

1.0 EL JUEGO DE MESA

Usted probablemente recuerde las palabras de Romanos 10:14c: "¿Cómo, a su vez, oirán sin alguien que predique?" Tras haberse ofrecido a sí mismo voluntariamente en la predicación y la obra de enseñar, cada publicador del Reino necesita reflexionar sobre esta pregunta "¿Cómo, a su vez, voy a predicar sin conocer las Escrituras?" Así, el objetivo de este juego es ayudar a los publicadores a familiarizarse con una mayor cantidad de textos bíblicos que pueden utilizarse en el ministerio (por ejemplo, de casa en casa) a través de un juego de mesa interactivo y emocionante que se puede jugar con compañeros cristianos o familiares.

SE UTILIZAN:

- Traducción del Nuevo Mundo de las Santas Escrituras
- Razonamiento a partir de las Escrituras (Estos artículos no están incluidos en la caja del juego)

BENEFICIOS: Mejora el conocimiento de textos bíblicos, fomenta conciencia por el estudio de la Biblia y agudiza el pensamiento estratégico. Este juego también fortalece los lazos familiares, siendo diversión significativa y con propósito.

JUGADORES: 2 o más.

EDADES: 13 años y más. (Para todo miembro de la familia)

TIEMPO DE JUEGO: 30-60 minutos.

1.1 LA META

El objetivo de este juego es familiarizarse con los textos bíblicos que aparecen en las secciones TEMAS BÍBLICOS PARA CONSIDERACIÓN (últimas páginas de la Traducción del Nuevo Mundo de las Santas Escrituras) ¿Cómo respondería usted? y Cómo pudiera responder a expresiones que pudieran detener la conversación (del libro Razonamiento a partir de las Escrituras). Conocer y utilizar estos textos bíblicos puede permitir a cualquier publicador del Reino adquirir suficientes ‘estudios bíblicos’, ‘revisitas’, ‘revistas’, ‘folletos’ u ‘horas’ al tiempo que cubre los territorios de predicación... en el tablero. A los efectos de este juego, usted irá bien si acumula la mayor puntuación en el siguiente orden: ‘estudios bíblicos’, ‘revisitas’, ‘revistas’, ‘libros’, ‘folletos’, y ‘horas’.

1.2 PIEZAS DEL JUEGO

El juego consiste en un tablero, un dado, una hoja de resultados, 8 peones, 8 bandejas ‘pasa el turno’, 3 montones de tarjetas Preguntas bíblicas (VERDES) identificadas como “a”, “b” y “c” por el frente, 1 juego de tarjetas ¿Cómo respondería usted? (MORADAS), 1 juego de tarjetas Objeciones a la conversación (AMARILLAS) y un reloj de arena que cuenta 30 segundos. Cada montón de tarjetas Preguntas bíblicas se compone de 80 tarjetas. Hay 70 tarjetas ¿Cómo respondería usted? y 13 tarjetas Objeciones a la conversación. ¡Eso es un total de 323 tarjetas!

1.3 PREPARACIÓN PARA JUGAR

Coloque el tablero en una mesa. Después de barajar las tarjetas, ponga cada montón boca abajo en cualquier lugar disponible. Cada jugador (Publicador) elige un peón que representa a cada publicador que se mueve por el tablero. El Conductor debe tener un ejemplar del libro Razonamiento a la mano. (Véase la sección 1.4)

1.4 EL CONDUCTOR

Los Publicadores deben seleccionar un Conductor (alguien que no participa del juego) que mantendrá los ‘registros de servicio de campo’ (es decir, la puntuación que vayan acumulando los Publicadores) y buscará ciertas respuestas en el libro Razonamiento. El Conductor debe asegurarse de tener la hoja de resultados provista en el juego. Si se han agotado, pueden descargarse e imprimirse más de estas hojas a través de nuestro sitio web: www.TheocraticGames.com

1.5 INICIO DEL JUEGO

Cada Publicador (jugador) lanza el dado. Los publicadores deben disponerse en el sentido de las agujas del reloj según las puntuaciones de los dados (de mayor a menor). Cada Publicador recibe cuatro (4) tarjetas Preguntas bíblicas, comenzando por el jugador con mayor puntuación de los dados. Sin embargo, el Publicador con la menor puntuación de los dados iniciará el juego.

