

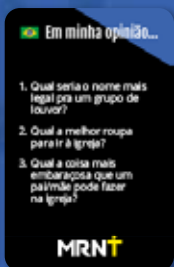
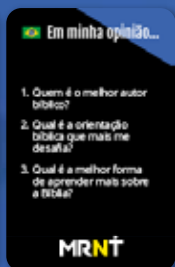
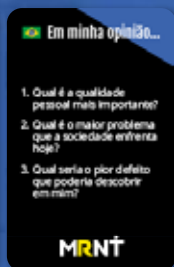
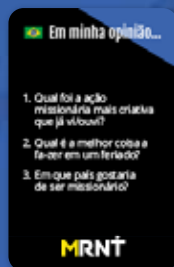
MARANATA

Preparação para jogar

- a. Cada jogador escolhe uma cor e pega o respectivo Cartão, duas Fichas de votação e uma Caneta apagável.
- b. Use um pedaço de papel ou lenço umedecido para limpar o cartão após cada rodada.
- c. Defina quem começará o jogo através de um método de sua escolha (dois ou um, pedra, papel ou tesoura, dado, etc.).
- d. O jogador escolhido torna-se o narrador, pega uma Carta de perguntas e as Cartas de revelação.
- e. Depois dessa primeira rodada, o jogador à direita sempre assumirá o papel de narrador na rodada seguinte. Passe as Cartas de revelação ao novo narrador, certificando-se de usar apenas as cores dos jogadores ativos na partida.

Como jogar?

1. O narrador escolhe um dos lados da carta, seleciona uma das perguntas e anuncia sua categoria (**M**, **R**, **N** ou **T**), que está **indicada** na própria carta.



2. O narrador lê a pergunta escolhida.
3. Cada jogador escreve sua resposta no Cartão, tentando adivinhar o que, na opinião do narrador, seria a resposta correta.
4. Todos os jogadores colocam seus Cartões de resposta virados para baixo no centro da mesa.

5. O narrador vira os Cartões, lê todas as respostas e escolhe sua favorita usando as Cartas de revelação. Enquanto isso, os outros jogadores podem (e devem) tentar convencê-lo de que sua resposta é a melhor. Portanto, use sua criatividade ao máximo!
6. O narrador faz sua escolha final, selecionando a Carta de revelação com a cor que representa o jogador escolhido e põe essa carta no centro da mesa com a face voltada para baixo.
7. Somente após a escolha do narrador, os jogadores usam suas Fichas para votar na resposta que acreditam ser a escolhida pelo narrador.

Componentes do Jogo

62 CARTAS DE PERGUNTAS

8 CARTAS DE REVELAÇÃO

8 CARTÕES DE RESPOSTA

16 FICHAS DE VOTAÇÃO

1 QUADRO DE PONTUAÇÃO

8 CANETINHAS APAGÁVEIS

Cada jogador tem duas Fichas, ou seja, dois votos por rodada.

8. Finalmente, o narrador anuncia qual foi, na sua opinião, a melhor resposta revelando a Carta de revelação escolhida.



Como pontuar?

PONTUAÇÃO BÁSICA:

- Ser a resposta escolhida pelo narrador: **3 pontos**
- Acertar a resposta do narrador: **2 pontos**
- Cada voto recebido em sua resposta: **1 ponto**

Obs: em cada rodada, o máximo de pontos que um jogador pode ganhar é **5 pontos**. Um jogador não pode usar ambas as Fichas de votação em sua própria resposta; cada jogador pode votar em sua própria resposta apenas uma vez.

Exemplo Prático de Pontuação

Suponhamos que Carlos (azul), Vinicius (verde), Ligia (vermelho) e Juliana (amarelo) estejam jogando. Vinicius é o narrador e faz a pergunta: "Qual foi a ação missionária mais criativa que já vi?". Ele prefere a resposta de Juliana, selecionando a Carta de revelação com a cor amarela.

Agora, Carlos, Ligia e Juliana votam nas respostas que poderiam ter sido escolhidas por Vinicius:

- Juliana vota em Carlos e em si mesma.
- Carlos vota em Juliana e Ligia.
- Ligia vota apenas em si mesma.

