

Estampas en Misión

Una baraja para que los santos se conozcan jugando: en clase, en catequesis, en convivencias o en casa. Una caja, cinco juegos distintos y la historia de cada santo en su carta.

99

cartas

48

santos

5

juegos

2-6

jugadores

12+

años · 15-30 min

Qué hay en la caja

- 48 santos en cuatro carismas, del 1 al 12, como los palos de la baraja española.
- 6 cartas de dorso azul: cinco Tempestades y una guía con los cinco juegos.
- 27 acciones de dorso granate: ocho Tentaciones, ocho Gracias, ocho Objetos y tres en blanco para inventar.
- 18 tareas de dorso verde, para los juegos de equipo y de misiones secretas.

Con reglamento ilustrado: una página para empezar y una por juego.

Cuatro carismas

Los palos son cuatro maneras de vivir la fe. El 10, el 11 y el 12 de cada palo tienen habilidad propia, y los 1 cazan a las figuras: los últimos serán los primeros.



Rezar, la vela



Servir, la jarra



Educar, el libro



Anunciar, la vieira

Bazas*La brisca de los santos*

Cada jugador lleva tres cartas y gana la baza el triunfo más alto o, si no lo hay, el número más alto del carisma que salió. El 1 caza a las figuras y cada figura tiene su habilidad. Mejor por parejas.

2 a 6 jugadores
15 minutos
Los 48 santos

Comunidad*Y que no te la tientes*

Reúne cuatro santos, uno de cada carisma, que sumen 40 o más (34 con dos o tres jugadores). Los demás te lanzan Tentaciones; tú te proteges con Gracias y Objetos.

2 a 6 jugadores
20 minutos
Santos y acciones

Tempestad*¿Echas la red, la guardas o la rechazas?*

Como las siete y media, pero con la mesa en contra: cada santo va a tu barca, a tu mano o al centro, donde los demás pujan por él. Una Tempestad te hunde salvo que tengas Gracia.

2 a 6 jugadores
30 minutos
Santos, Tempestades y acciones

Todos a una*Una misión, un equipo*

Cooperativo: la mesa entera gana o pierde junta cumpliendo tareas, con San Pedro de capitán. Se juega como campaña, empezando con una sola tarea. Con dos, el Peregrino juega de tercero.

2 a 5 jugadores
20 minutos
Santos y tareas

Misiones*Cuanto más arriesgas, más ganas*

Tres misiones secretas por jugador y las figuras usan su habilidad. Un punto por baza y estrellas por misión cumplida; cada una fallada resta dos. Dos manos.

3 a 5 jugadores
25 minutos
Santos y tareas

Pensada para un grupo

Para conocer a los santos. Las cartas traen una frase del santo o su habilidad y la obra de arte de la que sale su imagen. Se aprende jugando.

Para trabajar en equipo. En Todos a una la mesa gana o pierde junta: hay que hablar, ceder y planear.

Para el tiempo que hay. Una partida cabe en una tutoría, en una sesión de catequesis o en una tarde de convivencia.

Busco centros que la prueben

La baraja está en edición de prueba. Los cinco juegos se han simulado partida a partida para equilibrarlos, y ahora toca jugarlos con grupos de verdad.

Los cinco juegos se pueden probar ya en la web, contra la máquina. Si tu colegio, tu parroquia o tu grupo quiere probar la baraja y contarme qué tal, escíbeme.

aretedasein@gmail.com

aretedasein.com/estampas-en-mision