

Reglas del juego

Objetivo

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas en la mano, mientras aprendes y recuerdas personajes importantes de la biblia.

Preparación

Baraja todas las cartas y reparte 7 a cada jugador.

Coloca el resto del mazo en el centro como pila de robo.

Da vuelta la primera carta para formar la pila de descarte.

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Cómo se juega

En tu turno, debes colocar una carta que coincida en color, número o personaje con la que está arriba de la pila de descarte.

Por ejemplo:

Si hay un Pedro rojo, puedes jugar cualquier carta roja o otra carta de Pedro.

Si no tienes una carta que coincida, robas una carta del mazo.

Cartas especiales

+2: El siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno.

+4: Cambia el color y el siguiente jugador roba cuatro cartas.

Bloqueo: Salta el turno del siguiente jugador.

Cambio de sentido: Cambia la dirección del juego.

Cambio de color: El jugador elige el nuevo color que se jugará.

(Puedes adaptar los nombres de estas cartas a los personajes si tu diseño los relaciona con acciones bíblicas, por ejemplo: “Pedro +2”, “María cambia de color”, etc.)

Regla del UNO

Cuando te quede una sola carta, grita “¡UNO!”.

Si otro jugador lo nota antes de que lo digas, deberás robar 2 cartas como penalización.

 *Fin del juego*

El primer jugador que se quede sin cartas gana la ronda.

Puedes jugar varias rondas y llevar la puntuación así:

Las cartas que queden en la mano de los demás se suman (según su valor).

El primero en alcanzar 500 puntos gana la partida.



Variante bíblica (opcional)

Cada vez que alguien juegue una carta con un personaje del Nuevo Testamento, puede decir una frase o dato sobre él.

Por ejemplo:

“Pedro fue uno de los apóstoles más cercanos a Jesús.”

“María es la madre de Jesús.”

Así el juego se vuelve divertido y educativo.