



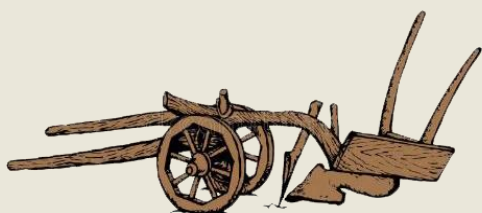
CoMISSION GAME

PORQUE O MUNDO PRECISA CONHECER JESUS

2 BILHÕES DE PESSOAS
AINDA ESTÃO
ESPERANDO AS BOAS NOVAS
DE **JESUS CRISTO**

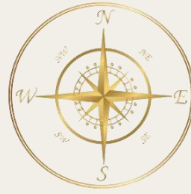
MENOS DE **2%** DE TODA RENDA
DA IGREJA É
DESTINADA A **MISSÕES**

APENAS 3% DOS MISSIONÁRIOS SÃO
ENVIADOS AOS POVOS
E ETNIAS QUE NÃO TÊM
NENHUM ACESSO AO EVANGELHO



*"Portanto, vão e façam discípulos
de todas as nações..."*

(Mt 28:18-20)



Bem-vindo ao Campo Missionário!

CoMission Game é um jogo de tabuleiro estratégico e cooperativo. Ele simula a gestão de projetos e crises em equipe, proporcionando a experiência de viver a expansão missionária em um cenário global.

O objetivo do grupo não é competir, mas colaborar para cumprir a Grande Comissão, motivando cristãos a expandir sua visão missionária. Para vencer, a equipe precisa dominar cinco áreas cruciais:

- **Análise de campo:** Calcular os riscos em cada tentativa de avanço.
- **Gestão econômica:** Administrar o fluxo de caixa pessoal e os investimentos no grupo.
- **Planejamento:** Equilibrar avanços imediatos e investimentos cooperativos de longo prazo.
- **Comunicação:** Liderar e cooperar com a missão global, mantendo a autonomia de cada jogador.
- **Fé:** Reconhecer que o Senhor governa a missão e que cada avanço depende da Sua permissão.

A verdadeira prova está na dinâmica de investimento e expansão e na forma como a equipe enfrenta crises inesperadas. Sem comunicação, sacrifício mútuo e uso inteligente das habilidades individuais, o grupo fracassa. Vencer, tanto no jogo como na vida missionária, exige a resiliência dos maratonistas e a precisão de uma força de operações especiais.

CRÉDITOS

Produzido por: Revival Innovation Innova Simples (I.S.)
CNPJ: 60.534.016/0001-06

Criação: Felipe Borssato
Desenvolvedor: Samuel Domingues
Designers Gráficos: Felipe e Caren Borssato
Coordenadora de Produção: Caren Borssato
Assessoria Jurídica: Dr. Jorge Inácio
Desenvolvedor do app: Ismael Pires
Testagem: Voluntários e líderes de missões
Montagem: Felipe, Caren e Dylan Borssato e Lourdes Pompeu

Investidores e Patrocinadores: Agradecemos a todos que investiram tempo e recursos e acreditaram neste projeto, tornando o CoMission Game possível.

Agradecimento especial:

Pr. Rodrigo Domingues e Tatiana Schenkel, Dr. Jorge e Joicyane Inácio, Ismael e Isabella Pires, Abner e Jeisse Felicio, Wesley e Iasmin Correa e todos os demais que participaram das decisões administrativas e dos primeiros testes presenciais.

Porto Alegre, RS, Brasil - 2025

REGRAS



Você é um missionário!

Prepare-se para compreender a missão em escala mundial, sentir o peso de cada desafio e a glória de cada conquista na expansão do Reino.

OBJETIVO >> A GRANDE COMISSÃO

Este é um jogo **cooperativo**, onde a missão é pensada coletivamente. Assim como na vida real, **se um perde, todos perdem e se um ganha, todos ganham**. O objetivo é alcançar o mundo todo sem deixar ninguém para trás. Por isso, a colaboração e a atenção mútua são cruciais, pois o tempo é limitado para plantarmos nossas bases missionárias e espalharmos as boas novas em todos os continentes.

Vitória:

- Quando houver pelo menos **uma base pioneira** plantada em cada um dos territórios dos **seis continentes**.



