

**JUEGO DE LAS 28 CREENCIAS
FUNDAMENTOS FIRME**

1. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es completar creencias reuniendo sus 4 tarjetas correspondientes.

Cada creencia pertenece a una doctrina específica, y al completarla se forma un fundamento sólido de fe.

El jugador gana cuando cumple la meta acordada al inicio:

completar 1, 2 o 3 creencias
y quedarse sin tarjetas en la mano.

2. JUGADORES

Edad recomendada: desde 7 años
Jugadores: 3 a 8

Recomendación:

Si juegan más de 6 personas, reparte sólo 5 tarjetas a cada jugador para que el mazo central tenga suficientes tarjetas y el juego dure más tiempo.

3. ESTRUCTURA DEL JUEGO

Creencias

Hay 28 creencias en total
Cada creencia tiene 4 tarjetas
Cada tarjeta contiene una parte explicativa de la creencia.

Para completar una creencia necesitas reunir sus 4 tarjetas.

Doctrinas

Cada creencia pertenece a una doctrina:

- La Doctrina de Dios
- La Doctrina del hombre
- La Doctrina de la salvación
- La Doctrina de la iglesia
- La Doctrina de la vida cristiana
- La Doctrina de los acontecimientos finales

Estas ayudan a organizar y entender el juego.

Tarjetas de acción

- Escudo de la Fe (comodín)
- Muro de Jericó (bloqueo)
- Camino a Damasco (reversa)
- Doble Porción (+2 / juega otra vez)
- Común Unidad (intercambio)

4. PREPARACIÓN

- Mezcla todas las tarjetas:
 - 112 tarjetas de creencias
 - 10 tarjetas de acción
- Reparte 9 tarjetas a cada jugador.
- El resto de las tarjetas se coloca en el centro como:
Mazo de Bendición (mazo para robar).
- Voltea la primera tarjeta para iniciar el:
Mazo de Testimonio (descarte).

El jugador a la derecha del repartidor comienza la partida.

El juego avanza hacia la derecha, a menos que una tarjeta cambie la dirección.



5. ADAPTACIÓN SEGÚN CANTIDAD DE JUGADORES

Para partidas con pocos jugadores, se recomienda usar menos doctrinas.

Modo reducido

Se puede jugar usando solo: mínimo 2 doctrinas. Esto reduce el mazo y hace el juego más dinámico.

Cantidad de tarjetas por jugador
Dependiendo del objetivo del juego:

1 creencia
Repartir 5 tarjetas por jugador

2 creencias
Repartir 9 tarjetas por jugador

3 creencias
Repartir 13 tarjetas por jugador

6. DESARROLLO DEL TURNO

Cada turno tiene 3 pasos:

1 RECIBIR

El jugador toma 1 tarjeta del: Mazo de Bendición, o Mazo de Testimonio

2 DESAFIAR (PEDIR OPCIONAL)

El jugador puede pedir una tarjeta específica a otro jugador.

Debe mencionar:

- La creencia o una frase de la tarjeta
- Si el jugador la tiene debe entregarla.
- El jugador que pidió la tarjeta debe entregar otra a cambio.
- El jugador puede seguir pidiendo tarjetas, puede hacerlo varias veces seguidas mientras acierte.

Ejemplo:

“Juan, de la Creencia 20 (El Sábado), ¿tienes la tarjeta que dice: El cuarto mandamiento requiere la observancia del séptimo día?”

El jugador que pidió puede volver a pedir otra tarjeta a cualquier jugador.

Si no la tiene
Se termina la fase de pedir.

3 OFRENDAR (OBLIGATORIO)

El jugador debe terminar su turno: descartando una tarjeta, o jugando una tarjeta de acción

7. TARJETAS DE ACCIÓN

Escudo de la Fe (Comodín)

Reemplaza cualquier tarjeta para completar una creencia.

Muro de Jericó (Bloqueo)

El siguiente jugador pierde su turno.

Camino a Damasco (Reversa)

Cambia el sentido del juego.

Doble Porción (+2 / Turno extra)

El jugador puede jugar esta tarjeta y realizar una acción adicional completa. Es decir, puede jugar otro turno inmediatamente

Común Unidad (Intercambio)

Intercambia todas sus tarjetas con otro jugador.

8. FORMACIÓN DE CREENCIAS

Cuando un jugador reúne: las 4 tarjetas de una misma creencia

Puede colocarla frente a sí como una creencia completa.

Victoria inmediata

- Un jugador:
- completa 2 cuartetos,
 - descarta su última tarjeta,
 - y queda sin tarjetas en la mano.

El mazo se termina

- Si el Mazo de Bendición se acaba:
- se baraja el Mazo de Testimonio, o
 - se procede a contar puntos.

Para ganar la partida debe **completar 2 cuartetos (8 tarjetas) o según lo acordado al inicio del juego.**

9. FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador: completa la cantidad de creencias acordadas

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!”

11. DESAFÍO FINAL (OPCIONAL)

El ganador puede elegir uno de sus cuartetos y recitar un versículo que aparezca en esas tarjeta.

Si lo logra, los demás jugadores responden: “¡SOBRE LA ROCA!”

12. SISTEMA DE PUNTOS

Si se juegan varias rondas, los jugadores que aún tengan tarjetas suman puntos:

Creencias - 5 puntos
Tarjetas de acción - 10 puntos
Escudo de la Fe - 25 puntos

Gana el jugador que acumule menos puntos.

13. VARIANTES DE JUEGO

Además del modo principal, Fundamentos Firmes puede jugarse de diferentes maneras según la edad, el tiempo disponible o el propósito educativo.

Variante Educativa — Desafío del Versículo

Cuando un jugador complete un cuarteto, para obtener un bonus debe explicar de memoria al menos uno de los versículos clave de esa creencia sin mirar la tarjeta.

Si lo logra, obtiene un punto adicional al final de la ronda.

Variante Competitiva — El Gran Conflicto

- Modo rápido basado en conocimiento bíblico.
- Se reparten todas las tarjetas hasta que no quede mazo central.
 - Para obtener tarjetas, el jugador pregunta quién tiene una creencia específica.
 - El poseedor puede defender su tarjeta mencionando un dato o versículo relacionado.

Si falla, debe entregarla.
Si acierta, conserva la tarjeta (o puede recibir la del oponente).

Variante Infantil — Búsqueda del Tesoro

Modo cooperativo por equipos.

- Los cuartetos se esconden en el área de juego.
- Cada equipo busca las 4 tarjetas de una creencia.
- Al encontrarlas, debe explicar brevemente esa creencia ante un juez.

Si la explicación es correcta, el equipo gana el punto.

Variante de Estudio — Flashcards de Memorización

Modo para repaso doctrinal.

- Un jugador muestra solo los versículos de una tarjeta.
- El otro debe identificar la creencia correspondiente.

Si acierta, gana la tarjeta.

