

TRABAJO FIN DE MÁSTER

DISEÑO Y DESARROLLO DE BARAJETA: UN JUEGO TIPO *PARTY*



Autor o Autora:

**Raquel Celada
Ruano**

Tutor o tutora:

**Kim Martínez
García**

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y
DESARROLLO MULTIMEDIA**

Universidad de Burgos
Facultad de Humanidades y Comunicación

2024

Tabla de contenido

RESUMEN	4
ABSTRACT	5
1 INTRODUCCIÓN	6
2 OBJETIVOS	8
3 METODOLOGÍA	9
4 MARCO TEÓRICO	11
4.1 HISTORIA	11
4.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	13
4.2.1 Según sus elementos	13
4.2.2 Según sus mecánicas	14
4.3 CREAR UN JUEGO DE MESA	16
4.3.1 Elementos	16
4.3.2 Mecánica y tema	18
4.3.3 Creación de prototipos	20
4.4 EL DISEÑO GRÁFICO EN UN JUEGO DE MESA	22
4.4.1 Cómo hacer un buen diseño gráfico	22
4.4.2 Mercado y tendencias	23
5 DESARROLLO	26
5.1 La idea	26
5.2 Elementos del juego	31
5.3 Mecánicas	32
5.3.1 Categorías	34
5.4 Prototipado y pruebas de jugabilidad	36
5.5 Diseño de componentes	40
5.5.1 Tarjetas y barajetas	42
5.5.2 La caja y el reglamento	45
5.6 PROMOCIÓN	48
6 CONCLUSIONES	60
7 ÍNDICE DE FIGURAS	63

8 BIBLIOGRAFÍA.....	65
ANEXO I. IDEA ORIGINAL DE “BARAJETA”	68
ANEXO II. TABLA COMPARATIVA ENTRE DIFERENTES JUEGOS	69
ANEXO III. PROTOTIPO INICIAL DE LAS CARTAS DE BARAJETA UTILIZADO PARA LA PRUEBA	73
ANEXO IV. RESULTADOS DE LA ENCUESTA	75
PREGUNTAS ESTADÍSTICAS.....	75
PREGUNTAS DE ESCALA DEL 1 AL 5 (SIENDO 1 POCO Y 5 MUCHO)	77
PREGUNTAS DE RESPUESTA CORTA	81
ANEXO V. TODAS LAS CARTAS DE BARAJETA.....	90
ANEXO VI. ANVERSO BARAJETAS	130
ANEXO VII. CAJA BARAJETA: DISEÑO	131
ANEXO VIII. REGLAS DE BARAJETA: DISEÑO	133
ANEXO IV. SOSTENIBILIZACIÓN CURRICULAR.....	135

RESUMEN

Los juegos de mesa son una de las partes fundamentales de la sociabilización y el entretenimiento en la historia de la humanidad. Para realizar este trabajo, cuyo principal objetivo es realizar un juego de mesa desde la concepción de la idea hasta la creación de un prototipo final, se llevará a cabo una investigación exhaustiva acerca de diversos aspectos que puedan comprender este tipo de productos. Con todo ello, se pretende conocer en profundidad el trabajo de elaborar un juego de mesa desde cero, comprendiendo su funcionamiento general y la forma particular de crear su diseño con el objetivo de atraer al público y realizar un proyecto exitoso.

Barajeta es un juego de mesa tipo *party* que ofrece diversión a través de diversas pruebas presentadas por cuatro cerditos: Veloz, Fiestas, Sabio y Creativo. Los jugadores, por equipos, deben acumular una cantidad de fichas de colores llamadas “jetas”, indicada en sus “barajetas”, superando estos desafíos. El juego destaca por su diseño gráfico atractivo que combina funcionalidad y diversión, creando una experiencia interactiva y entretenida ideal para compartir con familiares y amigos.

Este Trabajo Fin de Máster se centra en el proceso de aprendizaje y creación de un juego de mesa desde cero, abordando aspectos como la temática, mecánicas, reglas y diseño gráfico de sus componentes. A lo largo del proyecto, se pretenden alcanzar diversos objetivos que pasan por la creatividad, la recopilación de ideas y la aplicación de habilidades adquiridas durante el Máster. Para ello, el diseño gráfico también será una parte esencial, buscando que “Barajeta”, sea un juego de entretenimiento atractivo para el público, coherente y funcional.

Palabras clave: juego de mesa; diseño gráfico; mecánicas; proceso creativo; prototipo

ABSTRACT

Boardgames are one of the fundamental parts of socialization and entertainment in the history of humanity. To carry out this labour, whose main objective is to create a board game from the conception of the idea to the creation of a final prototype, an exhaustive investigation will be implemented on various aspects related to board games such as the history, the mechanics or the different elements that may comprise this type of produces. With all this, the aim is to know in depth the work of creating a board game from scratch, understanding its general operation and the particular way of creating its design with the aim of attracting the public and carrying out a successful project.

Barajeta is a party-style board game that offers fun through various challenges presented by four main characters: Veloz, Fiestas, Sabio and Creativo (Speedy, Parties, Wise and Creative), who are depicted as pigs. Players, in teams, aim to collect a specific number of colored tokens called “jetas”, as indicated on their “barajetas” by successfully overcoming these challenges. The game is distinguished by its attractive graphic design that seamlessly combines functionality and entertainment, providing an interactive and enjoyable experience ideal for sharing with family and friends.

This Master's Thesis focuses on the learning process and creation of a board game from scratch, addressing aspects such as theme, mechanics, rules, and graphic design of its components. Throughout the project, various objectives are aimed to be achieved, including fostering creativity, gathering ideas, and applying skills acquired during the Master's program. Therefore, graphic design will also be an essential part, aiming for "Barajeta" to be an attractive, coherent, and functional entertainment game for the public.

Keywords: board game; graphic design; mechanics; creative process; prototype

1 INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, los juegos de mesa han experimentado una notable evolución, en gran parte debido a la digitalización que ha transformado nuestras formas de ocio. A pesar de los desafíos que esto ha representado para los formatos de entretenimiento tradicionales, los juegos de mesa han sabido mantenerse vigentes, rediseñándose y adaptándose a los nuevos gustos y demandas de los consumidores.

La importancia de estudiar los juegos de mesa radica en su capacidad para fomentar la interacción social y proporcionar una alternativa al ocio digital. Este sector ha visto un fuerte crecimiento en los últimos años, potenciado por la popularidad de las cafeterías y locales dedicados a este tipo de entretenimiento, así como por el auge de eventos y encuentros en Europa que atraen a una diversa multitud de jugadores. Estos espacios han permitido a los entusiastas de los juegos de mesa encontrar comunidades afines donde puedan disfrutar de su pasión en un entorno social y acogedor, además de expandir el interés a todo tipo de públicos.

La crisis global del COVID-19 también jugó un papel crucial al incrementar la demanda de entretenimiento en casa, situando a los juegos de mesa como una opción preferida para familias y amigos. Durante los confinamientos, las personas buscaron maneras de mantenerse ocupadas, y los juegos de mesa ofrecieron una solución perfecta para ello. Además, en un mundo donde el entretenimiento digital prevalece, los juegos de mesa ofrecen una desconexión necesaria, permitiendo a las personas interactuar cara a cara, fortaleciendo así los lazos sociales y familiares. Este fenómeno ha resaltado la relevancia de los juegos de mesa en la era digital, demostrando que las actividades analógicas aún tienen un lugar importante en nuestra vida cotidiana.

En el desarrollo de este trabajo, se va a llevar a cabo la realización completa de un juego de mesa tipo *party*: Barajeta. El objetivo es que no solo divierta y entretenga, sino que también incluya un trabajo de diseño gráfico aplicado a este campo. Para ello, se investigarán las preferencias de los consumidores y tendencias actuales en el mercado de juegos de mesa. Se analizará cómo el diseño gráfico hace que un juego atraiga y mantenga la atención de los jugadores y cómo se puede crear un juego de mesa que sea accesible y atractivo para diversas audiencias.

Posteriormente se desarrollará la idea y el juego de mesa completo, creando y perfeccionando sus mecánicas y diseñando cada uno de los elementos gráficos del juego. Además, se evaluará la recepción del juego entre el público, realizando pruebas y recopilando *feedback* para mejorar continuamente el producto. Este proceso de desarrollo será exhaustivo y detallado, asegurando que cada aspecto del juego esté cuidadosamente pensado y ejecutado.

Por último, se llevará a cabo un plan de redes sociales para Instagram cuyo fin será publicitar Barajeta. Este plan incluirá imágenes y diseños que busquen generar expectativa y mantener el interés del público objetivo y que muestren las dinámicas y el diseño del juego. Se crearán publicaciones regulares que destaquen las características únicas del juego, tutoriales y contenido interactivo que involucre a los seguidores, fomentando así una comunidad online activa y comprometida.

Mi Trabajo Fin de Máster se enmarca en la asignatura de Tecnología del Audiovisual Digital, la cual sentó la base para el desarrollo del marco teórico. Además, la idea original del diseño de Barajeta y el logotipo provienen de la asignatura Diseño Creativo. También se han aplicado todo tipo de conocimientos, incluyendo publicidad, diseño, gestión de proyectos y otros, adquiridos durante la formación en el máster en diversas asignaturas.

Mi Trabajo Fin de Máster se fundamenta en un conjunto diverso de ideas y conocimientos adquiridos a lo largo de la formación del máster. En primer lugar, para la asignatura de Tecnología del Audiovisual Digital se realizó un marco teórico que sirvió como base esencial para la realización de este proyecto. Esto permitió explorar e investigar acerca de los juegos de mesa de una forma más cercana. Además, la idea original del diseño de Barajeta y su logotipo surgió durante la asignatura de Diseño Creativo, la cual abrió un camino en el diseño gráfico y los diferentes estilos visuales y elementos estéticos, los cuales tendrían un punto de atractivo, pero, además, servirían para comunicar eficazmente la esencia de un juego. Este proceso creativo fue inspirador y sentó las bases estéticas y de estilo que guiarían el desarrollo gráfico de Barajeta.

Por otro lado, se tendrá la posibilidad de aplicar gran cantidad de conocimientos prácticos y teóricos en áreas como publicidad, diseño o gestión de proyectos, entre otros. Estos conocimientos son cruciales para abordar la variedad de desafíos que propone la creación de un producto de entretenimiento completo y competitivo en el mercado actual de juegos de mesa. La integración de estas disciplinas es fundamental, no solo para el diseño y desarrollo del juego en sí, sino también para la ejecución de un plan de redes efectivo, incluyendo la promoción y el posicionamiento.

En definitiva, este Trabajo Fin de Máster tiene el potencial de contribuir al campo de los juegos de mesa, ofreciendo un producto bien diseñado y pensado que responda a las necesidades y deseos del público actual. Al combinar teoría y práctica, diseño y funcionalidad, este proyecto aspira a destacar como un ejemplo de cómo los juegos de mesa pueden adaptarse y prosperar en el contexto contemporáneo, proporcionando experiencias memorables y fortaleciendo los lazos sociales en un mundo cada vez más digitalizado.

2 OBJETIVOS

El objetivo principal de este Trabajo Fin de Máster es potenciar y desarrollar la creatividad a través de un proceso creativo integral y que, a su vez, permita poner en práctica diferentes habilidades aprendidas durante los estudios cursados. Este proceso implica la recolección de una amplia variedad de ideas para la concepción de un juego de mesa completo, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y permitiendo explorar diversas perspectivas.

Otro objetivo es conseguir crear un juego de mesa sencillo y ameno, como forma de propagar una alternativa sana a otros métodos de entretenimiento y diversión con amigos, especialmente enfocado a jóvenes adultos que pueden ver sus posibilidades reducidas.

Además, el objetivo incluye la comprensión del mercado actual de juegos de mesa, con el fin de identificar tendencias y demandas específicas del público objetivo. Esta comprensión servirá como base sólida para el desarrollo del juego, garantizando su efectividad y atractivo para los jugadores.

Asimismo, se pretende definir con precisión el concepto general del juego. Esto implica establecer la temática, la mecánica principal y posibles mecánicas secundarias, así como los objetivos y reglas del juego. Este paso es fundamental para establecer la base de un juego coherente y envolvente.

También es importante diseñar los distintos componentes del juego, como tablero, cartas, fichas o dados, considerando siempre la coherencia con la temática y la jugabilidad. En este sentido, es esencial poner en práctica determinados conocimientos adquiridos durante la formación adquirida en el Máster en Comunicación y Desarrollo Multimedia, mostrando las herramientas aprendidas y utilizándolas para dar forma al producto completo.

La experimentación con múltiples versiones de prototipos del juego también es esencial para el desarrollo de este trabajo. Se incorporará el *feedback* recibido durante las pruebas de juego para refinar y mejorar continuamente el diseño, lo que permitirá el surgimiento de nuevas ideas y soluciones creativas que darán vida a un producto final de calidad.

Por último, pretendo conocer los diferentes desafíos técnicos y creativos que pueden surgir durante un proyecto de este tipo, y aprender a encontrar soluciones innovadoras y originales que mejoren la jugabilidad, la experiencia global del usuario y el producto final en sí mismo.

3 METODOLOGÍA

La metodología empleada en este Trabajo Fin de Máster se centra en el desarrollo completo de un juego de mesa, abarcando todas las etapas del proceso desde la concepción inicial de la idea hasta la materialización del producto final, basándome en la teoría del creador de juegos David Silverman (2013). Para lograr este objetivo, llevaré a cabo una investigación inicial sobre el mundo de los juegos de mesa. Esta investigación implica conocer la historia de los juegos de mesa a lo largo de diferentes épocas de la humanidad, estudiar diversas mecánicas y elementos de juego, así como comprender las tendencias actuales en el diseño y creación de proyectos similares, junto con las preferencias del público objetivo.

Antes de comenzar el desarrollo del juego de mesa, es crucial realizar una investigación exhaustiva de literatura relacionada. Esto implica explorar las diferentes épocas de la historia de los juegos de mesa, desde sus orígenes hasta la actualidad, para comprender su evolución y los eventos que han marcado su desarrollo. Además, es necesario estudiar detenidamente los elementos y mecánicas de juego más comunes presentes en diferentes tipos de juegos de mesa, desde los clásicos hasta los más contemporáneos. Esta revisión también incluye analizar diversos puntos de vista y metodologías utilizadas en el diseño y la creación de juegos de mesa, así como investigar las preferencias del público objetivo. Para ello se llevará a cabo una recopilación de diferentes autores de libros o artículos web que permitan conocer las características de los juegos de mesa y entender qué elementos contribuyen a su éxito.

Al iniciar el proceso de creación del juego, se realizarán varias sesiones de lluvia de ideas y *brainstorming*, las cuales serán fundamentales para fomentar la creatividad y generar conceptos iniciales que servirán como base para el posterior desarrollo del juego, permitiendo explorar toda clase de formatos y posibilidades para el juego. Durante estas sesiones, además de generar conceptos, también se realizarán prototipados rápidos, lo que dará la posibilidad materializar las diferentes ideas de una forma sencilla y experimentando con las diversas mecánicas que hayan surgido para comprobar su jugabilidad. De este modo, se buscará generar ideas innovadoras y llevar a cabo un proceso creativo que pueda asegurar la creación de un producto final atractivo, entretenido y satisfactorio para los futuros jugadores.

Una vez recopiladas las ideas generadas, el siguiente paso consiste en realizar una definición detallada de todos los elementos clave del juego. Esto incluye la temática que guiará la experiencia del jugador y la identificación de la mecánica principal que dará forma a la jugabilidad, así como posibles mecánicas secundarias que puedan enriquecer la experiencia de juego y se establecerán los objetivos que los jugadores deberán alcanzar durante las partidas. Además, se establecerán las reglas del juego, que actuarán como fundamento para la interacción entre los jugadores. Todo esto requerirá una serie de repeticiones, donde el

feedback obtenido mediante las pruebas con jugadores, que se explicarán más adelante, se utilizará para refinar y ajustar los elementos hasta alcanzar un diseño final sólido y coherente que garantice una gran experiencia de juego.

Con el objetivo de asegurar una definición precisa y efectiva del juego de mesa, así como de garantizar una jugabilidad impecable, se llevarán a cabo una serie de pruebas con jugadores de diversos perfiles y características. Estas pruebas se centrarán en evaluar la experiencia de juego y la funcionalidad de las mecánicas, además de recopilar información valiosa a través del *feedback* recibido por parte de los jugadores. Durante estas sesiones de prueba se prestará especial atención a aspectos como la claridad de las reglas, la fluidez del juego, la interacción entre los participantes y la satisfacción general del jugador, lo que recopilaré mediante encuestas. La información obtenida a partir de estas pruebas se analizará detalladamente para identificar posibles áreas de mejora y realizar los ajustes necesarios en el diseño del juego. Todo este proceso garantizará que el proyecto se desarrolle de una manera efectiva, resultando en un juego final que sea no solo atractivo y entretenido, sino también funcional y con buena jugabilidad.

Una vez establecidos los elementos fundamentales del juego, se iniciará el proceso final de diseño y maquetación de los componentes necesarios, como tablero, cartas, fichas o dados. En esta fase, se aplicarán las diferentes habilidades adquiridas en ilustración y diseño durante el Máster para plasmar visualmente la identidad del juego. Se llevará a cabo un trabajo detallado para garantizar que el estilo visual del producto final sea coherente con la temática y las mecánicas previamente definidas, asegurando una experiencia inmersiva y atractiva para los jugadores. En este sentido, se realizará una cuidadosa selección de diversos estilos artísticos, paletas de colores y tipografías, buscando siempre aquellos que mejor se adapten al concepto, agregando así un valor estético que enriquezca la ambientación y la experiencia de los jugadores en cada partida.

4 MARCO TEÓRICO

“Durante los últimos años los juegos de mesa han estado en pleno auge. En 2012 el periódico inglés The Guardian incluso la llamó “La época dorada de los juegos de mesa”, asegurando que habían tenido un crecimiento de hasta un 40% durante los últimos años.” (Attia, 2016)

4.1 HISTORIA

Los juegos de mesa han sido una parte fundamental de la historia humana, reflejando valores culturales y aspiraciones a lo largo del tiempo. Desde la antigüedad hasta la era digital, han evolucionado y se han adaptado, pero han mantenido su capacidad para enseñar, conectar y entretener.

Según Daniel King (2006), hace unos 12000 años, las personas empezaron a formar comunidades y a vivir en pueblos dejando atrás la vida nómada y construyeron casas. Esta nueva estabilidad les permitió disponer de tiempo libre, que comenzaron a llenar con los primeros juegos de mesa.

Aunque se cree que el primer juego conocido de la historia fueron los dados (5000 a.C.), incluso anteriores al lenguaje escrito (Attia, 2016), el juego de mesa más antiguo que se ha descubierto es el *Senet*, originario del Antiguo Egipto (3000-2600 a.C.), que junto con el Juego Real de Ur, proveniente de la civilización sumeria (2600 a.C.), son considerados los juegos de mesa más antiguos del mundo. *Senet*, en particular, gozaba de gran popularidad y era jugado por personas de diferentes estratos sociales. Además de ser un entretenimiento, se creía que este juego permitía a los difuntos acceder al mundo de Osiris, dios de la fertilidad, agricultura y resurrección en la mitología egipcia. Dadas las características de la época y su popularidad, es probable que las reglas de *Senet* se transmitieran principalmente de forma oral (Palomar, 2012), es por esto que las reglas de estos juegos se han perdido en el tiempo, y apenas existen detalles acerca del funcionamiento (Rotundo, s.f.).

Como menciona Antonio Catalán (2020) en Cultura y juegos de mesa analógicos, muchos años más tarde del *Senet* y el *Juego Real de Ur*, ya en el siglo VI d.C., surge en India el *Chaturanga*, un juego que simbolizaba una batalla en su tablero y el cual fuera el juego que, pasando por muchas versiones y modificaciones, daría lugar al actual ajedrez.

Uno de los desarrollos más significativos en cuanto a juegos de mesa se refiere fue la introducción de los naipes o cartas, que se cree que se remontan al siglo XII en China y que su origen fue un método de entretenimiento de la corte. Originalmente, eran piezas de cartón pintadas de forma manual, pero con el tiempo su producción se fue desarrollando, dando lugar a todo tipo de reglas y diseños que, principalmente, representaban los estamentos de la

sociedad de la época: nobles (espadas), clero (copas), soldados (bastos) y poder económico (oro). Con la aparición de la imprenta en el siglo XV, los juegos de cartas se convirtieron en uno de los primeros objetos impresos junto con las Biblias y se popularizaron rápidamente desarrollándose barajas propias y diseños diferentes en cada región, lo que permitiría un impulso a la evolución de esta industria que con ilustradores contribuyendo a su crecimiento, se convertiría un elemento de interacción social.

Durante la Revolución Industrial a mediados del siglo XIX, la introducción de gran variedad de maquinaria sentó las bases para el surgimiento de toda una industria en torno a los juguetes. Del mismo modo, en Europa, Alemania emergió como líder en producción de juegos de mesa, hasta que las guerras mundiales, la crisis del 29 y el ascenso del nazismo, devastaron de forma irreversible la industria juguetera en este país, que pasó a ser utilizada como una herramienta propagandística.

Hacia mediados del siglo XX, el juego *Monopoly* (1935) se estableció como líder del mercado mundial debido a la nula competencia. Sin embargo, después de la devastación producida en Europa por la Segunda Guerra Mundial, empresas como JW Spear & Sons, fundada por judíos que huyeron de la Alemania nazi, consiguió sobrevivir en Inglaterra lanzando juegos como *Scrabble* (1946) o *Cluedo* (1949).

Poco a poco, durante la segunda mitad del siglo se observa una diversificación en los tipos de juegos disponibles en el mercado, con la aparición del rediseño de juegos clásicos o el surgimiento de un interés creciente entre jóvenes y adolescentes por productos como la ropa o la música, lo que propició que los juegos de mesa se convirtiesen en un producto de entretenimiento infantil o para personas mayores. En este momento, también surge el movimiento *New Games*, que enfatizaba la importancia del juego para todas las edades, la cooperación y la adaptabilidad de los juegos, influyendo en la manera en que se diseñaban y se veían los juegos en diferentes capas de la sociedad.

