

## La travesía del pañuelo

El blanco de los Conquistadores (o Exploradores en España) es «el mensaje del advenimiento a todo el mundo de mi generación».

En este juego semicooperativo, es decir, todos juegan juntos contra el mazo de cartas, tu misión es llevar el evangelio a los cuatro rincones de la Tierra. Sin embargo, enfrentarás varias tentaciones que pueden hacerte renunciar a esta misión e incluso perder algo muy valioso: tu pañuelo. Hay cartas de Pecado mezcladas en el mazo; si tomas una y no tienes la carta Jesús para protegerte, perderás tu pañuelo y serás eliminado del juego.

Ganan los jugadores que permanezcan en el juego cuando se revele la última carta del Triple mensaje angélico, manteniendo su pañuelo hasta el final por ser puros, bondadosos y leales, resistiendo firmes ante todas las tentaciones.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Primero, separa las cartas de Pañuelo, Pañuelo de líder, Jesús, Triple mensaje angélico y Pecado del mazo principal. Las cartas de Pañuelo de líder deben estar a la vista de todos. Luego, reparte una carta de Pañuelo y una de Jesús a cada jugador. Retira del juego las cartas de pañuelo sobrantes, si estás jugando con pocos jugadores.



Reparte cinco cartas adicionales a cada jugador, para que cada uno tenga siete cartas en la mano. Siete... ¿te suena el número?



Ahora abre una colección de cartas de Clase, es decir, una para cada tipo, y deja estas seis cartas «abiertas». Cada jugador puede descartarse de tres cartas para tomar cualquiera de estas cartas de Clase.



Finalmente, incluye una carta de Jesús adicional, Triple mensaje angélico y Pecado restantes de vuelta en el mazo. Baraja de nuevo y listo, la partida ya puede comenzar, empezando por el jugador más mayor.

### OBSERVACIÓN:

**Para partidas de parejas:** Añade solo 3 cartas de Pecado y 2 cartas de Jesús.

**Para partidas de tríos:** Añade 4 cartas de Pecado y 2 cartas de Jesús.

**Para partidas de cuatro a seis jugadores:** Añade todas las cartas disponibles.



## ¿CÓMO JUGAR?

Durante tu turno, puedes jugar tantas cartas como quieras de tu mano en una sola ronda. Pero ten cuidado: esta podría no ser la mejor estrategia. Debes jugar tus cartas antes de tomar una nueva del mazo.

Una vez que tomes una carta, tu turno termina inmediatamente, ¡incluso si es una carta excelente! Si la carta que tomaste es de Pecado, tendrás que encontrar una manera de deshacerte de ella para evitar ser eliminado.

Si es una de las cartas de los Triple mensaje angélico, revélala inmediatamente y colócala en el centro de la mesa.

Los ganadores serán quienes logren completar la predicación del Evangelio al revelar la cuarta carta del Triple mensaje angélico, manteniendo su pañuelo intacto hasta el final de la partida. ¡Ya está! ¿Qué estás esperando? ¡Adelante! Predica el evangelio, enfrenta las tentaciones, protege tu pañuelo y diviértete en esta emocionante travesía: ¡La travesía del pañuelo!



## CARTAS

**Pañuelo:** Es lo que nos identifica como Conquistadores. Cada jugador comienza el juego con una carta de Pañuelo delante de sí. Pero ¡cuidado! Si tomas una carta de Pecado y no logras deshacerte de ella, ¡perderás tu pañuelo y serás eliminado del juego! (6 cartas)



**Pecado:** Cuidado con estas cartas, pues son verdaderas trampas. Hay seis de ellas escondidas en el mazo. Si tomas una y no tienes cómo escapar, serás eliminado ya que perderás tu pañuelo. En ese caso, debes colocar la carta de Pecado sobre la carta del Pañuelo, indicando que fue un desafío insuperable en tu viaje. Sin embargo, si tomas una de estas cartas y logras escapar, deberás devolverla al mazo y barajarla de nuevo, porque el pecado siempre trae desorden a nuestras vidas. (6 cartas)



**Jesús:** ¡Esta carta es tu salvación! Todos los jugadores comienzan con una de estas cartas, porque Jesús siempre desea estar cerca de nosotros. Si tomas una carta de Pecado, la carta Jesús te da una segunda oportunidad, evitando que pierdas tu pañuelo. En ese caso, la carta Pecado



vuelve al mazo, colocándose donde el jugador quiera, y la carta de Jesús se descarta. (7 cartas)

**Triple mensaje angélico:** Nuestro blanco es difundir el Evangelio en los cuatro rincones de la Tierra. Al tomar una de estas cartas, muéstrala inmediatamente. El jugador que tome la cuarta y última carta completa la predicación en los cuatro rincones, y todos los jugadores que aún sigan en la partida ganan el juego. (4 cartas)



**Clases:** En nuestros clubes, al completar las clases somos investidos como líderes, ¿verdad? En este juego ocurre lo mismo: quien consiga reunir todas las seis cartas diferentes de clases se vuelve apto para ser investido como líder al cambiarlas por la carta Pañuelo de líder. Y como todo buen líder, es importante conocer a quienes abrieron el camino antes que nosotros. Por eso, esas cartas presentan a algunas de las grandes figuras que marcaron la historia del club de Conquistadores mundial: James White (pionero organizador, editor y líder del adventismo juvenil), Marjorie March (introdujo el uso del pañuelo en el uniforme), Henry Berg (creó la bandera y el himno), Laurence Skinner (primer director mundial), John Hancock (creó el emblema oficial) y Leo Ranzolin (fortaleció y expandió los camporais internacionales). Para facilitar tu «investidura», se permite cambiar cartas de clase repetidas con otros jugadores al final de cada ronda. (4 cartas de cada clase)