Nota: Si son necesarias más tarjetas Preguntas bíblicas, se puede añadir más montones.

1.6 ¡A JUGAR!

1.6.1. El Publicador con la menor puntuación de los dados debe comenzar por tomar el reloj de arena. Debe elegir una de sus

tarjetas de Preguntas bíblicas mientras la mantiene oculta de los demás jugadores y hacerle la pregunta al siguiente jugador en el sentido de las manecillas del reloj (que ahora es el jugador con mayor puntuación de los dados). Cada una de las tarjetas tiene un tema bíblico [por ejemplo: Unión de fes] en la parte superior de la tarjeta como una referencia de lo que se basa el texto, esto debe ser mencionado antes de hacer la pregunta. (Por ejemplo, se debe decir “Esta pregunta es sobre Unión de fes”, y luego hacer la pregunta]. El Publicador a su vez tiene dos opciones para formular la pregunta bíblica. Pudiera preguntar “¿Cuál texto bíblico dice esto?” o “¿Qué dice este texto bíblico?” Cualquiera puede servir como la pregunta y el resto como la respuesta esperada.

1.6.2. El Publicador cuestionado puede responder a la pregunta directamente o puede solicitar una pista (que aparece en la base de la tarjeta Preguntas bíblicas). Si dice la respuesta sin la pista, debe mover su peón de acuerdo al número que aparece en la esquina superior derecha de la tarjeta, en la dirección de la flecha en el tablero. Si dice la respuesta con la pista, debe mover su peón de acuerdo al número que aparece en la esquina inferior izquierda de la tarjeta Preguntas bíblicas, en la dirección de la flecha en el tablero. Cualesquier ‘estudios bíblicos’, ‘revisitas’, ‘revistas’, ‘libros’, ‘folletos’, o ‘tiempo’ adquiridos en el tablero por el Publicador cuestionado, deberán registrarse en la hoja de resultados.

Nota: En tanto que los Publicadores dominan los textos bíblicos, se puede otorgar la puntuación de la esquina superior derecha de la tarjeta al Publicador que demuestre tener suficiente conocimiento del texto bíblico y otorgar la de la esquina inferior izquierda de la tarjeta al Publicador que demuestre solo un poco de conocimiento del texto.

1.6.3. Si el Publicador cuestionado no responde la pregunta correctamente (con / sin la pista) antes de que caiga el último granito de arena del reloj, entonces el Publicador que hizo la pregunta debe leer la respuesta en voz alta y mover su peón de acuerdo al número que aparece en la esquina inferior izquierda de la tarjeta Preguntas bíblicas, en la dirección de la flecha en el tablero.

1.6.4. Después que el Publicador que hizo la pregunta ha completado su turno, debe apartar la tarjeta utilizada (lejos del montón de tarjetas barajadas) y sustituirla con otra tarjeta Preguntas bíblicas del montón. El turno de juego y el reloj de arena entonces pasan al siguiente jugador en el sentido de las manecillas del reloj. Dicho Publicador utilizará una de sus tarjetas y preguntará al siguiente Publicador del mismo modo que le hicieron a él/ella anteriormente utilizando el reloj de

arena. Así continúa el proceso en el sentido de las manecillas del reloj. Cada peón permanece en el espacio ocupado hasta que le toque el turno nuevamente a ese Publicador. *No se permite más de un peón en cada espacio al mismo tiempo.* (Véase la sección 1.9)

1.6.5. Cualquier jugador que caiga en los espacios marcados *Cómo respondería usted* u *Objeciones a la conversación*, utilizará dichas tarjetas. (Véanse las secciones 1.7 y 1.8)

Nota: El reloj de arena también sirve para indicar cuál jugador está de turno. En el tablero hay espacios que están marcados como Estudio bíblico, Revisita, Folleto, Libro, Revista o Tiempo. Cada Publicador debe asegurarse de que el Conductor le mantenga su informe de “actividades” con precisión en la hoja de resultados. (Véase la sección 2.0)

1.7 ¿CÓMO RESPONDERÍA USTED?

