunächst alle auf ihren Startfeldern. Apostel gibt es in vier Farben: 4 sind lila, 3 orange, 4 weiß und einer silbern. Um einen Apostel an den Tisch setzen zu können, musst du ihn „besuchen“. Um einen Apostel zu besuchen, musst du ein Set aus 3 Karten mit bestimmten Ortssymbolen („Apostel-Set“) von deinem Tableau einlösen. Unter jeder Farbe von Aposteln sind auf dem Spielplan 3 Ortssymbole in einer bestimmten Reihenfolge abgebildet.

Jedes Mal, wenn du eine Karte spielst, legst du sie in eine der drei Spalten auf deinem Tableau, und zwar so, dass die Ortssymbole der jeweils darunter liegenden Karten sichtbar bleiben. Um ein Apostel-Set zu bilden, musst du in einer Spalte genau 3 Karten mit den erforderlichen Ortssymbolen liegen haben, und zwar in der Reihenfolge, wie sie auf dem Spielplan zu sehen ist. Mit Karten einer Spalte, die nicht die richtigen Ortssymbole zeigen (oder in der falschen Reihenfolge) kannst du kein Apostel-Set bilden, also auch keinen Apostel besuchen. Dasselbe gilt für Spalten, in denen 4 oder mehr Karten liegen. Pass also gut auf, welche Karten du wann in welche Spalten spielst!

Zum Glück kannst du erhaltene Gefallensplättchen nutzen, um Apostel-Sets zu bilden. Wenn ein anderer Spieler dir einen Gefallen erweist, legst du den Marker mit dem Ortssymbol nach oben vor dir aus. Du kannst beliebig viele erhaltene Gefallensplättchen einsetzen, um Ortssymbole zu ersetzen, für die dir die Karten fehlen. Die Gefallensplättchen werden dabei automatisch an die nötige Stelle vor, hinter oder zwischen die andere(n) Karte(n) des Sets gelegt.



In der linken Spalte liegen genau 3 Karten, die ein Apostel-Set (das für Lila) bilden. In der mittleren Spalte liegen 2 Karten, die zusammen mit einem Gefallensplättchen mit Marktsymbol das gleiche Apostel-Set bilden können. In der rechten Spalte liegen zwar drei Karten, die in der richtigen Reihenfolge für ein Set aufeinander liegen, aber nicht eingelöst werden können, da in der Spalte noch andere Karten liegen, die nicht zum Set gehören.

10 EINEN APOSTEL BESUCHEN

Wenn du in einer Spalte auf deinem Tableau genau 3 Karten liegen hast, deren Ortssymbole in der richtigen Reihenfolge für ein Apostel-Set aufeinander folgen, kannst du in Schritt 2 deines Zuges einen Apostel besuchen. Du musst gebildete Apostel-Sets nicht sofort verwenden. Du kannst sie auch liegen lassen und in einem späteren Zug einlösen (solange du keine weitere Karte in diese Spalte spielst). Aber du kannst pro Zug höchstens einen Apostel besuchen.

Wenn du einen Apostel besuchst, führst du fünf Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- A Apostel an den Tisch setzen
- B Dank des Apostels erhalten
- C Apostelpunkte erhalten
- D Tableau aufräumen
- E Alle Apostel am Tisch?

A Apostel an den Tisch setzen

Zu jeder Apostelfarbe gehört ein bestimmtes Set. Nimm einen beliebigen Apostel einer Farbe, deren Set du einlöst, von seinem Startfeld und stelle ihn auf einen Platz am Tisch des Letzten Abendmahls. Wenn ein Apostel einmal am Tisch platzenommen hat, bleibt er dort für den Rest des Spiels. Wenn der letzte Apostel platzenommen hat, beginnt die Endphase des Spiels (siehe Schritt E auf S. 19).



Rot hat dieses Apostel-Set gebildet, weshalb sie einen orangen (oder den silbernen) Apostel besuchen kann.



B Dank des Apostels erhalten

Jeder Apostel dankt dir auf seine eigene Weise, abhängig von seiner Farbe:



Lila Apostel

Du darfst sofort einmal die Aktion „Einladung zum Letzten Abendmahl“ ausführen (siehe S. 10).



Oranger Apostel

Du löst sofort eine Wertung für den Apostel aus, den du an den Tisch setzt. Alle Jünger hinter (bzw. neben) dem gerade gesetzten Apostel bringen ihren jeweiligen Spielern sofort Punkte (siehe „Jünger beim Letzten Abendmahl“ auf S. 21).

Nutzt du dein Erleuchtungsplättchen um den Dank eines orangen Apostels zu erhalten, wählst du einen beliebigen orangen Apostel, der bereits am Tisch sitzt, für die Wertung.



Gerade hat der orange Apostel platzgenommen und löst eine Wertung aus: Rot erhält 5+4 Punkte für ihre zwei Jünger, Blau erhält 3 Punkte und Gelb 5 Punkte.



Weißer Apostel

Du darfst sofort (kostenlos) einen eigenen Jünger beim Letzten Abendmahl den Platz mit einem Jünger einer anderen Farbe tauschen lassen. Keiner von euch beiden erhält die Belohnung für das neue Feld des Jüngers.



Gelb setzt einen weißen Apostel an den Tisch und lässt dann einen eigenen Jünger mit einem blauen den Platz tauschen.



Judas

NACH DIESEN WORTEN WURDE JESUS IM GEISTE ER-SCHÜTTERT UND BEZEUGTE: AMEN, AMEN, ICH SAGE EUCH: EINER VON EUCH WIRD MICH AUSLIEFERN.

Joh 13,21

Der silberne Apostel ist Judas. Um Judas zu besuchen, brauchst du dasselbe Set wie für einen orangen Apostel. Wenn du Judas besuchst, erhältst du sofort 5 Denare aus dem Vorrat.

