

ZASADY GRY

Droga do Nieba

CEL GRY

Cel gry jest taki sam, jak cel naszego życia, czyli **dojście do życia wiecznego, osiągnięcie Nieba.**

START GRY

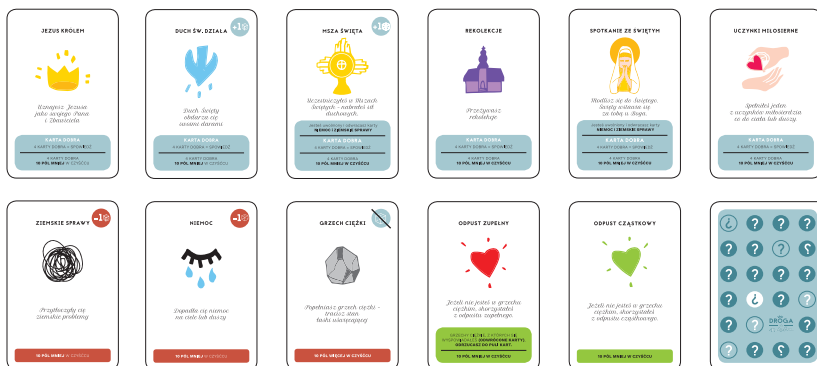
Gra przeznaczona jest dla **1–5 graczy**. Można jednak tworzyć drużyny np. dwuosobowe: dorośli z dzieckiem.

Rozkładamy karty na stosach w podziale na rodzaj:

Jezus Królem, Duch Święty działa, Msza święta, Rekolekcje, Spotkanie ze świętym, Uczynki miłosierne.

Ziemskie sprawy, Niemoc, Grzech ciężki.

Odpust zupełny, Odpust cząstkowy. Potasowana talia pytań.



Wszyscy gracze startują na polu startowym z wizerunkiem dziecka. Zaczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

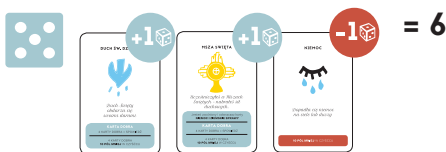
RUCH



Gracze ruszają się po planszy, rzucając kostką. Ruch może być spowolniony lub przyspieszony przez karty, które można zdobyć, stając na odpowiednim polu planszy. Karty przyspieszające ruch nie działają z kartą **Grzech ciężki** – nie możesz dodać żadnych punktów do rzutu kostką.

Przykład 1:

Masz kartę **Duch Święty działa** (+1 do kostki), kartę **Msza święta** (+1 do kostki) oraz kartę **Niemoc** (-1 do kostki) i wyrzucasz kostką „5 oczek”. Możesz ruszyć się o 6 pól (5+1+1-1).



Przykład 2:

Masz kartę **Msza święta** (+1 do kostki) i dwie karty **Niemoc** (-2 do kostki) i kartę **Grzech ciężki** (kasuje wszystkie plusy, w tym przypadku niweluje plus z karty **Msza święta**). Wyrzuciłeś kostką „2 oczka”, to znaczy, że nie ruszasz się (2+1-2-1 = 0 pól). W momencie, kiedy nie możesz wykonać ruchu, nie ma znaczenia, na jakim polu jesteś – np. jeśli stoisz na polu **Msza święta**, nie odpowiadasz na pytanie i nie bierzesz tej karty ponownie.



Przykład 3:

Masz 3 karty **Niemoc** i wyrzuciłeś kostką „2 oczka”, to znaczy, że nie ruszasz się (2 - 3 = -1).



ZDOBYCIE KART DOBRA I KART ODPUSTÓW POPRAWIEZ ODPOWIEDZ NA PYTANIE

Stajesz na polu ze znakiem zapytania **?**, bierzesz pytanie z góry **talii pytań** potasowanej na początku gry.

Poprzez poprawną odpowiedz na zadane pytanie możesz zdobyć karty dobra i karty odpustów.

Dorośli mogą podpowiadać młodszym dzieciom.

Odpowiedzi na pytania są na końcu instrukcji gry.