4 JOGADORES: PRAZO MÁXIMO 21 ANOS (RODADAS) PARA CUMPRIR A MISSÃO!



3 JOGADORES: PRAZO MÁXIMO 28 ANOS (RODADAS) PARA CUMPRIR A MISSÃO!

>> A missão é pensada coletivamente e, antes de ser nossa, ela é do próprio Senhor Jesus. Somos ferramentas nas suas mãos.

PREPARAÇÃO >> OS CAMPOS ESTÃO BRANCOS

- I. **Leia a passagem bíblica abaixo e faça uma oração.**

“Jesus se aproximou deles e lhes disse: — Toda a autoridade me foi dada nos céus e na terra. Portanto, vão e façam discípulos de todas as nações, batizando-os em nome do Pai, do Filho e do Espírito Santo, ensinando-os a obedecer a tudo o que eu ordenei a vocês. E eu estarei sempre com vocês, até o fim dos tempos.”

(Mt 28:18-20)

2. **Distribua as Cartas de Base:** Embaralhe as cartas e entregue aleatoriamente, uma para cada jogador. As que sobrarem não são usadas. *(Esta dinâmica garante que cada partida seja única!)*



3. **Escolha os Pinos:** Cada jogador escolhe uma cor e recebe 10 pinos pequenos e 1 pino grande.

>> Seus pinos coloridos representam suas bases no mapa.

4. **Posicione as Bases Iniciais:** Cada jogador coloca seu pino maior (*Headquarters*) no território indicado na sua Carta de Base.



5. **Banco Mundial de Missões:** Um jogador voluntário deverá administrar os recursos globais. A moeda do jogo é chamada **Revival**, representada por M\$. (M\$10 = 10 Revivals).

6. **Recursos e Experiência Iniciais:** Cada jogador recebe do banco os Revivals (M\$) e os tokens de Experiência Missionária indicados em sua Carta de Base.



>> Sua Experiência Missionária é crucial, pois será multiplicada pelo Dom do Espírito Santo para determinar sua força contra a resistência de cada território.

7. **Prepare as Cartas Inesperado:** Embaralhe todas as cartas "Inesperado" e coloque o monte no local indicado no mapa, com a face para baixo.

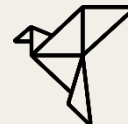


Modo NORMAL: Use todas as cartas para uma simulação mais realista e desafiadora.

Modo EASY: Remova as cartas vermelhas antes de embaralhar. (Recomendado apenas após algumas tentativas no modo NORMAL).



QUASE LÁ >> PRECISAMOS DE MUITO PREPARO ESPIRITUAL



8. Leia a passagem bíblica abaixo:

“Vocês receberão poder quando o Espírito Santo descer sobre vocês e serão minhas testemunhas em Jerusalém, em toda a Judeia e Samaria e até os confins da terra.” (At 1:8)

9. Dom Multiplicador do Espírito Santo: Cada jogador recebe um token do Dom Multiplicador do Espírito Santo. Sem Ele, nada podemos fazer!



10. Urim e Tumim: As pedras que representam o Urim (pretas) e o Tumim (brancas) serão utilizadas para determinar o avanço em cada território.

Em vez de contar com a sorte, a conquista de um território é decidida pela vontade de Deus. Para isso, consultamos o Senhor e Ele permitirá, ou não, o avanço da missão.



11. Contagem das Rodadas: Cada rodada corresponde a 1 ANO cronológico.



>> **Tecnológico:** Baixe o app **CoMission Game** para uma experiência digital na contagem das rodadas.

>> **Old School:** Use caneta e papel.

COMEÇO DO JOGO >> PARTIU CAMPO

1. Defina o Primeiro Jogador: A primeira rodada começa com o missionário com mais tokens de Experiência Missionária. Em caso de empate, começa quem tiver mais Revivals (M\$).

Lembrete: O jogo acontece SEMPRE no sentido horário. 

2. Ações por Rodada: A cada rodada, na sua vez, o missionário pode optar por AVANÇAR na conquista de um novo território ou INVESTIR em outro missionário, para ajudar na sua missão. Os avanços são pagos para o Banco Mundial de Missões e os investimentos diretamente para o missionário.

