



About the Game:

You are in Brazil trying to bring souls to Christ. Those who baptize the most people are more righteous. Therefore, you must do everything possible to sabotage the baptisms your rival missionaries are planning, while succeeding on your own!

Setup:

- Shuffle the Investigator and Progress Cards. Place in two decks on the table.

Initial Investigator Draft:

- Each player gets 3 Investigator Cards (face down).
- These 3 Investigator Cards **are then drafted** (Each player chooses one card to keep, and passes the rest to the left until all cards have been chosen).
- The chosen Investigator Cards are placed face up in front of each player.

Progress Card Draft:

- Each player gets 5 Progress Cards (face down).
- These cards **are then drafted**. The chosen Progress Cards are kept in the hand of each player.

Play structure:

- Beginning with the person “born” least recently; each player plays one Progress Card a turn. **This is not optional, and must be done even if it is detrimental.** If playing the card creates a series of events and effects, all of the effects resolve before the next player takes his or her turn.
- Continuing clockwise, each player continues to play one progress card a turn.
- Once all 5 Progress Cards have been played, do another progress card draft. Play begins with the next person to the left.
- If the Progress Deck runs out, shuffle the discards back in.

Here you can see two investigators. Soft is baptized without a single Lesson taught. Because Typical has been taught lesson 5 twice, it only has 3 progress points.

Types of Cards: Investigator Cards:

- In order to Baptize an Investigator Card, the card must have a number of Progress Points greater than or equal to the challenge level (top-left) on the card. Baptized Investigator Cards are removed from the game so the Points (bottom-right) can be counted at the end of the game.
- When an investigator card is Baptized, it is replaced with the top Investigator Card from the Deck, and progress cards are discarded.

Progress Cards:

There are 3 main types of Progress Cards: Lesson Cards, Bonus Cards, and Special Cards.

- **Lesson Cards** are the main type of Progress Card. There are 5 main lessons that the missionaries are to teach investigators. Each lesson taught an investigator adds one Progress Point to that Investigator Card. However, **repeat lessons do not count for Progress Points!** (see figure)
- **Bonus Cards** add Progress Points unconditionally. These are especially valuable to advance the Progress Point total beyond 5. Alternatively, these may be negative and are usually played on opponent's Investigator Cards, making Baptism more difficult.
- **Special Cards** perform a variety of functions. When these are played, the effect is carried out **as completely as possible**, then discarded.

Winning the Game:

- The game is over when an Investigator is Baptized and there are no Investigators to replace them from the Investigator Deck. He or she with the most points wins.
- In a four-player game, the teams combine Baptized Investigator Cards. In a two-player game, the players may want to play with only half of the Investigator Deck.



Not Baptized



Baptized!



Sobre o jogo:

Você está no Brasil tentando trazer almas para Cristo. Aqueles que batizar a maioria das pessoas são mais justos. Portanto, você deve fazer todo o possível para sabotar os batismos seus missionários rivais estão planejando, enquanto o sucesso em seu próprio país!

Setup:

- Misturar o investigador e Progresso Cards. Coloque em dois pavimentos sobre a mesa.

Projecto Investigator inicial:

- Cada jogador recebe três cartões Investigador.
- Estes três investigador cartões são, **então, elaborados** (Cada jogador escolhe um card para manter, e passa o restante para a esquerda até que todas as cartas foram escolhidos).
- Os Cartões de Investigador escolhidos são colocadas viradas para cima na frente de cada jogador.

Cartão Progresso Projecto:

- Cada jogador recebe 5 Cartões de Progresso .
- Estes cartões são, então, elaborados. Os Cartões de Progresso **escolhidos** são mantidos na mão de cada jogador.

Jogue estrutura:

- Começando com a pessoa "nasceu" menos recentemente, cada jogador joga um cartão Progress uma vez. **Isto não é opcional, e deve ser feito mesmo que seja prejudicial.** Se jogar o cartão cria uma série de eventos e efeitos, todos os efeitos resolver antes que o próximo jogador tem a sua vez.
- Continuando no sentido horário, cada jogador continua a jogar um card progresso de um turno.
- Uma vez que todos os 5 cartões Progresso foram jogados, não um outro projecto de cartão de progresso. O jogo começa com a próxima pessoa para a esquerda.
- Se a plataforma Progress se esgota, embaralhar as rejeições para trás dentro

Aqui você pode ver dois investigadores. Suave é batizado sem um único Lição ensinada. Porque típica tem sido ensinado lição 5 duas vezes, só tem 3 pontos de progresso.

Tipos de cartões:

Cartões de investigador:

- A fim de Batizar um cartão Investigador, o cartão deve ter um número de Pontos de progresso maior ou igual ao nível de desafio (superior esquerdo) no cartão. Batizados Cartões Investigador são removidas do jogo para os pontos (inferior direito) pode ser contado no final do jogo.
- Quando um cartão de investigador é batizado, ele é substituído com a parte superior do cartão Investigador da Deck, e os cartões de progresso são descartados.

Cartões de progresso:

Existem três tipos principais de Andamento: os cartões de aula, blocos de bônus, e cartões especiais.

- Cartões de aula** são o principal tipo de cartão Progress. Existem 5 principais lições que os missionários estão a ensinar pesquisadores. Cada lição ensinada um investigador acrescenta um ponto de progresso para esse cartão de investigador. No entanto, **lições repetidas não contam para Pontos de progresso!** (ver figura)
- Cartões de bônus** adicione pontos Progresso incondicionalmente. Estes são especialmente valiosos para o avanço do total Progress ponto além do 5. Alternativamente, estas podem ser negativas e são normalmente jogados em Investigador Cards do oponente, fazendo com que o Batismo mais difícil.
- Cartões Especiais** executar uma variedade de funções. Quando estes são jogados, o efeito é realizado tão **completamente quanto possível**, então descartada.

Ganhar o jogo:

- O jogo termina quando um investigador for batizado e não há investigadores para substituí-los a partir da plataforma Investigator. Ele ou ela com mais pontos ganha.
- Em um jogo de quatro jogadores, as equipes combinam Batizado investigador Cards. Em um jogo de dois jogadores, os jogadores podem querer jogar com apenas a metade da plataforma Investigator.



Não Batizado



Batizado!