



CRÉDITOS

Diseño del juego: Carlos Campitelli y Vinicius A. Miranda

Dirección de arte: Dannilo A. Cerqueira

Producción y desarrollo: NPG – No Pierdas la Gracia

Editor: Natalia Jonas

Producción y desarrollo: Safeliz Games

CEO: Mario Martinelli

CFO: Sergio Mato Rhiner

Coordinación de producción: Rickson Nobre

Colección Safeliz Games

Copyright © Editorial Safeliz, S.L.

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



Este juego es solo el comienzo. El libro *Maranata*, disponible en el catálogo de la ACES, presenta un plan práctico de discipulado para quienes desean vivir su fe con intencionalidad en el día a día.



MARANATÁ

REGLAS

Tienes en tus manos un juego de mesa divertido y creativo: **MARANATÁ**, la mejor manera de disfrutar momentos entre amigos, estimular la creatividad y reforzar el conocimiento bíblico de manera divertida, hasta que Cristo venga.

El objetivo del juego es muy simple: acumular puntos respondiendo preguntas en diferentes categorías que forman la palabra Maranata: **M** = Misión, **R** = Relaciones, **N** = Nutrición, y **T** = Templo.

¿Y cómo se juega? Es muy fácil. Cada jugador recibe una tarjeta, un bolígrafo para escribir sus respuestas y dos fichas de votación. En cada ronda, uno de los jugadores asume el papel de narrador, quien tomará una «carta de preguntas **MRNT**» y las «cartas de Revelación», que representan los colores de cada jugador.

Cada «carta de pregunta» tiene tres opciones. El narrador elige una y anuncia su categoría, indicada en la propia carta (**M**, **R**, **N** o **T**). Por ejemplo: En mi opinión, ¿Cuál es la mejor forma de aprender más sobre la Biblia? O: ¿Cuál será la primera pregunta que haré cuando llegue al Cielo?

Los jugadores deben entonces escribir su respuesta, pero con un detalle importante: la respuesta no debe reflejar la opinión personal del jugador, sino lo que ellos creen que al narrador le gustaría escuchar. Es decir, ¡necesitas escribir una respuesta que le agrade al narrador!

Después de que todos terminen de escribir, las tarjetas se colocan en el centro de la mesa y el narrador leerá cada respuesta en voz alta, ¡y aquí comienza la parte más divertida! Cada jugador puede y debe intentar convencer al narrador de que su respuesta es la mejor.

Tras una animada discusión, el narrador hace su elección final en secreto, tomando una de las «cartas de revelación», sin mostrar su decisión en ese momento a nadie. Ahora, es el turno de los jugadores de intentar adivinar qué respuesta eligió el narrador, votando por la que creen que fue la elegida.

Finalmente, el narrador anuncia la «carta de revelación» y la elección. Se suman los puntos y, al final de 12 rondas, tendremos al ganador de **MARANATÁ**: diviértete mientras lo esperas.

MARANATA

Preparación para jugar

- Cada jugador elige un color con un dibujo que lo identificará y toma la tarjeta correspondiente, dos fichas de votación y un bolígrafo especial.
- Utilice una servilleta de papel o un pañuelo húmedo para limpiar la tarjeta después de cada ronda.
- Defina quién comenzará el juego mediante un método de su elección (par o impar, piedra, papel o tijera, dado, etc.).
- El jugador elegido se convierte en el primer narrador, toma una carta de preguntas y las cartas de revelación.
- Tras cada ronda el papel del narrador pasa al siguiente jugador a la derecha.

¿Cómo jugar?

- El narrador elige una pregunta de la carta y anuncia su categoría (M, R, N ou T), que está **indicada** en la propia carta.



- El narrador hace su pregunta.

- Cada jugador escribe su respuesta en una tarjeta, intentando adivinar lo que, en opinión del narrador, sería la respuesta correcta.

- Todos los jugadores colocan sus tarjetas boca abajo en el centro de la mesa.

- El narrador, entonces, voltea las tarjetas, lee todas las respuestas y elige su favorita en secreto usando las cartas de revelación.

Debate y votación

- Mientras el narrador elige su respuesta favorita, los jugadores pueden (y deben) intentar convencerlo de que su propia respuesta es la mejor. ¡Así que usa tu creatividad y carisma al máximo!

- El narrador hace su elección final, seleccionando la «carta de revelación» con el color que representa la respuesta elegida y coloca esa carta en el centro de la mesa con la cara hacia abajo.

Componentes del Juego



- Solo después de la elección del narrador, los jugadores usan sus fichas para votar por la respuesta que creen que fue la elegida por el narrador.

- Finalmente, el narrador anuncia cuál fue, en su opinión, la mejor respuesta revelando la carta de revelación elegida.

¿Cómo puntuar?

- Por ser la respuesta elegida por el narrador: **2 puntos**
- Por acertar la respuesta del narrador: **2 puntos**
- Por cada voto de otro jugador a tu respuesta: **1 punto**

Nota: en cada ronda, el máximo de puntos que un jugador puede ganar es de **3 puntos**. Un jugador no puede usar ambas fichas de votación en su propia respuesta; cada jugador solo puede votar por su propia respuesta una vez.

Ejemplo práctico de puntuación

Supongamos que Carlos (azul), Vinicius (verde), Dannilo (rojo) y Juliana (amarillo) están jugando. Vinicius es el narrador y hace la pregunta: «¿Cuál fue la acción misionera más creativa que he visto?». Él prefiere la respuesta de Juliana, seleccionando la «carta de revelación» con el color amarillo.

Ahora, Carlos, Dannilo y Juliana votan por la respuesta que creen que Vinicius eligió:

- Juliana vota por Carlos y por sí misma.
- Carlos vota por Juliana y Dannilo.
- Dannilo vota por sí mismo y por Juliana.

Al sumar los puntos, tenemos que:

- Vinicius, como narrador, no obtiene puntos.
- Carlos escoge la respuesta correcta, la de Juliana, y gana 2 puntos.
- Juliana escribió la respuesta elegida y gana 2 puntos, además de un punto extra por votar por sí misma, totalizando 3 puntos.
- Dannilo no acierta la respuesta y no recibe votos, por lo tanto, no obtiene puntos.

Recuerde que el total máximo de puntos que un jugador puede ganar en una única ronda es de tres, es decir, no beneficiaría a Juliana usar sus dos fichas en su propia respuesta.

Fin de la ronda y del juego

Después de cada ronda, sumen los puntos y regístrelos en el tablero de puntuación. Para mantener el suspense, se recomienda girar el tablero de puntuación de manera que los jugadores no vean las puntuaciones de los demás.

Al completar doce rondas, sumen todos los puntos para determinar el ganador. Atención: al lado de la puntuación en el tablero de puntuación, hay un espacio para registrar las letras M, R, N, T, que corresponden a las categorías de las preguntas. El jugador que logre puntuar en todas las categorías recibirá siete puntos adicionales.

Si aún tiene dudas, consulte el tutorial en video para aclaraciones adicionales. Diviértase mientras Lo esperas. ¡MARANATA!