



Real Encounters

36.9166° N // 34.8952° E

RUN JOURNEY



Bienvenido

EN RUN, TÚ Y TU GRUPO SE EMBARCAN EN UNA AVENTURA INTENSA DE CINCO SEMANAS, SIGUIENDO LOS PASOS DE PABLO MIENTRAS ÉL VIAJA POR CINCO CIUDADES, CADA UNA LLENA DE GIROS INESPERADOS, DESAFÍOS Y REVELACIONES SORPRENDENTES. ASÍ COMO PABLO SE AVENTURÓ EN TIERRAS DESCONOCIDAS, PREPARADO PARA CUALQUIER COSA QUE PUDIERA SUCEDER, USTEDES TAMBIÉN DEBEN ESTAR LISTOS.

Este no es un juego de competencia.

Es un juego cooperativo, donde el grupo gana o pierde como grupo. Aun así, el camino será riguroso; la victoria no está garantizada.

Cada semana viajarán por un paisaje distinto, comenzando en Tarso y avanzando por Filipos, Atenas, Corinto y Éfeso. En cada parada descubrirán desafíos, responderán preguntas reales, enfrentarán situaciones inesperadas y descubrirán cómo su propia historia se conecta con la gran carrera a la que Dios los está invitando a correr.

¿El objetivo? Llegar al final del tablero de esa semana acumulando suficientes millas. Para lograrlo, deberán atravesar la resistencia, ser auténticos con su grupo y descubrir la carrera única que Dios los creó para correr —una carrera que conduce a una esperanza real y duradera.

Preparación del Juego



01

TOMEN EL GRUPO DE CARTAS CORRECTO DE CARTAS DE DISCUSIÓN.

Usen el grupo de cartas correspondiente a la semana (Semana 1, Semana 2, etc.) Solo usarán un grupo de cartas por reunión.

02

BARAJEN EL GRUPO DE CARTAS DE DISCUSIÓN.

Cada grupo de cartas semanal incluye:

Cartas de Discusión 1-3 preguntas, clasificadas según el nivel de vulnerabilidad requerido.

Cartas de Encuentros Irreales eventos especiales escondidos en el grupo de cartas. Piensen en ellas como un libro de “Elige tu propia aventura” que requiere trabajo en equipo, imaginación y un poco de suerte. Estas cartas también tienen cartas de respuesta correspondientes que las resuelven.

1 Pregunta Dorada debe responderse antes de que termine la reunión del grupo.

03

ROBEN 10 CARTAS DE DESAFÍO.

Estas cartas provienen de un grupo aparte de “Cartas de Desafío”. Barajen y roben 10 cartas. Colóquenlas en una pila boca abajo a un lado del tablero.



x10



04

COLOQUEN EL TABLERO.

Cada semana tiene su propio tablero de juego, que corresponde temáticamente a la ubicación del viaje (Tarso, Filipos, etc.). Coloquen todos los tableros y pongan su ficha de viaje al inicio de la semana actual (o en el lugar donde terminaron la semana anterior).

05

RECOMPENSA POR TRABAJO INDIVIDUAL.

Al inicio de cada sesión, si todas las personas del grupo completaron el trabajo individual de la semana en sus carpetas, el grupo puede avanzar **5 millas** antes de que el juego comience. ¡Es una ventaja enorme, así que vale la pena hacerlo!

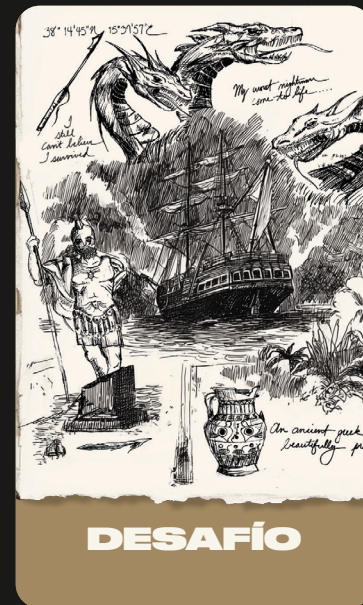
¡AHORA SÍ, ESTÁN LISTOS PARA JUGAR!





DISCUSIÓN

- ◇ Para comenzar el juego, una persona roba una **Carta de Discusión** del mazo barajado de esa semana. Si no pueden decidir quién empieza, comienza la persona que más recientemente tomó una bebida con gas.
- ◇ La persona que roba la carta elige **una pregunta** para que el grupo responda y luego responde primero. *Tengan una conversación real. No se apresuren. Hagan preguntas de seguimiento. Las personas pueden optar por no responder, pero cuanto más profunda sea la conversación, más lejos avanzarán en lo relacional y en lo espiritual.*



DESAFÍO (OPCIONAL)

- ◇ Después de la discusión, la persona puede elegir robar una **Carta de Desafío** para enfrentar una prueba con la posibilidad de ganar 3 millas adicionales para el grupo. Pero atención: si fallan, el grupo **pierde 3 millas**, así que no es una decisión que deba tomarse a la ligera.
- ◇ Tiren el dado para saber qué tipo de desafío enfrentarán
 - 1-2** = Conocimiento
 - 3-4** = Reto
 - 5-6** = Acertijo
- ◇ Las respuestas a las cartas de Conocimiento y Acertijo están en la parte final del manual de instrucciones. El anfitrión del grupo tiene la última palabra para decidir si una respuesta es lo suficientemente correcta.