**Pañuelo de Líder:** Esta carta especial solo se puede obtener al reunir las seis Clases mencionadas anteriormente. Al alcanzar este ansiado logro, coloca el Pañuelo de Líder sobre tu carta de Pañuelo. Con este nuevo pañuelo ganas el privilegio de espiar la primera carta del mazo en todas las rondas para verificar si es una carta de Pecado o no. No deberías dar pistas a los demás jugadores sobre lo que hay en la primera carta del mazo. Pero si decides pasar el turno, ¡probablemente todos se darán cuenta de lo que «viene por ahí». Importante: el Pañuelo de Líder no se puede pasar a otro jugador. (4 cartas)



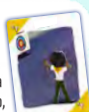
**Espada:** Al echar esta carta no tienes que tomar una carta y el siguiente jugador debe tomar dos cartas, a menos que pueda acumular otra igual (como probablemente ya estés acostumbrado al *Uno*). Si el jugador atacado toma una carta de Pecado, necesitará la carta de Jesús para no ser eliminado. Si toma dos Pecados, necesitará dos cartas de Jesús. Es posible acumular ataques, sumando siempre el número de cartas que el siguiente jugador tendrá que tomar: +2, +4, +6, y así sucesivamente. (6 cartas)



**Escudo:** Esta carta es tu protección. Cuando tomas una carta de Pecado, puedes colocar el escudo sobre ella, así ganas tiempo hasta que consigas una carta de Jesús extra o una carta de Lema. Si te sale antes otra carta de Pecado, serás eliminado. (5 cartas)



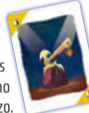
**Lema:** «El amor de Cristo me motiva». Si tomas una carta de Pecado y no tienes la carta de Jesús, esta carta te permite preguntar a otro jugador si tiene la carta de Jesús para salvarte. Si su respuesta es afirmativa, debe darte esa carta; después de todo, ¡Jesús nunca dejaría de ayudar a alguien necesitado! (3 cartas)



**Biblia:** Esta carta permite que saltes tu turno de jugar, así como la Biblia nos ayuda a pasar por las dificultades de la vida. (6 cartas)



**Camporí:** Al jugar esta carta, pasas tu turno y eliges un jugador que necesitará armar una «tienda» usando las siguientes tres cartas del mazo en solo un minuto. Si lo consigue, se queda con las tres cartas (o puede regalarlas a otros jugadores). Si no lo consigue, debe devolver las cartas al final del mazo. Si una de las tres cartas es de Pecado, deberá resolverla. (3 cartas)



**Símbolo de 3 lados:** Al jugar esta carta, puedes mirar las tres cartas siguientes del mazo y elegir una para ti. Después de tu elección, devuelve las dos cartas restantes al mazo en el mismo orden en que estaban. (5 cartas)

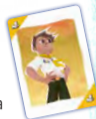


**Orden cerrado:** Da un «media vuelta» y cambia el sentido del juego. El jugador que usó esta carta no necesita tomar una nueva carta en su turno.



Importante: retira estas cartas si están jugando en parejas. (4 cartas)

**Excelencia:** Como eres un Conquistador muy aplicado y ejemplar, esta carta te permite pedir una carta de regalo a otro jugador (dejando la elección a su criterio). Si quieres arriesgarte, puedes pedir directamente por una clase específica a cualquier jugador. Si el jugador elegido tiene la carta que solicitaste, debe entregártela. Pero si no la tiene, pierdes la oportunidad de ganar una carta nueva. (4 cartas)



**Especialista:** Como un Conquistador experimentado y lleno de especialidades, puedes usar esta carta para barajar el mazo y tratar de dispersar (y hasta escapar) de las cartas de Pecado. (3 cartas)



**Saludo Maranata:** Con ella puedes tomar cuatro nuevas cartas. Si tienes un Pañuelo de líder, puedes mirar las cartas antes de elegir una para ti y repartir las otras tres a los demás jugadores. Sin el Pañuelo de Líder, la elección es a ciegas. En partidas con número impar de jugadores, el jugador que usó esta carta quedará con una carta extra. En juego de parejas, cada jugador recibirá dos cartas. (4 cartas)



TUTORIAL EN VIDEO



## CRÉDITOS

Colección Safeliz Games

**Diseño del juego:** Vinícius A. Miranda

**Ilustraciones:** Anderson Nishimura

**Dirección de arte:** Dannilo A. Cerqueira

**Diseñadores gráficos:** Anne A. Artiaga y Dannilo A. Cerqueira

**Producción y desarrollo:** NPG – No Pierdas la Gracia

**Traducción:** Vinícius A. Miranda

**Consultores:** Save Point

**Edición:** Natalia Jonas

**CEO:** Tercio Marques

**CFO:** Sergio Mato Rhiner

**Coordinación de producción:** Rickson Nobre



Copyright © 2025 Editorial Safeliz

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial de este producto sin autorización por escrito.



REGLAS