AVANÇAR

Avanço Continental: \$20
Avanço Intercontinental: \$50



INVESTIR

Investimento Mínimo: \$10
Investimento Máximo: \$20

ATENÇÃO: Apenas 2 jogadores podem escolher **investir** a cada rodada, e **não podem** investir um no outro na mesma rodada.

3. Consulte a Vontade de Deus: Para tentar conquistar um território, siga estes passos:

1. **Pedras Pretas (Resistência):** Coloque no saquinho a quantidade de pedras pretas (Urim) igual ao **número de resistência** do território-alvo, indicado no mapa.
2. **Pedras Brancas (Força Missionária):** Calcule os sua força.
 - Experiência Missionária × Dom Multiplicador (limite máximo: 12 pedras)
 - Coloque o resultado em pedras brancas (Tumim) no saquinho.
3. **Chacoalhe** bem o saquinho e, sem olhar, retire uma única pedra.

>> Se a pedra retirada for **branca**, você **está autorizado a plantar uma base** naquele território.

>> Se a pedra for **preta**, **não é permitido avançar** desta vez.

EXEMPLO:

Se sua base inicial for **Coreia do Sul**, você começa com **2 tokens de Experiência Missionária**, **1 Dom Multiplicador do Espírito Santo** e **M\$60**.

Na sua vez, você pode escolher entre **investir em outro missionário** ou **avançar**. Com esse saldo, você já pode realizar uma **viagem intercontinental** para plantar uma nova base em um território distante, pagando **M\$50** para o banco.

Mas suponha que você prefira um avanço continental: pague **M\$20** para seguir ao norte, rumo ao território dos **Siberianos**, ainda na **Ásia**.

Coloque **2 Tumins** e **8 Urins** no saquinho, agite e retire uma pedra. Ore pedindo a Deus que permita o avanço missionário. Se Ele permitir, você só precisa colocar um pino no alvo do território conquistado.





>> Quando você conquistar um território novo, nunca antes alcançado, coloque sua base em cima do alvo. Isso indica que se trata de uma base pioneira. <<

4. Cada base pioneira recebe **M\$10 do Banco Mundial de Missões** a cada início de rodada. (Incluindo as bases iniciais, Headquarters. Outras bases podem ser plantadas nos mesmos territórios, mas não recebem recurso algum.)
5. **Conquistando um Continente:** Ao plantar pelo menos uma base em cada território de um continente, o missionário recebe imediatamente **1 token de Experiência Missionária**. Esta recompensa é permanente!
6. **Cartas Inesperado:** As cartas entram em jogo, trazendo desafios que tornam cada partida única e imprevisível! Elas devem ser sacadas no **início das rodadas** (conforme o esquema abaixo), logo após a **distribuição do dinheiro**.

4 jogadores → iniciam na **5ª rodada** / cessam na **19ª rodada**

3 jogadores → iniciam na **10ª rodada** / cessam na **26ª rodada**

1. **Primeira carta:** o mesmo jogador que iniciou o jogo saca 1 carta.
2. **Rodadas seguintes:** a carta é sempre sacada pelo próximo jogador à esquerda (sentido horário) em relação a quem sacou na rodada anterior.

Ex: (4 jogadores A-B-C-D): 5ª=A, 6ª=B, 7ª=C, 8ª=D, 9ª=A...

3. **Efeito:** a carta deve ser lida e aplicada imediatamente, antes de qualquer outra ação.

NOTAS IMPORTANTES >>

- A cada rodada, apenas **UM** missionário saca a carta **Inesperado**.
- Se o missionário não tiver saldo suficiente pra cobrir a ação exigida na carta, ele é desativado imediatamente. Os outros missionários **NÃO** podem ajudar.
- Os envios, pagamentos e recebimentos das cartas **Inesperado** são interações feitas **APENAS** com o banco.

Observe sempre a seguinte ordem:

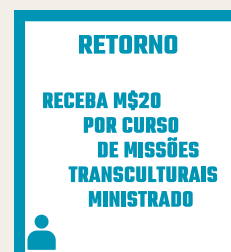
1. CONTAGEM DA RODADA



2. DISTRIBUIÇÃO DO DINHEIRO



3. CARTA INESPERADO



PERIGO! >> TEMPOS DE TRIBULAÇÃO

13. **Desativação:** Se o missionário **não tiver recursos** para investir ou avançar quando chegar a sua vez de jogar, a sua missão é **desativada por 2 anos (rodadas)**! Ele perde todas as bases e passa a atuar apenas como **intercessor**, podendo **orar e sugerir estratégias**, mas sem realizar ações no tabuleiro.

