

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

**Seja muito bem vindo ao campo
missionário global!**

CoMISSION GAME®

REGRAS

Você é um missionário! Faça deste jogo uma oportunidade para entender melhor o panorama da Igreja a nível mundial, vivenciar algumas das dificuldades do avanço da missão e vibrar a cada conquista de expansão do Reino na terra.

>> Precisamos ter em mente que esse é um jogo cooperativo onde não há competição entre os jogadores, mas todos tem um objetivo em comum. <<

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

>> Assim como na vida real, se um perde todos perdem e se um ganha todos ganham. O objetivo é não deixar ninguém para trás.<<

Por isso todos os missionários precisam estar muito atentos uns aos outros e à contagem das rodadas pois terão um tempo predeterminado para cumprirem o objetivo do jogo em grupo.

**>>> 4 JOGADORES: PRAZO MÁXIMO 21 ANOS
PARA CUMPRIR A MISSÃO! <<<**

**>>> 3 JOGADORES: PRAZO MÁXIMO 28 ANOS
PARA CUMPRIR A MISSÃO! <<<**

PREPARAÇÃO >> Os campos estão brancos

1. 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. Antes de assentar-se para jogar, embaralhe e distribua as Bases aleatoriamente, uma para cada jogador. (2 bases ficarão de fora. Dessa forma, o jogo nunca começa igual! Cada vez que você jogar, terá uma experiência diferente.)

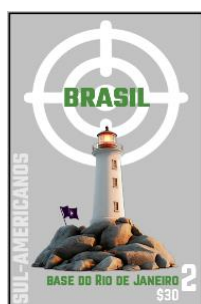


Cada base missionária é colocada no mapa no alvo do respectivo território, indicado no canto esquerdo da carta.



>> As bases são representadas pelos pinos coloridos e você pode escolher a cor. O pino maior deve ser colocado no seu *Headquarters* (base inicial). <<

3. Entregue os tokens de Experiência Missionária conforme a experiência de cada base. (Por exemplo: Quem pegar a Base do Brasil, receberá 2 tokens. A experiência de cada base está escrita ao lado do nome da cidade sede.)



>> Os tokens de Experiência Missionária serão multiplicados pelo Dom do Espírito Santo e essa será a sua força contra a resistência de cada território. <<

4. Entregue os recursos financeiros de cada base. (Os valores são diferentes para cada base e estão indicados abaixo do nome da cidade sede.)



5. Precisamos de um jogador voluntário para tomar conta do Banco Mundial de Missões. (O símbolo M\$ representa os recursos globais e a moeda é chamada de Revival. M\$10 = 10 Revivals.)

6. Antes de começar o jogo, embaralhe todas as cartas Inesperado, independentemente da cor, e coloque-as no lugar indicado do mapa viradas para baixo.



Experimente o modo NORMAL, com todas as cartas. Ele proporciona uma simulação mais realista do mundo missionário.

Se você já tentou algumas vezes, porém, e não conseguiu cumprir a missão, tente o modo EASY, retirando as cartas vermelhas.



QUASE LÁ >> Precisamos de muito preparo espiritual

7. Leia a passagem bíblica abaixo e faça uma oração

“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)

8. Distribua o Dom Multiplicador do Espírito Santo, pois sem Ele nada podemos fazer. (Inicialmente, cada jogador recebe 1 token multiplicador.)



IMPORTANTE >> As rodadas precisam ser contadas.

> Tecnológico: Baixe o **app CoMission Game** (ou qualquer outro app de contagem simples) para contar as rodadas.

> Old School: Use caneta e papel para contar as rodadas.

>> Cada rodada corresponde a 1 ANO cronológico <<

COMEÇANDO O JOGO >> Partiu campo!

8. A primeira rodada começa com o missionário mais experiente, ou seja, aquele com mais tokens de Experiência Missionária. (Como critério de desempate, começa o jogador que tem mais recurso.)

>> O jogo acontece SEMPRE no sentido horário <<

9. A cada rodada, o missionário pode optar por avançar na conquista de um novo território ou investir em outro jogador. (Apenas 2 jogadores podem investir a cada rodada, sendo que não podem investir um no outro.)

INVESTIMENTO MÍNIMO: \$10

INVESTIMENTO MÁXIMO: \$20

AVANÇO CONTINENTAL: \$20

AVANÇO INTERCONTINENTAL: \$50

> Investir em outro missionário significa dar a ele M\$10 ou M\$20 diretamente para ajudar na sua missão.

> Os avanços continentais e intercontinentais são pagos para o Banco Mundial de Missões.

>> A conquista do território é decidida pela VONTADE de Deus <<

Para saber se Deus permite que plantemos uma base no território pretendido, utilizamos as fichas que representam as pedras Urim e Tumim.

Coloque as pedras pretas (Urim) no saquinho conforme a resistência do território pretendido indicada pelo número no mapa. Coloque as pedras brancas (Tumim) conforme seus tokens de Experiência Missionária multiplicados pelo Dom Multiplicador do Espírito Santo. Chacoalhe bem as pedras e deixe uma cair. Se for branca, você está autorizado a plantar uma base naquele território.)