En décadas posteriores, el desarrollo de juegos de rol como *Dragones y mazmorras* (1974), así como el surgimiento de los llamados *Hobby Games* con títulos como *Dune* (1979), marcaron una nueva etapa en la evolución de los juegos de mesa. La consolidación de la industria alemana con la popularidad de los Eurogames, personificados por el éxito de *Catán* (1995) de Klaus Teuber, marcó otro hito importante. Por último, ya en el siglo XXI, se menciona el surgimiento de nuevas editoriales y juegos emblemáticos cada vez en mayor cantidad como *Carcassonne* (2000), *Pandemic* (2007), *Dixit* (2008), *Sushi go* (2013) o *Código Secreto* (2015), ya considerados como juegos modernos.

4.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Germán Palomar (2012) explica que hasta el siglo XX no existían juegos de mesa con elementos mixtos, es decir, lo que ahora es tan habitual como encontrar juegos con cartas, dados, tablero e incluso más elementos, hace alrededor de 100 años era impensable.

Palomar (2012) expone que en la actualidad algunos aficionados han hecho sus propias clasificaciones de los juegos de mesa en base a varias diferencias que se pueden encontrar. Pastor (2012) coincide en la falta de un sistema oficial para categorizar la gran cantidad de juegos de mesa diferentes que existen, pero realiza una clasificación basándose en terminologías comúnmente aceptadas según componentes, público, temática o dinámica entre otras. De este modo, expone de forma rápida y sencilla un texto para que editoriales y autores de juegos de mesa puedan referenciarse.

Palomar (2012), sin embargo, expone las categorizaciones que cree más generales y relevantes para entender los diferentes tipos de juegos de mesa que existen y sus características. Esto lo hace clasificándolos según los elementos utilizados o según las mecánicas que sigue el juego.

4.2.1 Según sus elementos

Siguiendo la clasificación de Palomar (2012), los juegos de mesa se pueden diferenciar en:

- **Juegos de cartas.** Es la clasificación más común y en la que nos vamos a centrar para esta investigación. Este tipo de juegos basan su funcionamiento en nada más que una o varias barajas de cartas, es lo único que se suele necesitar para jugar, aunque en algunas ocasiones es posible que se requieran fichas para, por ejemplo, llevar un registro de los puntos que ganan los jugadores.
- **Juegos de tablero.** Este tipo de juegos se caracteriza por contar con un tablero central como elemento más importante, que a veces puede ir acompañado de piezas comúnmente fabricadas en madera o cartón. Este tablero sirve como espacio donde se ubican diversos elementos utilizados durante el juego. Además, es común que los juegos de tablero incorporen cartas como parte integral de su dinámica de juego.
- **Juegos de miniaturas.** Destacan por su uso principal de miniaturas que suelen presentarse de manera abundante. Mayoritariamente se podrían clasificar como *ameritrash* y *wargame* (tipos de juego según su mecánica, se explicarán más adelante), que se centran en la ambientación y la inmersión temática. En algunos de ellos, se hace uso de tablero o cartas para enriquecer la experiencia de juego.
- **Juegos de rol.** Todo lo necesario para este tipo de juegos es lápiz, papel, dados e imaginación. Estos juegos cuentan con partidas que se extienden a lo largo de varias

sesiones, ya que relatan historias en la que los propios jugadores representan a los protagonistas. Un ejemplo icónico de este concepto es *Dragones y mazmorras*.

Una de las claves que influyen en los componentes del juego es concluir si será independiente, si se desarrollarán expansiones para él o si se comercializará como parte de una serie coleccionable. Los autores indican que los juegos independientes, como *Monopoly*, son aquellos que incluyen todos los elementos en el paquete original, asegurando que la inversión inicial que hace el usuario al adquirir el juego le proporcionará una cobertura de todo aquello que se requiere para jugar. Por otro lado, los juegos con expansiones como puede ser *Catán*, proporcionan todos los elementos más esenciales en el paquete base, pero, además, ofrecen la opción de añadir elementos extras que enriquecen la experiencia, permitiendo agregar nuevas reglas o más jugadores. Por el contrario, se mencionan los juegos coleccionables, los cuales añaden de manera constante nuevos elementos de juego mientras retiran aquellos que consideran obsoletos, es el ejemplo de *Magic: The Gathering* (Uribe et al., 2017).

4.2.2 Según sus mecánicas

Volviendo al texto de Palomar (2012), este establece una clasificación según las mecánicas de cada juego, que son muy diversas y pueden contar con formatos tradicionales o completamente nuevos.

- **Abstracto.** La característica principal es su falta de temática concreta que genere ambientación. Sus componentes, ya sean piezas, cartas o tablero, no representan nada específico. Sin embargo, a pesar su aparente simplicidad si se tienen en cuenta los objetivos del juego y otros aspectos, ofrecen una evolución profunda. El mayor ejemplo de este tipo de juegos son las damas, aunque en la actualidad siguen apareciendo algunos otros como *Calisto* (2009).
- **Party game.** La prioridad de este tipo de juegos radica en proporcionar entretenimiento a los participantes y fomentar la interacción entre ellos. El enfoque principal que se pretende dar a estos juegos es garantizar la diversión durante el juego, por lo que la victoria no tiene demasiada importancia. Algunos ejemplos son *Party* (1993) o *Jungle Speed* (1997). Estos juegos están diseñados principalmente para grupos numerosos, siendo más entretenidos cuanto mayor sea el número de participantes. Se trata de juegos accesibles para personas que no suelen jugar, lo que los convierte una excelente forma de introducir a este tipo de usuarios en el mundo de los juegos de mesa (Pastor, 2022).
- **Eurogame.** Denominados de manera popular como juegos alemanes, los *eurogames* son juegos en los que el azar prácticamente no toma partida pues lo más importante de ellos es la mecánica, muy por encima de la temática o la ambientación. Un ejemplo de este tipo de juegos es *Carcassonne* (2000). Como explica Pastor (2022), los *eurogames*

son, por lo general, juegos que cuentan con reglas sencillas y partidas de duración no demasiado extensa, además de que los jugadores interaccionan entre sí de manera indirecta, lo que disminuye los conflictos durante el juego.

- **Ameritrash.** Con un nombre que se refiere de manera literal a la “basura americana”, esta categoría de juegos surgió como respuesta despectiva a los *eurogames* durante un debate online en el año 2000. Estos juegos se caracterizan por incluir el azar de manera muy predominante y un énfasis en la temática por encima de la mecánica. Se suelen ambientar en mundos de fantasía y es habitual que incorporen elementos de rol. Contienen reglamentos de lo más complejos y no recomendados para principiantes, ya que habitualmente cuentan con una gran cantidad de componentes y pueden necesitar varias sesiones para finalizar una partida. Además, suele destacar su elaborado diseño gráfico pues visualmente son muy llamativos como es el caso de *Arkham Horror* (2005).
- **Wargame.** Se trata de juegos que ofrecen recreaciones de diversos tipos de enfrentamientos, abarcando batallas y conflictos de diferentes lugares y pueden estar ambientados en períodos históricos basándose en hechos reales o en mundos inventados de fantasía. Estos juegos suelen incluir reglas bastante complejas que representan de manera detallada las estrategias y el armamento que fueron empleados en la realidad. Destaca *Paths of Glory* (1999).

Las diferentes categorías de juegos de mesa según sus mecánicas, así como según sus elementos, ofrece una amplia diversidad, incluso mayor que la mencionada en estos párrafos, pues existen gran cantidad de clasificaciones que abarcan todo tipo de formas de juego. Esta diversidad ofrece opciones para todos los gustos y preferencias, además de reflejar la riqueza y la creatividad dentro del mundo de los juegos de mesa.

4.3 CREAR UN JUEGO DE MESA

Para adentrarse en el mundo del diseño de juegos de mesa, es esencial entender las etapas que conlleva su creación. Desde los componentes básicos hasta los detalles más complejos, cada elemento contribuye a dar forma a la experiencia de un juego. Dominar este proceso implica tener en cuenta los elementos, la mecánica y la narrativa, la interacción entre los jugadores y la estética del diseño.

4.3.1 Elementos

Como hemos visto, los juegos de mesa abarcan una amplia gama de componentes, ya sean simples, que solo requieren unos pocos elementos, o complejos, incluyendo todo tipo de piezas y materiales. Esta variedad ofrece a los diseñadores una paleta más amplia para crear experiencias únicas y cautivadoras para los jugadores.

- **Tablero.** El tablero de un juego de mesa es el escenario donde ocurre toda la acción. Se trata de un mapa cuya función es representar la aventura y ayudar a los jugadores a sumergirse en ella. Este tablero está dividido en casillas que marcan el camino que los jugadores tendrán que seguir. Dependiendo del juego, el tablero puede tener diferentes formas. Puede ser un recorrido lineal, como en el juego de *La Oca*, donde existe un inicio y un final. También puede ser de tipo circular, como el *Monopoly*, donde los jugadores pasan por todas las partes del tablero varias veces recolectando objetos. Por último, pueden ser laberintos, como *Odisea en el bosque*, que combina elementos de los dos tipos anteriores, donde los jugadores deben encontrar la ruta más rápida para salir antes que los demás. La orientación para jugar puede seguir el sentido de las agujas del reloj o en dirección contraria, o incluso dependiendo de las indicaciones que dé el propio tablero (Gil Barrientos, 2010).
- **Dados.** Los dados son los elementos que determinan la suerte. Tradicionalmente tienen forma de cubo con una cantidad de 1 a 6 puntos negros inscritos en sus 6 lados. Pueden ser fácilmente sustituidos por tarjetas o cartas en caso de no ser estrictamente necesarios para la mecánica del juego. (Gil Barrientos, 2010)
- **Fichas.** Las fichas son elementos que pueden estar fabricados en diferentes materiales, como cartón, madera o plástico, y que tienen diferentes funcionalidades. Las fichas de cartón o *tokens* se adaptan a las necesidades específicas de cada juego teniendo formas y tamaños diferentes. Habitualmente se utilizan para contabilizar dinero o puntos. Las piezas de madera, también llamadas *meeples* tienen múltiples usos en los juegos, aunque principalmente representan personajes de los jugadores, recursos del juego o la ubicación de un jugador en el tablero. Por último, las piezas de plástico

pueden ser de plástico duro o blando y son comunes en los juegos de tipo *ameritrash* y suelen representar personajes detallados, gemas o castillos (Palomar, 2012).

- **Cartas.** Sirven para ir más allá del tablero, enriquecer las acciones del juego y que los jugadores puedan compartir opiniones, participen e interaccionen. En ocasiones pueden ser base de un juego como en los del tipo preguntas y respuestas. Otras veces pueden utilizarse de manera complementaria para obtener pistas del juego, biografías de personajes u otro tipo de material.

El número de cartas varía en función del tipo de juego. Si es un juego de preguntas y respuestas, mientras más cartas haya es mejor porque así los jugadores no se aprenden tan fácilmente los contenidos y el interés no desaparecerá. Si son preguntas de participación entre 30 o 40 es un número ideal ya que sacar la misma carta tendrá resultados diferentes en cada vez. Por otro lado, si se trata de cartas complementarias que sirvan por ejemplo para ganar o perder turnos, con 20 como máximo es suficiente. La redacción de las cartas, en caso de incluir texto, tiene que ser cuidadosa, utilizando frases cortas para que los jugadores comprendan fácilmente la orden y favorecer el juego rápido. También hay que evitar el uso de verbos como “hacer” y utilizar los verbos exactos, es decir, en vez de “haz una imitación...” hay que escribir “imita...” Además, si se utilizan dos o más tipos de tarjetas con fines o categorías diferentes, es necesario que cada categoría se identifique con un color, símbolo o icono que facilite a los jugadores su identificación fácilmente (Gil Barrientos, 2010).

- **Caja.** Aunque si solo se compone de cartas, es habitual que venga en un pequeño estuche, la caja es el lugar donde viene contenido el juego habitualmente. Suele ser de cartón, tanto por su resistencia como porque es un material más económico. En el interior suele contener un inserto en el que se acomodan los elementos y puede ser de plástico o de cartón. El tamaño de la caja de un juego varía en función de las dimensiones del tablero cuando está plegado (Palomar, 2012).
- **Reglamento.** El reglamento es la explicación de todos los elementos del juego y la forma de jugarlo. Contiene todas las dudas y explicaciones posibles que puedan surgir a los jugadores para que jueguen bien y fácilmente. Se redactan en el idioma del país en el que se va a comercializar. (Palomar, 2012)

Los elementos del juego ya sean de cartón, madera o plástico, desempeñan un papel fundamental en la experiencia de juego. Su variedad en formas, tamaños, colores y funciones permite a los jugadores adentrarse en mundos únicos, enriqueciendo la diversión y el entretenimiento de los juegos de mesa.

4.3.2 Mecánica y tema

Alkar, colaborador de la reconocida web Xataka, elaboró en el año 2016 un artículo con diversos creadores de juegos de mesa en el que explica las diversas etapas que conforman el proceso de creación de un juego de mesa, mostrando los pasos necesarios que hay que seguir para idear y desarrollar un juego.

En su artículo, Alkar (2016) destaca que la mecánica juega un papel fundamental en la experiencia de los juegos de mesa, pues actúa como la parte central que define las reglas, objetivos y la manera en que los jugadores interactúan entre sí. Una mecánica que se ha diseñado correctamente es crucial para mantener un juego equilibrado, desafiante y entretenido, mientras que una mecánica defectuosa puede resultar en una experiencia de juego poco satisfactoria. En pocas palabras, para Pastor (2020), las mecánicas constituyen los sistemas y reglas fundamentales que gobiernan los juegos de mesa, abarcando tanto normas que influyen en toda la partida como mecánicas de juego particulares. Además, el autor afirma que lo distintivo de los juegos no radica en la singularidad de sus mecánicas, sino en cómo se combinan diversas de ellas y en la importancia que el diseñador le otorga a cada una en específico.

“La mecánica del juego no debe depender en gran medida del azar. Las mecánicas del juego deben contemplar el azar como el gran ecualizador entre jugadores, más no como un factor preponderante para alcanzar el objetivo.” (Uribe et al., 2017)

En este contexto, es crucial comprender los tipos más comunes de mecánicas de juego, ya que influyen directamente en la dinámica y la experiencia de los jugadores. Gabriel Yáñez hizo en el año 2023 una recopilación de las mecánicas más comunes en los juegos de mesa para el canal de YouTube “Devir Latam”:

- **Colocación.** Los jugadores colocan piezas en el tablero, ya sean *meeples* u otros elementos, con el objetivo de obtener puntos, ventajas o activar beneficios para su estrategia de juego. Un ejemplo destacado de esta mecánica es *Carcassonne*.
- **Apuestas.** Requiere que los jugadores apuesten sus recursos o tomen decisiones arriesgadas para obtener otros recursos, determinar resultados de jugadas o influir en diferentes aspectos del juego. Un ejemplo representativo de esta mecánica es *Coyote*.
- ***Push your luck.*** Los jugadores se enfrentan a decisiones arriesgadas donde deben optar por seguir un camino específico, sabiendo que podrían perderlo todo. Un ejemplo clásico es el *Blackjack*.
- **Mercado, negociación y comercio.** Los jugadores tienen la posibilidad de intercambiar recursos entre sí para obtener ventajas o adquirir otros elementos importantes para el desarrollo del juego. Este tipo de mecánica es el caso de *Catán*.

- **Conexiones.** Algunos juegos requieren que los jugadores establezcan conexiones en el tablero, creando rutas o caminos que les proporcionen ventajas estratégicas o les otorguen más puntos de victoria. Tanto *Catán* como *Carcassonne* son ejemplos destacados de este tipo de mecánica.
- **Deckbuilding.** Esta mecánica implica que los jugadores vayan construyendo y mejorando su mazo de cartas a lo largo del juego, intercambiando cartas iniciales por otras más poderosas. Un ejemplo de juego que emplea esta mecánica es *Minbug*.
- **Gestión de mano.** En muchos juegos complejos, los jugadores deben gestionar cuidadosamente las cartas que tienen en su mano, decidiendo cuándo jugarlas para maximizar su ventaja estratégica. El *Poker* es un ejemplo clásico de este tipo de mecánica.
- **Roles ocultos.** En este tipo de juegos, uno o varios jugadores tienen roles ocultos que mantienen en secreto y cuya identidad debe ser descubierta por el resto de los participantes. Un ejemplo muy conocido es el juego *Hombres lobo de Castronegro*, también conocido como *Pueblo duerme*.
- **Tiradas de dados.** La mecánica de tirar dados se utiliza para determinar diversos resultados en el juego como avanzar en el tablero o ganar puntos. Algunos juegos, como *Party&co*, emplean dados con símbolos específicos para agregar variedad a las funciones.
- **Orden de giro.** En juegos con esta mecánica, el orden de los turnos de cada jugador varía en cada ronda para equilibrar la suerte. *Savernake forest* es un ejemplo de juego que implementa esta dinámica.

Entre estos ejemplos de mecánicas, solo se ofrece una visión general de algunas de las más frecuentes en los juegos de mesa, aunque existen muchas otras. Estas mecánicas comunes pueden ser combinadas de diversas maneras para generar una amplia variedad de experiencias de juego (Pastor, 2020).

Por su parte, el tema de un juego de mesa es, como explica Schell (2008) el concepto central que define y une todos sus elementos. Es esencial que cada aspecto de juego refuerce esta idea principal. Buscar constantemente formas ingeniosas y sorprendentes de respaldar el tema enriquecerá la experiencia de juego. Comprender a fondo el tema contribuirá significativamente al impacto general del juego (Schell, 2008). Según WikiHow (2021), las temáticas pueden variar ampliamente, desde simples carreras hasta conflictos políticos complejos y estrategias elaboradas. Para encontrar inspiración en la elección de un tema, los creadores suelen recurrir a novelas, series de televisión y otras fuentes de entretenimiento. Además, es común que los juegos se basen en mitologías y leyendas, incorporando elementos como dragones, brujas o vampiros.

Para la creación de un buen juego de mesa es importante relacionar de manera eficaz el tema y la mecánica. Como hemos visto, el tema tiene como objetivo darle un significado y un propósito al juego, mientras que la mecánica representa los pasos y reglas que guían toda la experiencia. Poniendo como ejemplo el juego *Catán*, su tema se centra en la expansión de una civilización a través de la adquisición de recursos. Es por ello que en su mecánica aparecen elementos como un tablero en forma de mapa o cartas de recursos básicos para construir casas y otros artículos (Uribe et al., 2017).

Por último, Schell (2008) explica la importancia del equilibrio entre la mecánica y el tema para la diversión de un juego de mesa. El objetivo es ajustar cuidadosamente los componentes del juego para crear la experiencia deseada. Se buscan diferentes tipos de equilibrio, que serán de mayor o menor utilidad según las preferencias específicas de cada jugador, como igualdad de recursos y habilidades para evitar ventajas injustas, u ofrecer diferentes tipos de elementos y habilidades a cada jugador para simular situaciones del mundo real o personalizar el juego. El equilibrio del juego es crucial para garantizar que todos los jugadores disfruten de una experiencia cómoda y no se sientan frustrados, desanimados o pierdan interés.

4.3.3 Creación de prototipos

Un prototipo es una versión inicial que se utiliza como una representación de lo que será el producto final. Su propósito es comprobar que el diseño satisface todas las condiciones previamente establecidas (Prototipo 0, 2020). Aplicado a un juego de mesa, un prototipo nos va a permitir comprobar su jugabilidad y sus mecánicas.

Úbeda (2021) explica que los prototipos son muy útiles para evaluar la viabilidad y el funcionamiento de un proyecto, ofreciendo información valiosa sobre la interacción de los usuarios y posibles mejoras. Además, permiten experimentar con el producto físico e identificar detalles que no son evidentes en diseños digitales, así como minimizar los costos de la producción y garantizar que el producto final cumpla con la calidad esperada. Se trata de una herramienta realmente importante para validar las ideas antes de la producción masiva, permitiendo ajustes basados en pruebas con jugadores y retroalimentación de estos.

Es fundamental que los prototipos que se realicen sean funcionales, pero también simples y económicos, ya que será necesario ajustarlo varias veces antes de obtener el producto final deseado (García, 2015b). Por ello, habitualmente se utilizan materiales básicos como recortes en papel, evitando entrar en detalles elaborados o elementos costosos y tratando siempre de utilizar objetos sencillos que se puedan encontrar en casa (Palomar, 2012).

Una vez existe la idea y un prototipo, es necesario realizar pruebas o “testeos” con jugadores para visualizar posibles defectos y fortalezas del juego. En este contexto, el diseñador de juegos

de mesa García (2015a), explica en su blog que, durante estas pruebas, lo ideal es contar con la colaboración de varios grupos de personas con características diferentes con el objetivo de que detecten los posibles fallos desde la imparcialidad. El autor destaca que es importante mantener la objetividad al enfrentar las críticas y considerar las opiniones de los jugadores, pues son ellos quienes nos van a ayudar a elevar el potencial de nuestro juego. Es muy importante registrar las observaciones y discutir las con los participantes para comprender las diversas perspectivas y obtener retroalimentación de manera constructiva.

4.4 EL DISEÑO GRÁFICO EN UN JUEGO DE MESA

El diseño gráfico en los juegos de mesa consiste en crear y disponer visualmente todos los elementos que conforman un juego, desde la presentación exterior de la caja, hasta los componentes internos como el tablero o las cartas. Este proceso engloba la habilidad de fusionar imágenes, texto y diseño con el fin de generar una experiencia de juego atractiva para los usuarios, pero también uniforme en todos sus elementos.

Durante esta etapa del proceso, explica la web Juegos con arte (2024), se pueden presentar dos escenarios distintos. En el primero de ellos, el ilustrador se encarga también del diseño gráfico, ya sea por su habilidad y experiencia en ambas áreas o debido a decisiones de la editorial orientadas a reducir costos. En el otro caso, el arte es realizado por un ilustrador, mientras que el diseño gráfico corre por cuenta de un profesional especializado. Es esencial que en esta colaboración se evite la independencia excesiva entre los involucrados para garantizar que el arte y el diseño se integren de forma efectiva.