NOTA: ¿Necesitan ayuda? ¡Pidanla al grupo! Si otra persona completa el desafío, el grupo gana +1 milla en lugar de +3 (y evita la penalización de -3).

TERMINAR UN TURNO

- ◇ Después de que termine la conversación iniciada por la **Carta de Discusión**, la persona puede: terminar su turno inmediatamente O elegir robar una Carta de Desafío. Una vez que completa el desafío, su turno termina. Al finalizar el turno, sumen las millas ganadas (o perdidas) por las cartas de discusión y desafío y muevan la ficha del grupo hacia adelante o hacia atrás según corresponda.
-
- ◇ La persona a la derecha roba la siguiente **Carta de Discusión** para iniciar el siguiente turno.



¿TODAVÍA TIENES DUDAS?
**MIRA EL VIDEO: “CÓMO JUGAR
EL RUN JOURNEY GAME”**

crossroads.net/run-journey/video

ESTRATEGIAS DEL JUEGO

◇ Si tres o más personas responden una pregunta de **1 milla**, esta pasa a valer **2 millas**.

◇ Una vez por sesión, el grupo puede responder dos preguntas de la misma **Carta de Discusión** si necesitan millas extra (o si simplemente no pueden decidir entre dos preguntas). Usen esta opción con sabiduría.

◇ Si tienen éxito con una **Carta de Desafío**, consérvenla. Más adelante pueden descartarla para activar su habilidad especial (indicada en la parte inferior de la carta). Las tres habilidades posibles son:

Repetir CUALQUIER tirada de dado

±1 a CUALQUIER tirada de dado

±2 a CUALQUIER tirada de dado

◇ Si caen exactamente en un marcador de brújula ✨ pueden tomar una **Carta de Desafío** del montón de descartes y reutilizar su habilidad más adelante. A veces vale la pena elegir una pregunta con el millaje exacto para caer ahí.



FINALIZAR EL JUEGO

La sesión del grupo termina cuando ocurre una de las siguientes cosas:

- ◇ Han terminado el grupo de Cartas de Discusión de la semana, o
- ◇ Llegaron al final del tablero semanal y respondieron la Pregunta Dorada, o
- ◇ Se les acabó el tiempo y respondieron la Pregunta Dorada

NOTA: Si no llegaron al final del tablero esa semana, tomen una foto del lugar donde quedó la ficha del grupo. Ahí comenzarán la próxima semana. Descarten todas las Cartas de Desafío usadas. No sería realmente un desafío si se reutilizaran la siguiente semana.

Respuestas - Cartas de Desafío

RESPUESTAS: CARTA 01

Conocimiento: lago

Acertijo: Un ataúd

RESPUESTAS: CARTA 02

Conocimiento: La quijada de un burro

Acertijo: Un río

RESPUESTAS: CARTA 03

Conocimiento: Vincent Van Gogh

Acertijo: Una vela

RESPUESTAS: CARTA 04

Conocimiento: Crown Royal

Acertijo: El silencio

RESPUESTAS: CARTA 05

Conocimiento: La miel

Acertijo: Un mapa

RESPUESTAS: CARTA 06

Conocimiento: Barbanegra

Acertijo: El ser humano (Cuando era niño, gateaba a cuatro patas; cuando fue mayor, caminaba sobre dos piernas, y cuando era anciano, usaba un bastón.)

RESPUESTAS: CARTA 07

Conocimiento: "Lo sé."

Acertijo: La verdad

RESPUESTAS: CARTA 08

Conocimiento: El tomate

Acertijo: El óxido

RESPUESTAS: CARTA 09

Conocimiento: En una canasta por el muro

Acertijo: Tu nombre

RESPUESTAS: CARTA 10

Conocimiento: North Shore High School

Acertijo: Agua, fuego, tierra y viento

RESPUESTAS: CARTA 11

Conocimiento: Marrón

Acertijo: La sangre

RESPUESTAS: CARTA 12

Conocimiento: 6

Acertijo: Un acertijo

RESPUESTAS: CARTA 13

Conocimiento: 7 (esta respuesta cambia dependiendo del sistema educativo)

Acertijo: Una nube

RESPUESTAS: CARTA 14

Conocimiento: Unicornio

Acertijo: La letra M

RESPUESTAS: CARTA 15

Conocimiento: Para guardar relojes de bolsillo

Acertijo: La edad

RESPUESTAS: CARTA 16

Conocimiento: Se convirtió en una estatua de sal.

