

GRA PLANSZOWA

# JAN CHRZCICIEL



Karty  
wydarzeń

Jordan

wykonanie  
**B&G** Basione Gry Planszowe  
Darmowe Gry dla Przedszkolaków





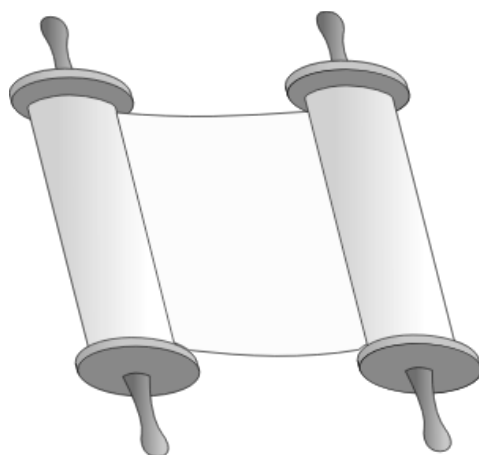
<p><b>Żołnierze rzymscy</b> Zatrzymują każdą grupę podróżników i wypytyują o cel podróży.</p>	<p><b>Żołnierze rzymscy</b> Zatrzymują każdą grupę podróżników i wypytyują o cel podróży.</p>	<p><b>Żołnierze rzymscy</b> Zatrzymują każdą grupę podróżników i wypytyują o cel podróży.</p>	<p><b>Żołnierze rzymscy</b> Zatrzymują każdą grupę podróżników i wypytyują o cel podróży.</p>	<p><b>Straż Heroda</b> Mają rozkaz okłamywać podróżników i kierować ich w złą stronę.</p>	<p><b>Straż Heroda</b> Mają rozkaz okłamywać podróżników i kierować ich w złą stronę.</p>
<p><b>Faryzeusz</b></p> <p>Próbuje wykazać, że nauki Jana są sprzeczne ze Słowem Bożym.</p>	<p><b>Faryzeusz</b></p> <p>Próbuje wykazać, że nauki Jana są sprzeczne ze Słowem Bożym.</p>	<p><b>Faryzeusz</b></p> <p>Próbuje wykazać, że nauki Jana są sprzeczne ze Słowem Bożym.</p>	<p><b>Faryzeusz</b></p> <p>Próbuje wykazać, że nauki Jana są sprzeczne ze Słowem Bożym.</p>	<p><b>Straż Heroda</b> Mają rozkaz okłamywać podróżników i kierować ich w złą stronę.</p>	<p><b>Straż Heroda</b> Mają rozkaz okłamywać podróżników i kierować ich w złą stronę.</p>
<p><b>Zelota</b></p> <p>Zatrzymuje cię i głośno obraża Rzymian. Grozi mieczem patrolowi za rzeką.</p>	<p><b>Zelota</b></p> <p>Zatrzymuje cię i głośno obraża Rzymian. Grozi mieczem patrolowi za rzeką.</p>	<p><b>Zelota</b></p> <p>Zatrzymuje cię i głośno obraża Rzymian. Grozi mieczem patrolowi za rzeką.</p>	<p>Jan Chrzciciel „Ja chrzczę wodą. Pośród was stoi Ten, którego wy nie znacie, który po mnie idzie, a któremu ja nie jestem godzien odwiązać rzemyka u Jego sandała” Jan 1:26-27</p>	<p><b>Dziki zwierzę</b></p> <p>Przed tobą dziki zwierzę. Musisz poczekać, aż odejdzie.</p>	<p><b>Dziki zwierzę</b></p> <p>Przed tobą dziki zwierzę. Musisz poczekać, aż odejdzie.</p>

To są Karty Wydarzeń. Wytnij wszystkie.



## Obywatel rzymski

Podobnie jak apostoł Paweł masz obywatelstwo rzymskie. Idziesz szukać Jana, bo on może ci pomóc zmienić życie na lepsze. Żołnierze rzymscy puszczają cię bez zbędnych pytań. Nie musisz tracić kolejki jak ich spotkasz.



## Uczony w Piśmie

Od dzieciństwa znasz Torę, Proroków i Pisma. Wiesz, że wkrótce przyjdzie Mesjasz i znasz na pamięć wszystkie fragmenty o tym mówiące. Idziesz sprawdzić, czy Jan jest Mesjaszem. Faryzeusze nie są w stanie ci niczego wmówić. Nie tracisz kolejki jak ich spotkasz.



## Służący Heroda

Na co dzień pracujesz w Pałacu Heroda. Idziesz spotkać Jana, bo słyszałeś, że wielu ludzi do niego przychodzi. Znasz strażników Heroda i ich rozkazy. Nie uwierzysz ich błędnym wskazówkom i nie musisz się cofać o 1 pole, gdy ich spotkasz.

Wytnij wszystkie 3 Karty Postaci. Symbole nożyczek pokazują linie cięcia. Jeśli ma grać więcej niż 3 osoby to tę stronę należy wydrukować kilka razy.