4.4.1 Cómo hacer un buen diseño gráfico

Juegos con arte (2024) ofrece una serie de consejos de gran utilidad a la hora de realizar el diseño gráfico de un juego de mesa. El autor enfatiza la importancia de conocer al público objetivo y sus preferencias, en cuanto a juegos o qué temas les atraen, antes de iniciar cualquier proceso de diseño para el juego de mesa. De este modo, un diseñador podrá adaptar el lenguaje a estos gustos y necesidades para así obtener más posibilidades de éxito.

El diseño de un juego de mesa tiene un papel fundamental al comunicar su temática y atraer a los posibles jugadores. Debe unir la esencia del juego y transmitir su mensaje de manera eficaz combinando ilustraciones y tipografía para lograr este propósito, creando una imagen unificada que capte la atención del público. Además, tanto el color como el tipo de letra desempeñan roles significativos en los juegos de mesa. El color puede influir en las emociones y destacar elementos clave, mientras que la tipografía se utiliza para establecer jerarquías visuales y expresar la personalidad del juego. Por ello, es imprescindible conseguir un equilibrio de estos elementos para obtener un juego que sea atractivo y efectivo (Bosque, 2023).

Juegos con arte añade que una de las claves es tener en cuenta el “menos es más” con el objetivo de no saturar a los jugadores con demasiados elementos o detalles innecesarios. Por ello, es importante mantener un diseño claro, conciso y con una comprensión sencilla, garantizando que cada componente tenga un propósito definido para mejorar la experiencia de juego. También promueve la innovación, explorando diferentes enfoques, métodos de diseño y materiales para ofrecer una experiencia inmejorable y que los jugadores vayan a recordar (Juegos con arte, 2024).

Bosque (2023) expone que habitualmente los diseñadores utilizan una cantidad reducida de fuentes tipográficas en sus diseños para garantizar uniformidad y legibilidad, pues cada tipo de letra tiene su propia identidad, sugiriendo que utilizar menos fuentes permite enfocarse en otros aspectos del diseño.

En los juegos de mesa modernos se reduce al mínimo el texto en los elementos visuales, favoreciendo el uso de símbolos e iconografías. Esta estrategia simplifica la comprensión del juego a través de pistas visuales, aunque requiere la familiarización por parte de los jugadores. Además, al limitar la cantidad de texto, se logra independencia del idioma, lo que facilita su distribución y comercialización en diferentes países (Bosque, 2023).

Por otro lado, la preparación de los archivos para la impresión desempeña un papel crucial en la producción de juegos de mesa para garantizar un resultado de alta calidad. Antes de enviar los archivos a la imprenta, es fundamental verificar que estén en el formato adecuado y cuenten con la resolución necesaria para una reproducción en buenas condiciones. Por lo general, se recomienda utilizar archivos en formato PDF con una resolución de al menos 300 DPI (puntos por pulgada) para garantizar la claridad de las imágenes y el texto. Asimismo, es esencial considerar el sangrado y el margen de seguridad. El sangrado hace referencia al área adicional que se extiende más allá del borde del diseño, mientras que el margen de seguridad es el espacio interno que garantiza que ningún elemento importante se elimine durante el proceso de corte. Es fundamental incluir el suficiente sangrado y margen de seguridad de acuerdo con las especificaciones proporcionadas por cada imprenta (Juegos con arte, 2024).

Finalmente, el sitio web aborda la importancia de los colores y los perfiles de color. En este proceso el diseñador debe seleccionar los colores adecuados y configurar los perfiles de color de manera precisa en los archivos destinados a la impresión. La mayoría de las imprentas utilizan el modelo de color CMYK (cian, magenta, amarillo y negro), por lo que es esencial asegurarse de que los archivos estén configurados en este modo de color. Además, hay que tener en cuenta que habitualmente se requiere emplear perfiles de color ICC (*International Color Consortium*) apropiados para garantizar una reproducción fiel de los colores en la impresión final (Juegos con arte, 2024).

4.4.2 Mercado y tendencias

Inicialmente, la llegada de la era digital planteó una amenaza para los juegos de mesa, sin embargo, su popularidad ha ido en aumento constante. En el año 2020, la demanda de este tipo de productos tuvo un incremento considerable, con juegos como *Rubrik* y *Monopoly* liderando las ventas (Periódico Publicidad, 2021). En base a un estudio de la web Technavio (2024), el mercado de juegos de mesa a nivel mundial se estima que crecerá en más de 3000 millones de dólares entre 2023 y 2028. Uno de los principales motivos de este crecimiento es

el aumento progresivo del número de cafeterías con juegos de mesa, lo que está impulsando el mercado, especialmente entre millennials. Además, en su análisis geográfico, Technavio destaca a Europa como una región clave para el mercado de juegos de mesa, con importantes convenciones de juegos como “Spiel doch” o “Hamburger tactica” en Dortmund y Hamburgo respectivamente, Freak Festival o DAU en Euskadi y Barcelona u otros festivales en Francia, Italia, Reino Unido o Portugal. Europa cuenta con una diversa comunidad de jugadores que aprecian los beneficios educativos y sociales de los juegos de mesa.

Desde el inicio de la pandemia, la demanda de juegos de mesa ha experimentado un notable crecimiento. Este resurgimiento se debe en parte a la búsqueda de opciones de entretenimiento y socialización en contraposición al predominio digital, lo que ha llevado a una amplia gama de jugadores a explorar propuestas más allá de los clásicos tradicionales. Además, se ha observado un aumento en la creación y publicación de juegos por parte de editoriales y autores independientes, a pesar de los desafíos asociados con la selección de juegos adecuados para diferentes audiencias (Zubiria, 2023).

Durante el año 2023, el mundo de los juegos de mesa estuvo lleno de lanzamientos y nuevos títulos que capturaron la atención de los jugadores de todas las edades. Para el canal de YouTube Análisis-Parálisis (2024), estos son algunos de los más importantes del año 2023:

- **Océanos de papel.** Se trata de un juego apto para toda la familia, donde el diseño se basa en fotografías de figuras origami reales. Durante el juego, los jugadores adquieren diversas cartas que otorgan habilidades especiales al ser combinadas, y el objetivo es hacerlo antes de que finalice la ronda, pues es el momento en el que se realizan las puntuaciones.
- **Cat in the box.** Es un juego familiar que se centra en las bazas. En cada ronda, los jugadores juegan una carta con el fin de acumular la mayor cantidad de puntos posible. Todas las cartas son negras, y los jugadores determinan su color asignando fichas. El objetivo es colocar las fichas de manera contigua durante el juego.
- **Archeos society.** Un juego familiar donde los jugadores deben adquirir cartas de distintos personajes para avanzar en los tableros, lo que les otorgará puntos adicionales y les permitirá ejecutar las acciones de dichos personajes.
- **Dixit (Disney Edition).** Una versión del juego *Dixit* que incorpora ilustraciones de películas Disney, cada una con significados diversos para añadir una nueva capa temática al juego. La mecánica es la misma, los jugadores tendrán que elegir cartas relacionadas con lo que un narrador explique y ganan si adivinan cuál es la carta del narrador o si alguien elige la suya.

- ***Final Girl***. Un juego expansible diseñado para ser jugado en solitario, donde el jugador tendrá que enfrentarse a diferentes enemigos, utilizando cartas, dados y fichas para moverse por el escenario, salvar personas y enfrentar todo tipo de desafíos.
- ***Frost Punk***. Una adaptación del videojuego *City Building* que traslada a los jugadores a un entorno congelado donde deben sobrevivir alrededor de un generador, construyendo y gestionando su asentamiento, realizando expediciones y enfrentando desafíos.
- ***That time you killed me***. Un juego abstracto con una narrativa intrigante donde los jugadores compiten por descubrir quién de ellos inventó la máquina del tiempo, utilizando tres tableros que representan el presente, el pasado y el futuro, con mecánicas que se desbloquean a medida que avanza la partida.
- ***Scarface 1920***. Un juego de temática mafiosa donde los jugadores gestionan su propia banda de criminales para acumular riquezas y poder, utilizando mecánicas de construcción de mazos para reclutar miembros para la banda y controlar territorios.
- ***The Witcher: el viejo mundo***. Un juego competitivo basado en el mundo de la saga literaria *The Witcher*, donde los jugadores realizan misiones, combaten monstruos y otros brujos utilizando cartas, tableros y fichas, con el objetivo de obtener la mayor cantidad de puntos.
- ***The white castle***. Un juego de estrategia de corta duración con diseño compacto y ambientación japonesa, cuya mecánica principal es la colocación de dados.
- ***Marrakesh***. Se trata de un juego de estrategia donde los jugadores deben gestionar acciones y recursos de manera eficiente en un entorno con múltiples posibilidades, sin incluir mecánicas demasiado complicadas.
- ***Clank! Catacumbas***. Un juego *deckbuilding* en el que los jugadores tendrán que escapar de un dragón, con un tablero que se va expandiendo conforme avanza la partida y cada vez será diferente.
- ***Guerra del anillo, el juego de cartas***. Una adaptación del universo *El Señor de los anillos* en formato de juego de cartas, donde cuatro jugadores representan diferentes facciones y luchan en diversos escenarios utilizando acciones especiales y estrategias para obtener la victoria.
- ***Nucleum***. Un juego de estrategia complejo donde los jugadores compiten por obtener energía nuclear y construir edificios en un tablero compartido, utilizando una variedad de mecánicas de acciones y desarrollo de tablero.

5 DESARROLLO

Después de haber realizado una investigación exhaustiva sobre juegos de mesa y haber aprendido de forma detallada acerca de sus diversos aspectos, he llegado a la etapa de crear mi propio juego. El objetivo principal es aplicar el conocimiento adquirido durante la investigación y las habilidades desarrolladas durante el Máster. Este proceso implica dar forma a las ideas, explorar diferentes mecánicas, reglas y temáticas, y realizar pruebas para asegurar que el juego sea atractivo e interesante. A continuación, describiré los pasos seguidos durante la fase de creación del juego de mesa, utilizando ejemplos para ilustrar cómo he aplicado mis habilidades y conocimientos a la hora de desarrollar un juego divertido y con una buena jugabilidad.

5.1 La idea

El juego ha pasado por varias etapas. Sus inicios se remontan a un prototipo que comencé a crear en el año 2020 junto a mi compañera Isabel Ruiz, en medio de la pandemia, el confinamiento y los toques de queda. La idea era proporcionar una forma divertida de pasar el tiempo con amigos en un momento en el que las opciones de ocio y entretenimiento eran limitadas debido a las restricciones sociales. En aquel entonces, la *Oca Borracha*, una adaptación para ambientes más festivos del tradicional juego de *La Oca*, estaba en auge. Inspiradas por esto y, con el objetivo de tener algo con lo que divertirnos con nuestros amigos, Isabel y yo ideamos una baraja de cartas con desafíos y pruebas entretenidas, categorizadas como “Retos”, “Minijuegos”, “Ventajas” o “Normas”. Aunque empezamos a diseñarlas, carecíamos de conocimientos sobre juegos de mesa y, como estábamos los primeros años de la carrera, tampoco de diseño gráfico, por lo que el proyecto quedó en pausa y nunca se desarrolló completamente.



Figura 1: Ejemplos de cartas ideadas para el juego estilo la Oca Borracha. Fuente: elaboración propia.

A pesar de esto, la idea de crear un juego de mesa seguía latente en mí. Sin embargo, con el paso de los años y el haberme enfocado en otros ámbitos como la fotografía o el documental

durante mi carrera, el proyecto quedó en un segundo plano. No fue hasta el curso 2023/24, ya en el Máster, durante la asignatura de Diseño Creativo, que recordé lo interesante que me resultaba la ilustración y el diseño gráfico. Este recuerdo me impulsó a retomar el proyecto del juego de mesa como parte de mi trabajo final de la asignatura. La tarea consistía en desarrollar un proyecto de diseño gráfico que incluyera la creación de un logotipo y la identidad visual de una marca, así que decidí comenzar a planificar lo que sería la marca del juego de mesa (ANEXO I). Ahora, después de haber investigado tanto acerca del tema, comprendo que empezar por el estilo visual no es lo ideal a la hora de crear un proyecto de este tipo. Sin embargo, esta etapa me permitió establecer una base temática definida para el juego de mesa.

Para desarrollar el juego, he comenzado aplicando las técnicas propuestas por David Silverman (2013). Una de sus sugerencias es basarme en juegos de mesa que ya conozca y que me gusten y modificar algunos elementos para comprender mejor su funcionamiento y poder inspirarme en ellos. En mi caso, me gustaba la idea de llevar a cabo un *party game*, un juego en el que el objetivo fuese divertirse con amigos además de ganar puntos. Para ello, seleccioné varios juegos que me ayudaron a definir algunas mecánicas y elementos del juego, pero me centraré en el que más importante para el proceso: *Party & Co Extreme 2.0*.

Durante mi adolescencia, el *Party & Co Extreme 2.0* fue uno de mis juegos favoritos. Ofrece una variedad de actividades, preguntas y juegos para disfrutar en familia o con amigos, y cuenta con una gran cantidad de tarjetas diferentes que hace que las partidas nunca sean iguales. Además, incluye elementos como las “party gafas”, unas gafas con cristales naranjas para dibujar con un lápiz del mismo color y así no ver lo que se está pintando, o el “flexpaguete”, un limpiapipas al que los jugadores tienen que dar diferentes formas. Estos elementos siempre me resultaron interesantes, pero en mi concepto decidí descartarlos inicialmente, así como el dado y las Cartas Objetivo, que indicaban qué colores había que obtener para ganar, ya que mi enfoque era diferente. De este modo, comencé a desarrollar mi idea incorporando la clasificación por temáticas, la obtención de objetos de colores como forma de hacer recuento de los puntos y diversos tipos de pruebas, inspiradas por la estructura y dinámica del *Party & Co Extreme 2.0*. Sin embargo, investigué muchos más juegos, algunos a los que ya había jugado como *Party & Co Original*, *Trivial Pursuit*, *Código Secreto*, *Pictionary*, *Taboo*, *Gestos*, *Furor* o *Uno*, y otros a los que he jugado por primera vez durante este proceso como *Quick Stop*, *5 segundos para ganar*, *Time’s Up*, *Dibujo Imposible* o *Unánimo*, e incorporé numerosas ideas de todos ellos recopiladas en una tabla comparativa identificando los elementos de cada uno, su descripción y aspectos destacables y no destacables que me ayudarían a la hora de dar forma a *Barajeta* (ANEXO II).

Por otro lado, la segunda técnica sugerida por Silverman (2013) implicaba partir de una base temática. En mi caso, esta, ya la había establecido en el proyecto de la asignatura Diseño

Creativo: el juego estaría centrado en un cerdito y se llamaría *Barajeta*. Teniendo esto en cuenta, junto con la idea de crear un juego tipo *party* y basándome en el primer juego de cartas que ideé con Isabel, desarrollé un juego de mesa donde los jugadores debían recolectar un determinado número de “Jetas” para ganar, a través de categorías como “minijuegos” o “normas”.

Para probar la viabilidad del juego, redacté una serie de minijuegos, normas, ventajas y desventajas, aproximadamente treinta de cada categoría. Por un lado, los minijuegos constarían de pequeñas pruebas muy diferentes entre sí que los jugadores debían realizar para lograr una jeta. Por ejemplo, algunos de los minijuegos planteados fueron los siguientes:

- Serio. El primero que se ría pierde.
- Adivina la película. Mediante mímica representa [película] y el resto de los jugadores deberán adivinar.
- Besar, casar, matar. El resto de los jugadores dicen entre quién tienes que elegir.

En el caso de las normas, estas servían para añadir nuevas mecánicas al juego y así, complicarlo más y hacerlo mucho más divertido. Por ejemplo, algunas de las normas eran “Te mueves a cámara lenta hasta tu próximo turno”, “Habla con el acento que tú elijas durante dos turnos” o “Terminad todas las frases con la palabra pito hasta que salga la próxima norma”. Lo interesante era que, el jugador que rompiese la norma antes de que su tiempo de efecto terminase, perdía una jeta.

Por último, las ventajas y desventajas eran pequeños puntos a favor o en contra del jugador que le tocara, por ejemplo, entre las ventajas se podían encontrar “Ganas dos jetas”, “Comodín. Guarda esta carta por si pierdes una jeta” o “Levántate, el último que te siga te debe una jeta”. Por el contrario, entre las desventajas estaban algunas como “Le das una jeta al jugador que menos tenga (si eres tú, quedatela)”, “Durante dos rondas, si el jugador de tu izquierda pierde, tú también” o “Salto de turno, esta ronda no juegas”. Estos elementos añadían interés al juego, así como pequeñas sorpresas que favorecían que los jugadores no se aburriesen fácilmente.

De este modo, ya que la temática estaba basada en un cerdito, decidí asociar cada una de estas categorías con elementos relacionados con el tema, en este caso, una granja. Por ejemplo, el cerdito que era el personaje principal sería el encargado de representar la base del juego y lo que contiene el interés general: los minijuegos y su estética. En cuanto a las normas, se basarían en la figura de un granjero, un personaje naturalmente autoritario en la granja y que sería perfecto para dictar qué es lo que habría que hacer. Por otro lado, las desventajas estaban representadas por un lobo que, a su vez, era la imagen de lo malo, el animal malvado que viene a comerse a las ovejas y a fastidiar a los animales de la granja. Y, por último, estos diferentes animales de la granja, muy amigos del cerdito y que tratarían de “ayudarlo”, serían

los que representarían la categoría de ventajas. Así, numeré con bolígrafos de diferentes colores las cartas, e hice lo mismo con papeles que simularían las cartas para hacer una prueba rápida con las personas más cercanas que tenía en ese momento.



Figura 2: Primer prototipo de “Barajeta”. Unos trozos de papel recortados y numerados. Fuente: elaboración propia.

Sin embargo, al probarlo con la ayuda de Marta y Pilar, descubrimos que el juego resultaba algo pesado y tedioso debido que todas las cartas contenían pruebas diferentes, todo era bastante inconexo más allá de la temática planteada, y había que invertir demasiado tiempo en la lectura de cada una. Además, me di cuenta de que la idea de asignar a cada categoría un personaje dejaba demasiado de lado la temática del cerdito. Así que decidí comenzar de nuevo.

Decidí simplificar la mecánica y la temática manteniendo la idea del cerdito como eje central. Para ello, realicé un *brainstorming* inspirándome en varios juegos populares, incorporando elementos distintivos de cada uno y adaptándolos a la temática del cerdito para añadir diversión y dinamismo. A continuación, describo los juegos que consideré y los aspectos clave que me inspiraron:

1. “Party & Co Original”. Este juego ha destacado por el uso del movimiento por el tablero para determinar la siguiente categoría, aunque, en mi opinión, una limitación es que las tarjetas no se diferencian en mazos según la categoría.

2. "Party & Co Extreme 2.0". La división en pruebas diferentes con tarjetas de diferentes colores según el tipo de prueba es un punto fuerte. Sin embargo, la estructura central con temporizador emite un sonido constante que puede dificultar las pruebas
3. "Código Secreto". Destaca por las tarjetas con diferentes códigos que determinan el curso del juego. Como aspecto negativo, el reloj de arena se utiliza de forma demasiado puntual y se podría prescindir de él.
4. "Quick Stop". Es dinámico y tiene una mecánica que engancha a los jugadores. Por el contrario, puede ser desequilibrado si una persona tiene letras más complicadas para formar palabras.
5. "5 segundos para ganar". Es un juego dinámico y divertido, la mecánica en la que los jugadores deben decir tres palabras de la categoría indicada en la tarjeta en solo cinco segundos, vuelve el juego interesante y aporta tensión. Sin embargo, el tiempo reducido puede no estar equilibrado dependiendo de la dificultad de la categoría.
6. "Trivial Pursuit". Promueve la cultura general y el conocimiento, aunque, como punto desfavorable, solo se pueden ganar puntos o "quesitos" en determinados puntos del tablero, lo que podría hacer que el juego se alargase demasiado.
7. "Time's Up". Los jugadores deben describir, adivinar y hacer mímica sobre personajes o títulos, utilizando una mecánica diferente para cada ronda, lo que evita que se vuelva repetitivo y aburrido.
8. "Pictionary". Los jugadores dibujan pistas para que su equipo adivine palabras o frases, lo que promueve el pensamiento creativo y es muy entretenido, aunque el tablero podría ser prescindible ya que lo esencial es dibujar y adivinar.
9. "Dibujo imposible". Es una variante novedosa del clásico "teléfono estropeado" con dibujos. Sin embargo, puede volverse complejo según la categoría o la palabra.
10. "Taboo". Los jugadores deben hacer que su equipo adivine una palabra clave sin utilizar las palabras prohibidas, lo que fomenta la creatividad a la hora de describir las diferentes palabras. Como aspecto negativo, creo que el dado no es un elemento esencial, su introducción en el juego no es orgánica, y se podría prescindir de él.
11. "Gestos". Los jugadores representan palabras o frases mediante mímica, es interesante que se pueda elegir la dificultad de las categorías según la experiencia o preferencia, aunque no están permitidos los sonidos de ningún tipo, lo que, en mi opinión, es algo negativo.
12. "Furor" (versión online). Es un juego que incluye música, lo que es un elemento muy interesante y engancha a los jugadores. Sin embargo, tiene muy pocas palabras para ser un juego único, lo que hace que no se pueda jugar en tantas ocasiones o no de una forma muy seguida.

13. “Unánimo”. Los jugadores escriben lo primero que les viene a la mente sobre un tema y ganan puntos si coinciden con las respuestas de los demás. Promueve la conexión e interacción entre jugadores, aunque puede aburrir tras varias rondas.
14. “UNO”. Es un juego dinámico y competitivo en el que los jugadores tratan de ser los primeros en quedarse sin cartas. Como aspecto destacable, cuando a un jugador le queda solo una carta, debe avisar diciendo en voz alta “UNO”, si no lo hace, roba otra carta del mazo central.

Combinando estas ideas, desarrollé una propuesta sólida para un nuevo juego de mesa, adaptado a la temática del cerdito. Este juego incluye cartas de diferentes categorías, un tablero y mecánicas que promuevan la creatividad y la interacción entre los jugadores, asegurando la diversión y el dinamismo en cada partida.

