

The Word: Bible Study Game

Before you begin:

- Each player must have a 15 card deck with no more than 3 of any 1 common card (Tan or Black), 2 of any 1 Uncommon (green) card, or 1 of any rare (rainbow) card. Promo Common Cards (Blue) are treated as Common cards for deck building. Promo Rare cards (Purple) are treated as rare cards for deck building.
- Each player has 7 “World Slots” (imaginary spaces on the table) in which to play cards.
- A player may have only 1 card in each world slot. Your World Slots begin empty of cards.
- Shuffle and decide who goes first. Then each player draws 7 cards.

Objective: Be the first person to raise another player from the beginning point of 0 Personal Faith Points to 20.

Begin play:

1. Draw a card.
2. Play a Card. Play a card into a World Slot. To play a card it must be placed facedown in a Slot and its scripture reference quoted to flip it face up and bring it into play. A facedown card may be brought into play to affect a character in your turn or you may leave it facedown to play during another player’s turn. Cards can not be played from your hand during another players turn (except for quick cards)
 - * Character Cards (blood drop icon) are played on your turn only (unless set facedown on your turn) and remain in play until overpowered or discarded.
 - * Lesson Cards (page icon) are played during your Teaching session or set facedown to be played later. Lessons are discarded at the end of the turn in which they are played, at the same time their effects fade from the game. (NOTE: X icon cards are Negative Effect Lesson cards.) Selected attribute stat enhances a target character.
 - * Quick Cards (check-mark icon) may be played at any time from hand or from facedown set and they are immediately discarded. Otherwise they are played like lesson cards and their effects last until end of turn.
3. Teaching Attempt. This may happen only once per turn. (Not on the 1st players first turn). A Character in play may be selected for a “Teaching Attempt”. That Character may use one of its three stats Faith (top) Hope (middle) Love (bottom) and use that stat to teach with. Any Lesson or Quick card modifications will be using the same stat.
 - * The other player may “disrupt” the Teaching Attempt by playing his/her own Character in the same manner. The Character with the lowest selected stat after all modifications is discarded. If the Characters stats are equal after all modifications then the Disruptor is discarded.
 - * If the Teaching Attempt is successful then the final modified Attribute stat is added to the target player’s Personal Faith Points and the Teaching Character remains in play with a permanent +1 to the stat used to Teach with (only 1

such addition can be made per stat).

- * If the Teaching Attempt is not successful then the Teaching Character is discarded and the Disruptor remains in play with a permanent -1 to its disrupting stat (a stat can not be made negative in this way, just down to 0).
4. Discard down to 7 cards in hand then the next player begins his/her turn.

Note: If you are out of cards in your Draw Pile shuffle your Discard Pile into a new Draw Pile. This new Draw Pile will not include any cards that have been “removed from the game”.

Ability Icons: *Abilities may happen only once per turn.*



Hourglass Icons:

An hourglass icon may appear on a card, denoting “Fasting.” “Fasting” allows a card to be removed from play for a selected number of turns, during which time the card cannot be used or affected by any in game action. The number of turns a card remains in a “Fasting” state is denoted by the number next to the Hourglass icon in the card’s effect text area. If no number is present then the card may be placed in a “Fasting” state indefinitely.

In some situations the Hourglass icon may be followed by a card type icon, or card name. If this icon, or named card, is present, then any card of that type, or with that card name, may be chosen by the controlling player to be placed in the “Fasting” state instead of the effecting card.

For each turn that a card remains in a “Fasting” state, a bonus of 1, is added to each of that card’s attributes. When the card is returned to play the card’s controller adds the accumulated bonus for that card (+1 per turn) to each of the card’s attributes. For example: If a card with all base attributes of 1 is placed in a “Fasting” state on turn 1 and remains in “Fasting” for 2 turns, returning to play on turn 4, that card will have an accumulated bonus of + 2 to all attributes for the remainder of the turn.


NOTE: Bonuses accumulated through “Fasting” last until the end of the turn during which the “Fasting” card was returned to play.



X Icons:

An X icon may appear on a card, denoting “X equals.” “X Equals” allows a card to gain a bonus to any one stat. X = bonus number to any one stat. The number for X is found by counting the number of cards of the noted card type that has been played this turn up to the point of playing the card with the X icon.





For Example:  would be the number of lesson cards that you have played this turn. Then you would add that number to any one stat.