# Zasady gry JAN CHRZCICIEL



*Wyruszasz sam lub z przyjaciółmi na spotkanie z Janem Chrzycielem. Chcesz dowiedzieć się jak dobrze żyć a przy okazji sprawdzić czy jest on zapowiadany Mesjaszem. Musisz się jednak spieszyć, bo władca Herod wysłał swój oddział, aby pojмали Jana. Jeśli chcesz się z nim spotkać musisz zdążyć zanim żołnierze go aresztują.*

Wszyscy gracze grają jako jedna drużyna. Ustawiają swój pionek w dużym czerwonym kole. Drugi pionek (Oddział Heroda) ustawiają w dużym niebieskim polu. Karty Wydarzeń (poza kartą Jana Chrzyciela) należy potasować i odłożyć napisami w dół na planszy. Kartę Jana Chrzyciela okładamy na spód tego stosu. Potem każdy wybiera swoją Kartę Postaci.

W swojej kolejce jeden z graczy rzuca kostką i przesuwa pionek drużyny po czerwonych polach o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Po zatrzymaniu bierze pierwszą kartę ze Stosu Wydarzeń i czyta co się stało. Może to być spotkanie z:

- **Rzymskimi żołnierzami** – wszędzie widzą spiski na życie imperatora lub w celu wybuchu powstania. Sprawdzają każdą spotkaną grupę podróżników. Jeśli grasz sam nic ci nie zrobią. Jeśli gracze w dwie lub więcej osób zatrzymują was na tyle kolejek ilu jest graczy. Jeśli kartę wylosuje Obywatel rzymski to żołnierze puszczą grupę, bez sprawdzania i czekania. Jeśli kartę wylosował inny gracz a w drużynie jest Obywatel Rzymski to drużyna czeka tylko 1 kolejkę.
- **Faryzeuszem** – koniecznie chce Cię przekonać do swojej interpretacji Biblii. Robi to na tyle skutecznie, że tracisz tyle kolejek, ilu graczy jest w drużynie na rozmyślanie i szukanie błędu w jego rozumowaniu. Jeśli kartę wylosuje Uczony w Piśmie to od razu wie, dlaczego Faryzeusz się myli i grupa nie musi czekać. Jeśli kartę wylosował inny gracz a w drużynie jest Uczony w Piśmie to drużyna czeka tylko 1 kolejkę.
- **Zelotą** – nienawidzi Rzymian. Chce zrobić powstanie i oczekuje, że Mesjasz poprowadzi ludzi do walki. Wykrzykuje obraźliwe słowa do oddziału Herolda po drugiej stronie rzeki. Uważa, że są do niczego, bo pomagają Rzymianom. Jego okrzyki motywują Oddział Heroda do szybszego marszu. Przesuń niebieski dodatkowo o 1 pole do przodu.
- **Strażą Heroda** – chronią Heroda i pilnują porządku w mieście. Wiedzą, że władcy nie podobają się słowa Jana i specjalnie wskazują złą drogę ludziom pytającym się o tego proroka. Jeśli kartę wylosuje Służący Heroda to nic się nie dzieje. W pozostałych przypadkach trzeba cofnąć pionek o 1 czerwone pole.
- **Dzikiemu zwierzęciu** – lew lub stado sepow. Nie ma możliwości, aby przejść i nie być poranionym. Trzeba czekać 1 kolejkę.



Po zakończeniu ruchu i wykonaniu polecenia z Karty Wydarzeń należy rzucić kostką i przesunąć pionek Oddziału Heroda. Oddział jest uzbrojony i chroniony zbrojami, więc ciężko mu się poruszać. Od wylosowanej liczby należy odjąć 1 i dopiero o tyle pól przemieścić pionek po niebieskich polach. Jeśli gracze tracą kolejkę w wyniku jakiegoś zdarzenia to i tak należy wykonać ruch pionkiem Oddziału Heroda. Wskazane jest, aby gracze zmieniali się przy kolejnych rzutach kostką. Gracze mogą się jednak umówić, że któryś z zawodników nie rzuca np. w sytuacji, gdy wiedzą, że w stosie Kart Wydarzeń nie ma już żołnierzy rzymskich to Obywatel Rzymski nie rzuca kostką (bo i tak nic już nie ułatwi).

Wejście dowolnego pionka na pole z Janem Chrzcicielem kończy grę nawet jeśli wyrzucono więcej oczek. Jeśli pierwszy dotarł pionek drużyny to należy wyciągnąć ze spodu stosu Kart Wydarzeń kartę Jana Chrzciciela i przeczytać umieszczona na niej słowa Jana. Jeśli pierwszy dotrze Oddział Heroda to gracze nie mogą sprawdzić, czy Jan jest Mesjaszem.

Gra oparta jest na historii biblijnej opisanej w Ewangelii Jana 1:19-34 i Mateusza 11:2

Do gry należy przygotować dodatkowo 2 pionki i 1 zwykłą kostkę.

W grze wykorzystano grafiki na licencji Public Domain z następujących źródeł:  
[pixabay.com/pl/pomnik-roman-rze%C5%Baba-rze%C5%Baby-kamienne-99696/](http://pixabay.com/pl/pomnik-roman-rze%C5%Baba-rze%C5%Baby-kamienne-99696/)  
[pixabay.com/pl/rzeka-zamo%C5%Bcny-wody-uzwojenie-186499/](http://pixabay.com/pl/rzeka-zamo%C5%Bcny-wody-uzwojenie-186499/)  
[openclipart.org/detail/16860/roman-dining](http://openclipart.org/detail/16860/roman-dining)  
[openclipart.org/detail/83983/romanemperor](http://openclipart.org/detail/83983/romanemperor)  
[openclipart.org/detail/175270/tora](http://openclipart.org/detail/175270/tora)