Acertijo: Una llave

RESPUESTAS: CARTA 17

Conocimiento: El camino a Damasco

Acertijo: La oscuridad

RESPUESTAS: CARTA 18

Conocimiento: Esteban

Acertijo: Una nube

RESPUESTAS: CARTA 19

Conocimiento: Napoleón Bonaparte

Acertijo: La letra A

RESPUESTAS: CARTA 20

Conocimiento: Miguel Ángel

Acertijo: El fuego

RESPUESTAS: CARTA 21

Conocimiento: La jirafa

Acertijo: Tu paciencia

RESPUESTAS: CARTA 22

Conocimiento: Los colores

Acertijo: La letra S

RESPUESTAS: CARTA 23

Conocimiento: Prince

Acertijo: El elote / mazorca de maíz

RESPUESTAS: CARTA 24

Conocimiento: Por si se les rompían los pantalones.

Acertijo: Un fósforo

RESPUESTAS: CARTA 25

Conocimiento: 1453

Acertijo: Está caminando.

RESPUESTAS: CARTA 26

Conocimiento: LEGO

Acertijo: Un libro

RESPUESTAS: CARTA 27

Conocimiento: 18 meses

Acertijo: Un espejo

RESPUESTAS: CARTA 28

Conocimiento: Golf

Acertijo: 4 hermanas y 3 hermanos

RESPUESTAS: CARTA 29

Conocimiento: Edna Mode

Acertijo: Enciende el interruptor #1 por unos minutos, apágalo y enciende el #2. Entra al cuarto: el foco encendido es el #2; el apagado pero caliente es el #1; el apagado y frío es el #3.

RESPUESTAS: CARTA 30

Conocimiento: Brócoli

Acertijo: Una aguja / una tormenta / una papa

RESPUESTAS: CARTA 31

Conocimiento: Blancanieves

Acertijo: La luz

RESPUESTAS: CARTA 32

Conocimiento: Factor de Protección Solar

Acertijo: Nada

RESPUESTAS: CARTA 33

Conocimiento: Una especie de medusa

Acertijo: Incorrectamente

RESPUESTAS: CARTA 34

Conocimiento: El dedo gordo del pie

Acertijo: Un plátano

RESPUESTAS: CARTA 35

Conocimiento: Andrew Jackson

Acertijo: Un tablero de ajedrez

RESPUESTAS: CARTA 36

Conocimiento: *Harry*

Potter y la Piedra Filosofal

Acertijo: Llena el garrafón de 5 galones. Vierte en el de 3 hasta llenarlo (quedan 2). Vacía el de 3 y pasa los 2. Llena de nuevo el de 5 y vierte 1 galón. Quedan exactamente 4 galones.

RESPUESTAS: CARTA 37

Conocimiento: Edgar Allan Poe

Acertijo: Cruza primero la cabra, regresa solo. Cruza las zanahorias, regresa con la cabra. Cruza el lobo, regresa solo. Cruza la cabra al final.

RESPUESTAS: CARTA 38

Conocimiento: 1912

Acertijo: 1 billete de \$50, 1 billete de \$5, 4 billetes de \$2 (50 + 5 + 8 = 63)

RESPUESTAS: CARTA 39

Conocimiento: Malí

Acertijo: El viento

RESPUESTAS: CARTA 40

Conocimiento: Ratas

Acertijo: La escalera

RESPUESTAS: CARTA 41

Conocimiento: Un DeLorean

Acertijo: Hannah tiene 12 años.

RESPUESTAS: CARTA 42

Conocimiento: Monte Vesubio

Acertijo: Una moneda

RESPUESTAS: CARTA 43

Conocimiento: Gatos

Acertijo: Un hoyo

RESPUESTAS: CARTA 44

Conocimiento: Chile

Acertijo: Un secreto

RESPUESTAS: CARTA 45

Conocimiento: New Orleans Saints

Acertijo: Tu respiración

RESPUESTAS: CARTA 46

Conocimiento: Boston Celtics

Acertijo: Un reflejo

RESPUESTAS: CARTA 47

Conocimiento: El arpa

Acertijo: Tu edad / el humo / los impuestos

RESPUESTAS: CARTA 48

Conocimiento: Los Dundies

Acertijo: La letra R

RESPUESTAS: CARTA 49

Conocimiento: Babe Ruth

Acertijo: Tres hijas (una rubia, una castaña y una pelirroja)

RESPUESTAS: CARTA 50

Conocimiento: *El Chapulín Colorado*

Acertijo: Béisbol (el bateador, el receptor y el árbitro usan máscaras)