Cada vez que un Publicador caiga en un espacio marcado ‘¿Cómo respondería usted?’, utilizará una tarjeta de ‘¿Cómo respondería usted?’. Deberá recoger la tarjeta en la parte superior y primeramente leer la referencia que aparece en la tarjeta (para permitir al Conductor localizar la respuesta correcta) antes de dar su respuesta. Por ejemplo, *rs p.15* significa que la respuesta se puede encontrar en la página 15 del libro Razonamiento. Una vez que el Publicador haya dado su respuesta, el Conductor dará lectura a las respuestas correctas como aparecen en el libro Razonamiento para que todos la sepan. Dependiendo de la sustancia de la respuesta proporcionada, el Conductor determinará si el Publicador debe mover su peón de acuerdo al número que aparece en la esquina superior derecha de la tarjeta o de acuerdo con el número que figura en la parte inferior izquierda. Entonces el Publicador debe mover su peón en la dirección de la flecha en el tablero.

Nota: Si un Publicador cae en el espacio denominado ‘¿Cómo respondería usted?’ y no logra obtener puntos por el uso de la tarjeta ‘¿Cómo respondería usted?’, deberá quedarse donde está, sin perder un turno. La tarjeta utilizada se colocará debajo del montón de tarjetas restantes.

1.8 OBJECIONES A LA CONVERSACIÓN

Las mismas reglas de la sección 1.7 se aplican aquí, con la excepción de la pérdida de turnos. Cada Publicador querrá aprovechar la oportunidad de seguir avanzando en el juego y alcanzar metas venciendo *Objeciones a la conversación* (véase la sección 1.1). Sin embargo, una respuesta incorrecta a

Objeciones a la conversación hará que el Publicador pierda un turno en el juego.

Note: Si un Publicador cae en un espacio marcado *Objeciones a la conversación* y no obtiene puntos con el uso de la tarjeta de *Objeciones a la conversación*, dicho Publicador perderá su siguiente turno. Como recordatorio de que pasará un turno, se colocará la tarjeta *Objeciones a la conversación* utilizada en la bandeja “pasa el turno” perteneciente a ese Publicador hasta que se haya completado la vuelta. Después de eso, se colocará la tarjeta al fondo del montón de las restantes tarjetas *Objeciones a la conversación* para utilizarla posteriormente.

Sin embargo, si un Publicador cae en un espacio marcado *Objeciones a la conversación* como resultado de leer la respuesta de la tarjeta *Preguntas bíblicas* que el Publicador cuestionado no supo responder correctamente (véase la sección 1.6.3), este utilizará una tarjeta de *Objeciones a la conversación*, pero si no respondiera correctamente, no perderá su turno.

1.9 TRASPASO (DESPLAZAMIENTO)

Cuando un Publicador cae en un espacio actualmente ocupado por otro Publicador lo desplazará intercambiando sus posiciones. Al Publicador desplazado no se le aplicará ningún cambio. Sin embargo, al Publicador que llega podrá aplicarse lo que esté en el espacio que recién ocupó. (Por ejemplo, la entrega de Estudios Bíblicos a otro Publicador)

2.0 'INFORME DE SERVICIO AL CAMPO'

Cada vez que el peón de un Publicador cae en espacios marcados (Estudio Bíblico, Revisita, Folleto, Libro, Revista o Tiempo) y recibe puntuación, el Conductor anotará esa puntuación en el espacio correspondiente de la Hoja de Resultados. La puntuación de los espacios *Tiempo* se refleja en minutos.