>> 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 <<

- 10. Cada base pioneira recebe M\$10 do Banco Mundial de Missões a cada início de rodada.** (Outras bases podem ser plantadas no mesmo território, mas elas não recebem recurso algum.)
- 11. A cada continente conquistado, o missionário recebe 1 token de Experiência Missionária.** (Não importa quantas bases pioneiras já existam ou ele mesmo tenha plantado no continente. Ele só precisa ter uma base em cada território para considerar aquele continente conquistado e receber o token. Uma vez recebido, ele é seu pra sempre!)
- 12. A carta Inesperado entra no jogo no início da 5ª rodada (4 jogadores) ou na 12ª rodada (3 jogadores).** (O missionário que iniciou o jogo pega a primeira carta e, a partir daí, um jogador diferente pega a carta Inesperado a cada começo de rodada. A ação da carta deve ser imediata. O procedimento se repete sempre em sentido horário, sendo que o próximo jogador é sempre o que está à esquerda em volta da mesa. Essa carta também faz com que o jogo apresente novos desafios e se torne um jogo diferente cada vez que você joga!)

Sobre estas cartas, observe sempre o seguinte:

- A cada rodada, apenas um jogador pega a carta Inesperado.**
- A ação da carta deve ser aplicada imediatamente, antes da rodada, de fato, começar.**
- Se o jogador não tiver saldo suficiente pra cobrir a ação exigida na carta, ele é desativado imediatamente.**
- Os envios, pagamentos e recebimentos das cartas Inesperado são interações feitas apenas com o banco.**

PERIGO! >> Tempos de tribulação

13. Se o jogador estiver sem recursos para investir ou avançar quando chegar a sua vez de jogar, a sua missão é desativada por 2 anos! (O missionário de campo se torna um intercessor da missão global até que seja reativado. Além de permanecer em oração, ele pode contribuir com ideias e estratégias.)

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

14. A partir da 3ª rodada após a desativação, a base desativada pode ser reconstruída a qualquer momento, mas para que isso aconteça, os missionários ativos precisam investir M\$80. (Esse valor pode ser arrecadado pelo grupo e vai para o Banco Mundial de Missões, não alterando em nada o andamento do jogo. O jogador reativado fica sem jogar nesta rodada e ele não recebe recurso na próxima. Ele recoloca o pino no alvo e reinicia com o recurso inicial da sua base indicado no card. Se já houver outra base pioneira plantada, ela passa a ser uma base secundária e o *Headquarters* reativado passa a ser a base pioneira daquele território novamente.)

BÔNUS >> Providência Divina

• 4 JOGADORES

GALARDÃO > Valeu a pena perseverar! Na 18ª rodada, todos recebem 1 token de Experiência Missionária. (ATENÇÃO: Ninguém recebe recurso financeiro nesta rodada, a não ser proveniente da carta Inesperado.)

$$18^{\text{a}} = \text{EXPERIÊNCIA MISSIONÁRIA} + 1$$

$$20^{\text{a}} = \text{DOMINAR O ALTO} + 1$$

AVIVAMENTO > Poder do alto! Na 20ª rodada, todos recebem mais 1 Dom Multiplicador do Espírito Santo.

ATENÇÃO: A partir de agora, observe o seguinte:

- Nas duas últimas rodadas, todo recurso financeiro dos missionários pode ser distribuído livremente entre eles no início de cada rodada.
- Na 20ª rodada, cessam as cartas inesperado. Sem mais surpresas!

• 3 JOGADORES

GALARDÃO > Valeu a pena perseverar! Na 25ª rodada, todos recebem 1 token de Experiência Missionária. (ATENÇÃO: Ninguém recebe recurso financeiro nesta rodada, a não ser proveniente da carta Inesperado.)

$$25^{\text{a}} = \text{EXPERIÊNCIA MISSIONÁRIA} + 1$$

$$27^{\text{a}} = \text{DOMINAR O ALTO} + 1$$

AVIVAMENTO > Poder do alto! Na 20ª rodada, todos recebem mais 1 Dom Multiplicador do Espírito Santo.

ATENÇÃO: A partir de agora, observe o seguinte:

- Nas duas últimas rodadas, todo recurso financeiro dos missionários pode ser distribuído livremente entre eles no início de cada rodada.
- Na 27ª rodada, cessam as cartas inesperado. Sem mais surpresas!

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!

**>>> 3 JOGADORES: PRAZO MÁXIMO 28 ANOS
PARA CUMPRIR A MISSÃO! <<<**

**>>> 4 JOGADORES: PRAZO MÁXIMO 21 ANOS
PARA CUMPRIR A MISSÃO! <<<**

 **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. Façam uma oração entregando a missão para a próxima geração. Cristo reina!**

CoMISSION GAME®

PORQUE O MUNDO PRECISA CONHECER JESUS

