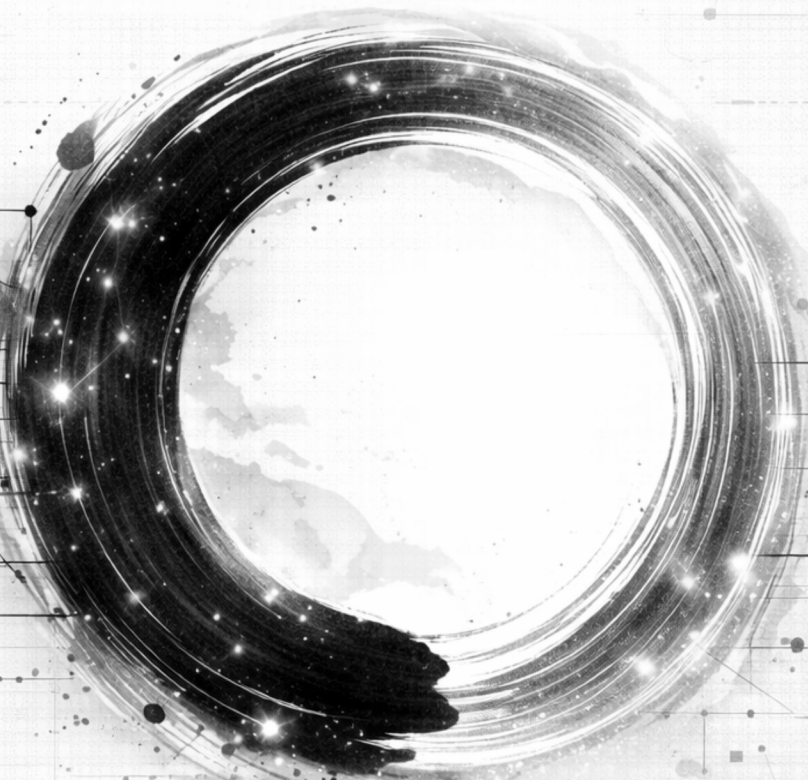


SYSTEM // PLAYER JOURNAL

DIARIO DEL JUGADOR

— *Lleva tu juego, lleva tu vida* —



SYSTEM // DAILY TRACKING ACTIVE

Basado en el sistema "Tu Juego, Tu Vida"

TU JUEGO, TU VIDA

Manual de estrategia para el jugador consciente.

DIARIO DEL JUGADOR

Este Diario complementa el Libro "Tu Juego, Tu Vida".

Versión imprimir a una cara

Miguel Ángel García Fernández

ÍNDICE

Pág. 4 - Introducción: Cómo usar tu Diario del Jugador

Pág. 5 - Plantilla diaria explicada

A partir de aquí, misma página repetida:

Pág. 7 - Día 1 de juego

Pág. 8 - Día 2 de juego

Pág. 9 - Día 3 de juego

...(30 páginas seguidas, una por día)

Pág. 36 - Día 30 de juego

Pág. 38 - Nuevos Tableros

Pág. 39 - Notas del Jugador

CÓMO USAR TU DIARIO DEL JUGADOR

Este diario está pensado para acompañarte durante 30 días de juego consciente.

No hace falta que estés “bien”, ni motivado, ni iluminado para escribir aquí.

Solo hace falta que, cada vez que abras esta página, te preguntes con honestidad:

“¿En qué casilla estoy hoy y qué jugada quiero hacer con esto?”

Puedes usar este diario así:

Un día = una página

No importa si escribes mucho o poco. Lo importante es que pases un momento.

5–10 minutos al día.

Puede ser por la mañana para marcar la intención del día, o por la noche para revisar cómo has jugado.

Sin perfeccionismo

Si un día no escribes, no has perdido la partida.

Simplemente retomas en el siguiente día de juego.

Este diario no es para juzgarte.

Es para observarte, reconocerte y elegir de nuevo.

Cuando completes los 30 días, podrás mirar hacia atrás y ver no solo lo que te ha pasado, sino cómo has ido eligiendo jugar con lo que te pasaba.

TU PLANTILLA DIARIA (EXPLICACIÓN)

Cada página de tu Diario del Jugador tiene siempre las mismas partes.

La fuerza no está en cambiar las preguntas, sino en que tú cambies con tus respuestas.

1. La casilla del día

“La casilla en la que me despierto hoy”

Aquí pones cómo estás de verdad: cuerpo, emoción, pensamientos.