Bei Spielende erhalten alle Spieler Minuspunkte, die Jünger hinter (bzw. neben) Judas haben (siehe „Jünger beim Letzten Abendmahl“ auf S. 21).

C Apostelpunkte erhalten

Wenn du den Apostel an den Tisch gesetzt und seinen Dank erhalten hast, erhältst du die Apostelpunkte auf den Karten des eingelösten Sets.



Blau hat ein Apostel-Set aus 2 Karten und einem Gefallensplättchen eingelöst. Sie setzt einen orangen Apostel an den Tisch und erhält die auf den Karten gezeigten Punkte: 1+3. Das eingelöste Gefallensplättchen gibt keine Punkte. (Da sie einen orangen Apostel gesetzt hat, erhält sie außerdem 4 Punkte durch den Dank des Apostels.)

D Tableau aufräumen

Jetzt entfernst du die Karten des eingelösten Apostel-Sets von deinem Tableau. Startkarten legst du offen auf deinen Abwurfstapel. Diese Karten bleiben dir für das ganze Spiel erhalten (der Abwurfstapel wird neu gemischt, wenn der Nachziehstapel leer ist). Mahane- und 33-A.D.-Karten hingegen legst du verdeckt wieder unter ihre jeweiligen Stapel auf dem Spielplan. Gefallensplättchen, die du für das Apostel-Set benutzt hast, kommen aus dem Spiel.

Wenn alle Apostel einer Farbe bereits am Tisch sitzen, kannst du weiterhin Apostel-Sets für diese Farbe bilden und einlösen. Du erhältst dann wie üblich die Apostelpunkte der eingelösten Karten, kannst aber eben keinen Apostel besuchen und erhältst folglich auch keinen Dank.

E Alle Apostel am Tisch?

Sobald alle 12 Apostel am Tisch sitzen, geht das Spiel in eine Endphase, die das Spielende beschleunigt. Ab jetzt gelten folgende Regeln:

- ➔ Alle übrigen Sanhedrin-Urteilsplättchen auf dem Spielplan werden sofort aus dem Spiel genommen.
- ➔ Erleuchtungsplättchen können ab sofort nicht mehr genutzt werden.
- ➔ Zu Beginn jedes Zuges (aller Spieler) wird der Sanhedrin-Marker 1 Feld weitergeschoben. Die üblichen Regeln für die Bewegung des Sanhedrin-Markers bleiben weiter bestehen.

II DER SANHEDRIN

DARAUF FÜHRTEN SIE JESUS ZUM HOHEPRIESTER UND ES VERSAMMELTEN SICH ALLE HOHEPRIESTER UND ÄLTESTEN UND SCHRIFTGELEHRTEN.

DIE HOHEPRIESTER UND DER GANZE HOHE RAT BEMÜHTEN SICH UM ZEUGENAUSSAGEN GEGEN JESUS, UM IHN ZUM TOD VERURTEILEN ZU KÖNNEN; SIE FANDEN ABER NICHTS.

VIELE MACHTEN ZWAR FALSCHER AUSSAGEN GEGEN IHN, ABER DIE AUSSAGEN STIMMTEN NICHT ÜBEREIN.

Mtj 14.53 & 55-56

Der Sanhedrin, oder der „Hohe Rat“ war lange Zeit das oberste jüdische Gericht. Er entstand im 2. Jahrhundert v. Chr. und existierte bis zum Jahr 70 n. Chr. Er hatte 71 Mitglieder. Den Vorsitz hatte ein Hohepriester. Sämtliche Mitglieder gehörten zum Adel und zur religiösen Elite. Unter der Herrschaft Roms, die 63 v. Chr. begann, wurde dem Sanhedrin seine Befugnis entzogen, Todesurteile zu vollziehen. Alle vom Hohen Rat ausgesprochenen Todesurteile mussten dem römischen Präfekten vorgelegt werden. Deshalb wurde Jesus nach dem Todesurteil durch den Sanhedrin vor Pontius Pilatus geführt.

Der Sanhedrin beobachtete, wie Jesus in Jerusalem an Einfluss gewann, und wurde zusehends nervös. Diese Entwicklung wird durch den Sanhedrin-Marker symbolisiert, der während des Spiels auf seiner Leiste nach oben wandert. Wenn er oben ankommt, bedeutet es, dass Jesus zum Tode verurteilt wurde und das Spiel zu Ende ist (siehe Spielende auf S. 20).



Wenn du eine Bewegung des Sanhedrin-Markers auslöst und der Marker damit ein Feld erreicht, neben dem ein Sanhedrin-Urteilsplättchen liegt, wird das Plättchen sofort gewertet. Auf eine Sanhedrin-Aktion kannst du nicht verzichten. Durch das Abhandeln von Sanhedrin-Urteilsplättchen erhält jeder Spieler Sofortpunkte. **Wer die Bewegung des Sanhedrin-Markers ausgelöst hat, erhält seine vollen Punkte, jeder andere Spieler erhält nur die Hälfte seiner Punkte (abgerundet).** Nach der Wertung nehmt ihr das Urteilsplättchen aus dem Spiel. Die Sanhedrin-Urteilsplättchen haben verschiedene Wertungskriterien:

◆ SANHEDRIN URTEILSPLÄTTCHEN:



Jeder Spieler erhält 1 Punkt pro Gleichnisplättchen auf dem eigenen Tableau.



Jeder Spieler erhält 1 Punkt pro Gabe im eigenen Lager.



Jeder Spieler erhält 1 Punkt pro Stein, Brot und Fisch im eigenen Lager.



Jeder Spieler erhält 1 Punkt pro eigenem Jünger in der Wüste, auf dem Berg und am See.