The X icon may also be followed with the name of a card and the same rulings would apply. For every time the named card was played by you this turn then X gains 1. Then X is added to any one stat.



Negate/Discard Icon:

The negate/discard icon means to negate and discard any one of the designated card type, or card name, from play, or that is being played.



For Example:   means to negate and discard any lesson card that the player


wishes to target. Also:  All  means to discard ALL lessons in play.



Search Icon:

Search your draw pile for a copy of the named card or of a certain card type and put it into your hand.

For Example:   means to search your draw pile for any lesson and put it into

your hand.  **"Man of Sorrows"** means to search your draw pile for a card named "Man of Sorrows" and put it into your hand.



Equip Icon:

Equips are handled like lesson card except they remain on the character after a teaching attempt. Equip cards may not be used to disrupt with. A character that is disrupting a teaching attempt must discard all equip cards.

La palabra: Juego del estudio de la biblia

Antes de usted comience:

- Cada jugador debe tener una baraja 15 sin más de 3 de cualquier tarjeta 1 común (Tan o negro), 2 de cualquier tarjeta (verde) 1 infrecuente, o 1 de cualquier tarjeta rara (del arco iris). Las tarjetas comunes del Promo (azules) se tratan como tarjetas comunes para el edificio de la cubierta. Las tarjetas raras del Promo (púrpuras) se tratan como tarjetas raras para el edificio de la cubierta.
- Cada jugador tiene 7 “mundo ranura” (los espacios imaginarios en la tabla) en los cuales para jugar a tarjetas.
- Un jugador puede tener solamente 1 tarjeta en cada ranura del mundo. Sus ranuras del mundo comienzan vacío de tarjetas.
- Mézclese y decida quién va primero. Entonces cada jugador dibuja 7 tarjetas.

Objetivo: Sea la primera persona para criar a otro jugador del punto del principio de los puntos personales de 0 fes a 20.

Comience el juego:

1. Dibuje una tarjeta.
2. Juegue una tarjeta. Juegue una tarjeta en una ranura del mundo. Para jugar una tarjeta debe ser facedown puesto en una ranura y su referencia de la escritura cotizadas para moverla de un tirón cara arriba y para traerla en juego. Una tarjeta del facedown se puede traer en juego para afectar a un carácter en su vuelta o usted puede dejarle el facedown para jugar durante la vuelta de otro jugador. Las tarjetas no se pueden jugar de su mano durante otra vuelta de los jugadores (a excepción de tarjetas rápidas)
 - * Las tarjetas de carácter (icono de la gota de sangre) se juegan en su vuelta solamente (a menos que facedown del sistema en su vuelta) y permanecen en juego hasta dominado o desechado.
 - * Las tarjetas de la lección (icono de la página) se juegan durante su facedown del curso o del sistema que se jugará más adelante. Las lecciones se desechan en el final de la vuelta en la cual se juegan, al mismo tiempo sus efectos se descoloran del juego. (NOTA: Las tarjetas del icono X son tarjetas de la lección del efecto negativo.) El stat seleccionado de la cualidad realiza un carácter de la blanco.
 - * Las tarjetas rápidas (icono de la marca de cotejo) se pueden jugar en cualquier momento la mano o de sistema del facedown y de ellas se desechan inmediatamente. Si no se juegan como tarjetas de la lección y sus efectos por último hasta el final de la vuelta.
3. Tentativa de enseñanza. Esto puede suceder solamente una vez por vuelta. (No en la 1ra de los jugadores vuelta primero). Un carácter en juego se puede seleccionar para una “tentativa de la enseñanza”. Ese carácter puede utilizar uno de su amor (medio) (superior) de la esperanza de la fe de tres stats (parte inferior) y utilizar ese stat para enseñar con. Cualquier lección o modificación rápida de la tarjeta utilizará el mismo stat.
 - * El otro jugador puede “interrumpir” la tentativa de la enseñanza jugando su propio carácter de manera semejante. El carácter con el stat seleccionado más bajo después de todas las modificaciones se desecha. Si los stats de los caracteres son iguales después de que todas las modificaciones entonces el interruptor se desechen.
 - * Si la tentativa de la enseñanza es acertada entonces el stat modificado final de la cualidad se agrega a los puntos personales de la fe del jugador de la blanco y sigue habiendo el carácter de enseñanza en juego con +1 permanentes al stat usado para enseñar con (solamente 1 tal adición se puede hacer por el stat).
 - * Si la tentativa de la enseñanza no es acertada entonces el carácter de enseñanza se desecha y el

interruptor permanece en el juego con una permanente - 1 a su stat de interrupción (un stat no se puede hacer negativo de esta manera, apenas abajo a 0).