Puedes responder con frases sueltas:

“Me levanto con cansancio / inquietud / ilusión...”

“Hoy mi cabeza está en...”

“Mi cuerpo se siente...”

No hace falta explicar toda tu vida; solo la casilla de hoy.

2. Trampa detectada

“Trampa detectada”

Si hoy has caído en alguna casilla trampa (procrastinar, complacer, culparte, discutir, huir, etc.), escríbela:

“Hoy he vuelto a caer en...”

“La frase trampa de hoy ha sido...”

No es para machacarte. Es para reconocer el patrón.

3. Mi jugada consciente de hoy

“Mi jugada consciente de hoy”: Aquí escribes la decisión o el gesto concreto con el que has elegido jugar hoy:

“Hoy he decidido decir que no a...”

“Hoy he hablado de esto con...”

“Hoy me he permitido descansar / pedir ayuda / poner un límite...”

Aunque sea pequeño, si ha sido consciente, es jugada válida.

¿Cómo se ha sentido mi cuerpo?

Aquí registras cómo ha respondido tu cuerpo a lo que has vivido hoy. No hace falta analizar. Solo observar:

¿Tensión o calma? ¿Alivio o presión? ¿Dónde lo notas (pecho, estómago, respiración...)?

Puedes escribir cosas simples como: “nudo en el pecho” “más ligero al decir que no”

El cuerpo te dice si esa jugada ha sido coherente para ti

.Dado para mañana

“Dado para mañana”: Aquí marcas la intención para tu próximo turno:

“Mañana quiero jugar con más...” (presencia, calma, valentía, honestidad...)

“Mañana quiero evitar esta trampa...”

“Mañana quiero probar esta jugada...”

No es una promesa rígida. Es un recordatorio amable.

No se trata de tener días perfectos, sino de estar un poco más despierto en cada jugada.

DÍA 1 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_01 // PLAYER ONLINE

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

"¿Cómo estoy de verdad hoy? Cuerpo, emoción, pensamientos..."

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

"Si hoy he caído en alguna casilla trampa, ¿cuál ha sido?"

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

"¿Qué decisión, gesto o actitud he elegido hoy a favor del jugador que quiero ser?"

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

"¿Qué siente tu cuerpo en este momento? Paz, tensión, encogimiento..."

DADO PARA MAÑANA

¿Con qué intención quiero entrar en el siguiente día de juego?"

No vas tarde. Vas en tu nivel.

DÍA 2 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_02 // AWARENESS INITIATED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐☐☐☐☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

"¿Cómo estoy de verdad hoy? Cuerpo, emoción, pensamientos..."

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

"Si hoy he caído en alguna casilla trampa, ¿cuál ha sido?"

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

"¿Qué decisión, gesto o actitud he elegido hoy a favor del jugador que quiero ser?"

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

"¿Qué siente tu cuerpo en este momento? Paz, tensión, encogimiento..."

DADO PARA MAÑANA

¿Con qué intención quiero entrar en el siguiente día de juego?"

No todo lo que sientes es un problema. A veces es información.

DÍA 3 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_03 // OBSERVER MODE DETECTED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Hoy no tienes que resolver tu vida. Solo jugar mejor esta jugada.

DÍA 4 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_04 // AUTO MODE IDENTIFIED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

A veces avanzar es simplemente no huir.

TU JUEGO TU VIDA

10

DÍA 5 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_05 // PRESENCE SIGNAL DETECTED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Estar presente ya es una jugada distinta.

DÍA 6 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_06 // PATTERN SCAN ACTIVE

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

No todo lo que piensas es verdad.

TU JUEGO TU VIDA

12

DÍA 7 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_07 // REACTION LOOP DETECTED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Tu reacción automática no es tu única opción.

DÍA 8 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_08 // INTERNAL NOISE ANALYZED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Lo que se repite, se puede entender.

DÍA 9 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_09 // BEHAVIOR TRACKING ENABLED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

No necesitas entenderlo todo para avanzar.

DÍA 10 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_10 // CONCIENCIA ESTABILIZÁNDOSE

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐☐☐☐☐☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

A veces ya sabes, pero no te escuchas.

TU JUEGO TU VIDA

16

DÍA 11 DE JUEGO

SYSTEM // DAY 11 // DECISION SYSTEM ONLINE

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

No decidir también es una decisión.