Jeder Spieler erhält 1 Punkt pro Gefallen, den er anderen Spielern erwiesen hat (lässt sich leicht durch die Position auf der Gefallensleiste ablesen).



Jeder Spieler erhält 1 Punkt pro eigenem Jünger beim Letzten Abendmahl.



Dieses Plättchen wird nur im Spiel zu zweit verwendet. Jeder Spieler erhält 1 Punkt pro neutralem Jünger neben dem eigenen Tableau.



CONSUMMATUM EST · SPIELLENDE



DARAUF GING EINER DER ZWÖLF NAMENS JUDAS ISKARIOT ZU DEN HOHEPRIESTERN UND SAGTE: „WAS WOLLT IHR MIR GEBEN, WENN ICH EUCH JESUS AUSLIEFERE?“ UND SIE BOTEN IHM DREISSIG SILBERSTÜCKE.

Mt 26,14-15

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem der Sanhedrin-Marker das letzte Feld seiner Leiste erreicht. Dies symbolisiert, dass Jesus zum Tode verurteilt wurde. Das kann auf zweierlei Weise passieren:



- ➔ **Ihr schiebt den Sanhedrin-Marker im Laufe des Spiels Schritt für Schritt vor, bis er das letzte Feld erreicht.**
- ➔ **Ein Spieler stellt seinen letzten Jünger auf ein Feld beim Letzten Abendmahl; dann wird der Sanhedrin-Marker sofort auf das letzte Feld seiner Leiste gelegt. Alle dadurch übersprungenen Sanhedrin-Urteilsplättchen werden ignoriert.**

Vergesst nicht, dass wenn alle Apostel am Tisch sitzen, das Spiel in eine beschleunigte Endphase geht, in der der Sanhedrin-Marker automatisch zu Beginn jedes Zuges ein Feld weiter geschoben wird (siehe S. 19).

Sobald der Sanhedrin-Marker das letzte Feld seiner Leiste erreicht (egal, auf welche Weise), endet das Spiel nach dem aktuellen Zug. Jetzt folgt die Endwertung, in der ihr folgende Punkte erhaltet:

- 1 **Gesammelte Gleichnisplättchen**
- 2 **Jünger beim Letzten Abendmahl**
- 3 **Gaben**
- 4 **Erleuchtungsplättchen**

1 GESAMMELTE GLEICHNISPLÄTTCHEN

Wenn du während des Spiels einem Gleichnis lauschst, erhältst du die aufgedruckten Sofortpunkte. In der Endwertung erhältst du zusätzlich noch Punkte für die Anzahl der Gleichnisplättchen auf deinem Tableau gemäß der folgenden Tabelle:



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



2 JÜNGER BEIM LETZTEN ABENDMAHL

Jeder Jünger beim Letzten Abendmahl bringt Punkte je nachdem, wo er sitzt. Je näher ein Jünger Jesus oder einem Apostel ist, desto mehr Punkte bringt er.

Beachtet dabei, dass nicht Jesus oder die Apostel selbst Punkte bringen. Die Zahlen auf ihren Figuren zeigen nur an, wie viele Punkte das Feld direkt dahinter wert ist. Es sind also die Jünger hinter Jesus und den Aposteln, die Punkte bringen. Vergesst auch nicht, dass die Jünger an den Tischecken auch Punkte bringen, und zwar so viele, wie auf dem Apostel direkt neben ihnen angegeben sind. Zur besseren Übersicht könnt ihr jeden Apostel hinlegen, sobald ihr die Jünger hinter (und ggf. neben) ihm gewertet habt.

Die Plätze hinter Jesus und den Aposteln werden wie folgt gewertet:



Jesus

Das Charisma Jesu könnte natürlich den gesamten Raum füllen, doch für die Zwecke dieses Spiels erstreckt es sich nur auf die mittleren 4 Sitzplätze. Jeder Jünger, der auf einem Feld direkt hinter einem dieser Plätze steht, bringt 7 Punkte. Jünger, die in derselben Spalte ein Feld weiter entfernt von Jesus stehen, bringen 6 Punkte. Jünger auf Feldern dahinter bringen 5 Punkte, und Jünger auf den hintersten Feldern dieser Spalten 4 Punkte.



Apostel (außer Judas)

Jeder Jünger, der direkt hinter (oder auf einem Eckfeld neben) einem lila/orangen/weißen Apostel steht, bringt 4/5/6 Punkte. (Zur Erinnerung sind diese Werte auf den Aposteln aufgedruckt.) Jünger, die weiter hinten stehen, bringen weniger Punkte, und zwar 1 Punkt weniger pro Feld, das sie weiter vom nächsten Apostel in ihrer Spalte entfernt sind.



Judas

Ein Jünger direkt hinter (oder neben) Judas bringt -5 Punkte. Ein Jünger auf dem Feld dahinter -4 Punkte, und ein Jünger auf dem letzten Feld hinter Judas -3 Punkte.



Nathaniel (orange) wird gewertet: Gelb erhält 5 Punkte für ihren Jünger, Blau 4 Punkte und Rot 8 Punkte (3 für den Jünger ganz hinten in der Spalte und 5 für den Jünger auf dem Eckfeld neben Nathaniel). Simon (weiß) wird gewertet: Rot erhält 6 Punkte für ihren Jünger, Blau 5 Punkte und Gelb 4 Punkte. Judas (silbern) wird gewertet: Blau erhält -5 Punkte und Gelb -4 Punkte. Jesus wird gewertet: Gelb erhält 7 Punkte, Rot 10 (6+4) Punkte und Blau 5 Punkte.

3 GABEN



Jeder Spieler erhält 1 Punkt pro Gabe im eigenen Lager.

4 ERLEUCHTUNGSPLÄTTCHEN



Wer noch sein Erleuchtungsplättchen auf seinem Tableau hat, erhält 5 Punkte.

Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel; bei Gleichstand gewinnt, wer von diesen Spielern noch sein Erleuchtungsplättchen hat. Haben mehrere von diesen Spielern noch ihr Erleuchtungsplättchen (oder keiner), gewinnt, wer anderen die meisten Gefallen erwiesen hat. Herrscht jetzt immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

DAS SPIEL ZU ZWEIT



Für Partien mit 2 Spielern (♣♠) gelten die Regeln für 3 & 4 Spieler mit den folgenden Änderungen:

VORBEREITUNG FÜR EINE PARTIE ZU ZWEIT

SPIELPLAN

Ihr spielt auf der Spielplanseite für 1 & 2 Spieler.

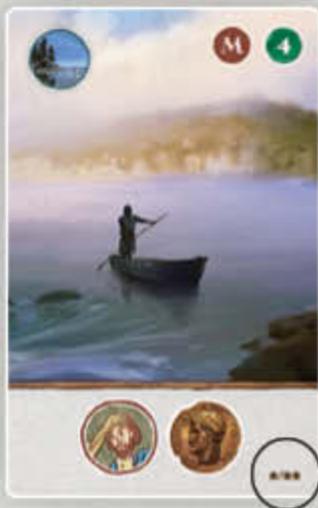


GEFALLEN

Lasst alle Gefallensplättchen und Gefallensleistenmarker in der Schachtel.

MAHANE-KARTEN

Von den Mahane-Karten verwendet ihr nur die mit dem unten gezeigten Symbol in der rechten unteren Ecke. Alle anderen Mahane-Karten lasst ihr in der Schachtel.



SANHEDRIN-URTEILSPLÄTTCHEN

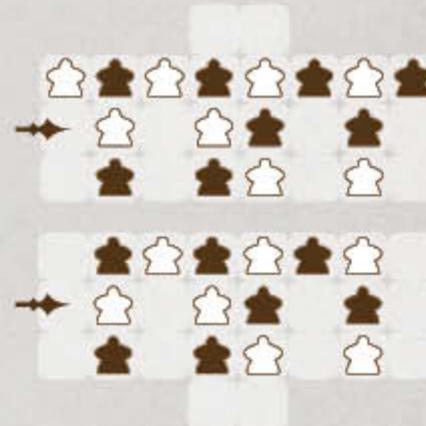
Lasst das Plättchen mit dem Gefallen-Symbol in der Schachtel. Nehmt die anderen 6 Urteilsplättchen (auch das mit dem Symbol für 1 & 2 Spieler), mischt sie verdeckt und legt sie zufällig auf ihre Felder neben der Sanhedrin-Leiste. Deckt dann alle auf.

GLEICHNISPLÄTTCHEN

Lasst alle Gleichnisplättchen mit Wert 2 und 3 in der Schachtel. Ihr benutzt nur die Gleichnisplättchen mit den Werten 0 und 1.

NEUTRALE JÜNGER

Stellt alle Jünger der beiden anderen Farben so zum Letzten Abendmahl, wie im Diagramm gezeigt (die eine Farbe nimmt die weiß markierten Plätze ein, die andere Farbe die schwarzen). Diese sind neutrale Jünger, die euch beiden helfen können.



STARTKARTEN



Die normalen Startkarten (mit farbigen Fischen auf der Rückseite) lasst ihr in der Schachtel. Stattdessen nimmt sich jeder von euch eines der speziellen Startkartendecks (schwarzer oder weißer Fisch).

JÜNGER IN DER WÜSTE, AUF DEM BERG UND AM SEE

Anstatt 4 Jünger auf die Orte Wüste, Berg und See zu verteilen, stellt jeder von euch 2 Jünger in die Wüste, 2 auf den Berg und 2 an den See.

NEUTRALE JÜNGER

Neutrale Jünger sind Jünger aus anderen Lagern, die mit euch zusammenarbeiten. Es gibt je 15 neutrale Jünger in zwei Farben, mit denen keiner von euch spielt. Bei der Spielvorbereitung werden sie wie oben gezeigt zum Letzten Abendmahl gestellt. Diese neutralen Jünger könnt ihr nutzen, um im Spiel weitere Punkte zu erzielen.

GRUPPEN BEFREUNDETER JÜNGER WERTEN

Im Verlauf des Spiels entstehen Gruppen „befreundeter Jünger“ beim Letzten Abendmahl. Eine Gruppe befreundeter Jünger besteht aus allen neutralen Jüngern derselben Farbe, die waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen. Wer durch irgendeinen Effekt eine Gruppe befreundeter Jünger wertet, erhält 1 Punkt pro Jünger in dieser Gruppe befreundeter Jünger.



Wer diese Gruppe befreundeter Jünger wertet, erhält 5 Punkte.

JÜNGER AUF FELDER BEIM LETZTEN ABENDMABL STELLEN

Wenn du im Spiel zu zweit einen eigenen Jünger auf ein Feld beim Letzten Abendmahl stellst (egal ob eingeladen oder nicht oder auch durch die Aktion „neuen Platz suchen“), kannst du ihn wie üblich auf ein leeres Feld stellen ODER auf ein Feld, auf dem ein neutraler Jünger steht. Im zweiten Fall schließt sich der neutrale Jünger dir an (d. h. du stellst ihn neben dein Tableau). Die Belohnung des Feldes erhältst du nicht.



Rot stellt einen eigenen Jünger auf das Feld eines neutralen Jüngers; den neutralen Jünger stellt sie neben ihr Tableau.

