
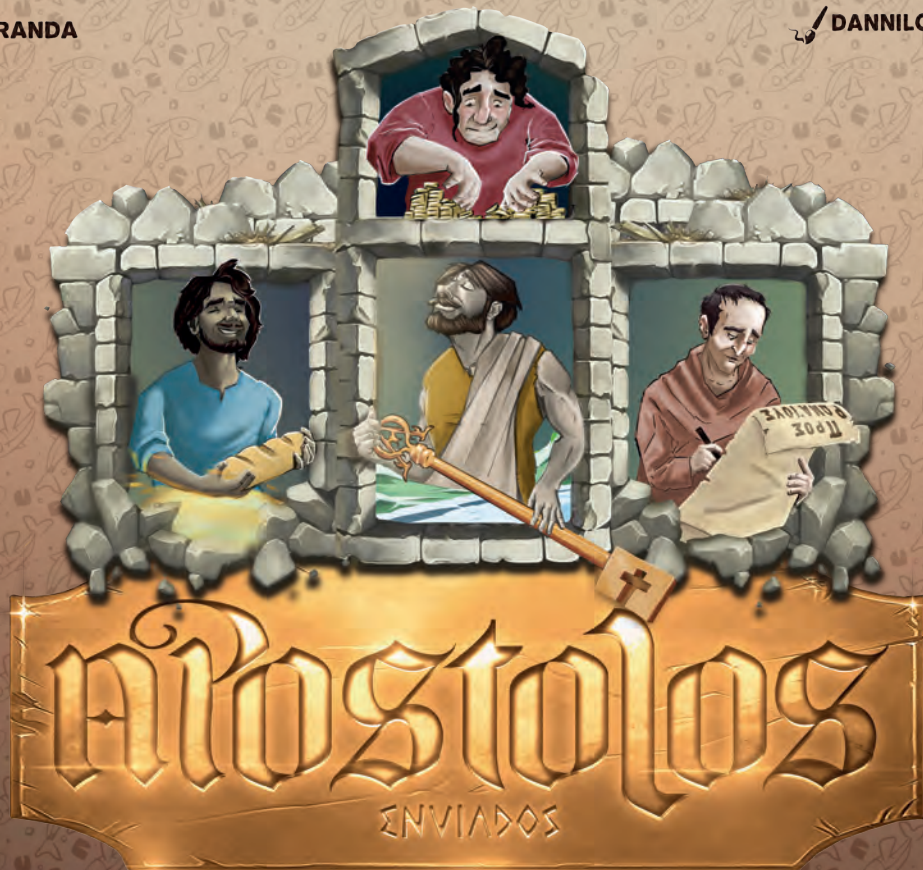
 VINÍCIUS A. MIRANDA

 DANNILO A. CERQUEIRA



REGLAS



INTRODUCCIÓN

En este juego, elegirás a uno de los apóstoles para construir las siete iglesias del Apocalipsis y propagar el Evangelio por el mundo. Para ello, necesitarás acumular monedas de influencia y también contar con un poco de suerte. Todos somos pecadores, incluso lo fueron los apóstoles; y cada uno tuvo cualidades positivas y negativas. En este juego, tú eliges al apóstol, pero será una moneda (cara o cruz) la que decidirá qué cualidad usará.

De esta manera, el jugador puede terminar siendo “forzado” a hacer algo que no quisiera, como dice Romanos 7: 18-19: “Yo sé que en mí, es decir, en mi carne, nada bueno habita. Aunque deseo hacer lo bueno, no soy capaz de hacerlo. De hecho, no hago el bien que quiero, sino el mal que no quiero”.

Por ejemplo, Pablo fue un gran constructor de iglesias, pero también fue Saulo, el perseguidor. Pedro recibió las llaves del Reino de Jesús, pero también negó a Jesús. Todos tomamos decisiones buenas y malas en algún momento.

Cada jugador recibirá cartas de iglesias, grupos pequeños, sinagogas, etc. Necesitarás monedas de influencia para construir las estructuras indicadas en tus cartas. En cada ronda, ganarás estas monedas, dependiendo de algunos factores y de las construcciones ya realizadas. El objetivo final es ser el primero en construir las siete iglesias del Apocalipsis.

ATENCIÓN

Construir las siete iglesias no será tarea fácil. Quién lo consiga será proclamado el gran vencedor. Y si, además, logra edificarlas en el mismo orden en que aparecen en la Biblia, podrá recibir el título honorífico de Gran Evangelista.