Pytania w grze można pominąć np. w przypadku gry z małymi dziećmi.



poprawna odpowiedz



POBIERASZ ODPOWIEDNIA
KARTĘ DOBRA LUB
ODPUSTU

błędna odpowiedz



NIE POBIERASZ
KARTY

POLE SPOWIADASZ SIĘ

Stając na tym polu, **spowiadasz się**. Spowiedz gładzi grzech ciężki, ulecz z niemocy i porządkuj ziemskie sprawy.




Jak to zrobić w grze? **Odwracasz karty Grzech ciężki, Niemoc, Ziemskie sprawy** (zostają w twojej puli kart, ale odwrócone).





ZNACZENIE KART



KARTY DOBRA

***4 karty dobra** (mogą być różne) możesz w dowolnym momencie gry użyć, także poza kolejnością, zgłaszając chęć skorzystania ze spowiedzi. Po wyspowiadaniu się **odwracasz karty Grzech ciężki, Niemoc i Ziemskie sprawy**. Po wykorzystaniu **odwracasz 4 karty dobra**. Czynione wcześniej dobro poprowadziło cię do spowiedzi.


KARTA	CO OZNACZA	ODWRACASZ KARTY	SKUTKI NA ZIEMI	SKUTKI NA SĄDZIE BOŻYM	KOSTKA
<p>DUCH ŚWIĘTY DZIAŁA</p>  <p>DUCH ŚWIĘTY DZIAŁA</p> <p>DUCH ŚWIĘTY obdarza cię swoimi darami.</p>	Duch Święty obdarza cię swoimi darami.	BRAK	<ul style="list-style-type: none"> » Karta Duch Święty przyspiesza Twój ruch. » Jeżeli jesteś w grzechu ciężkim, bierzesz kartę, ale nie skutkuje ona przyspieszonym ruchem. » 4 karty dobra = spowiedź* 		+1 do rzutu kostką
<p>MSZA ŚWIĘTA</p>  <p>MSZA ŚWIĘTA</p> <p>Uczestni- czyłeś w mszach świętych – nabrąłeś sił duchowych.</p>	Uczestni- czyłeś w mszach świętych – nabrąłeś sił duchowych.	Niemoc Ziemskie sprawy	<ul style="list-style-type: none"> » Karta Msza święta przyspiesza Twój ruch. » Msze święte leczą z niemocy i pomagają uporządkować ziemskie sprawy. » Jeżeli jesteś w grzechu ciężkim, bierzesz kartę, ale nie skutkuje ona przyspieszonym ruchem i odwróceniem kart Niemoc i Ziemskie sprawy. » 4 karty dobra = spowiedź* 	4 karty dobra (mogą być różne) skracają pobyt w czyszczeniu o 10 pól.	+1 do rzutu kostką
<p>SPOTKANIE ZE ŚWIĘTYM</p>  <p>SPOTKANIE ZE ŚWIĘTYM</p> <p>Modlisz się do Świętego. Święty wstawia się za tobą u Boga.</p>	Modlisz się do Świętego. Święty wstawia się za tobą u Boga.	Niemoc Ziemskie sprawy	<ul style="list-style-type: none"> » Modlitwa do świętego pozwala ci wyzdrowieć z niemocy i uporządkować ziemskie sprawy. » Jeżeli jesteś w grzechu ciężkim, bierzesz kartę, ale nie odwracasz kart Niemoc i Ziemskie sprawy. » 4 karty dobra = spowiedź* 		0
<p>JEZUS KRÓLEM</p>  <p>JEZUS KRÓLEM</p> <p>Uznajesz Jezusa jako swojego Pana i Zbawiciela.</p>	Uznajesz Jezusa jako swojego Pana i Zbawiciela.	BRAK	4 karty dobra = spowiedź*		0

<p>REKOLEKCJE</p> 	Przeżywasz rekolekcje.	BRAK			0
<p>UCZYNEK MIŁOSIERNY</p> 	Spełniesz jeden z uczynków miłosierdzia co do ciała lub duszy.	BRAK	4 karty dobra = spowiedź*	4 karty dobra (mogą być różne) skracają pobyt w czyszczeniu o 10 pól.	0