5.2 Elementos del juego

Una vez definida la idea del juego, comencé a definir cuáles serían los elementos que contendría el mismo y cómo funcionaría cada uno:

- **Cartas.** Habrá tarjetas de las diferentes categorías y colores. Cada una representará una categoría con 3 tipos de prueba diferentes. Los jugadores sacarán una tarjeta según el color que indique el dado. Habrá 150 tarjetas de cada color, y cada una tendrá una marca de color que indicará el reloj de arena que se utilizará (10s, 30s o sin tiempo). El total serán 600 cartas guiado por la cantidad de ellas (680) que contiene el “Party & Co Extreme 2.0” que es un juego similar.
- **Tablero.** El tablero constará de 59 casillas y 1 central por las que los jugadores deberán de avanzar y moverse un número de huecos determinado por el dado para seleccionar la categoría que jugarán en cada ronda. (Este elemento finalmente no formará parte del juego debido a los ajustes que se explicarán más adelante).
- **Dado.** El juego contará con 1 dado clásico de 6 caras con números que harán que los equipos avancen por el tablero. Tras las modificaciones explicadas más adelante, este elemento será sustituido por un dado de 4 caras en el que cada vértice corresponderá al color de una de las categorías, por lo que el quipo tendrá que seleccionar la tarjeta del color que indique el dado.
- **Fichas.** Cada equipo contará con una ficha con la que moverse por el tablero, serán 4 en total y cada una tendrá la forma de uno de los cerditos que protagonizan el juego. (Este elemento también queda descartado a raíz de las correcciones en el juego).
- **Jetas.** Son los elementos que los equipos conseguirán resolviendo las diferentes pruebas del juego. Obtendrán una jeta del color correspondiente a la categoría que

hayan superado. Cada equipo debe alcanzar un número específico de jetas de cada color según lo indique su Barajeta. Habrá 15 jetas de cada color.

- **Barajetas.** Es una carta que indica a los jugadores cuántas jetas de cada color deben conseguir. Solo un jugador de cada equipo sabrá el código de colores. Habrá 10 Barajetas con códigos diferentes.
- **Relojes de arena.** Se utilizarán para cronometrar el tiempo en las pruebas que se indique. Habrá dos relojes de arena con diferentes medidas de tiempo (10s y 30s) y se utilizarán según señale cada tarjeta.
- **Bloc y lápiz.** Se utilizarán para los juegos en los que se requiera dibujar.

5.3 Mecánicas

Las mecánicas¹ de juego determinan cómo se va a desarrollar la acción y cómo los jugadores interactúan con el juego y entre ellos. Para “Barajeta”, he diseñado cuidadosamente las características y normas con el objetivo de ofrecer una experiencia dinámica a los jugadores. A continuación, expondré las principales mecánicas del juego y cómo funcionan los elementos. Estas mecánicas han sido creadas para equilibrar la diversión y la competencia, haciendo que “Barajeta” sea un juego ideal para disfrutar con amigos.

Características

El juego está diseñado para ser jugado por un grupo de 4 a 16 jugadores. Los jugadores se dividirán en hasta 4 equipos de mínimo 2 personas cada uno, permitiendo una experiencia de juego adaptable a diferentes tamaños de grupo. Lo ideal para una sesión de juego lo más igualada y divertida posible es que, en la medida de lo posible, los equipos tengan el mismo número de jugadores. Como máximo, en caso de que los jugadores fuesen impares y no hubiese ningún tipo de división exacta posible, un equipo tendrá que quedarse con un jugador más o con un jugador menos, es decir, si hay 7 jugadores, estos se deberían dividir en un equipo de 3 y otro de 4, o en dos equipos de dos y uno de tres. La duración estimada de una partida es de entre 45 minutos, ofreciendo una sesión de juego suficientemente larga para disfrutar de las dinámicas y estrategias, pero lo suficientemente corta para mantener el interés y la atención de todos los participantes. Para lograrlo, la base son los elementos que incluirá:

- 600 tarjetas (150 de cada categoría) con pruebas que los jugadores cogerán en función del color que indique el dado
- 1 dado de 4 caras que indicará colores que servirán para que los jugadores cojan una tarjeta del color que indique el dado

¹ Tutorial de juego BARAJETA: <https://youtu.be/tZnRPv0FA3Q?si=AP2uosaYML9zQh31>

- 10 Barajetas para que los jugadores sepan cuáles serán los colores que tendrán que ganar
- 60 jetas (15 de cada color) que servirán a los jugadores para acumular lo que serían sus “puntos de victoria”
- 2 relojes de arena de diferentes colores y tiempos que se utilizarán en las pruebas según el tiempo que cada una requiera
- 1 bloc y 1 lápiz
- 1 reglamento
- 1 caja

Objetivo

El objetivo del juego es conseguir las jetas de los colores indicados en la Barajeta de cada equipo. Para lograrlo, los equipos deben superar las diferentes pruebas correspondientes a cada categoría de tarjetas. Cuando al equipo le quede solo una jeta para completar su Barajeta, deberá decir “¡JETA!”. Al completar su Barajeta el equipo deberá decir “¡Barajeta!” y ganará el juego.

Sin embargo, si un equipo dice “¡Barajeta!” sin haber dicho “¡JETA!” antes, deberá intercambiar su Barajeta por otra de las restantes. Gana el equipo que complete correctamente su Barajeta antes que los demás.

Configuración inicial

Para comenzar el juego, las tarjetas se colocarán en el centro de la mesa. Cada equipo deberá seleccionar una Barajeta al azar, que determinará los colores de las jetas que necesitan recolectar. La cantidad de jetas y sus colores serán conocidos por todos los miembros del equipo, pero deberán mantener esta información oculta a los contrincantes en todo momento.

A continuación, el equipo con el miembro más joven del grupo comenzará tirando el dado. Una vez determinado el equipo inicial, el turno sigue en el sentido de las agujas del reloj, es decir, el equipo de la izquierda del equipo que empieza será el siguiente en jugar.

Cómo jugar una ronda

El juego comienza con el primer equipo lanzando el dado y, según indique la punta del dado, determinando la categoría con la que jugarán. Un jugador del equipo contrario toma la tarjeta y lee en voz alta la prueba. Dependiendo de la prueba, uno o más jugadores del equipo en juego podrán leerla. Si el equipo completa con éxito la tarea descrita en la tarjeta, ganará una jeta del color correspondiente a esa categoría. Este proceso se repite hasta que el equipo logre obtener todas las jetas necesarias según su Barajeta.

5.3.1 Categorías

Ya sabemos que cada categoría contará con un total de 150 tarjetas, en total 600. Esto es así debido a lo que he podido investigar en juegos similares que, al tener varias categorías diferentes, es difícil que los jugadores se aprendan las respuestas y son juegos que ofrecen la posibilidad de volver a jugar muchas veces antes de que resulte repetitivo. De este modo, procedo a presentar las cuatro categorías que contendrá Barajeta:

Creativo. Creativo es un cerdito artístico y las pruebas de su categoría estarán relacionadas con este ámbito.

- **ADIVIDIBU:** En esta prueba un jugador del equipo tendrá que dibujar lo que pida la carta. El resto debe adivinar.
- **MEMORICONOS:** Un jugador del equipo leerá las 8 palabras en 10 segundos. Mientras tanto, otro jugador intentará anotarlas todas mediante jeroglíficos. No valen letras ni números. El objetivo será recordar las 8 palabras por orden.
- **TRAZ TRAS:** Un jugador dibujará la palabra con su dedo sobre la espalda de otro. Este segundo jugador, intentará replicar el dibujo en papel.

Veloz. Es una cerdita piloto de carreras y sus pruebas se caracterizarán por tener un tiempo muy corto para completarlas.

- **RELAMPALABRAS:** el equipo tendrá que decir 3 palabras CORRECTAS sobre la categoría indicada. Si dicen más, solo se tomarán las 3 primeras.
- **RETO ALFABETO:** el equipo tendrá que decir 3 palabras CORRECTAS sobre la categoría indicada y que empiecen por la letra que se indica. Del mismo modo, si dicen más, solo contarán las 3 primeras.
- **PISTA LISTA:** un jugador del equipo deberá describir lo que lea en la tarjeta sin decir las palabras indicadas. El resto deben adivinar.

Sabio. Es un cerdito muy inteligente. Las pruebas de esta categoría se caracterizarán por ser pruebas de conocimiento en las que los jugadores tendrán que demostrar todo lo que saben.

- **CULTURETA:** Preguntas de cultura general que el equipo deberá responder con una sola respuesta conjunta.
- **CIERTO ACIERTO:** Preguntas de Verdadero o Falso. Sólo se permite una respuesta final común para todo el equipo.
- **ABCEREBRITO:** El equipo tendrá que elegir una respuesta a la pregunta entre tres opciones (A, B o C).

Fiestas. Es una cerdita fiesterera. Las pruebas de su categoría se caracterizan por ser muy divertidas y activas.

- **CÁNTATE ESTA:** El equipo debe encontrar una canción que contenga la palabra indicada.
- **MiMo:** Un jugador del equipo tendrá que imitar lo que indique la tarjeta. El resto debe adivinar. No se pueden utilizar objetos, pero sí onomatopeyas.
- **SINCRONIZA2:** Dos jugadores del mismo equipo tienen que decir a la vez una palabra sobre la categoría que indique la tarjeta y coincidir.

Enigma: Estarán intercaladas entre las diferentes categorías y darán giros inesperados al juego.

- Cambiad una jeta a otro equipo. Vosotros elegís los colores.
- Cambiad una jeta del color que elijáis por una del centro.
- El equipo gana una jeta del color que elijáis.
- El equipo pierde una jeta del color que elijáis.
- Todos pasáis vuestra Barajeta al equipo de la derecha.

5.4 Prototipado y pruebas de jugabilidad

Para desarrollar el prototipo inicial, utilicé tarjetas de cuatro colores donde en un lado he descrito las pruebas. En total, preparé 60 tarjetas para cada categoría (ANEXO III). Para determinar la categoría al azar, he utilizado cuatro tarjetas adicionales y las coloqué de manera que un jugador seleccionara sin mirar, lo que indicaría la categoría a la que jugarían. Como temporizador, sustituyendo a los relojes de arena, utilicé el cronómetro del móvil. Por su parte, el tablero, lo diseñé como un prototipo básico (figura 3) en Photoshop y para la prueba cambié los colores con el objetivo de que coincidiesen con los de las tarjetas (figura 4). Después lo imprimí para poder jugar sobre él.

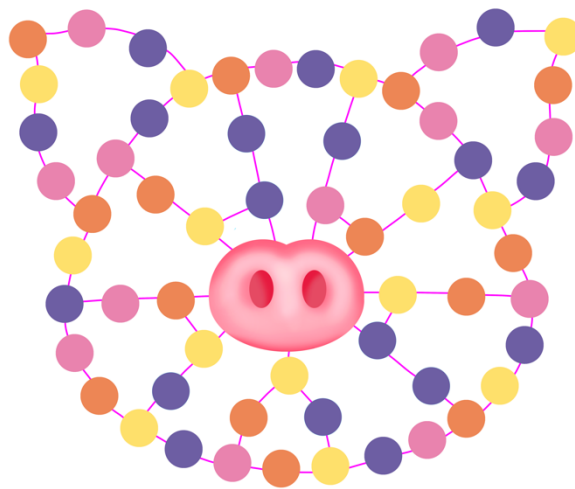


Figura 3: Prototipo del tablero de Barajeta. Fuente: Elaboración propia

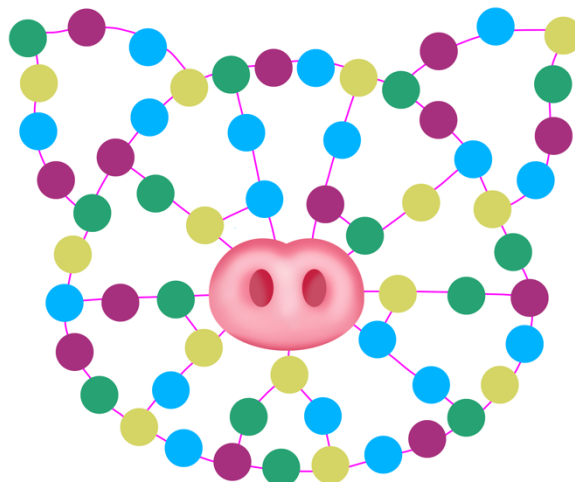


Figura 4: Prototipo del tablero de Barajeta con los colores modificados para la impresión con el objetivo de utilizarlo en la prueba. Fuente: Elaboración propia

Por último, para representar las fichas, utilicé las que contiene del juego “Cluedo”, un juego que tenía en casa y que contenía lo necesario. Las Barajetas consistieron en 10 pedazos de papel con diferentes patrones aleatorios de jetas, y las jetas las representé con trozos pequeños recortados de las tarjetas sobrantes.



Figura 5: Segundo prototipo de Barajeta. Esta vez simulando de forma mucho más cercana el juego final. Tarjetas de colores, jetas y barajetas. Fuente: elaboración propia,

Para realizar las pruebas, organicé sesiones con personas cercanas dispuestas a participar y ayudar. En total, reuní a 24 personas divididas en tres sesiones diferentes, con ocho personas en cada una, formando cuatro equipos de dos personas cada uno. Cabe aclarar que estas partidas se realizaron con el mismo número de jugadores con el objetivo de completar el mínimo los equipos sin crear un ambiente demasiado ruidoso o disperso que distrajesen a los participantes de la tarea central. Además, a la hora de realizar el juego, tuve en cuenta en todo momento que las pruebas fuesen aptas para cualquier cantidad de jugadores por equipo, es

decir, me aseguré de que no hubiese pruebas que tenían que realizar más de dos personas de un mismo equipo, ya que el mínimo de jugadores por equipo es dos.

Para la prueba, los jugadores seleccionados tenían diferentes niveles de experiencia, desde novatos hasta personas familiarizadas con juegos de mesa. Además, seleccioné a participantes de entre 20 y 30 años, que es el público principal al que se dirige el juego.

Durante estas pruebas, se proporcionaron las reglas a los jugadores, se les explicó la mecánica y jugaron normalmente, comprobando que se ajustase a la duración establecida en un primer momento para el juego y así fue, duró alrededor de 45 minutos. Al finalizar se les pasó una encuesta para que rellenasen y poder hacer un estudio de las debilidades que se presentaban en el juego de cara a poder mejorarlas en la versión final.

Mediante Formularios de Google, realicé una encuesta dividida en cinco secciones. En la primera se recogían los datos de la persona que realizaba la encuesta, la segunda se evaluaba la jugabilidad, la tercera la diversión, la cuarta se pedía feedback general y la quinta evaluación visual y de componentes, ya que, aunque no estuviesen de forma física, estos elementos se enseñaron a los jugadores para que pudiesen hacerse una idea del diseño y evaluar correctamente este aspecto. Las preguntas son las siguientes:

- Indica la facilidad que tuviste para entender las reglas del juego
- ¿Qué fue para ti lo más complicado de entender?
- ¿Fueron claras las instrucciones del juego?
- ¿Hay algún aspecto sobre las instrucciones de las tarjetas que crees que se podría mejorar?
- ¿Qué opinas sobre el ritmo de juego?
- ¿Las mecánicas del juego fueron divertidas?
- ¿El juego fue equilibrado para todos los equipos?
- ¿Cuánto te divertiste jugando a este juego?
- ¿Te parecieron interesantes las diferentes categorías de pruebas?
- ¿Cuál fue la categoría que MÁS te gustó?
- ¿Cuál fue la categoría que MENOS te gustó?
- ¿Jugarías de nuevo a este juego?
- ¿Qué es lo que MÁS te ha gustado del juego?
- ¿Qué es lo que MENOS te ha gustado del juego?
- ¿Ha habido algún momento en el que el juego se volvió aburrido o frustrante? ¿Cuál y por qué?
- ¿Ha habido alguna regla o mecánica que cambiarías? ¿Cuál y cómo la cambiarías?
- ¿Ha habido alguna prueba o categoría que te resultara especialmente difícil o confusa? ¿Cuál y por qué?

- ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar el juego?
- ¿Qué te han parecido los componentes del juego?
- ¿El diseño gráfico es atractivo y claro?
- ¿Algún componente te pareció innecesario o poco útil? ¿Cuál?

De esta encuesta (ANEXO IV) he extraído varias conclusiones. En general el recibimiento del juego ha sido excelente, los jugadores han disfrutado de las mecánicas y de los diferentes aspectos del juego, han destacado que se trata de un juego en el que los equipos van igualados y todos tienen posibilidades de ganar hasta el final, lo que favorece que el juego no resulte frustrante ni aburrido y mantenga la emoción hasta el final. También ha sido alabada la mecánica por equipos, pues es interesante divertirse con otras personas y relacionarse con otros jugadores durante el juego.

Como aspecto negativo, se repite que sería necesario explicar brevemente en las propias tarjetas cuál es la mecánica de cada juego, para hacer sea todavía más dinámico. Más allá de eso y de posibles errores inevitables al tratarse de un prototipado rápido, los jugadores aprobaron la mecánica, la dinámica y la jugabilidad del juego. En cuanto a pruebas favoritas, hay diversidad de opiniones, pero sorprendentemente, destaca “Sabio” como favorita y también como la menos divertida, en ambas con un 33’3% de los votos, lo que podría deberse a preguntas demasiado complicadas para los jugadores o demasiado rebuscadas, aunque es probable que también influya que es un tipo de prueba de pensar y de tener conocimientos, y que dependiendo de los gustos de cada jugador puede ser más o menos favorita. De cualquier modo, me da una pista, a la hora de realizar el juego final, de que debería incluir más diversidad de niveles y hacer que, aunque unas sean complicadas, otras sean muy simples para que los jugadores tengan esa sensación de conocer las respuestas y que no llegue a ser una categoría frustrante. Como categorías favoritas, le siguen “Fiestas” y “Creativo” con un 25% de los votos, y la última es “Veloz” con un 16’7%. Por el contrario, la segunda menos favorita es “Veloz” con un 29’2%, seguida de “Fiestas” con un 20’8% y “Creativo” con un 16’7%.

Otro aspecto que se repite mucho es el tablero. El tablero estaba pensado inicialmente para que los jugadores se moviesen por él de manera circular y tuviesen la posibilidad de caer en diferentes pruebas. Sin embargo, después de estas partidas de prueba, muchos jugadores coinciden en que el tablero es un elemento del que se podría prescindir, pues se podría hacer la misma función con un dado de 4 puntas con los 4 colores de las tarjetas sin tener que recurrir a un tablero por el que moverse. Los jugadores coinciden en que hace mucho más tedioso y largo el juego y que es innecesario para jugar, además de distraer la atención de lo importante.

De este modo, se realizarán pequeños ajustes teniendo en cuenta las opiniones de los jugadores, para que el juego tenga la mejor jugabilidad posible y sea atractivo para los usuarios. Algunos de los ajustes realizados son los siguientes:

- Eliminación del tablero como base del juego y sustitución de este y del dado común, por un dado de 4 caras con los 4 colores del juego.
- Inclusión de una pequeña frase informativa que explicará brevemente a los jugadores de qué trata la prueba para que puedan jugar sin necesidad de recurrir a las instrucciones.
- Especificación en las reglas de que en la prueba “MiMo” no se pueden utilizar objetos ni palabras para representar, pero sí se pueden utilizar onomatopeyas.
- Especificación de que en la prueba “Pista Lista”, será un jugador del equipo en juego el que tenga que explicar la palabra dada.
- Especificación de que en los juegos “Reto alfabeto” y “Relampalabras”, los jugadores deberán decir 3 y exclusivamente 3 palabras. Las 3 tienen que ser correctas. Si se dicen más de 3, se tendrán en cuenta solo las 3 primeras, independientemente de que sean correctas o no.
- En la prueba “Traz Tras”, en la que un jugador tendrá que dibujar en la espalda de otro la palabra dada, este dibujo se hará con el dedo, ya que hacerse sobre papel, como inicialmente estaba pensado, los jugadores coinciden que es mucho más complicado y no se siente bien.
- Especificar que en las pruebas “Adividibu”, “Traz Tras” y “Memoriconos” está prohibido utilizar palabras o letras, solo se pueden realizar dibujos o pequeños jeroglíficos, pero nunca texto escrito.
- Especificar que un contrincante es siempre el que coge las tarjetas del equipo en juego para leerlas y, en caso de que se pueda, según las especificaciones de la prueba concreta, después las podrá leer uno o más miembros del equipo en juego.
- En las tarjetas “Enigma” especificar si, cuando se cambia la jeta, es con las del centro o con las de otros equipos.

5.5 Diseño de componentes

Durante las encuestas sobre el juego, uno de los aspectos varias veces repetido ha sido que el diseño hubiese hecho gran parte a la hora de disfrutar el juego, es decir, que, si las cartas hubiesen tenido un diseño cuidado, y no hubiesen sido sólo tarjetas escritas, los jugadores hubiesen tenido una acogida del juego incluso mejor. Por ello, se ha realizado el diseño de las siguientes piezas: anverso y reverso de 150 tarjetas creativo, 150 tarjetas fiestas, 150 tarjetas sabio, 150 tarjetas veloz, 10 barajetas y diseño exterior de la caja, tapa y fondo, así como las instrucciones de juego y, artesanalmente las 60 jetas.

En este apartado, explicaré los componentes que se diseñarán mediante técnicas de diseño gráfico, por lo que los elementos que he adquirido directamente y no han requerido personalización, no constarán aquí. Sin embargo, cabe hacer una mención a la realización de

las jetas (Figura 6), pues las he hecho de manera artesanal con arcilla polimérica, cortando trozos de 1cm de ancho y dándoles la forma hasta llegar a hornearlos y que el resultado sea el que se puede ver en la imagen.



Figura 6: Resultado final de las JETAS. Fuente: elaboración propia.

Para realizar estos diseños, en primer lugar, he escogido una imprenta, en mi caso PinbroGames, una empresa malagueña especializada en juegos de mesa que cuenta con servicio online. Para comenzar, pedí un presupuesto para mis requerimientos, y la empresa me asesoró con los tamaños ideales para las tarjetas, las Barajeta y la caja que contendría todos los elementos. De este modo, pude empezar a diseñar los diferentes componentes basándome en las plantillas de los tamaños indicados.