2.1 CRUCES

Cada Publicador se moverá en una línea recta en la dirección de la flecha en el tablero. Sin embargo, cuando llegue a donde cruzan los caminos, el Publicador tomará una *decisión personal* en cuanto a qué dirección seguirá. De seguro tomará en cuenta cuál “territorio” le ofrecerá más ‘Estudios bíblicos’, ‘Revisitas’, ‘Revistas’, ‘Libros’ o ‘Folletos’. ¡Esto pondrá en juego la capacidad de pensar!

2.2 TERRITORIO AISLADO

Cuando un Publicador cae en un espacio marcado ‘Territorio Aislado’, deberá mover su peón al ‘Territorio Aislado’ indicado en el tablero y permanecer en el punto de entrada desde donde continuará en su próximo turno. Ir a un ‘territorio aislado’ no debe verse como un atraso para el Publicador sino como un privilegio que le permitirá ‘dar testimonio cabal’ de las buenas nuevas. También le dará al Publicador la oportunidad de adquirir más ‘estudios bíblicos’, ‘revisitas’, etc.

2.3 UNIRSE O REGRESAR JUEGO

2.3.1 Un nuevo Publicador puede unirse al juego ya empezado. Tomará cuatro (4) tarjetas *Preguntas bíblicas* y comenzará a jugar detrás del que tenga el último turno en el juego.

2.3.2 Un Publicador que estaba jugando pero se salió sin haber cruzado la línea final, puede regresar al juego. Tomará cuatro (4) tarjetas *Preguntas bíblicas* y comenzará a jugar detrás de quien tenga el último turno en el juego.

2.4 FINALIZANDO EL JUEGO

Cualquier Publicador puede abandonar el juego antes de que termine siempre que queden dos o más Publicadores deseosos de continuar jugando. Si un Publicador decide irse, retornará sus tarjetas al fondo del montón.

El juego llega a su fin cuando el penúltimo Publicador cruza la línea final. Al final del juego, se suman todos los resultados y se declara la puntuación de cada jugador (Véase la sección 1.1) Todos los participantes deben ser felicitados por sus esfuerzos y todos deberían animarse a seguir mejorando su conocimiento bíblico.

2.5 MISCELANEOS

Ningún Publicador puede transferir, intercambiar ni negociar puntuaciones con otro Publicador.

¡A divertirse y disfrutar de este juego de mesa!

¿QUÉ DIRÍAS?

Por favor, envíenos sus comentarios o sugerencias si ha adquirido o ha jugado a este juego. Nos encantaría conocer su opinión a fin de mejorar el juego o crear otros juegos bíblicos en el futuro. Por favor, indique si podemos usar un extracto de sus comentarios en nuestro sitio web en la sección “*Testimonios*”. Esto se pondrá en la página web donde solo aparecerá su nombre con las iniciales de su apellido y el lugar de procedencia. (Por ejemplo, *Carlos R, Spain*)

¿NECESITA MÁS INFORMACIÓN?

¿Deseas recibir más información acerca de este juego de mesa? Por favor, visite nuestra página web o envíenos un correo electrónico hoy.

Web: www.TheocraticGames.com
Email: games@TheocraticGames.com

PRODUCCIÓN DEL JUEGO

Diseño de tablero y tarjetas por: Xybertek Systems
Presentación de tablero y caja por: Seon Thompson Inc.

© 2010 TheocraticGames.com. Todos los derechos reservados
* *Las citas bíblicas para este juego son tomadas de la TRADUCCIÓN DEL NUEVO MUNDO DE LAS SANTAS ESCRITURAS*



Reglas del Juego e Instrucciones (Edición en Español)

© 2010 TheocraticGames.com. Todos los derechos reservados
* *Las citas bíblicas para este juego son tomadas de la TRADUCCIÓN DEL NUEVO MUNDO DE LAS SANTAS ESCRITURAS*