WEITERE JÜNGERAKTIONEN

Es gibt zwei Jüngeraktionen, die nur im Spiel zu zweit (und im Solo-Modus) verwendet werden:



Neutralen Jünger einsetzen

Mit dieser Aktion kannst du einen neutralen Jünger von neben deinem Tableau nehmen und auf ein leeres Feld des Letzten Abendmahls stellen (ohne die Kosten für das Feld zu zahlen). Wenn du ihn waagrecht oder senkrecht angrenzend an einen Jünger derselben Farbe stellst, kannst du sofort diese Gruppe befreundeter Jünger wie oben beschrieben werten. Die Belohnung des Feldes erhältst du nicht.



Im weiteren Spielverlauf spielt Rot eine Karte und stellt den vorhin erhaltenen gelben Jünger auf das gezeigte Feld. Rot darf sofort die Gruppe gelber Jünger werten und erhält 4 Punkte.



Neutralen Jünger umsetzen

Mit dieser Aktion versetzt du einen beliebigen neutralen Jünger von einem Feld des Letzten Abendmahls auf ein anderes (leeres) Feld. Wenn du ihn dabei waagrecht oder senkrecht angrenzend an einen Jünger derselben Farbe stellst, kannst du diese Gruppe befreundeter Jünger wie oben beschrieben sofort werten. Du darfst ihn dabei nicht auf ein anderes freies Feld angrenzend an seine aktuelle Gruppe legen. Die Belohnung des Feldes erhältst du nicht.

GEFALLEN

Im Spiel zu zweit verwendet ihr weder Gefallensplättchen noch Gefallensleistenmarker. Deshalb ist auf dem Spielplan auch keine Gefallensleiste zu sehen.



DAS PLÄDOYER FÜR BARABBAS + SOLO-MODUS



PILATUS FRAGTE NUN DIE MENGE, DIE ZUSAMMENGEKOMMEN WAR: „WAS WOLLT IHR? WEN SOLL ICH FREILASSEN, BARABBAS ODER JESUS, DEN MAN DEN CHRISTUS NENNT?“

INZWISCHEN ÜBERREDETEN DIE HOHEPRIESTER UND DIE ÄLTESTEN DIE MENGE, DIE FREILASSUNG DES BARABBAS ZU FORDERN, JESUS ABER HINRICHTEN ZU LASSEN.

PILATUS SAGTE ZU IHNEN: „WAS SOLL ICH DANN MIT JESUS TUN, DEN MAN DEN CHRISTUS NENNT?“ DA ANTWORTETEN SIE ALLE: „ANS KREUZ MIT IHM!“

DARAUF LIESS ER BARABBAS FREI, JESUS ABER LIESS ER GEISSELN UND LIEFERTE IHN AUS ZUR KREUZIGUNG.

Mt 27, 17 & 20 & 22 & 26

· DU GEGEN BARABBAS ·

Im Solo-Modus spielst du allein gegen Barabbas, der bei der Verhaftung Jesu ebenfalls ein Urteil für seine Verbrechen erwartet. Barabbas weiß um die Voreingenommenheit des Sanhedrin gegen Jesus und versucht sich dies zunutze zu machen. Die Aktionen und Entscheidungen von Barabbas werden automatisch gesteuert.

Wenn wir im Folgenden also schreiben „Barabbas tut X“, dann meinen wir, dass du die Handlung für diesen automatisierten Gegenspieler ausführst.

· VORBEREITUNG FÜR DEN SOLO-MODUS ·

Für den Aufbau des Solo-Modus gelten die Regeln für 3 & 4 Spieler mit den folgenden Änderungen:

SPIELPLAN

Du spielst auf der Spielplanseite für 1 & 2 Spieler.



GEFALLEN

Lasse alle Gefallensplättchen und Gefallensleistenmarker in der Schachtel.

ORTSYMBOLPLÄTTCHEN

Lasse alle Ortssymbolplättchen in der Schachtel. Du spielst immer mit den auf dem Spielplan aufgedruckten Apostel-Sets.

MAHANE-KARTEN

Von den Mahane-Karten verwendest du nur die mit dem unten gezeigten Symbol in der rechten unteren Ecke. Alle anderen Mahane-Karten lässt du in der Schachtel.



SANHEDRIN-URTEILSPLÄTTCHEN

Lasse die normalen Sanhedrin-Urteilsplättchen in der Schachtel. Mische stattdessen die 8 speziellen Urteilsplättchen (mit diesem Symbol) verdeckt und lege 6 davon zufällig auf die -Felder neben der Sanhedrin-Leiste.

Decke sie noch nicht auf.

Sie werden aufgedeckt, wenn der Sanhedrin-Marker sie erreicht.



GLEICHNISPLÄTTCHEN

Lasse alle Gleichnisplättchen mit den Werten 2 und 3 in der Schachtel. Du benutzt nur die Gleichnisplättchen mit den Werten 0 und 1.

BARABBAS' JÜNGER

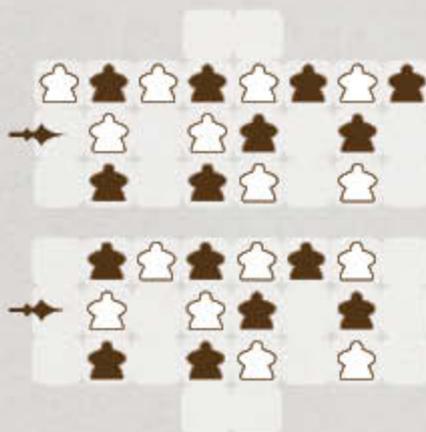
Wähle eine Farbe für die Jünger Barabbas'.

BARABBAS-KARTEN

Mische die 25 Barabbas-Karten und lege sie als verdeckten Stapel bereit. Barabbas verwendet weder Denare noch Ressourcen und braucht kein Tableau. Auf dem Tisch benötigst du nur ein bisschen Platz für seine Karten, seinen Abwurfstapel und seine gesammelten Gleichnisse.