5.5.1 Tarjetas y barajetas

Para realizar el diseño de las diferentes tarjetas, escogí un formato cuadrado en tamaño de 5x5cm, utilizando la plantilla de Pinbro Games para esto. Basándome en sus guías, en las que indican que para obtener un color lo más parecido posible a la hora de imprimir hay que utilizar un perfil de color COATED FOGRA39, un modo CMYK y una resolución de 300ppp, realicé los ajustes necesarios en Photoshop. La plantilla consta de un recuadro verde, en el que hay que colocar la información más importante, un recuadro de puntos que es la línea por la que aproximadamente se va a cortar, y una zona blanca, que es donde se debe colocar lo que será el fondo de la tarjeta y que, dependiendo de la precisión, será ligeramente más ancha o más estrecha. La zona verde es una zona de seguridad para que los elementos imprescindibles no sean recortados y el resultado final sea el mejor posible.

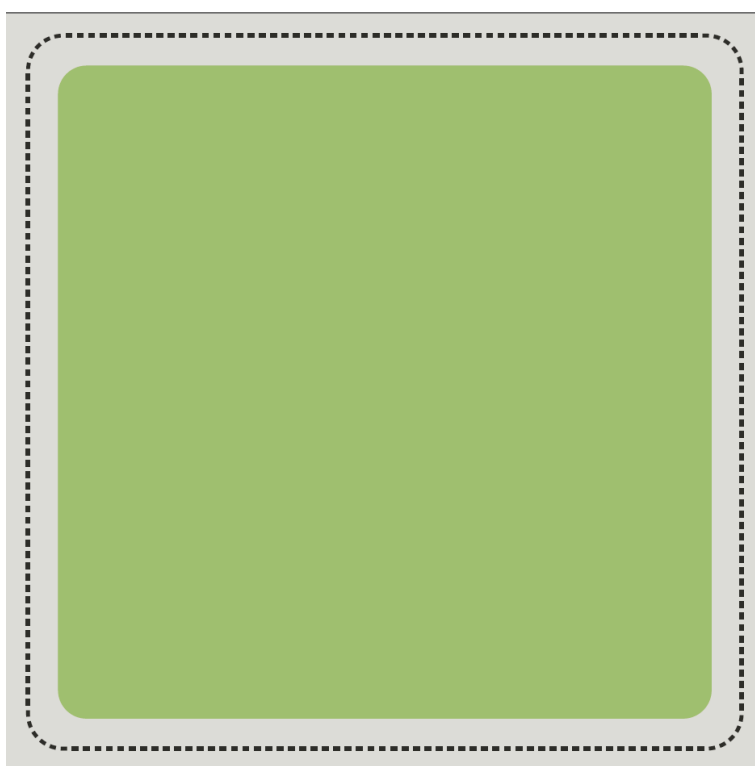


Figura 7: Plantilla para el diseño de las cartas. Fuente: PinbroGames.

Para el diseño, quería reflejar en cada tipo de prueba, ya fuese “Creativo”, “Sabio”, “Veloz” o “Fiestas” una estética y un color, que además estuviese en concordancia con todo el resto del juego. Para ello, en primer lugar, antes de diseñar nada más, creé los personajes que representarían cada categoría. De este modo, utilizando diferentes técnicas y herramientas de Adobe Photoshop aprendidas durante el Máster, comencé a darle forma a mi juego. En un primer momento, el color del juego iba a ser el rosa, basándome en los inicios de Barajeta, sin embargo, me parecía complicado y poco accesible que las categorías se diferenciases por tonos de rosa. Finalmente, los colores los elegí pensando en 4 que combinasen entre sí teniendo el suficiente contraste como para que se pudiesen diferenciar diciendo “coge la tarjeta

naranja". De este modo, elegí el morado para "Sabio", amarillo para "Creativo", naranja para "Fiestas" y rosa para "Veloz", y a cada uno le añadí una estética y un objeto relacionados con la categoría, ya fuese unas gafas, un bigote y una corbata, un mono de pintor y una boina, un mono de fiesta, maquillaje, piercings y gafas de sol o un mono de piloto y un casco, así como los principales elementos representativos de cada uno: un libro, un pincel, un vaso y una bandera. Y por supuesto, el elemento más importante de cada uno: las jetas. Estas serán las que más adelante se realizarían de manera artesanal siendo de los colores que los jugadores deberán recolectar.

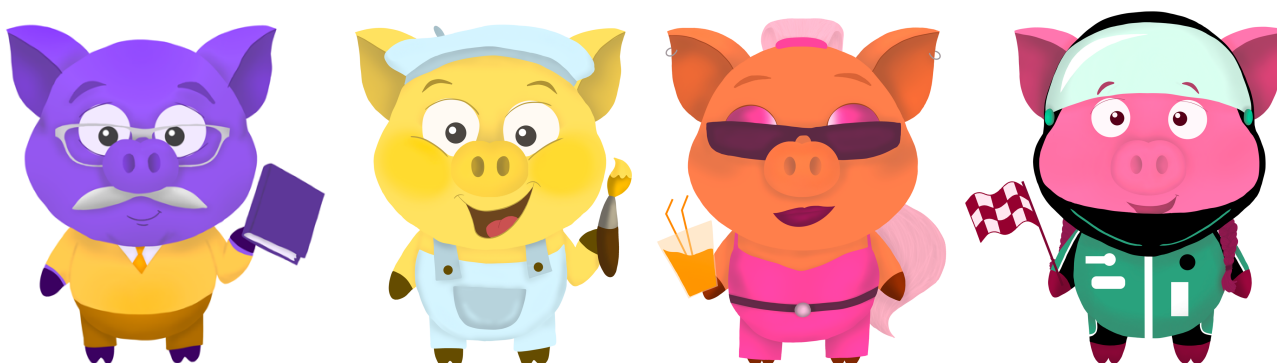


Figura 8: Sabio, Creativo, Fiestas y Veloz, los personajes protagonistas entorno a los que gira el juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.

Teniendo esto, comencé a diseñar las cartas de cada prueba, previamente definidas, solo hacía falta el diseño. Ya que la parte más importante del juego son las jetas, decidí que el reverso de las tarjetas incluyese la cara de cada personaje con su "jeta" como elemento central. De este modo, los diferentes reversos según la categoría quedaron así:



Figura 9: Reverso de las diferentes tarjetas del juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.

A continuación, pasé a realizar el diseño de los anversos. Tenía varias cosas claras: tendrían que incluir un círculo de color en función del reloj de arena que hubiese que utilizar, tenía que aparecer el nombre de la prueba y tenía que haber una pequeña descripción en cada tarjeta, así que me puse a diseñar. Utilicé la tipografía "Maku" en su versión Regular para los textos más extensos y Negrita para los títulos y busqué otras opciones para las palabras más importantes. Sin embargo, no me convencía ninguna y, ya que el estilo que buscaba en la

tipografía era manuscrito, decidí hacer mi propia tipografía. Para ello, ingresé en la página “Calligraphr.com” y me descargué sus plantillas para, luego, diseñar mis propias letras manuscritas. Cuando terminé, subí las plantillas y me descargué mi propia tipografía a la que llamé “Fuente Escrita Raquel”.

Teniendo el estilo de texto, la estructura diseñada y los elementos colocados, en mi opinión se quedaba vacío, así que se me ocurrió diseñar unos patrones que rellenarían los bordes de cada tarjeta. De este modo, para cada color, utilicé su objeto específico y su “jeta”, dando como resultado un patrón totalmente personalizado que hacía que las tarjetas se viesen más bonitas (Anexo V).



Figura 10: Cartas del juego "Barajeta". Muestra de cuatro de los 12 juegos: "Cultureta", "Memoriconos", "Pista lista", "Sincroniza2". Fuente: elaboración propia.

A continuación, pasé a diseñar las Barajetas, que serían de 10x10cm con las mismas especificaciones que la anterior y utilizando la plantilla para estas medidas que había en la web de PinbroGames. No tenía muy claro cómo hacerlo, debía incluir estilos de cada uno de los cerditos, pero no estaba segura de cómo tener la esencia de todos sin recargarlo y que, además quedase bonito y se entendiese que eran las Barajetas y, por lo tanto, cartas especiales. De este modo, después de mucho combinar, conseguí la idea perfecta: utilizaría de nuevo las caras de los cerditos, igual que en las tarjetas normales, pero esta vez aparecerían los 4 en la misma y, en el punto central, rescataría el imagotipo original de Barajeta que ya había diseñado para la asignatura del Máster y lo colocaría, añadiendo sombras debajo para que destacase. Además, desenfocué el fondo para que resaltase aún más.

Por otro lado, el anverso (ANEXO VI), debía incluir los 4 colores distribuidos en 9 jetas, y en cada Barajeta la combinación debía ser diferente. De este modo, comencé a idear 10 Barajetas con 9 combinaciones de colores diferentes. El diseño lo tenía claro. Para el fondo utilizaría las caras de los cuatro cerditos igual que en el reverso, pero mezclando los colores para hacer una forma abstracta y que simplemente simulasen colores de fondo. En el centro estarían las 9 jetas y en los laterales, siguiendo el estilo de las tarjetas, creé un patrón con el elemento de cada cerdito.



Figura 11: Reverso y muestra de uno de los anversos de las barajetas del juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.

5.5.2 La caja y el reglamento

Para la caja, utilicé la misma estética que para las Barajetas, ya que incluía a los 4 personajes. Para ello, utilicé las mismas especificaciones que para el diseño de las cartas y descargué de la web la plantilla de lo que sería una caja de tapa de 190x190x47mm.

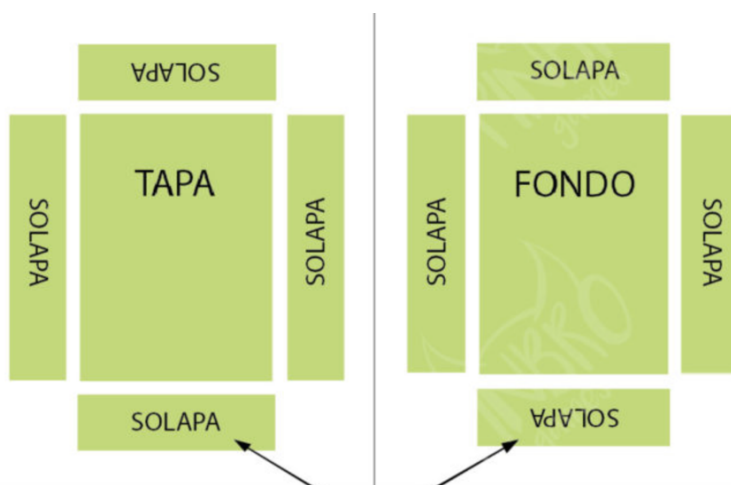


Figura 12: Muestra de plantilla para el diseño de la caja. No es la plantilla utilizada finalmente, es la explicación de orientación de las solapas. Fuente: PinbroGames.

Comencé definiendo la tapa, que tendría el mismo diseño que el reverso de las Barajetas, y diseñando las solapas laterales. En dos de ellas escribí el eslogan, también rescatado de la idea original de Barajeta: “¡Échale cara!”. En las otras dos, incluí el tiempo estimado que se tarda en jugar y la cantidad de jugadores (entre 4 y 16). Además, en cada solapa aparece uno de los cuatro personajes de este juego. Para la parte de debajo de la caja, utilicé el mismo diseño de fondo que en el anverso de las Barajetas y coloqué sobre él el imagotipo y un recuadro indicador del contenido de la caja, además de los cuatro personajes con una breve descripción de cada categoría al lado. En cuanto a las solapas, del fondo coloqué de manera sencilla el isologo, siguiendo las recomendaciones sobre la orientación que sugería la web. Para ello había que tener en cuenta qué orientación tendrían las solapas al doblar la caja y colocarlas, y orientar correctamente los textos para que se leyesen de un modo adecuado. La imagen explica cómo serían estas colocaciones. Finalmente, el resultado de este diseño fue el siguiente (ANEXO VII):



Figura 13: Tapa y Fondo de la caja del juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.

Por último, para las instrucciones, he seleccionado la plantilla de tamaño 180x180mm, ateniéndome a las recomendaciones de la propia imprenta. He decidido hacer un texto básico, pues el juego no es muy elaborado y no requiere demasiada información. Simplemente he añadido información esencial incluyendo cómo empezar a jugar, cómo es la mecánica principal y qué hay que hacer para ganar. Además, en la parte de atrás, he incluido las diferentes categorías y pruebas que se pueden encontrar entre las tarjetas, junto con una breve descripción que indica cómo jugar a cada una y sus normas específicas. También, he añadido el texto “Vosotros marcáis el nivel de exigencia a la hora de superar las diferentes pruebas”, ya que, en algunos juegos, según la exigencia de cada grupo, el límite para ganar puede ser más o menos estricto. Por último, en esta página he añadido un recuadro con información sobre los

círculos de colores que aparecen en las tarjetas, para que los jugadores sepan cómo leerlos e identificar que deben utilizar el reloj de arena del color que se indique. Además, he explicado las cartas “ENIGMA”, que incluirán nuevos giros inesperados para el juego. En cuanto a la estética, he seguido la misma que para la caja, incluyendo la mezcla de colores de los cerditos como fondo. He destacado cosas importantes en color y he añadido pequeñas ilustraciones para hacer las reglas más amenas (ANEXO VIII).



Figura 14: Anverso y reverso de la hoja de instrucciones del juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.

5.6 PROMOCIÓN

Barajeta es un producto orientado a personas jóvenes de entre 18 y 30 años, por lo que se promocionará principalmente en la web y en redes sociales, concretamente en Instagram. Para ello, he diseñado un banner para la web, así como varias publicaciones para Instagram.

El banner cuenta con cuatro diseños diferentes, cada uno con los colores de uno de los personajes, y aparecerá aleatoriamente a los usuarios. Todos los diseños tienen la misma estructura, dividida en dos partes. En la parte izquierda, se encuentra el isologo de Barajeta cubriendo toda la zona, con un fondo que muestra el diseño abstracto de las cuatro caras de los cerditos, utilizado también en la caja, las barajetas y las normas. En la esquina superior izquierda, aparece un título llamativo: "OFERTA", que atrae la atención del espectador.

En la parte derecha del banner, se muestra la cara del cerdito en el cual está inspirado cada diseño, junto con dos frases: "El juego del momento a un precio inmejorable", incentivando al usuario a conocer más sobre el juego y su precio, y "¡Échale cara!", el eslogan de Barajeta. Además, en el centro de esta sección, hay un botón con la palabra "Ver" que dirige a los usuarios a la página de compra de Barajeta. Este diseño busca captar la atención y guiar al usuario hacia la compra del juego de manera efectiva.



Figura 15: Banner Barajeta, versión Fiestas. Fuente: elaboración propia.



Figura 16: Banner Barajeta, versión Veloz. Fuente: elaboración propia.



Figura 17: Banner Barajeta, versión Sabio. Fuente: elaboración propia.



Figura 18: Banner Barajeta, versión Creativo. Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, para Instagram he diseñado varias publicaciones que servirán para promocionar la marca y el juego en redes sociales. Para ello, he realizado un plan de aproximadamente un mes de publicaciones que contará con 3 publicaciones semanales e incluirá promoción previa y posterior al lanzamiento del juego. En primer lugar, he diseñado tres publicaciones previstas para antes de que el juego salga al mercado. Estas se subirán con una semana de diferencia cada una. La primera de todas muestra la fecha de lanzamiento del juego (Figura 19), la segunda el isologo además de una pequeña muestra de lo que será Barajeta (Figura 20) y la tercera expone que es un juego de 45 minutos de duración para entre 4 y 16 jugadores (Figura 21).

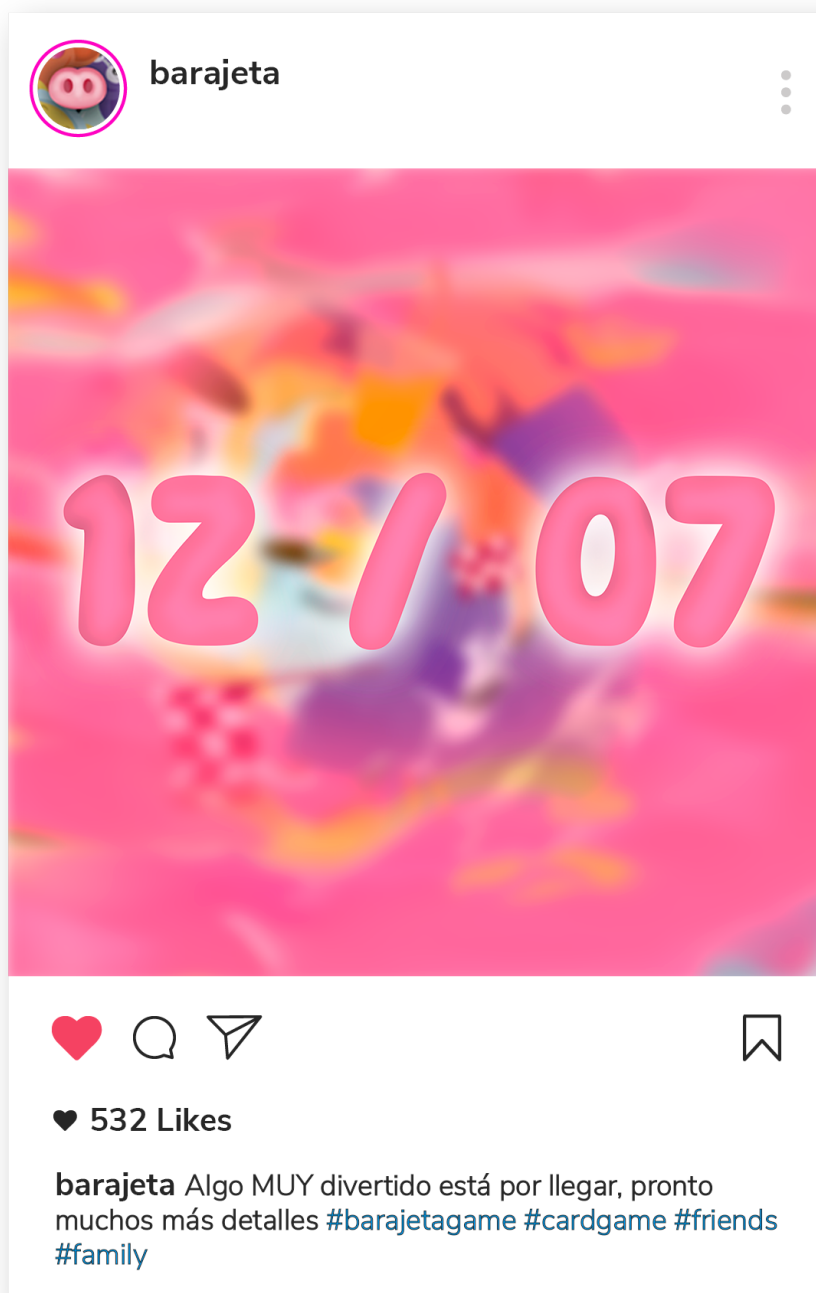


Figura 19: Publicación "12/07". Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia



Figura 20: Publicación "Barajeta". Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia.

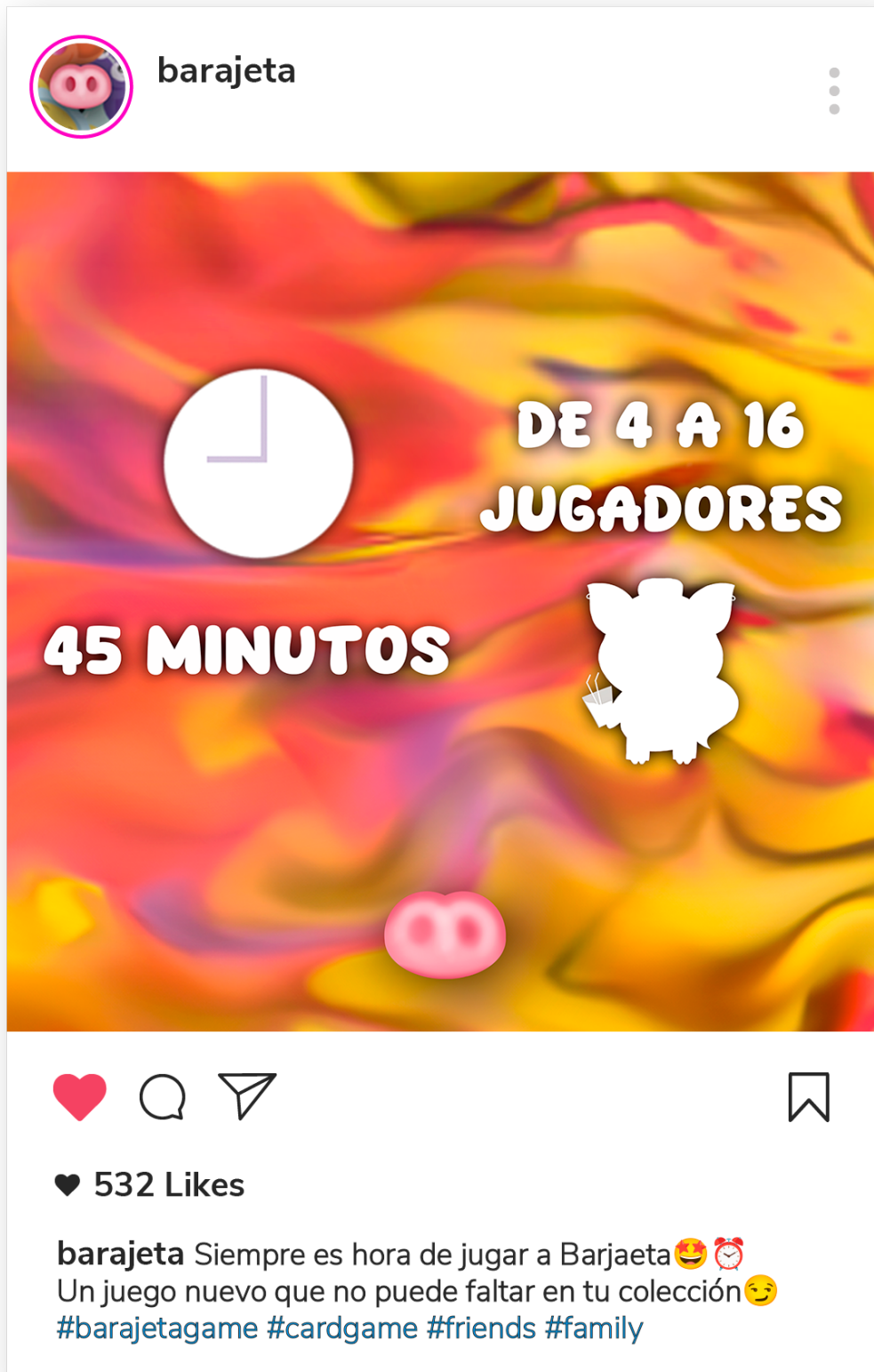


Figura 21: Publicación "Siempre es hora de jugar a Barajeta". Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia.

