

MARANATA

Preparación para jugar

- Cada jugador elige un color y toma la Tarjeta de Respuesta correspondiente, dos fichas de votación y un bolígrafo borrable.
- Utiliza una servilleta de papel o un pañuelo húmedo para limpiar la tarjeta después de cada ronda.
- Define quién comenzará el juego mediante el método que prefieras (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. Pasa las Cartas de Revelación al nuevo narrador, asegurándote de usar solo los colores de los jugadores activos en la partida.

¿Cómo jugar?

- El narrador elige uno de los lados de la carta, selecciona una de las preguntas y anuncia su categoría (**M**, **R**, **N** o **T**), que está **indicada** en la propia carta.

<p>En mi opinión...</p> <p>1. ¿Cuál ha sido la acción misionera más creativa que ha visto o escuchado?</p> <p>2. ¿Cuál es la mejor cosa que se puede hacer en un día festivo?</p> <p>3. ¿En qué país me gustaría ser misionero?</p> <p>MRNT</p>	<p>En mi opinión...</p> <p>1. ¿Cuál es la cualidad personal más importante?</p> <p>2. ¿Cuál es el mayor problema que enfrenta la sociedad hoy en día?</p> <p>3. ¿Cuál sería el peor defecto que podría descubrir en mí?</p> <p>MRNT</p>	<p>En mi opinión...</p> <p>1. ¿Quién es el mejor autor bíblico?</p> <p>2. ¿Cuál es la indicación bíblica que más me desafía?</p> <p>3. ¿Cuál es la mejor forma de aprender más sobre la Biblia?</p> <p>MRNT</p>	<p>En mi opinión...</p> <p>1. ¿Cuál es la mejor excusa para no terminar una tarea?</p> <p>2. ¿Qué banda sonora debería sonar cuando entro en la iglesia?</p> <p>3. ¿Cuál es la actividad más divertida para el sábado?</p> <p>MRNT</p>
--	--	--	---

- El narrador lee la pregunta elegida.
- Cada jugador escribe su respuesta en la Tarjeta de Respuesta, intentando adivinar cuál sería la respuesta correcta para el narrador.
- Todos los jugadores colocan sus Tarjetas de Respuesta boca abajo en el centro de la mesa.

- El narrador las da vuelta, lee todas las respuestas y elige su favorita usando las Cartas de Revelación. Mientras tanto, los demás jugadores pueden (y deben) intentar convencerle de que su respuesta es la mejor. ¡Usa tu creatividad 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.
- 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

Componentes del juego

62 CARTAS DE PREGUNTAS

8 CARTAS DE REVELACIÓN

8 TARJETAS DE RESPUESTA REUSABLES

16 FICHAS DE VOTACIÓN

1 TABLERO DE PUNTUACIÓN

8 BOLÍGRAFOS BORRABLES

narrador. Cada jugador dispone de dos fichas, es decir, dos votos por ronda.

- 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: **3 puntos**
- Por acertar la respuesta del narrador: **2 puntos**
- Por cada voto recibido en tu respuesta: **1 punto**

Nota: en cada ronda, el máximo de puntos que un jugador puede ganar es **5 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, así que selecciona la Carta de Revelación amarilla.

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

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

Al sumar los puntos, tenemos que:

- Vinicius, como narrador, no obtiene puntos.
- Carlos escoge la respuesta correcta, la de Juliana, y gana 2 puntos. Gana 1 punto más por el voto de Juliana. Su total es de 3 puntos en esta ronda.
- Juliana escribió la respuesta elegida y gana 3 puntos, además de 2 puntos por acertar en que su respuesta sería la elegida y 1 punto más por el voto de Carlos. En total gana 6 puntos, pero como el máximo por ronda es 5, anota 5 puntos.
- Dannilo gana 2 puntos en total, por el voto de Carlos y su propio voto.

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 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, 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 **7 puntos** adicionales.

Si aún tienes dudas, consulta el tutorial en video para aclaraciones adicionales.

Diviértete mientras esperamos el regreso de Jesús. ¡**MARANATA!**



CRÉDITOS

Concepto original Maranata: Carlos Campitelli
Diseño del juego: Vinicius A. Miranda
Dirección de arte: Dannilo A. Cerqueira
Producción y desarrollo: NPG – No Pierdas la Gracia
Edición: Natalia Jonas
Consultores: Save Point y Ludo-Bible
Producción y desarrollo: Safeliz Games
CEO: Tercio Marques
CFO: Sergio Mato Rhiner
Production Coordinator: 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.



Escanea para conocer más sobre este juego.

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



MARANATA

REGLAS

Tienes en tus manos un juego de mesa divertido y creativo: **MARANATA**, 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 de Respuesta, 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, se colocan las Tarjetas de Respuesta en el centro de la mesa y el narrador lee 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 con su elección. Se suman los puntos y, al final de 12 rondas, tendremos al ganador de **MARANATA**: diviértete mientras lo esperas.