KARTY UTRUDNIAJĄCE ŻYCIE


<p>NIEMOC</p> 	Dopadła cię niemoc na ciele lub duszy.	BRAK	» Niemoc spowalnia cię w życiu.		- 1 do rzutu kostką
<p>ZIEMSKIE SPRAWY</p> 	Przysłoczyły cię ziemskie problemy.	BRAK	» Ziemskie sprawy spowalniają cię w życiu.	Cierpienia na ziemi skracają ci kary w czyszczeniu o 10 pól.	- 1 do rzutu kostką

KARTA GRZECH CIĘŻKI


<p>GRZECH CIĘŻKI</p> 	Popędzisz grzech ciężki, tracisz stan łaski uświęcającej.	BRAK	<ul style="list-style-type: none"> » Karty dobra skutkujące przyspieszonym ruchem nie działają dopóki się nie wypowiadasz. » Jeśli będąc w grzechu ciężkim staniesz na polu z kartami dobra, pobierasz je, ale nie skutkują one przyspieszonym ruchem. 	<ul style="list-style-type: none"> » Idziesz w stronę piekła /jeśli masz aktywną kartę/. » Idziesz w stronę Nieba, jeśli nie masz aktywnej karty. » Odwrócone karty wydłużają pobyt w czyszczeniu o 10 pól. 	0
---	---	------	--	--	---

KARTA	CO OZNACZA	ODWRACASZ KARTY	SKUTKI NA ZIEMI	SKUTKI NA SĄDZIE BOŻYM	KOSTKA
-------	------------	-----------------	-----------------	------------------------	--------

KARTY ODPUSTÓW

<p>ODPUST CZĄSTKOWY</p>  <p><i>Jeżeli nie jesteś w grzechu ciężkim, skorzystałeś z odpustu częściowego.</i></p> <p>ODPUST CZĄSTKOWY</p>	Jeżeli nie jesteś w grzechu ciężkim, skorzystałeś z odpustu częściowego.	BRAK	BRAK	Minus 10 pól w czyścicu.	0
<p>ODPUST ZUPEŁNY</p>  <p><i>Jeżeli nie jesteś w grzechu ciężkim, skorzystałeś z odpustu zupełnego.</i></p> <p>ODPUST ZUPEŁNY</p>	Jeżeli nie jesteś w grzechu ciężkim, skorzystałeś z odpustu zupełnego.	BRAK	Grzechy ciężkie, z których się wcześniej wyświadałeś (odwrócone karty), odrzucasz do puli kart.	Minus 10 pól w czyścicu.	0






POLE ODPUST ZA DUSZE CZYŚĆCOWE

	<p>Pole Odpust za dusze czyścicowe</p>	<p>Jeżeli nie jesteś w grzechu ciężkim, skorzystałeś z odpustu za dusze czyścicowe.</p>	<p>Wybierasz gracza w czyścicu (jeżeli ktoś tam jest), któremu skraca się czas w czyścicu. Gracz ten porusza się o 10 pól do przodu. Jeżeli staną na polu z zadaniem, musi je wykonać.</p>
---	---	---	--




POLA SAKRAMENTÓW PODSTAWOWYCH (CIEMNONIEBIESKIE POLA NA PLANSZY)

Przechodząc przez te pola, doświadczasz następujących skutków (nie musisz na nich skończyć ruchu):

IKONA	SAKRAMENT	ZNACZENIE	SKUTEK W GRZE
	Pole Chrzest Święty	Zostajesz włączony we wspólnotę Kościoła.	BRAK
	Pole Pierwsza Spowiedź Święta	Jesteś już po spowiedzi.	Odwracasz karty: Grzech ciężki, Niemoc i Ziemskie sprawy.
	Pole Pierwsza Komunia Święta	Jesteś już po Pierwszej Komunii Świętej.	Bierzesz kartę Msza święta.
	Pole Bierzmowanie	Przed Sakramentem Bierzmowania spowiadasz się. Jeżeli miałeś grzech ciężki, zostaje on zgładzony. Przyjąłeś Ducha Świętego.	Bierzesz kartę Duch Święty działa. Odwracasz karty: Grzech ciężki, Niemoc i Ziemskie sprawy.
	Pole Sakrament Małżeństwa lub Kapłaństwa	Przed Sakramentem spowiadasz się. Jeżeli miałeś grzech ciężki, zostaje on zgładzony. Przyjmujesz Sakrament Małżeństwa lub Kapłaństwa albo powołanie do życia zakonnego.	Odwracasz karty: Grzech ciężki, Niemoc i Ziemskie sprawy.