A continuación, el resto de las publicaciones se realizarán 3 veces por semana para mantener una continuidad y al público enganchado. La publicación principal de esta campaña es en la que se anuncia que el juego ya está a la venta. Tiene un fondo con el estilo característico de Barajeta, en el que se puede ver la caja del juego. Además, incluye un texto que indica que el juego ya está a la venta y un camión con el letrero "Envíos gratis". Este último detalle es un buen reclamo y una forma efectiva de incentivar al público a comprar, destacando la ventaja de contar con envíos gratuitos.



Figura 22: Publicación "Ya a la venta" con la caja del juego. Fuentes: Mock up de Freepik; Diseño completo de elaboración propia.

Además, he creado otra publicación con un fondo similar, en la que se explica rápidamente el objetivo del juego con la frase: “Tendréis que haceros con la combinación de jetas para ganar”. En el centro, aparece un mockup de un mazo de barajetas, mostrando tanto el reverso como parte de un anverso de ejemplo. También se incluye una frase que reta al usuario a jugar mediante una pregunta que incita al desafío: “¿Conseguiréis completar la Barajeta?”.



Figura 23: Publicación "¿Conseguiréis completar la barajeta?". Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia.

Otro de los diseños muestra a los cuatro personajes de Barajeta en lo que sería una presentación rápida. Cada personaje aparece en su totalidad con su nombre encima. Para facilitar la asociación por parte de los usuarios, el imagotipo de Barajeta se incluye tanto a la izquierda como a la derecha de la imagen.



Figura 24: Publicación presentación rápida de los personajes. Fuente: Mockup de Freepik, Diseños de elaboración propia.

Con el objetivo de acercar más el juego a los usuarios, he creado una publicación que muestra las normas de Barajeta (Figura 25), permitiendo a los usuarios visualizar los pasos a seguir y conocer la facilidad y diversión del juego. Aunque a primera vista tiene unas mecánicas muy sencillas, al final resulta ser muy interesante y no aburre a los jugadores. Para complementar esta publicación, también he diseñado otra en la que se muestran todos los diferentes elementos que contiene Barajeta (Figura 26): 15 jetas de cada color, 600 tarjetas de juego, 10 barajetas, un dado de cuatro puntas, un reloj de arena de 10 segundos, un reloj de arena de 30 segundos, un bloc y un lápiz.



Figura 25: Publicación "Reglas básicas para principiantes y para refrescarte la memoria". Fuentes: Mockups de Freepik; Diseños de elaboración propia.

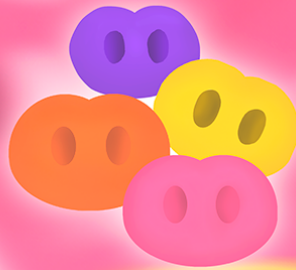


barajeta



LOS COMPONENTES DE BARAJETA

15 JETAS DE
CADA COLOR



600 TARJETAS DE JUEGO



1 DADO DE
CUATRO PUNTAS



1 RELOJ DE ARENA
DE 30 SEGUNDOS
Y 1 RELOJ DE ARENA
DE 10 SEGUNDOS

1 BLOC
DE DIBUJO
Y 1 LAPIZ



10 BARAJETAS



♥ 532 Likes

barajeta Por si aún no tienes tu juego, esto es todo lo que incluye la caja de BARAJETA 🐷🤔 #ÉchaleCara 🐷
#barajetagame #cardgame #friends #family

Figura 26: Publicación "Los componentes de Barajeta". Fuentes: Mockups de Freepik; Fotografías de los relojes de arena de Amazon; Diseños de elaboración propia.

Por último, he diseñado una publicación en la que se ofrece un breve resumen de cada personaje (Figura 27) y una descripción de las pruebas de su categoría. Esto permite a los usuarios conocer a los protagonistas del juego y acercarse más a la experiencia, incentivándolos a querer comprar el juego.



Figura 27: Publicación “Conoce a los personajes de Barajeta”. Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia.

Además, he descargado una plantilla para previsualizar cómo lucirían las redes sociales de Barajeta con estas ideas de diseño. En la imagen se puede ver un patrón de fondo continuo en todas las publicaciones, sin cortes, asegurando un *feed* uniforme y atractivo que mantenga la estética del juego.

En las últimas publicaciones también se incluyen diseños que no he mencionado anteriormente: los reversos de las tarjetas del juego y una publicación con el texto: “Las pruebas de Sabio: Cultureta, Cierta acierto y Abcerebrito”. Este formato se repetirá con cada uno de los protagonistas, utilizando un carrusel para explicar cada una de las pruebas por separado.

Con esto, el objetivo es mostrar progresivamente cómo es el juego en su totalidad, detallando las pruebas específicas de cada categoría y sus normas correspondientes.

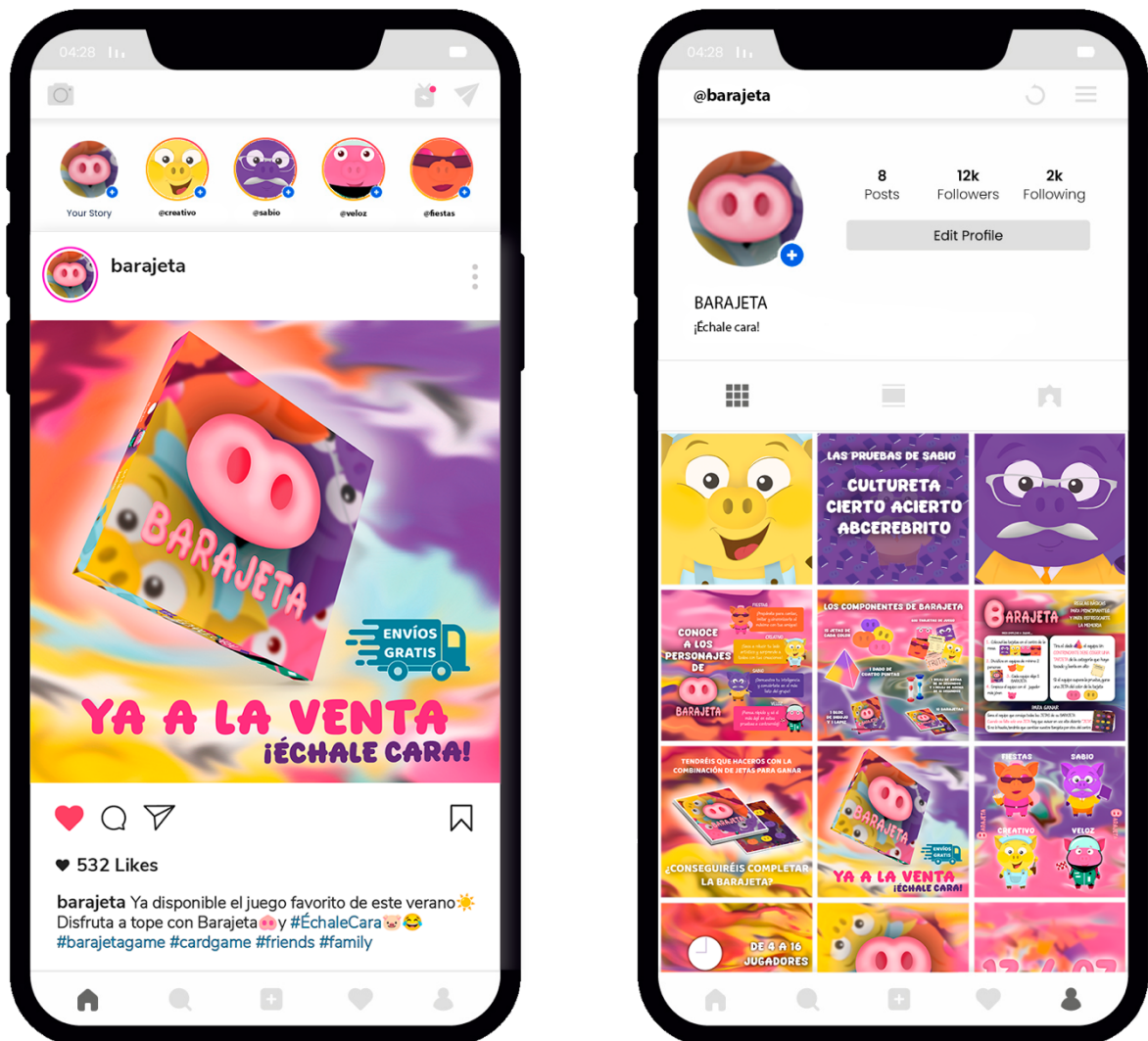


Figura 28: Mockup Instagram de Barajeta. Fuentes: Mockup de Freepik; Diseños de elaboración propia.

6 CONCLUSIONES

En este Trabajo Fin de Máster me he enfocado en el aprendizaje alrededor del mundo de los juegos de mesa y la elaboración de uno propio desde cero, incluyendo aspectos como la temática, mecánica y reglas, así como el diseño gráfico de los diversos componentes. Después de todo este proceso, he podido extraer diversas conclusiones que podría tener en cuenta de cara a futuros proyectos. Además, durante el desarrollo de este Trabajo Fin de Máster, he alcanzado varios objetivos importantes que han sido fundamentales para la creación de este juego de mesa.

En primer lugar, he conseguido fomentar mi creatividad mediante un proceso completo de desarrollo del juego de mesa, donde he podido recopilar diversas ideas y he aplicado habilidades adquiridas durante el Máster. La investigación que he realizado me ha permitido comprender el mercado actual de juegos de mesa, identificando las preferencias del público objetivo y asegurando la efectividad y el atractivo del juego. Además, he logrado definir el concepto general del juego, incluyendo diversos aspectos, teniendo en cuenta la temática y la jugabilidad, y aplicando mis conocimientos en este aspecto.

Durante mi investigación, he examinado la historia de los juegos de mesa a lo largo de todas las etapas de la historia de la humanidad. He llegado a comprender su significado como medio de entretenimiento a través de tantas generaciones y civilizaciones, y cómo han evolucionado a lo largo del tiempo para dar lugar a una diversa variedad de estilos, mecánicas y elementos de juego, llegando incluso a crear comunidades de fans. También he tratado el diseño gráfico, más en concreto asociado a juegos de mesa, ya que está muy relacionado con mis estudios. En este caso, este tipo de proyecto se destaca por utilizar colores llamativos o patrones atractivos que puedan retener la atención de un posible público y potenciar los diferentes elementos del juego.

A lo largo de la investigación, he resaltado los juegos de mesa como una forma de entretenimiento y diversión muy importante para la historia de la humanidad. Al comprender diversión, estrategia y el hecho de pasar tiempo con otras personas, los juegos de mesa se convierten en un indispensable para la gran mayoría de las personas, desde juegos más elaborados como es el “Catán”, hasta juegos simples como el “Parchís”, “La Oca” o incluso todas las variedades impensables de juegos que contienen los naipes de una baraja española. Durante este proyecto, he buscado poder utilizar “Barajeta” como una herramienta para propagar este método de entretenimiento y diversión sana enfocado principalmente a jóvenes adultos.

Además, es importante la cantidad de perspectivas sobre juegos de mesa que he adquirido durante la investigación. Conociendo las opiniones y creaciones de otros creadores de juegos

de mesa, recolectando todo tipo de información acerca de la creación de uno, los diferentes elementos, mecánicas y clasificaciones según diversas características. Además, al haber indagado y haberme adentrado tanto en el mundo de los juegos de mesa, he podido empaparme de todo tipo de estilos de juego, lo que me ha permitido tener una visión mucho más flexible a la hora de crear y diseñar el proyecto.

En la etapa de concepción de la idea, he llevado a cabo gran cantidad de partidas a diferentes tipos de juegos de todas las categorías, anotando mis mecánicas favoritas, componentes y todo tipo de ideas atractivas que pudiesen resultarme útiles para la creación de “Barajeta”. Además, he acudido a diversos establecimientos e imprentas para asesorarme acerca de la creación del diseño, los tamaños disponibles, el formato de ilustración requerido, etc. Todo ello para, finalmente, llegar a la materialización de mis ideas, implementando herramientas de ilustración y diseño gráfico, donde he podido plasmar los conocimientos adquiridos tanto durante la investigación como a lo largo de mis estudios universitarios de Grado y de Máster.

Por otro lado, una parte crucial fue la realización de las pruebas con jugadores para validar y mejorar las mecánicas y la jugabilidad de “Barajeta”. Aunque hubiera preferido realizar más sesiones con un número mayor de jugadores, las circunstancias no me lo permitieron. La mayoría de las personas en mi entorno estaban ocupadas con trabajos finales de grado y de máster, así como otros compromisos importantes. A pesar de ello, logré llevar a cabo pruebas con un total de 24 personas, lo cual considero un número más que óptimo para obtener una variedad de perspectivas y retroalimentación sobre el juego. Cada sesión fue de gran valor para observar cómo interactuaban los jugadores con las reglas y los componentes, además de la ayuda del formulario para proporcionarme estadísticas y *feedback* fundamentales para perfeccionar “Barajeta” y asegurar una experiencia de juego satisfactoria para futuros usuarios.

Durante la realización de este proyecto, he tenido la oportunidad de exponerme a numerosos desafíos a nivel profesional. En primer lugar, he tenido que desarrollar desde cero una imagen coherente para todo un juego de mesa, una tarea que entraba dentro de mis conocimientos, pero que, aun así, me ha servido para crecer y aumentar mi aprendizaje sobre diseño gráfico, utilizando nuevas técnicas y herramientas. Además, he creado unos personajes que enlazasen el juego, dándoles su propia personalidad diseñándolos para que fuesen lo más fieles posibles a esta imagen de ellos. Por otro lado, he aprendido investigar acerca de diferentes aspectos de la impresión y maquetado de juegos de mesa, así como a desarrollar mecánicas y elementos de juego, algo que ha sido completamente nuevo para mí, así como pero que, sin duda, ha sido de gran valor en lo que a mi formación se refiere.

En conclusión, este proyecto ha sido una experiencia de aprendizaje en la que he podido enfrentar desafíos y crecer como profesional. Personalmente, creo que he hecho un buen trabajo en cuanto a diseño, y también en cuanto a creación de un juego de mesa, sobre todo

teniendo en cuenta que he aprendido desde cero. Es por ello por lo que estoy muy satisfecha con el resultado, pero también con el proceso, y espero que esto solo sea la primera piedra para un futuro profesional lleno de proyectos y nuevos desafíos que me ayuden a seguir creciendo.

7 ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ejemplos de cartas ideadas para el juego estilo la Oca Borracha. Fuente: elaboración propia.	26
Figura 2: Primer prototipo de "Barajeta". Unos trozos de papel recortados y numerados. Fuente: elaboración propia.	29
Figura 3: Prototipo del tablero de Barajeta. Fuente: Elaboración propia	36
Figura 4: Prototipo del tablero de Barajeta con los colores modificados para la impresión con el objetivo de utilizarlo en la prueba. Fuente: Elaboración propia	36
Figura 5: Segundo prototipo de Barajeta. Esta vez simulando de forma mucho más cercana el juego final. Tarjetas de colores, jetas y barajetas. Fuente: elaboración propia,	37
Figura 6: Resultado final de las JETAS. Fuente: elaboración propia.	41
Figura 7: Plantilla para el diseño de las cartas. Fuente: PinbroGames.	42
Figura 8: Sabio, Creativo, Fiestas y Veloz, los perosnajes protagonistas entorno a los que gira el juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.	43
Figura 9: Reverso de las diferentes tarjetas del juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.	43
Figura 10: Cartas del juego "Barajeta". Muestra de cuatro de los 12 juegos: "Cultureta", "Memoriconos", "Pista lista", "Sincroniza2". Fuente: elaboración propia.	44
Figura 11: Reverso y muestra de uno de los anversos de las barajetas del juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.	45
Figura 12: Muestra de plantilla para el diseño de la caja. No es la plantilla utilizada finalmente, es la explicación de orientación de las solapas. Fuente: PinbroGames.	45
Figura 13: Tapa y Fondo de la caja del juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.	46
Figura 14: Anverso y reverso de la hoja de instrucciones del juego "Barajeta". Fuente: elaboración propia.	47
Figura 15: Banner Barajeta, versión Fiestas. Fuente: elaboración propia.	48
Figura 16: Banner Barajeta, versión Veloz. Fuente: elaboración propia.	49
Figura 17: Banner Barajeta, versión Sabio. Fuente: elaboración propia.	49
Figura 18: Banner Barajeta, versión Creativo. Fuente: elaboración propia.	49
Figura 19: Publicación "12/07". Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia	50
Figura 20: Publicación "Barajeta". Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia.	51
Figura 21: Publicación "Siempre es hora de jugar a Barajeta". Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia.	52
Figura 22: Publicación "Ya a la venta" con la caja del juego. Fuentes: Mock up de Freepik; Diseño completo de elaboración propia.	53
Figura 23: Publicación "¿Conseguiréis completar la barajeta?". Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia.	54
Figura 24: Publicación presentación rápida de los personajes. Fuente: Mockup de Freepik, Diseños de elaboración propia.	55
Figura 25: Publicación "Reglas básicas para principiantes y para refrescarte la memoria". Fuentes: Mockups de Freepik; Diseños de elaboración propia.	56

<i>Figura 26: Publicación "Los componentes de Barajeta". Fuentes: Mockups de Freepik; Fotografías de los relojes de arena de Amazon; Diseños de elaboración propia.</i>	<i>57</i>
<i>Figura 27: Publicación "Conoce a los personajes de Barajeta". Fuentes: Mockup de Freepik; Diseño de elaboración propia.</i>	<i>58</i>
<i>Figura 28: Mockup Instagram de Barajeta. Fuentes: Mockup de Freepik; Diseños de elaboración propia.</i>	<i>59</i>

8 BIBLIOGRAFÍA

Alkar. (2016, 1 agosto). *El enorme reto de diseñar un juego de mesa desde cero*.

Xataka. <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/el-enorme-reto-de-disenar-un-juego-de-mesa-desde-cero>

Análisis-Parálisis. (2024, 29 abril). *Los mejores juegos de mesa de 2023* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ut7AiJ9Lu9E>

Attia, P. (2016, 9 febrero). *La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de*

mesa. Xataka. <https://www.xataka.com/magnet/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>

Bosque, R. (2023). *Diseño y tipografía aplicada al juego de mesa moderno europeo* [Trabajo de fin de estudios]. Universidad Internacional de La Rioja.

Catalán, A. (2020). *Cultura y juegos de mesa analógicos* [Trabajo fin de máster]. Universitat Oberta de Catalunya.

Engelstein, G. (2020). *Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game*. CRC Press.

García, L. F. (2015a, noviembre 9). *Cómo realizar el testeo de un juego de mesa*. Lápiz y

Troquel. <https://lapizytroquel.wordpress.com/2015/11/09/como-realizar-el-testeo-de-un-juego-de-mesa/>

García, L. F. (2015b, noviembre 16). *Cómo hacer el prototipo de un juego de mesa*. Lápiz y

Troquel. <https://lapizytroquel.wordpress.com/2015/11/16/como-hacer-el-prototipo-de-un-juego-de-mesa/>

Gil Barrientos, J. J. (2010). *Componentes de un juego de mesa*.

Juegos con arte. (2024, 8 febrero). *Diseño Gráfico en los Juegos de Mesa*. Juegos Con

Arte. <https://juegosconarte.es/miscelanea/diseno-grafico-en-los-juegos-de-mesa/>

King, D. (2006). *Juegos*. Blume.

Palomar, G. (2012). *Los juegos de mesa. Creación y producción* [Trabajo de fin de máster]. Universidad de Granada.