Ao somar os pontos, temos:

- Vinicius, como narrador, não pontua.
- Carlos escolheu a resposta certa, de Juliana, e ganhou 2 pontos. Recebeu mais 1 ponto pelo voto de Juliana. Seu total é de 3 pontos nesta rodada.
- Juliana teve sua resposta escolhida e ganhou 3 pontos, além de 2 pontos por ter acertado que sua resposta seria a escolhida e mais 1 ponto pelo voto de Carlos. No total, soma 6 pontos, mas como o máximo por rodada é 5, ela fica com 5 pontos.
- Ligia ganha 2 pontos no total, pelo voto de Carlos e pelo próprio voto.

Término da rodada e do jogo

Após cada rodada, some os pontos e registre-os no Quadro de pontuação. Para manter o suspense, é recomendado virar o Quadro de pontuação para que os jogadores não vejam as pontuações uns dos outros.

Ao completar doze rodadas, some todos os pontos para determinar o vencedor. Atenção: ao lado da pontuação no Quadro de pontuação, há um espaço para registrar as letras **M**, **R**, **N**, **T**, que correspondem às categorias das perguntas. O jogador que conseguir pontuar em todas essas categorias diferentes receberá **7 pontos** adicionais.

Se você ainda tiver dúvidas, consulte o tutorial em vídeo para esclarecimentos adicionais pelo QR CODE no verso. Divirta-se enquanto O espera. **MARANATA!**



CRÉDITOS

Conceito original Maranata: Carlos Campitelli

Criação do Jogo: Vinicius A. Miranda

Direção de Arte: Dannilo Amorim Cerqueira

Produção e Desenvolvimento: NPG – Não Perca Graça

Edição: Natalia Jonas

Publicação e Distribuição: Safeliz Games

Consultores: Save Point e Ludo-Bible

CEO: Tercio Marques

CFO: Sergio Mato Rhiner

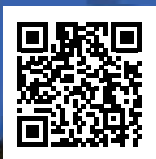
Coordenação de Produção: Rickson Nobre

Coleção Safeliz Games

Copyright © Editorial Safeliz, S.L.

Todos os direitos reservados.

Proibida a reprodução total ou parcial deste produto sem autorização por escrito.



Escaneie para saber mais sobre este jogo.

Este jogo é só o começo. O livro Maranata, disponível no catálogo da CPB, apresenta um plano prático de discipulado para quem quer viver sua fé com intencionalidade no dia a dia.



MARANATA

REGRAS

Você tem em suas mãos um divertido e criativo jogo de tabuleiro: **MARANATA**, a melhor forma de disfrutar de um tempo entre amigos, estimular a criatividade e o conhecimento bíblico de forma divertida, até a vinda de Cristo.

O objetivo do jogo é bem simples: acumular pontos respondendo perguntas em diferentes categorias que formam a palavra Maranata: **M** = Missão, **R** = Relacionamentos, **N** = Nutrição, **y** **T** = Templo.

E como jogar? É muito fácil... Cada jogador recebe um Cartão de resposta, uma Caneta para escrever suas respostas, e duas Fichas de votação. Em cada rodada, um dos jogadores assume o papel de narrador, que pegará uma Carta de perguntas **MRNT** e as Cartas de revelação, que representam as cores de cada jogador.

Cada Carta de pergunta tem três opções. O narrador escolhe uma e anuncia sua categoria, indicada na própria carta (**M**, **R**, **N** ou **T**). Vou dar um exemplo de pergunta: "Na minha opinião, qual é a melhor forma de aprender mais sobre a Bíblia?" Ou: "Qual será a primeira pergunta que farei quando chegar no Céu?"

Os jogadores devem então escrever sua resposta, mas com um detalhe importante: a resposta não deve refletir a opinião pessoal do jogador, mas sim o que eles acham que o narrador gostaria de ouvir. Ou seja, você precisa escrever uma resposta que agrade ao narrador!

Quando todos terminarem de escrever, os Cartões de resposta são colocados no centro da mesa e o narrador vai ler cada resposta em voz alta, e aqui começa a parte mais divertida! Cada jogador pode e deve tentar convencer o narrador de que sua resposta é a melhor!

Após essa animada discussão, o narrador faz sua escolha final em segredo, pegando uma das Cartas de revelação, sem mostrar sua decisão naquele momento pra ninguém. Agora, é a vez dos jogadores tentar adivinhar qual resposta o narrador escolheu, votando naquela que acreditam ser a escolhida.

Finalmente, o narrador anuncia a Carta de revelação com a sua escolha. Os pontos são somados e, ao final de 12 rodadas teremos o vencedor do **MARANATA**: a sua forma divertida de passar o tempo, enquanto O espera!