

DOCTRINAS FUNDAMENTALES

Las **28 Creencias se agrupan en áreas doctrinales** que explican el plan de Dios desde la creación hasta la restauración final.

Estas doctrinas representan los pilares principales de la fe cristiana adventista y ayudan a comprender cómo se relacionan entre sí las diferentes creencias.



Doctrina de Dios

La naturaleza de Dios: Padre, Hijo y Espíritu Santo.



Doctrina del Hombre

El origen, la caída y la condición del ser humano.



Doctrina de la Salvación

La obra de Cristo para redimir a la humanidad.



Doctrina de la Iglesia

La comunidad de creyentes y su misión en el mundo.



Doctrina de la Vida Cristiana

La experiencia práctica de vivir la fe cada día.



Doctrina de los Acontecimientos Finales

La esperanza futura: segunda venida, juicio y restauración.

LAS 28 CREENCIAS FUNDAMENTALES

Las creencias ***enseñan quién es Dios, cuál es su plan para la humanidad*** y cuál es la esperanza final para el mundo.

Las **28 Creencias** son:

- | | |
|--|---|
|  1. La Palabra de Dios |  15. El Bautismo |
|  2. La Deidad |  16. La Cena del Señor |
|  3. Dios el Padre |  17. Dones y los Ministerios Espirituales |
|  4. Dios el Hijo |  18. El Don de Profecía |
|  5. Dios el Espíritu Santo |  19. La Ley de Dios |
|  6. La Creación |  20. El Sábado |
|  7. La Naturaleza Humana |  21. La Mayordomía |
|  8. El Gran Conflicto |  22. La Conducta Cristiana |
|  9. Vida, Muerte y Resurrección de Cristo |  23. El Matrimonio y la Familia |
|  10. La Experiencia de la Salvación |  24. El Ministerio de Cristo en el Santuario Celestial |
|  11. Crecer en Cristo |  25. La Segunda Venida de Cristo |
|  12. La Iglesia |  26. La Muerte y la Resurrección |
|  13. El Remanente y su Misión |  27. El Milenio y el Fin del Pecado |
|  14. La Unidad en el Cuerpo de Cristo |  28. La Tierra Nueva |

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Objetivo

Ser el primero en formar 2 cuartetos (4 tarjetas de la misma creencia) y quedarse sin tarjetas en la mano.

Preparación

1. Mezcla 112 tarjetas de creencias y 10 cartas de acción.
2. Reparte 9 tarjetas a cada jugador.
3. Coloca el resto en el centro como Mazo de Bendición.
4. Voltea una tarjeta para iniciar el Mazo de Testimonio (descarte).
5. Empieza el jugador a la derecha del repartidor.

Jugadores: 3 a 8

Turno de Juego (3 pasos)

1. Recibir

Toma 1 tarjeta del: Mazo de Bendición, o Mazo de Testimonio.

2. Pedir (opcional)

Puedes pedir a otro jugador una tarjeta específica de una creencia.

Si la tiene: te la entrega y puedes volver a pedir.

Si no la tiene: termina tu oportunidad de pedir.

3. Ofrecer (obligatorio)

Debes terminar tu turno: descartando 1 tarjeta de creencia, o jugando 1 tarjeta de acción.

Tarjetas de Acción

- ✓ **Escudo de la Fe** — comodín, reemplaza cualquier creencia.
- ✗ **Muro de Jericó** — el siguiente jugador pierde su turno.
- ↻ **Camino a Damasco** — cambia el sentido del juego.
- +2 **Doble Porción** — turno doble. Juega una vez más.
- ↻ **Común Unidad** — intercambia tu mano con otro jugador.

Pasos para terminar el juego:

1. Toma una tarjeta de cualquiera de los mazos.
2. Descarta la tarjeta que no te sirva.
3. Baja todas las creencias completas acordadas.
4. Cierra el juego con la última tarjeta que te quede y repite la frase: "¡Mis fundamentos están firmes!"

Puntuación (si la ronda continúa)

Creencias - 5 puntos

Acciones - 10 puntos

Escudo de la Fe - 25 puntos

Gana quien tenga menos puntos al final.