NEUTRALE JÜNGER

Stelle alle Jünger der beiden anderen Farben so zum Letzten Abendmahl, wie im Diagramm gezeigt (die eine Farbe nimmt die weiß markierten Plätze ein, die andere Farbe die schwarzen). Diese Jünger sind neutrale Jünger, die sowohl dir als auch Barabbas helfen können.



Für neutrale Jünger gelten dieselben Regeln wie im Spiel zu zweit (siehe S. 22 - 23).

STARTKARTEN

Die normalen Startkarten (mit farbigen Fischen auf der Rückseite) lässt du in der Schachtel. Stattdessen mischst du für dich beide speziellen Startkartendecks (schwarzer und weißer Fisch) zu einem Deck zusammen.



JÜNGER IN DER WÜSTE, AUF DEM BERG UND AM SEE

Anstatt 4 Jünger auf die Orte Wüste, Berg und See zu verteilen, stellen Barabbas und du jeder 2 Jünger in die Wüste, 2 auf den Berg und 2 an den See.

STARTRESSOURCEN

Zusätzlich zu deinen Ressourcen (1 Stein, 1 Brot, 1 Fisch und 1 Gabe) nimmst du dir 6 Denare aus dem Vorrat.

SPIELABLAUF

Barabbas hat den ersten Zug. In seinem Zug spielt er immer die oberste Karte seines Decks. Wenn sie vollständig abgehandelt ist, führst du einen normalen Zug aus. Dann spielt Barabbas wieder eine Karte usw. immer im Wechsel.

Barabbas handelt immer erst die obere Hälfte seiner Karte ab, dann die untere. Die Symbole bedeuten Folgendes:

➔  Barabbas erhält 1 Punkt pro eigenem Jünger in der Wüste und am See.

➔  Barabbas erhält 1 Punkt pro eigenem Jünger auf dem Berg und am See.

➔  Barabbas erhält 1 Punkt pro eigenem Jünger in der Wüste und auf dem Berg.

➔  Barabbas stellt je 1 Jünger an die 2 Orte, an denen er die wenigsten Jünger hat. Wenn er an mehreren Orten gleichviele Jünger hat, stellt er einen Jünger am liebsten in die Wüste, am zweitliebsten auf den Berg. Auch Barabbas darf an keinem Ort mehr als 3 Jünger haben.

Ist an dem Ort, an den Barabbas einen Jünger stellen müsste, kein Feld mehr frei, musst du einen deiner Jünger von dort zurück auf dein Lager stellen. Dann stellt Barabbas seinen auf das freigewordene Feld.

➔  Barabbas erhält 1 Punkt pro Ressource in deinem Lager.

➔  Barabbas schickt 1 seiner Jünger vom Ort, an dem er die meisten Jünger hat (bei Gleichstand in der Reihenfolge Wüste-Berg-See), auf das erste leere Feld beim Letzten Abendmahl in Pfeilrichtung in der gezeigten Zeile. Barabbas verwendet keine Ressourcen, tut dies also kostenlos. Barabbas ignoriert hierbei alle Belohnungen des Feldes außer „einem Gleichnis lauschen“ und „Versammlung des Sanhedrin“.

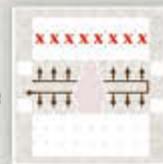
➔  Barabbas nimmt aus der gezeigten Zeile den ersten neutralen Jünger (in Pfeilrichtung) und stellt ihn in derselben Zeile auf das nächste leere Feld (in Pfeilrichtung), das waagrecht oder senkrecht an einen neutralen Jünger derselben Farbe grenzt. Dann wertet Barabbas die neu geschaffene (oder vergrößerte) Gruppe befreundeter Jünger.

➔  Nachdem Barabbas einen Jünger (wie oben beschrieben) zum Letzten Abendmahl geschickt hat, erhält er das nächste Gleichnis nach den üblichen Regeln (siehe S. 10).

➔  Barabbas wertet die aktuell größte Gruppe befreundeter Jünger der gezeigten Farbe. (Ein weißer/schwarzer Jünger steht hier für die Farbe, die du beim Aufbau auf die weißen/schwarzen Felder im Diagramm gestellt hast.) Schiebe dann den Sanhedrin-Marker auf seiner Leiste 1 Feld hoch. Erreicht der Marker dabei ein Feld mit einem Sanhedrin-Urteilsplättchen, deckst du das Plättchen auf und handelst es ab.

Im Solo-Modus werden nicht die üblichen, sondern die speziellen Urteilsplättchen verwendet, die die folgenden Effekte haben:

Nimm alle deine Jünger und alle neutralen Jünger von den rot markierten Feldern beim Letzten Abendmahl. Barabbas' Jünger bleiben stehen. Deine Jünger stellst du in dein Lager, neutrale Jünger nimmst du komplett aus dem Spiel. Setze dann einen Apostel der gezeigten Farbe auf den ersten freien Platz am Tisch gemäß der auf dem Plättchen gezeigten Pfeilrichtung. Sitzen alle Apostel dieser Farbe bereits am Tisch, wird keiner gesetzt.



· DETAILS ZUR PLATZIERUNG VON JÜNGERN DURCH BARABBAS-KARTEN ·

Durch viele seiner Karten schickt Barabbas Jünger zum Letzten Abendmahl. Dabei zeigt dir die Form des Rasters weißer Felder an, ob die Hälfte oberhalb oder unterhalb des Tisches gemeint ist.



Wenn Barabbas einen neutralen Jünger beim Letzten Abendmahl versetzt, stellt er ihn auf das erste leere Feld der Zeile (in Pfeilrichtung), neben dem mindestens ein befreundeter Jünger steht. Gibt es in der Zeile kein solches Feld, sucht Barabbas in jeder Zeile darunter (eine nach der anderen) nach einem solchen Feld (wieder in Pfeilrichtung). Gibt es auch in der untersten Zeile kein solches Feld, sucht er in der obersten Zeile nach einem solchen Feld usw.