DÍA 12 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_12 // CHOICE POINT DETECTED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Pequeñas jugadas cambian partidas grandes.

TU JUEGO TU VIDA

18

DÍA 13 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_13 // JUGADA REQUERIDA

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Hoy no busques la mejor decisión. Busca la más honesta.

DÍA 14 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_14 // DELAY PATTERN INTERRUPTED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

No hace falta seguridad para moverte. Hace falta verdad.

DÍA 15 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_15 // CONSCIOUS MOVE INITIATED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Mover una ficha ya cambia el tablero.

DÍA 16 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_16 // CONTROL RETURNED TO PLAYER

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

No eliges todo lo que pasa. Sí cómo lo juegas.

DÍA 17 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_17 // RESPONSE MODE ACTIVE

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Tu vida cambia cuando cambias tu jugada.

DÍA 18 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_18 // ACCOUNTABILITY ENABLED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Nadie va a jugar por ti.

TU JUEGO TU VIDA

24

DÍA 19 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_19 // BUCLE DETECTADO

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Lo que no eliges conscientemente, se repite.

DÍA 20 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_20 // NEW PATH GENERATED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐☐☐☐☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Hoy puedes hacer algo distinto, aunque sea pequeño.

DÍA 21 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_21 // MULTI-PLAYER MODE DETECTED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

*Lo que no eliges conscientemente, se repite.
No juegas solo, pero tu jugada es tuya.*

DÍA 22 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_22 // EXTERNAL INPUT ANALYZED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

No todo lo que cargas te pertenece.

TU JUEGO TU VIDA

28

DÍA 23 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_23 // BOUNDARY SYSTEM ACTIVATED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Dar sin límites también es perderte.

DÍA 24 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_24 // ENERGY EXCHANGE BALANCED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐☐☐☐☐☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Decir no también es cuidar el juego.

TU JUEGO TU VIDA

30

DÍA 25 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_25 // BODY SIGNAL RECEIVED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA- ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Tu cuerpo también habla.

DÍA 26 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_26 // SIGNAL VS NOISE FILTER ACTIVE

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐☐☐☐☐☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

No todo el ruido es señal.

TU JUEGO TU VIDA

32

DÍA 27 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_27 // INTUITION CHANNEL OPEN

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

La calma también es información.

DÍA 28 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_28 // UNNECESSARY DATA REMOVED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐☐☐☐☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

No todo tiene que seguir contigo.

DÍA 29 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_29 // CORE IDENTITY STABILIZING

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

Volver a ti no es retroceder.

DÍA 30 DE JUEGO

SYSTEM // DAY_30 // PLAYER INTEGRATED

Fecha: ____ / ____ / ____

NIVEL DE PRESENCIA - ☐☐☐☐☐

LA CASILLA EN LA QUE ME DESPIERTO HOY

¿QUÉ CASILLA TRAMPA HE PISADO HOY?

¿QUÉ JUGADA DIFERENTE HE HECHO HOY?

¿CÓMO SE HA SENTIDO EN MI CUERPO?

DADO PARA MAÑANA

**No eres el tablero. Eres quien juega.
Y ahora vuelve al día 1... pero ya no eres el mismo jugador.**

NUEVOS TABLEROS QUE QUIERO CREAR

Después de estos 30 días, es posible que notes que hay vidas posibles llamando a tu puerta: proyectos, cambios, decisiones, formas nuevas de estar en el mundo.

Esta página es para apuntar tableros semilla: ideas que todavía no son realidad, pero que no quieres olvidar.

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

NUEVOS TABLEROS QUE QUIERO CREAR

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

NUEVOS TABLEROS QUE QUIERO CREAR

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

Nuevo tablero / idea de vida:

Primer paso realista que podría dar hacia ahí:

NOTAS DEL JUGADOR

Espacio libre para garabatos, frases sueltas, dibujos, mapas, listas de casillas, ideas locas o cualquier cosa que forme parte de tu juego.

[illegible]

[illegible]

Este no es el final del juego. Es solo el cierre de esta partida consciente que has jugado con el libro y este cuaderno.

Puedes volver a cualquier nivel, repetir ejercicios, abrir nuevos tableros y seguir afinando tu forma de jugar.

Lo importante no es que no caigas en ninguna casilla, sino que recuerdes, cada vez que te levantes, que el jugador sigue ahí.

Y que la partida, mientras estés vivo, sigue en marcha.



Web y Recursos



Test Inicial de Conciencia