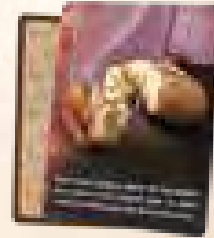
COMPONENTES



8 cartas de personajes



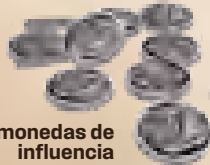
28 cartas de iglesias
del Apocalipsis
(4 cartas de cada iglesia)



52 cartas generales



1 moneda estilo
"cara y cruz"



40 monedas de
influencia



1 llave del Reino

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1. Preparación de la mesa:** Coloca las cartas de las iglesias del Apocalipsis en un mazo y las cartas generales en otro, ambos boca abajo en el centro de la mesa. Reúne todas las monedas de influencia para formar el banco, un montón común al alcance de todos los jugadores. Cada jugador tomará o devolverá monedas directamente del banco cuando corresponda.
- 2. Distribución de cartas:** Separa y baraja las cartas del Apocalipsis y reparte una a cada jugador (las demás se adquieren durante el juego). A continuación, baraja las cartas generales y reparte cinco a cada jugador.

- 3. Llave del Reino (quién comienza):** Entrega la Llave del Reino al jugador de mayor edad. Esa persona comenzará la selección de personajes de la primera ronda.

PARTIDA PARA DOS O TRES JUGADORES
La única diferencia es que cada jugador elige dos personajes y juega en los turnos de ambos personajes seleccionados.

CÓMO JUGAR

Selección inicial de personajes: Comienza el jugador que tenga la Llave del Reino (en la primera ronda, el de mayor edad; en las rondas siguientes, quien recibió la Llave por haber elegido Pedro en la ronda anterior), que toma todas las cartas de personaje y, sin mirarlas, selecciona una y la coloca boca abajo en el centro de la mesa. Entonces, mira las cartas de personajes restantes y elije con qué personaje jugar en la primera ronda. Luego, le pasa el resto de las cartas al jugador a su izquierda, quien elige un personaje y le pasa el resto de las cartas al siguiente jugador, hasta que todos los jugadores eligen un personaje. Si están jugando entre cinco jugadores, el último puede tomar también la carta de personaje que quedaba boca abajo en el medio de la mesa, elegir y dejar la que no quiera boca abajo en el centro.

Atención: No reveles cuál es tu personaje hasta que el jugador con la llave del Reino lo llame por su nombre.

Turno de acción: Conforme el jugador con la llave del Reino llama a los personajes en orden (verifica el número junto a su nombre), el jugador revela quién es, recibe dos monedas de influencia del banco, y lanza la moneda para determinar qué habilidad usará. Solo se puede utilizar la habilidad una vez por turno.

Nota: Cada jugador puede pagar 1 moneda de influencia para volver a lanzar la moneda. Este beneficio solo puede usarse hasta 3 veces durante la partida.

En cada ronda, el jugador puede, en lugar de recibir 2 monedas de influencia, elegir tomar 2 cartas generales o 1 carta del mazo de las 7 Iglesias del Apocalipsis.

Construcción: Para construir, el jugador debe reunir suficientes monedas de influencia para pagar lo que indica la carta general de construcción. Paga el valor al banco y revela la carta para que todos la vean. Cada jugador tiene el límite de una construcción por turno, excepto para el personaje Pablo, que puede construir dos. No existe un límite de cartas en la mano. Sin embargo, las cartas de iglesia del Apocalipsis deben construirse en cuanto el jugador reúna los requisitos necesarios.

Atención: al construir una de las iglesias del Apocalipsis, recibe una carta general extra y una moneda de influencia.



Finalización: Al terminar tu jugada, anúncialo y pasa el turno al siguiente jugador.

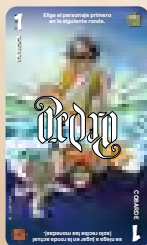
Nueva ronda: Cuando todos los personajes sean revelados, barájalos y comienza a elegir nuevamente, a partir del jugador que tiene la llave del Reino.

Fin del juego: El juego termina inmediatamente cuando algún jugador construye las siete iglesias del Apocalipsis.

