DESAFÍO BÍBLICO

5 LETRAS

REGLAS

¿Estás listo para poner a prueba tus conocimientos biblicos de una manera innovadora y divertida? En *Desafío bíblico: 5 letras* cada jugador se embarca en un viaje a través de historias y personajes de las Escrituras. Descarta tus cartas rápidamente mencionando nombres bíblicos, cambiando letras y desafiando a tus amigos para que descubran el nombre de los personajes. Es una manera entretenida de probar tu memoria y profundizar tu conocimiento de la Palabra de Dios. ¡Prepárate para mucha diversión, risas y momentos de descubrimiento con *Desafío bíblico: 5 letras!*

¿CÓMO JUGAR?

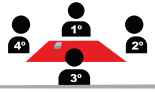
OBJETIVO

Ser el primer jugador en descartar todas las cartas de su mano.

1. **Baraja bien todas las cartas y reparte siete cartas a cada jugador.**

   Coloca el resto de las cartas en el centro de la mesa formando un mazo.

2. **El jugador más joven comienza la primera ronda. Las siguientes rondas las comenzará el jugador a la izquierda de quien inició la ronda anterior.**



3. **El jugador inicial descarta cualquier carta de personaje de su mano, independientemente de la letra inicial del nombre.**

   NOTA. No está permitido iniciar la ronda con una carta de acción, 5 Letras, X, Volver o Desafío.

4. **El siguiente jugador podrá realizar una de las siguientes jugadas.**

- **DESCARTAR. El jugador puede descartarse de todas las cartas de Personaje que comiencen con la misma letra inicial que la que está en la mesa. EJEMPLO. Si la carta jugada es Eva, el jugador puede descartar Elías, Enoc y otras cartas que comiencen con la letra E.**

- **JUGAR UNA NUEVA LETRA. El jugador puede cambiar la letra de la ronda por la siguiente letra en la secuencia alfabética (a, b, c, d, e, a...). En este caso, solo puede jugar esta carta y debe decir el nombre de un personaje. Si no menciona un nombre válido, debe tomar una carta del mazo.**

- **JUGAR UNA CARTA DE ACCIÓN. Si hay una carta de personaje en la mesa, el jugador puede jugar cualquier carta de acción que tenga en su mano.**

TIPOS DE CARTAS

CARTA DE PERSONAJE. Puede usarse en cualquier momento del juego. Contiene el nombre de un personaje, la letra inicial y una breve descripción.

NOTA. En caso de "desafío", la descripción se utiliza como pista.

CARTA DE LETRA. Al jugarla, el jugador debe decir el nombre de un personaje que comience con la letra de la carta (aquí, por ejemplo, Esteban). Si el jugador no menciona el nombre de un personaje, deberá tomar una carta del mazo.

NOTA. El nombre mencionado debe ser inédito, no puede haber sido usado en las rondas anteriores.

CARTA 5 LETRAS. Funciona como un comodín, sustituyendo cualquiera de las cinco letras, siempre y cuando el jugador mencione un personaje bíblico. También puede descartarse junto con una carta de personaje o de letra. Después de ser jugada, el siguiente jugador elige la letra para continuar el juego.

CARTA X. Al jugarla, el primer jugador que grite "¡desafío!" tiene la oportunidad de evitar tomar más cartas. El jugador que jugó la carta X toma del mazo la siguiente carta de Personaje, sin mostrarla, y lee la descripción. El desafiante intenta adivinar el nombre:

- **Si falla, es el único que roba dos cartas del mazo.**
- **Si acierta, todos los demás jugadores roban una carta y él descarta una de sus cartas.**
- **Si nadie desafía, todos roban una carta, excepto quien jugó la carta X.**

NOTA. La carta X es la única que no puede usarse para finalizar el juego.

TIPOS DE CARTAS

CARTA VOLVER. Cambia el sentido de la ronda (ejemplo: si era hacia la izquierda pasa a ser hacia la derecha)

NOTA El juego continúa con la misma letra en uso.

También está permitido jugar otra carta Volver justo después, si el siguiente jugador así lo decide.

CARTA DESAFÍO. El jugador elige a un adversario para desafiarlo, selecciona una carta de "Personaje" de su mano y lee la descripción. El desafiado intenta adivinar el nombre del personaje:

- Si acierta, el desafiado puede descartar una carta.
- Si falla, el desafiado debe tomar una carta del mazo.

ATENCIÓN. Si el jugador que lanzó el desafío no tiene una carta de personaje en la mano, debe descartar la carta Desafío al final del mazo de descartes y tomar dos cartas como penalización.

NOTA. Quien jugó la carta Desafío elije la siguiente letra a ser jugada.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando uno de los jugadores descarta todas las cartas de su mano.

¿TIENES DUDAS? Accede al código QR para ver el video explicativo.

Copyright © Editorial Safeliz
Colección Safeliz Games

Diseño del juego: Cleiton F.
Dirección de arte: Vinicius A. Miranda
Ilustraciones: Cleiton F.
Producción y desarrollo: SHC Jogos Cristão
Editor: Natalia Jonas

CEO: Mario Martinelli
CFO: Sergio Mato Rhiner
Coordinación de producción: Rickson Nobre

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

MANUAL DE REGLAS