Partida Preparada. (2023, 5 septiembre). *Historia de los juegos de mesa: orígenes, evolución y modernidad*. Partida Preparada. <https://partidapreparada.com/news/historia-de-los-juegos-de-mesa-origenes-evolucion-y-modernidad/>

- Pastor, R. (2020). Guía de mecánicas de los juegos de mesa. *Asociación Ludo*. <https://asociacionludo.com/storage/guides/Guía%20de%20mecánicas%20de%20juegos%20de%20mesa.pdf>
- Pastor, R. (2022). Guía de categorías de juegos de mesa. *Asociación Ludo*. <https://asociacionludo.com/storage/guides/Guía%20de%20categorías%20de%20juegos%20de%20mesa.pdf>
- Periodico Publicidad. (2021, 18 marzo). El mercado de los juegos de mesa en España sigue fuerte. *Periodico Publicidad*. <https://www.periodicopublicidad.com/articulo/tendencias/el-mercado-de-los-juegos-de-mesa-en-espana-sigue-fuerte/20210318061000111892.html>
- Prototipo 0. (2020). *¿Qué es un prototipo y para qué sirve?* Prototipo 0. <https://prototip0.com/disenio-de-prototipos/>
- Rotundo, F. (s. f.). *Historia de los juegos de mesa*. Academia.edu. https://www.academia.edu/39636306/HISTORIA_DE_LOS_JUEGOS_DE_MESA
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. En *CRC Press eBooks*.
- Selinker, M. (2011). *The Kobold Guide to Boardgame Design*.
- Silverman, D. (2013, 29 noviembre). *How to Learn Board Game Design and Development*. Code Envato Tuts+. <https://code.tutsplus.com/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607a>
- Technavio. (2024, marzo). *Board games market forecast 2023-2027*. Technavio. <https://www.technavio.com/report/board-games-market-industry-analysis>
- Tidbal, J. (2011). Pacing gameplay: Three-act structure just like God and Aristotle intended. En *The Kobold guide to board game design*.
- Úbeda, J. (2021, 27 octubre). *¿Para qué sirve un prototipo y por qué son realmente necesarios?* La Fábrica de Inventos. <https://lafabricadeinventos.com/blog/prototipos-para-que-sirven/>
- Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21).

wikiHow. (2021). *Cómo hacer tu propio juego de mesa*.

wikiHow. <https://es.wikihow.com/hacer-tu-propio-juego-de-mesa>

Yáñez, G. [Devir Latam]. (2023). *10 mecánicas comunes en los juegos de mesa* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=44-kDNzJ8F0>

Zubiria, A. (2023, 7 enero). La madurez dorada de los juegos de mesa. *Noticias de*

Gipuzkoa. <https://www.noticiasdegipuzkoa.eus/cultura/2023/01/07/madurez-dorada-juegos-mesa-6331294.html>

ANEXO I. IDEA ORIGINAL DE “BARAJETA”



ANEXO II. TABLA COMPARATIVA ENTRE DIFERENTES JUEGOS

JUEGO	COMPONENTES	DESCRIPCIÓN	DESTACABLE	NEGATIVO
PARTY & CO ORIGINAL	TABLERO; DADO; CARTAS; RELOJ DE ARENA; FICHAS; TOKENS (discos)	Se compite en equipos en diversas pruebas para conseguir los discos de todas las categorías y ganar	Se utiliza el movimiento por el tablero para determinar la siguiente categoría Reloj de arena para medir el tiempo	Las tarjetas tienen una opción para cada categoría, no se diferencian en mazos según la categoría
PARTY & CO EXTREME 2.0	CARTAS; DADO; FICHAS; TOKENS (cacahuets); ESTRUCTURA CON TEMPORIZADOR; FLEXPAGUETI; PARTYGAFAS;	Se compite en equipos en diversas pruebas para conseguir los cacahuets de los colores que indique su carta objetivo y ganar	División en pruebas diferentes con tarjetas de diferentes colores según el tipo de prueba Dado para seleccionar la categoría que se jugará	La estructura de temporizador emite un sonido constante que dificulta la realización de las pruebas
CÓDIGO SECRETO	CARTAS DE DIFERENTES TIPOS; RELOJ DE ARENA	Dos equipos compiten. Cada equipo tiene un líder que conoce cuál es el código que sus compañeros deben descifrar mediante pistas, tratando de no fallar	El juego incluye varias tarjetas con diferentes códigos, que determinarán el curso del juego y las decisiones de cada equipo	El reloj de arena en este juego se utiliza de forma demasiado puntual
QUICK STOP	CARTAS	Los jugadores deben decir palabras de una categoría dada que empiecen por una de las letras que tienen en las cartas de su mano, compitiendo para ser los primeros en hacerlo	La mecánica es al estilo "Stop", pero más dinámico Engancha al jugador, es una prueba que hace que quieras intentarlo una y otra vez	Puede ser desequilibrado porque las categorías son independientes de las letras, y si una persona tiene letras más complicadas es probable que no logre deshacerse de ellas

5 SEGUNDOS PARA GANAR	CARTAS; RELOJ DE BALÍN METÁLICO	Los jugadores deben decir 3 palabras de la categoría indicada en la tarjeta, en el tiempo que los balines tardan en recorrer el reloj (5 segundos)	Ofrece dinamismo y diversión Al tener un tiempo tan reducido aumenta la tensión para los jugadores	5 segundos es un tiempo demasiado reducido y según la categoría que se juegue puede no estar equilibrado
TRIVIAL PURSUIT	TABLERO; DADO; CARTAS; FICHAS; TOKENS (quesitos)	Los jugadores se mueven por un tablero respondiendo a preguntas de diferentes categorías para ganar un quesito de cada categoría	Ofrece una amplia variedad de preguntas de diferentes categorías que promueven la cultura general y el conocimiento entre los jugadores	Los jugadores solo tienen opción de ganar quesito en determinados puntos del tablero, no en todos, por lo que el juego podría resultar más extenso
TIME'S UP	CARTAS; RELOJ DE ARENA	Los jugadores deben describir, adivinar y hacer mímica sobre personajes o títulos de una lista en varias rondas con un tiempo limitado, utilizando descripciones detalladas en la primera ronda, una sola palabra relacionada en la segunda y mímica en la tercera	Es un juego que incorpora una mecánica diferente para cada ronda y permite que los jugadores no se aburran fácilmente	-
PICTIONARY	TABLERO; CARTAS; DADO; FICHAS; RELOJ DE ARENA	Los jugadores deben dibujar pistas visuales para que su equipo adivine palabras o frases antes de que se acabe el tiempo para avanzar en el tablero	La dinámica en general es muy entretenida y promueve la creatividad	Se podría prescindir del tablero, es un elemento interesante, pero la importancia del juego recae en dibujar y adivinar y, en mi opinión, utilizaría otro enfoque

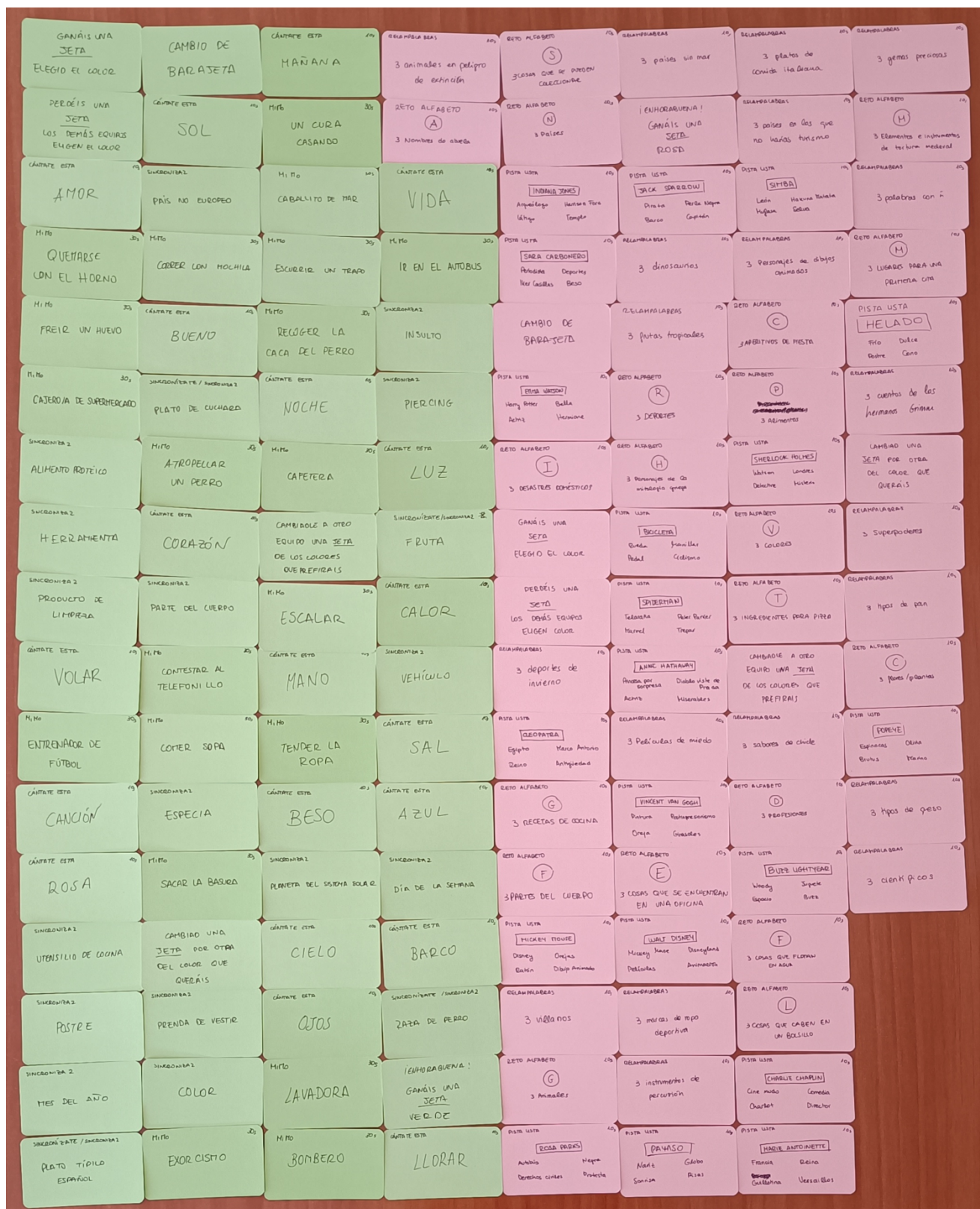
DIBUJO IMPOSIBLE	No utiliza elementos convencionales CAPAS; ROTULADORES	Los jugadores divididos en equipos forman una fila. Deben dibujar lo que indique la tarjeta en la espalda del jugador de delante. El último jugador debe adivinar la palabra que contenía la tarjeta inicial El clásico “teléfono estropeado”, pero con dibujos	Una forma diferente y novedosa de jugar al típico juego de dibujar y adivinar	Creo que según la categoría o palabra que haya que dibujar el juego podría volverse demasiado complejo
TABOO	CARTAS; BOCINA; RELOJ DE ARENA; DADO	Los jugadores deben hacer que su equipo adivine una palabra clave sin utilizar las palabras prohibidas que indica la tarjeta	Es interesante pensar diferentes formas de describir una palabra dándole una vuelta al lenguaje y a sus propias ideas	El dado da una vuelta interesante a las rondas, pero su inclusión en el juego no siento que sea demasiado orgánica, es un elemento del que se podría prescindir
GESTOS	CARTAS; CRONÓMETRO EN FORMA DE CLAQUETA	Un juego de mímica en el que los jugadores actúan en silencio para representar palabras o frases mientras su equipo intenta adivinarlas antes de que se acabe el tiempo	Se puede elegir entre categorías más fáciles o difíciles en función de experiencia, grupos de edad o preferencia de los jugadores	No están permitidos los sonidos de ningún tipo
FUROR ² (juego online)	RULETA	Varios equipos deben encontrar canciones que contengan una palabra aleatoria hasta que un equipo se quede sin ideas	Incluye música, lo que siempre es un plus y habitualmente engancha a los jugadores	Incluye una cantidad de palabras muy reducida para ser un juego único sin más mecánicas

² “Furor”: adaptación del clásico programa de televisión a un formato juego de mesa online
<https://wordwall.net/es/resource/9244652/juego-furor>

UNÁNIMO	CARTAS	Los jugadores deben escribir lo primero que les viene a la mente sobre un tema dado y ganar puntos si coinciden con las respuestas de los demás	Se promueve la conexión y la interacción entre jugadores	Puede convertirse en un juego que llegue a aburrir después de varias rondas por sus partidas tan similares
UNO	CARTAS	Los jugadores se turnan para coincidir una carta en su mano con la carta que está en la parte superior del mazo, basándose en el color o el número, con el objetivo de ser el primero en quedarse sin cartas	Cuando a un jugador le queda solo una carta, debe avisar diciendo "UNO", si no lo hace, roba otra carta del mazo central	-

ANEXO III. PROTOTIPO INICIAL DE LAS CARTAS DE BARAJETA UTILIZADO PARA LA PRUEBA

[illegible]

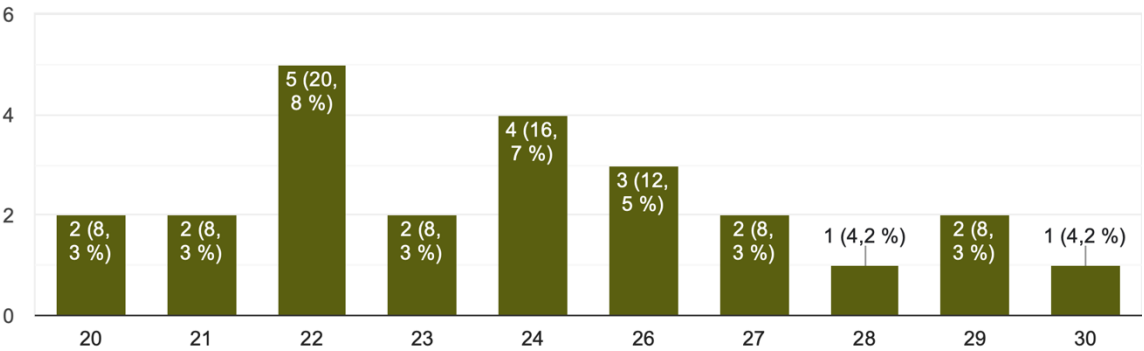


ANEXO IV. RESULTADOS DE LA ENCUESTA

PREGUNTAS ESTADÍSTICAS

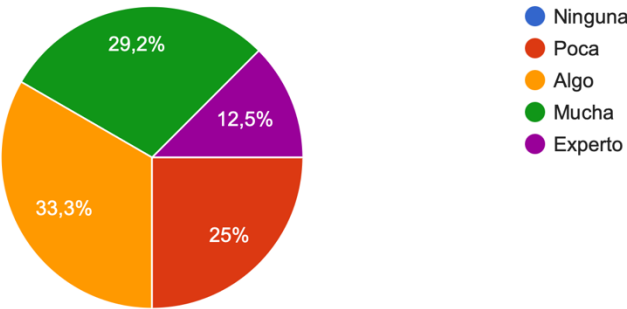
Edad

24 respuestas



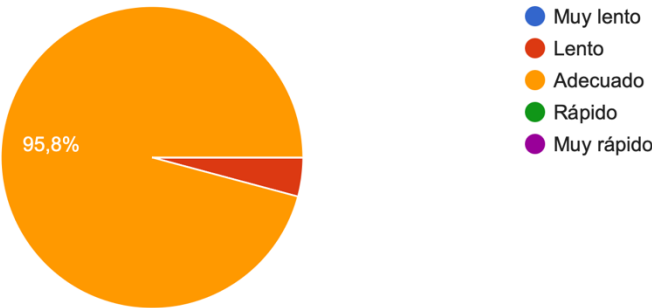
¿Cuál es tu experiencia jugando a juegos de mesa?

24 respuestas



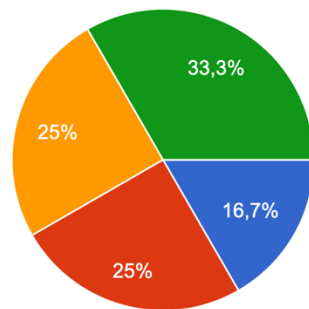
¿Qué opinas sobre el ritmo de juego?

24 respuestas



¿Cuál fue la categoría que MÁS te gustó?

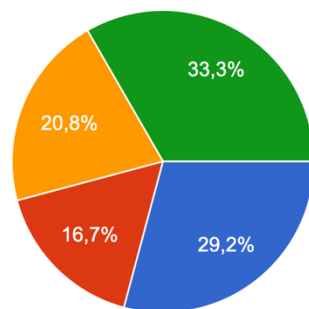
24 respuestas



- Veloz (Rosa)
- Creativo (Amarillo)
- Fiestas (Naranja)
- Sabio (Morado)

¿Cuál fue la categoría que MENOS te gustó?

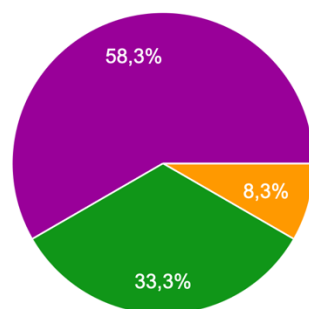
24 respuestas



- Veloz (Rosa)
- Creativo (Amarillo)
- Fiestas (Naranja)
- Sabio (Morado)

¿Jugarías de nuevo a este juego?

24 respuestas

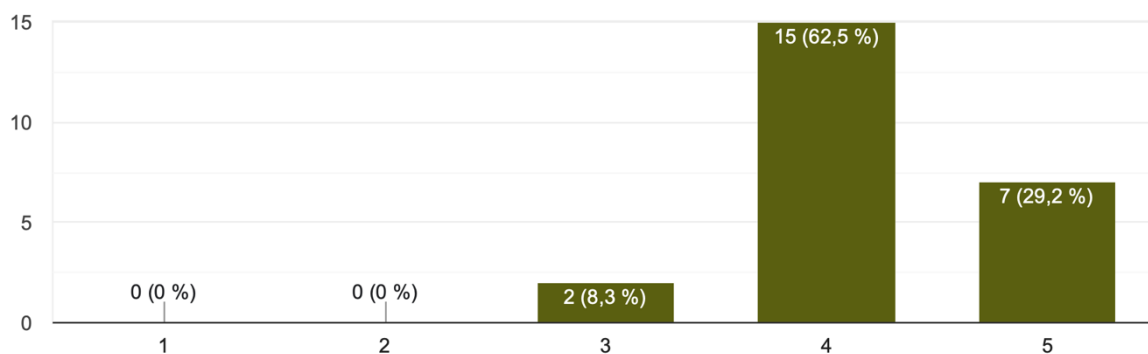


- No, definitivamente no
- Probablemente no
- Tal vez
- Probablemente sí
- Sí, definitivamente

PREGUNTAS DE ESCALA DEL 1 AL 5 (SIENDO 1 POCO Y 5 MUCHO)

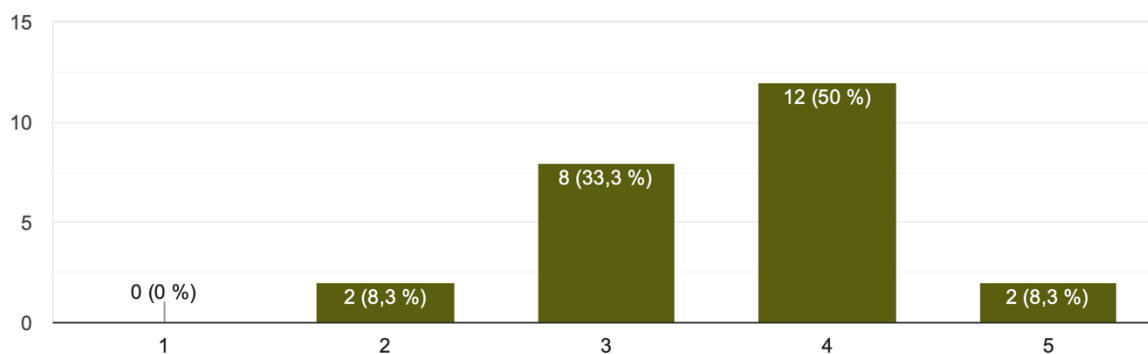
Indica la facilidad que tuviste para entender las reglas del juego

24 respuestas



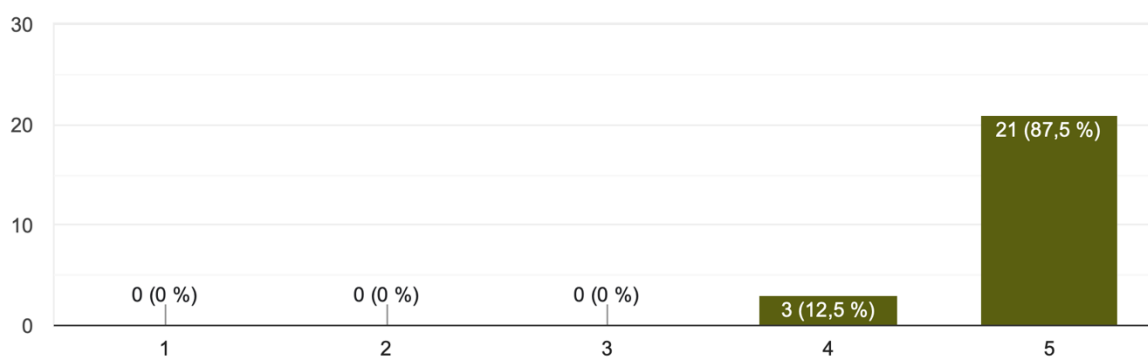
¿Fueron claras las instrucciones de cada tarjeta?

24 respuestas



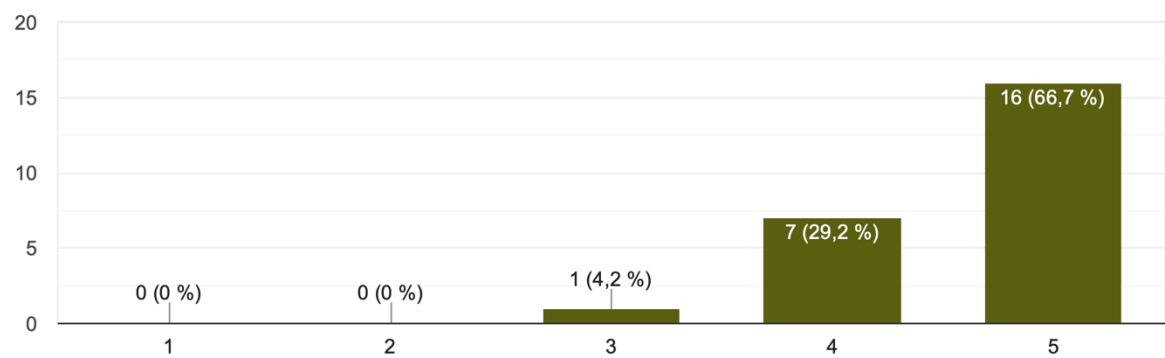
¿Las mecánicas del juego fueron divertidas?

24 respuestas



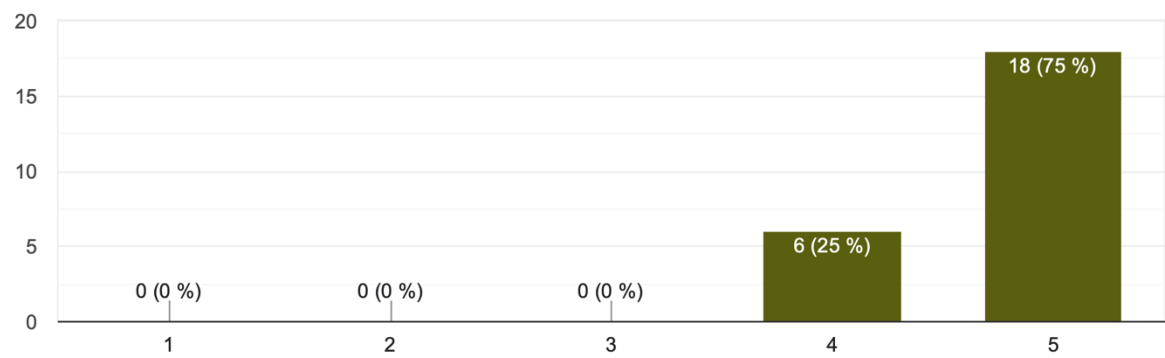
¿Cuánto te divertiste jugando a este juego?