RESUMEN DE LA MECÁNICA DEL JUEGO

- Elige el personaje.
- Recoge tus recursos.
- Lanza la moneda para ver qué habilidad podrás utilizar.
- Realiza tus construcciones.

PERSONAJES



Pedro, La roca/Cobarde

La roca: Es el primero en elegir un personaje para el próximo turno, pues tiene la llave del Reino (será el narrador en la próxima ronda). Atención: Solo perderás la llave cuando otro jugador elija a Pedro y active su habilidad de “La roca”; mientras tanto, seguirás siendo el primero en elegir y el narrador, incluso si en una ronda se activa su lado de “Cobarde”.

Cobarde: Se acobarda y se niega a jugar en la ronda actual (solo gana las monedas de influencia por el turno, pero no puede construir nada; se ha acobardado).

Pedro gana 1 moneda de influencia adicional en cada uno de sus turnos por cada construcción azul que haya realizado.



Juan, Inspirado/Caritativo

Inspirado: Por haber sido inspirado para escribir el Apocalipsis, recibe 1 carta de las Iglesias del Apocalipsis.

Caritativo: Dona los recursos obtenidos en esa ronda a uno o dos jugadores que él elija.

Juan gana 1 moneda de influencia adicional en cada uno de sus turnos por cada construcción morada que haya realizado.

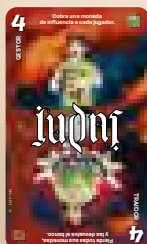


María¹, Ejemplar/Seductora

Ejemplar: Gana una moneda de influencia extra, ya que dedicó todas sus monedas para ungir al Rey.

Seductora: Vuelve a su “antigua vida” y seduce a un personaje, quien no podrá jugar en la ronda actual, o seduce a otro jugador para intercambiar una de sus cartas de iglesias del Apocalipsis con ella.

¿Cómo funciona la seducción de la María? Anuncia el nombre del personaje que quiere seducir (atención: del personaje, no el nombre del jugador). El personaje seducido, cuando llamado, debe decir: “Lo siento, fui seducido y no puedo jugar”. Su turno será entonces saltado. La otra opción es seducir a alguien para intercambiar una carta de iglesia del Apocalipsis con ella, elegida por María. La elección de la “seducción” a ser usada debe hacerse una vez por turno.



Judas², Gestor/Traidor

Gestor: Cobra una moneda de influencia a cada jugador. Si algún jugador no tiene monedas, simplemente no paga.

Traidor: Como remordimiento por su traición, abandona todas sus monedas de influencia (se devuelven al “banco”).



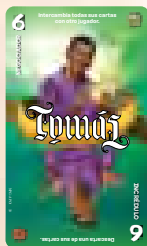
Mateo, Colector/Prestamista

Colector: Recibe una moneda de influencia del banco por cada una de las cartas que haya construido.

Prestamista: Tiene que rendir cuentas, devolviendo al banco una moneda de influencia por cada dos cartas construidas.

¹ María es el único personaje que no fue apóstol. La incluimos en el juego utilizando la libertad creativa, sin sugerir que haya sido de hecho un apóstol.

² Judas fue llamado como discípulo y formó parte del grupo de los doce. Lo incluimos en el juego, aunque haya abandonado la misión que le había sido confiada, utilizando la libertad creativa, sin sugerir que haya sido un ejemplo a seguir.

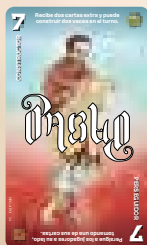


Tomás, Negociador/Incrédulo

Negociador: Puede intercambiar toda su mano de cartas con la de otro jugador. Si no tienes cartas, simplemente toma las cartas de otro jugador.

Incrédulo: Por no creer en la calidad de sus propias cartas, estará obligado a descartar una de ellas, a su elección.

Tomás gana 1 moneda de influencia adicional en cada uno de sus turnos por cada construcción verde que haya realizado.



Pablo, Constructor/Perseguidor

Constructor: Como es un gran constructor, gana dos cartas generales extras y puede hacer hasta dos construcciones en su turno.

Perseguidor: Ataca a los jugadores a su lado, tomando al azar una carta de la mano de uno de los jugadores a su lado.



Santiago, Facilitador/Hijo del trueno

Facilitador: Puede intercambiar cualquiera de sus cartas de grupos pequeños, sinagogas o iglesias ya construidas por una iglesia del Apocalipsis sin pagar nada por ello (solo una vez por turno).