>> Para evitar isso, o investimento precisa chegar **ANTES** da sua vez de jogar! <<



14. **Reativação:** A partir da 3ª rodada após a desativação, a base pode ser reativada a qualquer momento se um ou mais missionários ativos pagarem o total de M\$80 para o Banco.

- O missionário reativado **não joga nesta rodada**.
- Ele recoloca o **pino grande** em seu *Headquarters* e recomeça com o **recurso inicial** indicado na Carta de Base.
- Se já houver outra base pioneira no território, ela vira **secundária** e não recebe recursos. O *Headquarters* reativado volta a ser o pioneiro.

BÔNUS >> PROVIDÊNCIA DIVINA

Na reta final, Deus honra a fidelidade da equipe com **bônus especiais**.

GALARDÃO > Valeu a pena perseverar! Recebam +1 token de Experiência Missionária.

AVIVAMENTO > Poder do alto! Recebam +1 Dom Multiplicador do Espírito Santo.

4 JOGADORES

Rodada	Recompensa	Observação
18ª	+1 Experiência Missionária	Não recebe renda das bases pioneiras
20ª	+1 Dom do Espírito Santo	Não recebe renda das bases pioneiras

3 JOGADORES

Rodada	Recompensa	Observação
25ª	+1 Experiência Missionária	Não recebe renda das bases pioneiras
27ª	+1 Dom do Espírito Santo	Não recebe renda das bases pioneiras



ATENÇÃO: Ninguém recebe recursos financeiros nessas 4 rodadas específicas, **exceto** provenientes das Cartas Inesperado.

IMPORTANTE >>

Nas duas últimas rodadas, **todo recurso financeiro dos missionários pode ser distribuído livremente entre eles no início de cada rodada.**

Lembrete: A partir da 20ª rodada (4 jogadores) e da 27ª rodada (3 jogadores), ninguém mais tira a Carta Inesperado. Sem mais surpresas nas duas últimas rodadas!

OUTROS DETALHES >>

- **Pinos de Base:** Cada jogador começa com 10 pinos pequenos para bases. Se eles acabarem, você não poderá mais avançar. Lembre-se, o objetivo é a colaboração, não a conquista solo.
- **Limite de Tumins:** O número máximo de pedras brancas (Tumins) que você pode usar é 12. Ainda que a multiplicação resultar em um número maior, apenas 12 pedras devem ser utilizadas.
- **Desativação:** A desativação de missionários é uma parte comum e esperada do desafio. Não se preocupe: enquanto houver 1 missionário ativo, o jogo continua. Um só Corpo, uma só missão!

FIM DOS TEMPOS >> MARANATA

O objetivo do jogo é cumprir a
GRANDE COMISSÃO
em unidade, ou seja,
que todos os continentes
sejam alcançados para o
SENHOR JESUS
e nenhum dos missionários
fique pelo caminho!



Se vocês atingirem o objetivo em grupo, parabéns! Façam uma oração final de agradecimento. Cristo reina!

Ouvi uma alta voz que vinha do trono e dizia:

— Eis que o tabernáculo de Deus está com os homens, com os quais ele viverá. Eles serão os seus povos. O próprio Deus estará com eles e será o Deus deles. Ele enxugará dos seus olhos toda lágrima. Não haverá mais morte, nem aflição, nem choro, nem dor, pois as coisas antigas já passaram.

Aquele que estava assentado no trono disse:

— Vejam, eu farei novas todas as coisas! (Ap 21:3-5)



Se vocês não conseguirem, paciência! O jogo termina aqui pra esse grupo de missionários. Faça uma oração entregando a missão para a próxima geração. Cristo reina!