Genauso geht Barabbas vor, wenn er einen eigenen Jünger in eine Zeile stellen soll, die schon voll ist.

SOLO-KAMPAGNE : DER WEG NACH JERUSALEM

Mit dieser Variante kannst du eine Reihe von Partien spielen, die nach jeder gewonnenen Partie schwerer werden. Um die Kampagne zu gewinnen, musst du deine Jünger von Nazaret nach Jerusalem bringen. Dazu musst du 6 Aufgaben meistern, die in verschiedenen Ortschaften spielen, durch die Jesus und seine Jünger auf dem Weg nach Jerusalem zogen.

Um zur jeweils nächsten Ortschaft zu gelangen, musst du gegen Barabbas gewinnen und mindestens 150 Punkte erzielen. Wenn du an der Aufgabe scheiterst, hast du einen zweiten Versuch, für den du deine Gleichnisplättchen aus der gerade verlorenen Partie behalten darfst. Wenn du auch beim zweiten Versuch scheiterst, erhältst du weitere Versuche, darfst aber nichts mehr aus der vorigen Partie behalten. (Du bist natürlich um Erfahrung reicher, das ist ja auch etwas wert.)

Die Aufgaben werden mit jeder weiteren Ortschaft schwerer, und für die aktuelle Ortschaft gelten immer auch die Regeln aller vorigen Ortschaften. Für eine Partie in Jericho gelten also alle Regeln aus Kana, Samaria, Emmaus und Jericho selbst (Nazaret hat keine Sonderregeln außer denen des normalen Solo-Modus).

Hier sind die zusätzlichen Regeln für die sechs Ortschaften:

- ➔ **NAZARET:** Hier gibt es noch keine Sonderregeln. Das Spiel läuft nach den üblichen Regeln des Solo-Modus ab. Du musst also gegen Barabbas gewinnen und mindestens 150 Punkte erzielen.
- ➔ **KANA:** Statt mit den aufgedruckten Ortssymbolen spielst du mit den Ortssymbolplättchen wie im Spiel mit mehr Spielern.
- ➔ **SAMARIA:** Bei Spielende erhält Barabbas 1 Punkt mehr für jeden seiner Jünger beim Letzten Abendmahl.
- ➔ **EMMAUS:** Du beginnst die Partie ohne Ressourcen im Lager.
- ➔ **JERICHO:** Du stellst zu Beginn der Partie keinen Jünger auf ein Eckfeld des Tisches und startest ohne Gabe im Lager.
- ➔ **BETHANIEN:** Du beginnst die Partie ohne Jünger in der Wüste, auf dem Berg oder am See.
- ➔ **JERUSALEM:** Beim Aufbau ersetzt du die Gleichnisplättchen mit 1 Punkt durch solche mit 3 Punkten. Sie liegen in jedem Gleichnisstapel auf dem entsprechenden Plättchen mit 0 Punkten.



I · BONUM SAMARITANUS (Lk 10,30-37) ~ Das Gleichnis vom barmherzigen Samariter

Ein Mann ging von Jerusalem nach Jericho hinab und wurde von Räubern überfallen. Sie plünderten ihn aus und schlugen ihn nieder; dann gingen sie weg und ließen ihn halbtot liegen. Zufällig kam ein Priester denselben Weg herab; er sah ihn und ging vorüber. Ebenso kam auch ein Levit zu der Stelle; er sah ihn und ging vorüber. Ein Samariter aber, der auf der Reise war, kam zu ihm; er sah ihn und hatte Mitleid, ging zu ihm hin, goss Öl und Wein auf seine Wunden und verband sie. Dann hob er ihn auf sein eigenes Reittier, brachte ihn zu einer Herberge und sorgte für ihn. Und am nächsten Tag holte er zwei Denare hervor, gab sie dem Wirt und sagte: „Sorge für ihn, und wenn du mehr für ihn brauchst, werde ich es dir bezahlen, wenn ich wiederkomme.“

„Wer von diesen dreien meinst du, ist dem der Nächste geworden, der von den Räubern überfallen wurde?“ Der Gesetzeslehrer antwortete: „Der barmherzig an ihm gehandelt hat.“ Da sagte Jesus zu ihm: „Dann geh und handle du genauso!“



II · SEMINATOR (Mk 4,1-9) ~ Das Gleichnis vom Sämann

Und wieder begann er, am Ufer des Sees zu lehren, und sehr viele Menschen versammelten sich um ihn. Er stieg deshalb in ein Boot auf dem See und setzte sich; die Leute aber standen am Ufer. Und er sprach lange zu ihnen und lehrte sie in Gleichnissen. Bei dieser Belehrung sagte er zu ihnen: „Hört! Siehe, ein Sämann ging hinaus, um zu säen. Als er säte, fiel ein Teil auf den Weg und die Vögel kamen und fraßen es. Ein anderer Teil fiel auf felsigen Boden, wo es nur wenig Erde gab, und ging sofort auf, weil das Erdreich nicht tief war; als aber die Sonne hochstieg, wurde die Saat versengt und verdorrte, weil sie keine Wurzeln hatte. Wieder ein anderer Teil fiel in die Dornen und die Dornen wuchsen und erstickten die Saat und sie brachte keine Frucht. Ein anderer Teil schließlich fiel auf guten Boden und brachte Frucht; die Saat ging auf und wuchs empor und trug dreißigfach, sechzigfach und hundertfach.“