4. El descarte abajo a 7 tarjetas a disposición entonces el jugador siguiente comienza su vuelta.

Nota: Si usted es fuera de tarjetas en su barajadura de la pila del drenaje su pila del descarte en un nuevo dibuje la pila. Esta nueva pila del drenaje no incluirá ninguna tarjetas que “se han quitado del juego”.

Iconos de la capacidad: Las capacidades pueden suceder solamente una vez por vuelta.



Iconos del reloj de arena:

Un icono del reloj de arena puede aparecer en una tarjeta, denotando el “ayuno.” El “ayuno” permite que una tarjeta sea quitada del juego para un número seleccionado de vueltas, mientras tanto la tarjeta no se puede utilizar o afectar por cualesquiera en la acción del juego. El número de vueltas que una tarjeta permanece en un estado de “ayuno” es denotado por el número al lado del icono del reloj de arena en el card' área de texto del efecto de s. Si no hay número presente entonces la tarjeta se puede colocar en un estado de “ayuno” indefinidamente.

En algunas situaciones el icono del reloj de arena se puede seguir por un tipo de tarjeta icono, o nombre de tarjeta. Si este icono, o tarjeta nombrada, está presente, después cualquier tarjeta de ese tipo, o con ese nombre de tarjeta, se puede elegir por el jugador que controla que se colocará en el estado de “ayuno” en vez de la tarjeta de cumplimiento.


Para cada vuelta que una tarjeta permanece en un estado de “ayuno”, una prima de 1, se agrega a cada uno de eso card' cualidades de s. Cuando la tarjeta se vuelve para jugar el regulador de la tarjeta agrega la prima acumulada para esa tarjeta (+1 por vuelta) a cada uno de las cualidades en esa tarjeta. Por ejemplo: Si una tarjeta con todas las cualidades bajas de 1 se coloca en un estado de “ayuno” en la vuelta 1 y permanece en el “ayuno” para 2 vueltas, volviendo para jugar en la vuelta 4, que la tarjeta tendrá una prima acumulada de + 2 a todas las cualidades para el resto de la vuelta.

NOTA: Las primas acumularon con el “ayuno” pasado hasta el final de la vuelta durante la cual la tarjeta de “ayuno” fue vuelta para jugar.



Un icono de X puede aparecer en una tarjeta, denotando “iguales de X.” Los “iguales de X” permiten que una tarjeta gane una prima a cualquier un stat. X = número de la prima a cualquier un stat. El número para X es encontrado contando el número de tarjetas del tipo de tarjeta conocido que se ha jugado esta vuelta hasta el punto de jugar la tarjeta con el icono de X.




Por ejemplo:  sea el número de tarjetas de la lección que usted ha jugado esta vuelta. Entonces usted agregaría ese número a cualquier un stat. El icono de X se puede también seguir con el nombre de una tarjeta y los mismos actos se aplicarían. Para cada vez que la tarjeta nombrada fue jugada por usted este los aumentos 1. de la vuelta entonces X. Entonces X se agrega a cualquier un stat.



El icono de la negación/del descarte significa negar y desechar del tipo de tarjeta señalado, o el nombre de tarjeta, del juego, o ése se está jugando.



Por ejemplo:  medios de negar y de desechar cualquier tarjeta de la lección que




el jugador desee apuntar. También:  Todos  medios de desechar TODAS LAS lecciones en juego.




Busque su pila del drenaje para una copia de la tarjeta nombrada o de cierto tipo de tarjeta y póngala en su mano.



Por ejemplo:  medios de buscar su pila del drenaje para cualquier lección y de



ponerla en su mano.  El "hombre de dolores" significa buscar su pila del drenaje para una tarjeta nombrada "hombre de dolores" y ponerla en su mano.



Equipe Icono:

Equipa son manejados como tarjeta de lección menos ellos se queda en el carácter después de una tentativa docente. Equipe tarjetas no pueden ser utilizadas para interrumpir con. Un carácter que interrumpe una tentativa docente debe desechar todo equipo tarjetas.