POLE SAKRAMENTU NAMASZCZENIA CHORYCH

Sakrament Namaszczenia Chorych – korzystasz z tego sakramentu, jeżeli staniesz na tym polu.

	Pole Sakramentu Namaszczenia Chorych	Spowiadasz się i przyjmujesz Sakrament Namaszczenia Chorych.	Odwracasz karty: Grzech ciężki, Niemoc i Ziemskie sprawy.
---	---	--	---



SĄD BOŻY

Po tym jak dotrzesz do pola **Sąd Boży**, zakończy się twoje ziemskie życie.

ŚMIERĆ Z GRZECHEM CIĘŻKIM

Umierając z grzechem ciężkim, możesz trafić do piekła, ale masz jeszcze szansę zwrócić się do Boga. Powiedz „**Jezu, ratuj!**”, a wzbudisz **żal doskonały** w godzinie twojej śmierci i pójdziesz w stronę Nieba.

Grając z dziećmi, dorosły może zadać pytanie dziecku „Czy chcesz iść do Nieba? Jeżeli tak, powiedz: „**Jezu, ratuj!**”. Po wypowiedzeniu tych słów przez dziecko wyjaśnij, że wzbudziło żal doskonały, a więc Bóg wybaczył mu grzech ciężki. Jeśli w chwili śmierci wzbudziłeś żal doskonały, odwracasz kartę **Grzech ciężki** i kontynuujesz grę, idąc w stronę Nieba.

Jeśli nie wzbudziłeś żalu doskonałego, umierając w grzechu ciężkim, idziesz w stronę piekła.

IDZIESZ W STRONĘ NIEBA

Jeżeli nie masz w bieżących kartach karty **Grzech ciężki**, idziesz w stronę **Nieba**. Bierzesz wszystkie swoje karty, które zdobyłeś przez całą grę (również te odwrócone tyłem), i odbywa się **Sąd Boży**. Wygląda to następująco:

- 1. Stajesz w czyścicu na polu nr 60.**
- Każda karta **Grzech ciężki**, którą zachowałeś, **dodaje 10 pól** do przebycia w czyścicu.
- Sprawdzasz, ile masz kart **Odpust zupełny** i **Odpust częściowy**. Każdy **odpust** oznacza **10 pól mniej** w czyścicu.
- Sprawdzasz karty dobra. Posiadanie **4 kart dobra** oznacza **10 pól mniej** w czyścicu.
- Sprawdzasz karty utrudniające życie (**Niemoc, Ziemskie sprawy**). Każda taka karta oznacza **10 pól mniej** w czyścicu.
- Po tym podsumowaniu **kontynuujesz grę w czyścicu** lub **Niebie**.

Przykład 1:

1. Z pola **Sąd Boży** przenosisz pionka na **pole nr 60** w czyścću.
2. Miateś 1 kartę **Odpust zupełny** – odliczasz 10 pól mniej w czyścću (stajesz na pole nr 50).
3. Przez całe życie zbierałaś **5 kart dobra** – odliczasz 10 pól mniej w czyścću (1 x 4 karty – stajesz na pole nr 40).
4. Zebrałaś w trakcie życia 1 kartę **Ziemskie sprawy** – odliczasz 10 pól mniej w czyścću (stajesz na pole nr 30).
5. Z pola nr 30 w następnej kolejce kontynuujesz swoją drogę przez czyścćiec do Nieba.

Przykład 2:






1. Z pola **Sąd Boży** przenosisz pionka na pole nr 60 w czyścću.
2. Miateś 1 kartę **Grzech ciężki** – doliczasz 10 pól w czyścću (stajesz na pole nr 70).
3. Przez całe życie zbierałaś **12 kart dobra** – odliczasz 30 pól mniej w czyścću (3 x 4 karty – stajesz na pole nr 40).
4. Zebrałaś w trakcie życia 2 karty **Ziemskie sprawy** oraz 2 karty **Niemoc** – odliczasz 40 pól mniej w czyścću (nie masz w czyścću do przebycia żadnych pól, **trafiasz prosto do Nieba**).

Trafiając do Nieba, zostajesz świętym!