III · THESAURO ABSCONDITO (Mt 13,44) ~ Das Gleichnis vom Schatz im Acker

„Mit dem Himmelreich ist es wie mit einem Schatz, der in einem Acker vergraben war. Ein Mann entdeckte ihn und grub ihn wieder ein. Und in seiner Freude ging er hin, verkaufte alles, was er besaß, und kaufte den Acker.“



IV · NUPTIARUM INVITATUS (Lk 14,7-10) ~ Das Gleichnis von den Ehrenplätzen bei der Hochzeit

Er sagte zu ihnen: „Wenn du von jemandem zu einer Hochzeit eingeladen bist, nimm nicht den Ehrenplatz ein! Denn es könnte ein anderer von ihm eingeladen sein, der vornehmer ist als du, und dann würde der Gastgeber, der dich und ihn eingeladen hat, kommen und zu dir sagen: Mach diesem hier Platz! Du aber wärest beschämt und müsstest den untersten Platz einnehmen. Vielmehr, wenn du eingeladen bist, geh hin und nimm den untersten Platz ein, damit dein Gastgeber zu dir kommt und sagt: Mein Freund, rück weiter hinauf! Das wird für dich eine Ehre sein vor allen anderen Gästen.“



V · PRODIGUS FILIUS (Lk 15,11-24) ~ Das Gleichnis vom verlorenen Sohn

Weiter sagte Jesus: Ein Mann hatte zwei Söhne. Der jüngere von ihnen sagte zu seinem Vater: ‚Vater, gib mir das Erbeil, das mir zusteht!‘ Da teilte der Vater das Vermögen unter ihnen auf. Nach wenigen Tagen packte der jüngere Sohn alles zusammen und zog in ein fernes Land. Dort führte er ein zügelloses Leben und verschleuderte sein Vermögen. Als er alles durchgebracht hatte, kam eine große Hungersnot über jenes Land und er begann Not zu leiden. Da ging er zu einem Bürger des Landes und drängte sich ihm auf; der schickte ihn aufs Feld zum Schweinehüten. Er hätte gern seinen Hunger mit den Futterschoten gestillt, die die Schweine fraßen; aber niemand gab ihm davon.

Da ging er in sich und sagte: ‚Wie viele Tagelöhner meines Vaters haben Brot im Überfluss, ich aber komme hier vor Hunger um!‘ Ich will aufbrechen und zu meinem Vater gehen und zu ihm sagen: ‚Vater, ich habe mich gegen den Himmel und gegen dich versündigt. Ich bin nicht mehr wert, dein Sohn zu sein; mach mich zu einem deiner Tagelöhner!‘

Dann brach er auf und ging zu seinem Vater. Der Vater sah ihn schon von Weitem kommen und er hatte Mitleid mit ihm. Er lief dem Sohn entgegen, fiel ihm um den Hals und küsste ihn. Da sagte der Sohn zu ihm: ‚Vater, ich habe mich gegen den Himmel und gegen dich versündigt. Ich bin nicht mehr wert, dein Sohn zu sein.‘ Der Vater aber sagte zu seinen Knechten: ‚Holt schnell das beste Gewand und zieht es ihm an, steckt einen Ring an seine Hand und gebt ihm Sandalen an die Füße! Bringt das Mastkalb her und schlachtet es; wir wollen essen und fröhlich sein. Denn dieser, mein Sohn, war tot und lebt wieder; er war verloren und ist wieder gefunden worden.‘ Und sie begannen, ein Fest zu feiern.“



VI · SINAPIS (Mk 4,30-32) ~ Das Gleichnis vom Senfkorn

Er sagte: „Womit sollen wir das Reich Gottes vergleichen, mit welchem Gleichnis sollen wir es beschreiben?“

Es gleicht einem Senfkorn. Dieses ist das kleinste von allen Samenkörnern, die man in die Erde sät. Ist es aber gesät, dann geht es auf und wird größer als alle anderen Gewächse und treibt große Zweige, sodass in seinem Schatten die Vögel des Himmels nisten können.“



VII · PERDITA OVIS (Lk 15,3-6) ~ Das Gleichnis vom verlorenen Schaf

Da erzählte er ihnen dieses Gleichnis und sagte: „Wenn einer von euch hundert Schafe hat und eins davon verliert, lässt er dann nicht die neunundneunzig in der Wüste zurück und geht dem verlorenen nach, bis er es findet? Und wenn er es gefunden hat, nimmt er es voll Freude auf die Schultern, und wenn er nach Hause kommt, ruft er die Freunde und Nachbarn zusammen und sagt zu ihnen: Freut euch mit mir, denn ich habe mein Schaf wiedergefunden, das verloren war!“

• MITWIRKENDE •

Autorin: Carmen G. Jiménez

Illustrationen: L.A. Draws,
Enrique Corominas und David Esbri

Redaktion: David Esbri

Übersetzung: Stephan Rothschuh

Lektorat: Patrick Fresow

Layout: Meeple Foundry

Originalversion

Copyright Devir Contenidos, S.L. 2023.
Alle Rechte vorbehalten.

• DANKSAGUNG DER AUTORIN •

Von ganzem Herzen danken möchte ich Lolo, Carol, Vanesa, Avepitu und Dani für ihre Hilfe beim Testen dieses Spiels. Besonders möchte ich Fran von Latin Ludens und Jota von Frikiguías für ihre Rückmeldungen und Kommentare danken. Und ohne jeden Zweifel wäre dieses Spiel nicht Wirklichkeit geworden ohne Alberto Cerdón (Sparthan), meinen Begleiter auf dieser Reise durchs Spieleuniversum. Danke, danke, danke!

Deutsche Version

Copyright Strohmänn Games 2024 - Marcel Straub, Schnellweider
Str. 54, 51067 Köln, unter Lizenz von Devir Contenidos, S.L.
Alle Rechte vorbehalten.



**STROHMANN
GAMES**



Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple-der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.