Hijo del trueno: Como es el hijo del trueno, se ve obligado a destruir la construcción de cualquier otro jugador, siempre que no sea una iglesia del Apocalipsis.

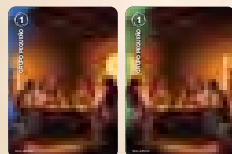
¿Cómo destruir otra construcción? Sí, tu personaje va a perjudicar a alguien. Pero recuerda, incluso los propios apóstoles lo hacían, a veces sin querer... Para destruir una construcción, pagas la misma cantidad de monedas de influencia que el jugador pagó para construirla... ¡Y boom!³

Santiago gana 1 moneda de influencia adicional en cada uno de sus turnos por cada construcción negra que haya realizado.

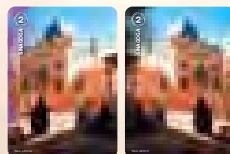
³ Si no tiene monedas suficientes, no destruye nada – pero pierde una carta de tu mano, a tu elección.

CARTAS GENERALES DE CONSTRUCCIÓN

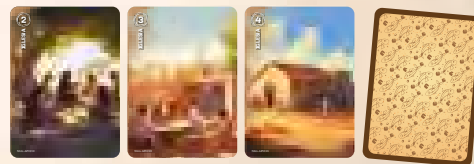
El mazo de construcción incluye cartas de grupos pequeños, sinagogas, iglesias y otras cartas con efectos especiales que otorgan ventajas adicionales, permitiendo la construcción de más iglesias o facilitando intercambios estratégicos. Además, hay cartas únicas que ofrecen habilidades poderosas, capaces de cambiar el rumbo del juego en momentos decisivos. Usa estas cartas con sabiduría, ya que pueden ser la clave para ayudarte a construir las siete iglesias del Apocalipsis.



Grupos pequeños

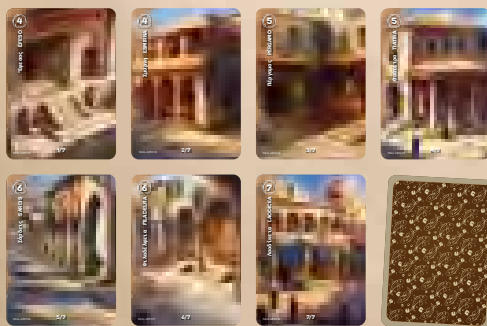


Sinagogas



Iglesias

Intercambio de iglesias: Por cada 3 grupos pequeños o 2 sinagogas construidos, el jugador también puede intercambiarlos por una de las iglesias del Apocalipsis que tenga en su mano. El jugador puede intercambiar una carta de iglesia ya construida por una del Apocalipsis, pagando dos monedas de influencia adicionales. Para realizar cualquier intercambio (con grupos pequeños, sinagogas o iglesias) por cartas del Apocalipsis, estas deben estar previamente en la mano del jugador. Atención: Las cartas que se entregan en el intercambio se colocan en la parte inferior del mazo de cartas generales.

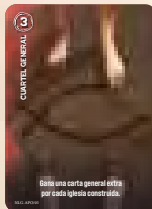


CARTAS DE APOCALIPSIS

Las 7 Iglesias del Apocalipsis (4 cartas de cada iglesia) con costes variables de 4 a 7 monedas. Cada construcción otorga una moneda de influencia y una carta general adicional.

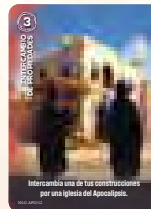
Si ya has construido una iglesia del Apocalipsis y tienes otra repetida en tu mano, puedes intercambiarla con otro jugador al final de cada turno. El otro jugador puede rechazar tu solicitud, a menos que tengas la carta "Partir el pan".

CARTAS DE CONSTRUCCIÓN



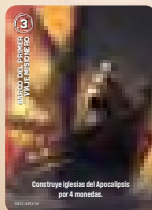
Cuartel General:

Gana una carta general extra por cada iglesia construida. Este efecto solo se activa después de que el Cuartel General sea construido (4 cartas, coste de 3 cada una).



Intercambio de propiedades:

Intercambia una de tus construcciones por una iglesia del Apocalipsis (3 cartas, coste de 3 cada una).