Alleluja! **Gratulacje!**

PORUSZANIE SIĘ PO CZYŚCĆCU

Stając na poszczególne pola w czyścću, należy:


 <p><i>uśmiech</i></p>	Uśmiechnąć się do wszystkich	 <p><i>na baczność stój</i></p>	Stać na baczność przez jedną kolejkę
 <p>5x <i>przysiad</i></p>	Zrobić 5 przysiadów	 <p><i>Cii...</i></p>	Nie odzywać się ani słowem przez całą kolejkę aż do twojego następnego ruchu
 <p><i>miłe słowo</i> IP</p>	Powiedzieć miłe słowo osobie po prawej stronie		



PORUSZANIE SIĘ PO NIEBIE

- **WSTAWIENICTWO NA ZIEMI** – wstawiasz się za tymi, co są na ziemi – wybierasz konkretną osobę, jeżeli jest ich więcej na planszy. Może tę, która bardziej potrzebuje Bożej pomocy? To ten gracz bierze kartę **Spotkanie ze świętym**.

- **WSTAWIENICTWO W CZYŚĆCU** – wstawiasz się za tymi, co są w czyścicu – jeżeli na planszy jest więcej osób, wybierasz jedną z nich. Może tę, która bardziej potrzebuje Bożej pomocy? Osoba ta idzie **o 10 pól** w czyścicu **do przodu**. Jeżeli stanęła na pole z zadaniem, musi je wykonać.



Mamy nadzieję, że dobrze się bawiłeś, grając w naszą grę i zapragnąłeś dojść do Nieba w prawdziwym życiu. Tego Ci z całego serca życzymy. **Do zobaczenia w Niebie!**

Autorzy gry:

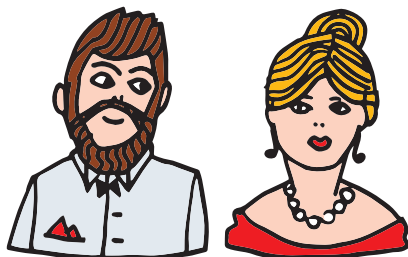
Marta i Mateusz Kwiecińscy wraz z dziećmi:
Jasiem, Krzysiem, Ignasiem i Tobisiem





DODATKI UROZMAICAJĄCE GRĘ



Droga do Nieba



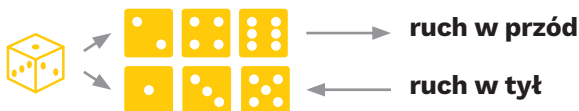
Zawartość dodatków:

- żółta i szara kostka
- pionek Pan Jezus 👑 i pionek szatan 🖤
- karty: mąż, żona, siostra, ksiądz

PAN JEZUS I SZATAN



Pan Jezus  i **szatan**  zaczynają grę od pola **Sakrament Małżeństwa** lub **Kapłaństwa**. Rzucasz dwiema kostkami po każdej skończonej przez graczy kolejce. **Kostka żółta oznacza ruch Jezusa, a szara szatana.**

Jeśli wypadnie na kostce **parzysta cyfra (2,4,6) ruszasz się do przodu** o tyle oczek, ile wypadło na kostce, a jeśli **nieparzysta (1,3,5) ruszasz się do tyłu** o tyle oczek, ile wypadło na kostce.



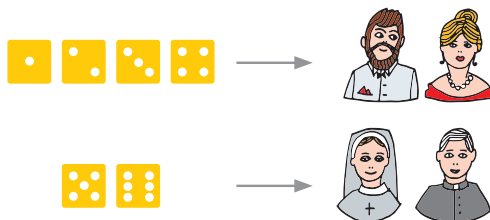
Gdy Jezus lub szatan dojdą do końca planszy (pole **Sąd Boży**), idą później od pierwszego pola na planszy (z wizerunkiem dziecka).







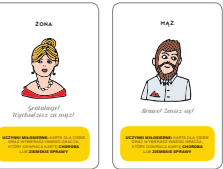

Gdy Jezus trafi na szatana, oczywiście Pan Jezus wygrywa!