América do Norte



BORDOS (3)

RESISTÊNCIA: MENOR (1)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: SECULARISMO (3)
INTERCESSORES: POUCOS (-1)
AVANÇO: 0%

NORTE-AMERICANOS (1)

RESISTÊNCIA: MENOR (1)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: SECULARISMO (3)
INTERCESSORES: REGULARES (-2)
AVANÇO: 20% (-1)

LATINOS (4)

RESISTÊNCIA: MÉDIA (2)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: Gnosticismo (4)
INTERCESSORES: POUCOS (-1)
AVANÇO: 10% (-1)

AMAZÔNIOS (6)

RESISTÊNCIA: MÉDIA (2)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: VODOO (6)
INTERCESSORES: POUCOS (-1)
AVANÇO: 10% (-1)

SUL-AMERICANOS (2)

RESISTÊNCIA: MENOR (1)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: Gnosticismo (4)
INTERCESSORES: REGULARES (-2)
AVANÇO: 10% (-1)



GAUCHOS (3)

RESISTÊNCIA: MÉDIA (2)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: Gnosticismo (4)
INTERCESSORES: POUCOS (-1)
AVANÇO: 20% (-2)

América do Sul

ESLAVOS (8)

RESISTÊNCIA: MÁXIMA (4)
GOVERNO: AUTOCRÁTICO (3)
RELIGIÃO: ORTODÓXICA (4)
INTERCESSORES: REGULARES (-2)
AVANÇO: 10% (-1)

Europa



SAXÕES (5)

RESISTÊNCIA: MÉDIA (2)
GOVERNO: SOCIALISTA (2)
RELIGIÃO: ATÉISMO (6)
INTERCESSORES: MUITOS (-3)
AVANÇO: 20% (-2)

IBÉRICOS (3)

RESISTÊNCIA: MENOR (1)
GOVERNO: SOCIALISTA (2)
RELIGIÃO: SECULARISMO (3)
INTERCESSORES: POUCOS (-1)
AVANÇO: 20% (-2)

África



NÔMADES (11)

RESISTÊNCIA: MÁXIMA (4)
GOVERNO: DITATORIAL (3)
RELIGIÃO: ISLÃ (7)
INTERCESSORES: REGULARES (-2)
AVANÇO: 10% (-1)

TRIBAIS (7)

RESISTÊNCIA: MÉDIA (2)
GOVERNO: SOCIALISTA (2)
RELIGIÃO: VOODOO TRIBAL (6)
INTERCESSORES: POCOS (-1)
AVANÇO: 20% (-2)

SULISTAS (3)

RESISTÊNCIA: MENOR (1)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: Gnosticismo (4)
INTERCESSORES: POCOS (-1)
AVANÇO: 10% (-1)

SIBERIANOS (8)

RESISTÊNCIA: MÁXIMA (4)
GOVERNO: DITATORIAL (3)
RELIGIÃO: ORTODÓXICA (4)
INTERCESSORES: POCOS (-1)
AVANÇO: 20% (-2)

TIBETANOS (9)

RESISTÊNCIA: MÁXIMA (4)
GOVERNO: COMUNISTA (3)
RELIGIÃO: BUDISMO (4)
INTERCESSORES: REGULARES (-2)
AVANÇO: 0%



Ásia

ARÁBICOS (12)

RESISTÊNCIA: MÁXIMA (4)
GOVERNO: DITATORIAL (3)
RELIGIÃO: ISLÃ (7)
INTERCESSORES: REGULARES (-2)
AVANÇO: 0%

YAMATJIS (10)

RESISTÊNCIA: MÁXIMA (4)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: ESPIRITISMO TRIBAL (8)
INTERCESSORES: REGULARES (-2)
AVANÇO: 0%

Oceania



ABORÍGENES (8)

RESISTÊNCIA: MÁXIMA (4)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: ESPIRITISMO TRIBAL (8)
INTERCESSORES: MUITOS (-3)
AVANÇO: 10% (-1)

AUSSIES (6)

RESISTÊNCIA: MÉDIA (2)
GOVERNO: DEMOCRÁTICO (0)
RELIGIÃO: ANGLICANISMO (6)
INTERCESSORES: POCOS (-1)
AVANÇO: 10% (-1)

CoMISSION GAME

PORQUE O MUNDO PRECISA CONHECER JESUS



REVIVAL
CAPITAL VENTURE



INACIO
.ORG



Visite nosso site: www.comissiongame.com