



8+



2-6



20'

**Reglas del Juego**

En *El legado de los Reformadores*, eres transportado a un período de desafíos y cambios significativos, donde cada movimiento es un paso en la lucha por la verdad y la reforma espiritual. Tu objetivo es reunir las cinco cartas «Sola», que simbolizan los principios fundamentales de la Reforma Protestante. Para alcanzar la victoria, no solo necesitas ser el último que queda en la ronda, sino también utilizar hábilmente las capacidades de las figuras históricas que moldearon el curso de la historia con su coraje y convicción. Cada ronda es una oportunidad para revivir los desafíos que enfrentaron los reformadores, aplicando tu estrategia y determinación para influir en el desarrollo de la fe y la sociedad. Sumérgete en este viaje de fe, estrategia y transformación, y descubre si tienes la habilidad y la sabiduría para continuar el legado y destacar como un verdadero líder de la Reforma.



Preparación

Cartas de personajes: Baraja las 20 cartas de personajes y retira la primera carta del mazo de personajes sin mostrarla, colócala a un lado, fuera del juego. En partidas de dos jugadores, retira y muestra tres cartas adicionales, para que todos sepan cuáles no estarán en juego en esa ronda. Las demás forman el mazo principal.



Cartas «Sola»: Baraja estas cartas y colócalas en un mazo separado, el mazo de *Sola*. Son los premios para los ganadores de las rondas.



Determinar el primer jugador: Puede comenzar el jugador mas joven o elegirse al azar.

Cartas extra

Si juegas con más participantes, incluye las cartas de **William Tyndale** y **Oliver Cromwell** para dinamizar la partida con efectos que pueden alterar la estrategia de los jugadores.

Cómo jugar

Durante tu turno, toma una carta del mazo principal y decide cuál de las dos en tu mano descartar y activar su efecto. Cada carta puede beneficiarte o desafiarte, dependiendo de la situación. El efecto debe aplicarse de inmediato, e incluye acciones como protegerte, intercambiar cartas con otro jugador, o forzar a un jugador a descartar su mano.

Después de jugar una carta y resolver su efecto, el turno pasa al siguiente jugador a la izquierda. La ronda termina cuando solo queda un jugador o cuando no hay más cartas en el mazo de personajes. En ese caso, el ganador es el que resistió hasta el final o el que tiene una carta de personaje con el número más alto. Este recibirá como premio la primera carta del mazo de cartas «Sola».

Nota: Si un jugador gana una carta «Sola» que ya tiene, puede cambiarla por una carta «Sola» de otro jugador (que no haya sido utilizada) o tomar la primera carta del mazo «Sola».





Eliminación de jugadores

Un jugador es eliminado de la ronda si:

- Se ve obligado a descartar su última carta como resultado del efecto de otra carta.
- El efecto de una carta jugada por otro jugador resulta en su eliminación.

Cartas Sola

Las cartas «Sola» representan los cinco pilares fundamentales de la Reforma protestante y son cruciales para la estrategia en el juego. Cada tipo de carta «Sola» ofrece un poder único que se puede utilizar una vez por partida, proporcionando a los jugadores habilidades especiales que reflejan los principios teológicos que representan. Cuando un jugador gane una carta «Sola», debe dejarla siempre a la vista de los demás jugadores. Tras usar la carta, debe girarse para indicar que ya ha sido utilizada. Estas cartas son:

«**Sola Scriptura**» (8 cartas): Mira la mano de otro jugador una vez por partida, reflejando el acceso a la sabiduría y al conocimiento a través de la Escritura.

«**Sola Fide**» (7 cartas): Ignora el efecto de una carta de otro jugador una vez por partida, simbolizando la protección que la fe otorga contra falsas doctrinas.

«**Sola Gratia**» (6 cartas): Cancela todos los efectos de las cartas jugadas en una ronda específica, ilustrando la gracia de Dios, que supera todas las circunstancias.

«**Solus Christus**» (5 cartas): Intercambia tu mano con otro jugador una vez por partida, destacando el papel de Cristo como único mediador entre Dios y los hombres.

«**Soli Deo Gloria**» (4 cartas): Puedes asignarle a esta carta el efecto que elijas; el que de más gloria a Dios.



Simbología en las cartas



Martillo y clavos (Martín Lutero): Representan la fijación de las 95 tesis, el acto simbólico que inició la Reforma protestante.



Tulipán (Juan Calvino): Símbolo del calvinismo, asociado a los cinco puntos de la doctrina de Calvino.



Trompeta (Guillermo Farel): Representa su vigorosa predicación y su llamado a la reforma.



Púlpito (Teodoro de Beza): Simboliza su elocuencia y liderazgo como predicador de la Reforma.



Cruz de Calvino (John Knox): Indica su conexión con el calvinismo y su liderazgo espiritual en Escocia.



Cáliz (Jan Hus): Representa el sacramento y su lucha por reformas litúrgicas.



Ancla (Roger Williams): Símbolo de esperanza y firmeza en la lucha por la libertad religiosa.



Espada (Ulrich Zwinglio): Representa su participación activa en las Guerras de Kappel.



Fuego (William Tyndale): Simboliza su martirio y su papel en la traducción de la Biblia.



Sombrero puritano (Oliver Cromwell): Representa su liderazgo durante la Revolución Inglesa y la era puritana.

Componentes

- 18 cartas de personajes, cada una con un efecto único.
- 2 cartas de personajes adicionales, para partidas con más jugadores.
- 20 cartas *Sola* de cinco tipos distintos, que representan los principios fundamentales de la Reforma.

Créditos

Diseño del Juego: Vinicius A. Miranda

Dirección de Arte

y Ilustraciones: Dannilo A. Cerqueira

Producción y desarrollo: NPG - No Pierdas la Gracia

Editor: Natalia Jonas

CEO: Mario Martinelli

CFO: Sergio Mato Rhiner

Coordinación de producción: Rickson Nobre

Colección Safeliz Games

Copyright © Editorial Safeliz



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

Conozca más sobre el sello NPG y nuestros proyectos a través de nuestra página web www.seloNPG.com.br