Barco del primer viaje misionero:

Construye iglesias del Apocalipsis por 4 monedas (3 cartas, coste de 3 cada una).



Barco del segundo viaje misionero:

Construye una iglesia del Apocalipsis por 1 moneda de influencia (4 cartas, coste de 3 cada una).



Concilio de Jerusalén:

Busca en el mazo una carta de iglesia del Apocalipsis que necesites. Puedes usar este efecto dos veces. (2 cartas, coste de 4 cada una).



Giro de la Gracia:

Durante las próximas 3 rondas, ni siquiera necesitas girar la moneda, ya que mostrará automáticamente la cualidad positiva de tu apóstol (4 cartas, coste de 3 cada una).

CARTAS ÚNICAS



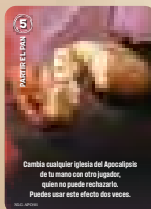
Ciudad amurallada:

El Hijo del trueno debe pagar una moneda de influencia adicional para destruir cualquier construcción de este jugador.



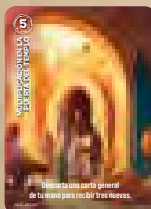
Gran Catedral de Antioquía:

Puede intercambiar sus iglesias construidas por iglesias del Apocalipsis sin coste extra.



Partir el pan:

Cambia cualquier iglesia del Apocalipsis de tu mano con otro jugador, quien no puede rechazarlo. Puedes usar este efecto dos veces.



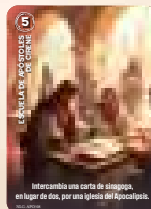
Multiplicación en la puerta del Templo:

Descarta una carta general de tu mano para recibir tres nuevas.



Iglesia primitiva:

Intercambia dos cartas de grupo pequeño, en lugar de tres, por una iglesia del Apocalipsis.



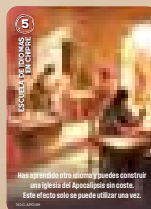
Escuela de apóstoles de Cirene:

Intercambia una carta de sinagoga, en lugar de dos, por una iglesia del Apocalipsis.



Ofrenda especial de Jerusalén

Estás siendo apoyado por un donante especial; al descartar una carta, recibes dos monedas de influencia a cambio.



Escuela de idiomas en Chipre:

Has aprendido otro idioma y puedes construir una iglesia del Apocalipsis sin coste. Este efecto solo se puede utilizar una vez.

**Con las reglas en mano y estos desafíos por delante,
¡es hora de poner tu fe en acción!
Reúne a tus amigos, elige tu apóstol e inicia la misión
de construir las siete iglesias del Apocalipsis.
¡Que comience la aventura!**

SOBRE LOS CREADORES

AUTOR



Vinicius, o Vini, es un pastor adventista del séptimo día y escritor brasileño que vive en España. Casado con la psicopedagoga Juliana y padre de Bernardo, ha publicado catorce libros, muchos de los cuales utilizan la cultura pop para abordar temas que van más allá del entretenimiento. Ante el creciente interés en los juegos, decidió utilizarlos como medio para compartir el Evangelio y proporcionar entretenimiento significativo para jóvenes cristianos, animándolos a reflexionar sobre cuestiones espirituales.

ILUSTRADOR Y DISEÑADOR



Dannilo Cerqueira, o Dann, para los amigos cercanos, es originario de Salvador (Brasil) aunque ahora vive en Braga (Portugal). Nerd confeso, es un artista en ascenso y dentista de formación (¡seguro que eso no te lo esperabas!). Más que nada, es cristiano. Apasionado por la ilustración y el diseño de personajes, ha convertido esta pasión en su carrera. Está casado con la increíble Kelly, amante del helado y de la lluvia los fines de semana.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Vinicius A. Miranda
Ilustraciones y Dirección de arte: Dannilo A. Cerqueira
Producción y desarrollo: NPG - No Pierdas la Gracia
Publicación: Safeliz Games
CEO: Tercio Marques
CFO: Sergio Mato Rhiner
Coordinación de producción: Rickson Nobre
Edición: Natalia Jonas
Diseño gráfico: Sara Calado y Javier Zanuy
Consultores: Save Point, Ludo-Bible y Javier Frances

Colección Safeliz Games



Copyright 2025 © Editorial Safeliz

Todos los derechos reservados.

Prohibida la reproducción total o parcial
de este producto sin autorización por escrito.