Spotkanie z:	Gdy spotkacie się na jednym polu	Skutki pola na planszy
 Pan Jezus	Spowiadasz się (odwracasz karty Grzech ciężki, Niemoc i Ziemskie sprawy) i zdobywasz karty Msza święta i Duch Święty działa .	Jeśli spotkasz się na polu z Panem Jezusem, pierwotne negatywne znaczenie pola nie ma znaczenia i nie wywołuje żadnego skutku dla gracza. Pozytywne pole np. Msza święta , czy Spotkanie ze świętym wywołują normalne skutki, tak jak w zwykłym trybie.
 szatan	Grzeszysz ciężko (bierzesz kartę Grzech ciężki – sprawdź działanie karty).	Jeśli spotkasz się na polu z szatanem, pierwotne pozytywne znaczenie pola nie ma znaczenia i nie wywołuje żadnego skutku dla gracza. Negatywne pola np. Niemoc , czy Ziemskie sprawy wywołują normalne skutki, tak jak w zwykłym trybie.

POWOŁANIE

Po przejściu pola **Sakrament Małżeństwa** lub **Kapłaństwa** wybierasz powołanie – rzucasz kostką i jeśli wypadnie 1-4, decydujesz się na życie małżeńskie, jeśli wypadnie 5-6, zostajesz księdzem lub siostrą zakonną (w zależności od twojej płci).



Gdy jesteś:	I staniesz na polu	Skutek w grze
 <p>KSIĄDZ</p>	<p>MSZA ŚWIĘTA</p> 	Gdy odpowiesz na pytanie, dostajesz kartę Msza święta i odprawiasz dla jeszcze jednego gracza Mszę świętą (wybierasz gracza, który dostaje kartę Msza święta).
	<p>REKOLEKCJE</p> 	Gdy odpowiesz na pytanie, dostajesz kartę Rekolekcje i odprawiasz rekolekcje dla jeszcze jednego gracza (wybierasz gracza, który dostaje kartę Rekolekcje).
 <p>SIOSTRA ZAKONNA</p>	<p>UCZYNKI MIŁOSIERNE</p> 	Gdy odpowiesz na pytanie, dostajesz kartę Uczynki miłosierne i zachęcasz do tych uczynków jeszcze jednego gracza (wybierasz gracza, który dostaje kartę Uczynki miłosierne).
	<p>REKOLEKCJE</p> 	Gdy odpowiesz na pytanie, dostajesz kartę Rekolekcje i zachęcasz do pojechania na rekolekcje jeszcze jednego gracza (wybierasz gracza, który dostaje kartę Rekolekcje).
 <p>ŻONA lub MĄŻ</p>	<p>UCZYNKI MIŁOSIERNE</p> 	Gdy odpowiesz na pytanie, dostajesz kartę Uczynki miłosierne i pomagasz innemu graczowi i dlatego ten gracz odwraca jedną kartę: Niemoc lub Ziemskie sprawy .

POPRAWNE ODPOWIEDZI NA PYTANIA

1. a	26. b	51. a	76. c
2. b	27. a	52. c	77. c
3. a	28. c	53. a	78. c
4. c	29. b	54. c	79. c
5. a	30. c	55. b	80. a
6. b	31. b	56. c	81. a
7. c	32. a	57. a	82. c
8. c	33. b	58. b	83. a
9. c	34. c	59. a	84. c
10. b	35. a	60. a	85. a
11. b	36. c	61. c	86. c
12. c	37. a	62. c	87. a
13. b	38. b	63. b	88. b
14. c	39. c	64. b	89. a
15. c	40. c	65. c	90. c
16. b	41. a	66. a	91. b
17. a	42. b	67. b	92. a
18. a	43. c	68. a	93. a
19. b	44. b	69. b	94. c
20. b	45. a	70. c	95. b
21. c	46. b	71. b	96. b
22. a	47. a	72. b	97. a
23. b	48. a	73. a	98. a
24. c	49. b	74. b	99. c
25. b	50. a	75. b	100. a



Autorzy gry: Marta i Mateusz Kwieciński wraz z dziećmi:
Jasiem, Krzysiem, Ignasiem i Tobisiem

www.drogadonieba.com

 **DrogadoNiebaGRA**

 **droga_do_nieba_com**

Projekt graficzny: Aleksandra Nowicka-Wszotek, Bless code
www.blesscode.pl



DROGA
do
nieba

www.drogadonieba.com



DrogadoNiebaGRA



[droga_do_nieba_com](https://www.instagram.com/droga_do_nieba_com)