24 respuestas



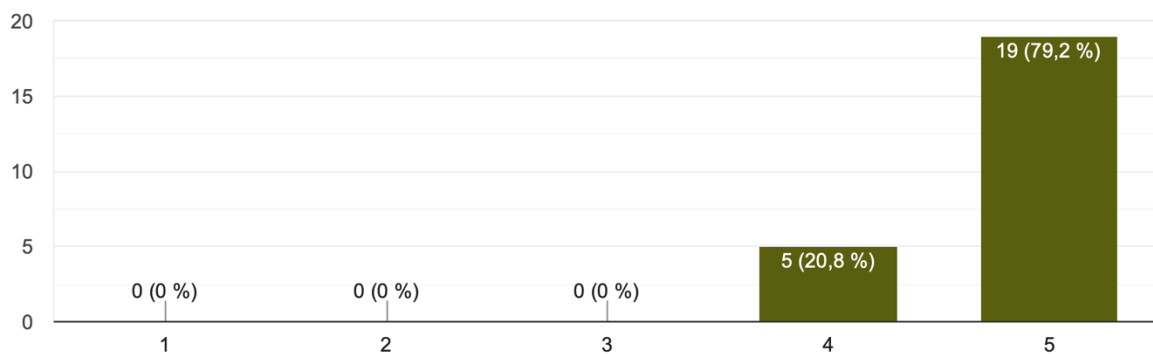
¿Te parecieron interesantes las diferentes categorías de pruebas?

24 respuestas



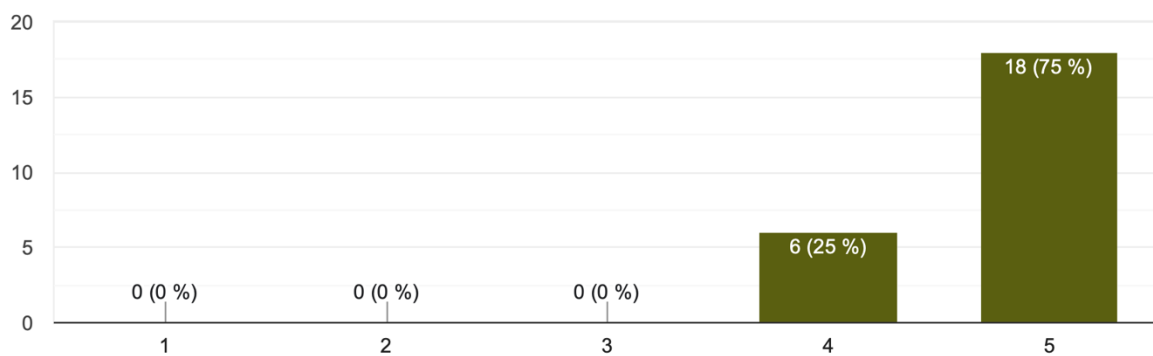
¿El juego fue equilibrado para todos los equipos?

24 respuestas



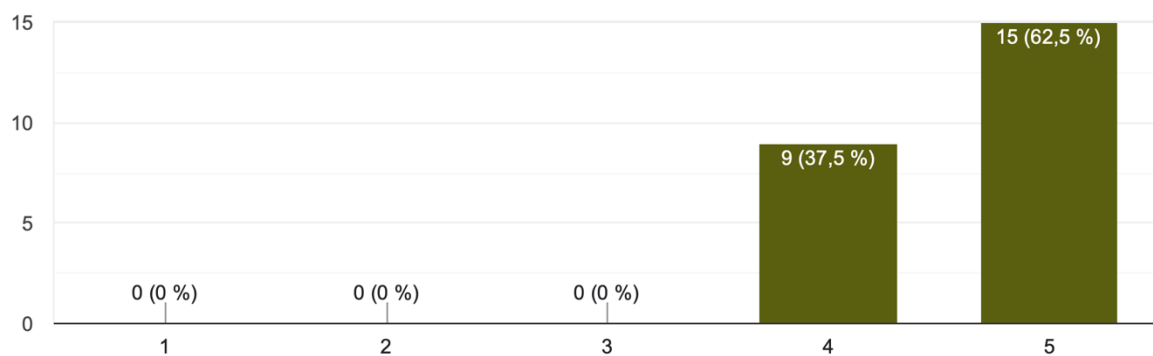
¿Te parecieron interesantes las diferentes categorías de pruebas?

24 respuestas



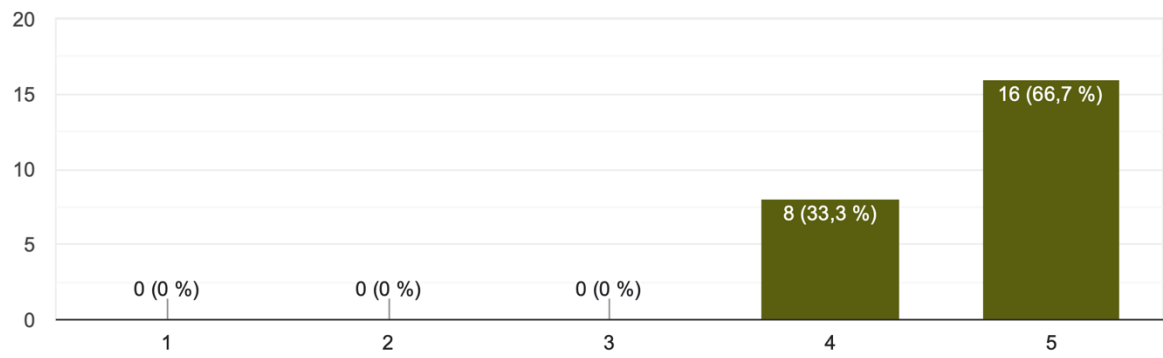
¿Qué te han parecido los componentes del juego?

24 respuestas



¿El diseño gráfico es atractivo y claro?

24 respuestas



PREGUNTAS DE RESPUESTA CORTA

¿Qué fue para ti lo más complicado de entender?

Algunas reglas faltan por quedar claras
Recordar lo que era cada categoría, pero una vez juegas coges el truco.
Más que entender, recordar después qué era cada cosa, pero como en el resto de los juegos del estilo la primera vez que se juega
Algunas pruebas
Me costó diferenciar unas pruebas de otras porque las cartas no tenían dibujos.
[SIN RESPUESTA]
El color con la sección, pero después de un par de turnos ya queda claro
Aclararme con los colores de las tarjetas, creo que con el diseño será más sencillo de entender, aquí teníamos solo tarjetas de colores sin ningún tipo de pista visual más allá de texto
No había unas reglas físicas, no es que fuese complicado, pero de palabra era más difícil entender que si hubiese unas normas redactadas. En general es un juego sencillo con muchas mecánicas, pero simples y entretenidas.
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
En un principio las reglas y el método del juego son algo difíciles de entender ya que hay muchas mecánicas diferentes, pero una vez entras en la dinámica es bastante fácil y divertido.
[SIN RESPUESTA]
Debido a mi experiencia con los juegos de mesa, ya he jugado a este tipo de juegos tan innovadores, por lo que me ha resultado bastante fácil, por no decir muy fácil.
Diferenciar algunos de los juegos porque no tenían identificaciones claras más allá del nombre
[SIN RESPUESTA]
Algunas reglas específicas de algunos de los juegos, al final había muchas mecánicas diferentes y acordarse no era fácil
Recordar las reglas de memoria
Las reglas específicas de algunas pruebas
La mecánica de alguna de las pruebas al principio
Al principio, al haber tantas mecánicas es un poco abrumador
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
Nada, lo entendí todo bastante bien

¿Hay algún aspecto sobre las instrucciones de las tarjetas que crees que se podría mejorar?

No se me ocurre en este momento
Poner lo que hemos hablado de la descripción de cada juego en una leyenda.
No
No las pondría en las tarjetas para que no ocupen espacio y haría una parte destacada en las reglas que se pueda consultar siempre que se necesite
Un pequeño cuadro con una explosión breve sobre la prueba estaría bien en la misma tarjeta. Un pequeño indicador
Se entiende bien, pero una leyendo puede facilitar aún más su entendimiento y puede servir de apoyo en caso de que alguien se le olvide lo que hace alguna tarjeta
ninguno
Creo que debería haber un pequeño texto que indicase lo que hay que hacer, para que al leer la tarjeta se pueda recordar fácilmente sin necesidad de buscarlo en las reglas
Creo que el problema es lo mismo que en lo anterior, las reglas de cada categoría y cada juego deberían estar bien explicadas en papel. Además, en mi opinión si cada tarjeta llevase una frase introductoria tipo: "Un jugador del equipo deberá dibujar...". Al final no es una explicación demasiado compleja que pueda resultar redundante y ayuda a que los jugadores recuerden en cada momento de qué va el juego.
No había instrucciones en las tarjetas
[SIN RESPUESTA]
Añadiría una pequeña descripción en cada tarjeta, de los diferentes juegos de cada tarjeta.
[SIN RESPUESTA]
Creo que está bastante bien, aunque añadiría cierta dificultad a ciertas preguntas.
Añadiría iconos o algo identificativo que aclare de qué va cada juego
[SIN RESPUESTA]
Incluiría una breve descripción del juego en cada tarjeta
Que no indicaba qué había que hacer en cada una, así que había que acordarse de memoria
Algo que ayude a saber qué hay que hacer en cada prueba fácilmente
No hay instrucciones en ellas, creo que sería necesario algo de ayuda para que las personas no tengan que recurrir a las normas cada vez que no se acuerden de cuál era el juego solo con el nombre
Habría que especificar en cada una cómo es la mecánica para aclararlo más
Estaban bien explicadas, pero había que recordar algunas cada vez que salían
[SIN RESPUESTA]

Entendí las instrucciones bien, aunque para gente con menos experiencia quizá incluiría una pequeña explicación en cada tarjeta

¿Qué es lo que MÁS te ha gustado del juego?

La dinámica y las pruebas entre compañeros

La mecánica de la Barajeta y las jetas

Si conjunto, me parece buena idea

Divertirse con otras personas

Que todos íbamos a la par y que era muy igualitario a la hora de castigar y favorecer a los equipos

Al tener que jugar en parejas es divertido y la duración está bien. No se hacen largas las partidas

La dinámica

Lo que más me ha gustado han sido las diferentes pruebas, me parece un juego muy entretenido con el que es difícil aburrirse porque cada vez juegas a una cosa nueva

Creo que es un juego muy interesante que permite jugar en grupos grandes y pequeños e interaccionar bien con los demás jugadores, es un juego muy social y entretenido

Que tiene muchos juegos diferentes y es muy entretenido, no me he aburrido en ningún momento

Que tenga muchas mecánicas, es entretenido

Es un juego que me ha gustado debido a que incluye diferentes tipos de pruebas dentro del mismo.

Jugar con otras personas que en este caso no conocía y crear relaciones interesantes gracias a él

Es un juego bastante dinámico.

La interacción constante tanto con jugadores de mi equipo como con los contrarios

La variedad de pruebas que hacían el juego mucho más entretenido

La variedad de juegos diferentes a los que hemos jugado y la interacción con el grupo

La variedad de pruebas y juegos diferentes

La interacción y competitividad entre los equipos

Que se juega en equipos y es divertido

Es un juego de ser creativo, pero a la vez pensar y sobre todo divertirse

Que hubiese tantas pruebas diferentes

La variedad de juegos diferentes

Las pruebas de velocidad, me parece algo muy interesante que no se ve en demasiados juegos

¿Qué es lo que MENOS te ha gustado del juego?

Que se acabe
Nada
En general me ha gustado todo
El tablero, saca mucho del juego, creo que se podría hacer lo mismo sin él
El formato de las cartas q debería ser más claro
El juego es sencillo de entender, pero igual para las primeras partidas es necesario tener un documento que indique las reglas y lo que hace cada tarjeta
Todo me ha gustado
Que sea un juego en desarrollo y no haber podido disfrutar al 100% las mecánicas ya que no está terminado y el diseño creo que es una parte muy importante de cara a introducirse en el juego
Personalmente, que las reglas no estuviesen redactadas. Además, creo que el tablero no le aporta ningún valor extra al juego, se podría sustituir por solo un dado.
Me ha costado enterarme de las normas de primeras
A veces me ha costado recordar las reglas de cada juego
Al principio el tema de los colores no se entiende muy bien.
No haber tenido tiempo para jugar otra vez
No he terminado de entender por qué era necesario utilizar un tablero, creo que se podría jugar sin él
Me hubiese gustado que las cartas tuviesen más gráficos y el diseño hubiese estado presente en el juego
Nada, todo fue genial
Algunas reglas podrían ser algo confusas al inicio
La dificultad para recordar todas las reglas
Algunas reglas eran difíciles de recordar
Nada
No fue corto, pero se me hizo corto, me quedé con ganas de jugar otra vez
Me gustó todo en general, por poner una pega, quitaría el tablero
Nuestro equipo tuvo que cambiar de Barajeta cuando ya la teníamos casi completa
Puede que el tablero, al final es un elemento que se utiliza, pero no es indispensable y puede ser poco útil a la hora de jugar. Un dado de 4 caras haría la misma función y añadiría dinamismo al juego

¿Ha habido algún momento en el que el juego se volvió aburrido o frustrante?

¿Cuál y por qué?

No
No
No, estuvo bien
[SIN RESPUESTA]
No
[SIN RESPUESTA]
Todo lo contrario
[SIN RESPUESTA]
En ningún momento, creo que lo más frustrante podría ser en ocasiones recordar de qué iba cada juego, pero al estar Raquel y poder explicárnoslo al momento no resultó ser un problema tan preocupante para una partida de prueba.
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
No, como ya he dicho al tener diferentes pruebas dentro del juego se hace muy ameno.
[SIN RESPUESTA]
Aburrido quizás sí, ya que por ejemplo las preguntas de cultura general eran bastante fáciles.
No, todo el juego fue bastante dinámico
No, siempre fue entretenido
No, el juego se mantuvo interesante en todo momento
Sí, al no recordar algunas reglas me frustraba un poco
No, el juego fue bastante interesante en todo momento
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
No, el juego siempre fue divertido
[SIN RESPUESTA]
No

¿Ha habido alguna regla o mecánica que cambiarías? ¿Cuál y cómo la cambiarías?

No
Poner la leyenda para explicar las categorías
Lo del papel que puse
El tablero, lo cambiaría por un dado y que solo haya que tirarlo para sacar un color
Quitaría el tablero porque hace el juego más lento
[SIN RESPUESTA]
No
[SIN RESPUESTA]
Ya mencioné el tablero, creo que se podría sustituir utilizando un dado con colores en el que 4 de los lados hagan alusión a las categorías y los otros dos hagan que el equipo elija o que el resto de los equipos elijan la categoría.
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
En principio no.
[SIN RESPUESTA]
No.
Incluiría más variedad en las pruebas de cultura general, pondría de más categorías (creo que hay demasiadas de historia, aunque también creo que puede tener que ver con que no se barajaron bien)
No cambiaría nada, me ha gustado un montón y creo que está bien como está
Incluiría más explicaciones y, sobre todo, unas reglas escritas
[SIN RESPUESTA]
No
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
No, creo que está perfecto así
La prueba Pista Lista que originalmente duraba 10s, pero decidimos junto a Raquel que en 10 era imposible y lo cambiamos a 30s durante la partida
No, creo que está perfecto

¿Ha habido alguna prueba o categoría que te resultara especialmente difícil o confusa? ¿Cuál y por qué?

No
Confusa la de dibujar porque es complicado acertar una palabra específica, igual la pondría más general.
No, están todas bien
[SIN RESPUESTA]
La de sabiduría por la dificultad de las preguntas
[SIN RESPUESTA]
ninguna
[SIN RESPUESTA]
En absoluto, me han encantado todas
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
La prueba relampalabras, creo que no se explica claramente qué es lo que hay que hacer.
[SIN RESPUESTA]
La prueba "soncroniza2" considero que no se entiende muy bien.
No, todas las pruebas me parecieron sencillas
No, para mí todas las pruebas eran bastante claras
Las categorías de "Fiestas", porque el juego "Sincroniza2" me ha costado un poco pillar que había que hacer, con unas normas bien establecidas y escritas, no habría problema
[SIN RESPUESTA]
No
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
No, todo estuvo bastante balanceado
[SIN RESPUESTA]
Lo vi todo bastante claro y sencillo

¿Tienes alguna sugerencia para mejorar el juego?

No
No, es increíble
No
[SIN RESPUESTA]
El pequeño recuadro explicativo en cada carta (o algo q explique de que será la prueba)
[SIN RESPUESTA]
Todo perfecto
[SIN RESPUESTA]
Eliminar el tablero, sustituirlo por un dado, añadir un poco de información a las tarjetas y tener las reglas por escrito para mayor comprensión (aunque asumo que esa sea la idea, puesto que esto ha sido una prueba). También creo que el diseño gráfico aportará un gran cambio para bien al juego
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
No.
[SIN RESPUESTA]
Alguna explicación de cada categorías y pruebas.
[SIN RESPUESTA]
No, me parece que está muy bien así
Incluir explicaciones en las tarjetas y reglas
Añadir alguna indicación que ayude a recordar las reglas
Lo que ya he mencionado sobre las instrucciones
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
Cambiar el tablero por un dado y explicar mejor la mecánica en cada tarjeta
[SIN RESPUESTA]
Creo que no

¿Algún componente te pareció innecesario o poco útil? ¿Cuál?

[SIN RESPUESTA]
No
Ninguno
El tablero
El tablero
[SIN RESPUESTA]
Ninguno!
Creo que eliminaría el tablero
Lo mencioné en varias ocasiones que eliminaría el tablero
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
Creo que todo dentro del juego es bastante útil.
[SIN RESPUESTA]
Como he dicho antes, el tablero que incluso puede llegar a sobrar.
[SIN RESPUESTA]
Ninguno, me gustó todo en general
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
Puede que el tablero porque no es completamente imprescindible, pero también está bien
[SIN RESPUESTA]
[SIN RESPUESTA]
Lo que ya he comentado, puede que el tablero no sea del todo necesario
[SIN RESPUESTA]
Lo he mencionado ya, pero se podría prescindir del tablero

ANEXO V. TODAS LAS CARTAS DE BARAJETA









• MEMORICONOS

CATEGORÍA: TRANSPORTES

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Coche	Bicicleta
Avión	Helicóptero
Barco	Moto
Tren	Tractor

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN EL JARDÍN

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Pala	Guantes
Regadera	Hacha
Podadora	Bota
Rastrillo	Carretilla

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: ANIMALES ACUÁTICOS

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Pez	Delfín
Tortuga	Estrella de mar
Pulpo	Cangrejo
Mejillón	Langostino

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN LA UNIVERSIDAD

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Ordenador	Clase
Cafetería	Mochila
Profesor	Llave
Biblioteca	Proyector

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN EL COCHE

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Rueda	Radio
Volante	Asiento
Ambientador	Retrovisor
Freno	Chicles

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN LA NATURALEZA

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Montaña	Lluvia
Nube	Playa
Rio	Árbol
Flor	Abeja

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN UN PICNIC

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Cesta	Uvas
Mantel	Sombrero
Sándwich	Vaso
Tupper	Vino

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: APARATOS ELÉCTRICOS

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Móvil	Cámara
Cascos	Televisión
Microfófono	Cargador
Portátil	USB

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN UNA PLANTA

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Hoja	Polen
Flor	Tierra
Maceta	Insecto
Raíz	Agua

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN EL CUERPO

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Cabeza	Nariz
Mano	Oreja
Ojo	Dientes
Codo	Pie

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: ANIMALES

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Hormiga	León
Elefante	Cocodrilo
Serpiente	Vaca
Águila	Gallo

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: METEOROLOGÍA

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Sol	Tormenta
Nieve	Arcoiris
Viento	Relámpago
Lluvia	Granizo

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN UNA ACAMPADA

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Mochila	Brújula
Tienda	Mapa
Saco	Navaja
Linterna	Cantimplora

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: DECORACIÓN

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Cuadro	Alfombra
Jarrón	Cojín
Lámpara	Planta
Reloj	Espejo

• MEMORICONOS

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Cámara	Tripode
Objetivo	Batería
Flash	Foco
Tarjeta SD	Filtros

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: PARA LIMPIAR

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Escoba	España
Fregona	Cepillo
Cubo	Guantes
Trapo	Aspirador

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN UN VIAJE

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Maleta	Pasaporte
Necesar	Candado
Mapa	Antifaz
Cojín	Cargador

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN COSTURA

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Aguja	Alfiler
Hilo	Cinta métrica
Tijeras	Botón
Dedal	Plancha

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN UN ORDENADOR

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Teclado	Microfono
Ratón	Joystick
Webcam	Pantalla
Impresora	Altavoz

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: PARA LA HIGIENE

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Mascarilla	Champú
Dentifrico	Crema
Exfoliante	Peine
Desodorante	Jabón

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN PERCUSIÓN

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Tambor	Pandereta
Maracas	Triángulo
Platillos	Claves
Cajón	Caja china

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN UNA BARBACOA

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Parrilla	Brochetas
Pinzas	Bandeja
Espátula	Fuego
Tenedor	Leña

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN UNA PAPELERÍA

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Sello	Regla
Clip	Corrector
Sobre	Rotulador
Goma	Post-it

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN PESCA

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Caña	Botas
Red	Barca
Anzuelo	Flotador
Pez	Gorrio

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN UNA FIESTA

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Globo	Gorrito
Serpentina	Guirnalda
Confeti	Bengala
Piñata	Música

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: RECIPIENTES DE CRISTAL

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Vaso	Taza
Botella	Tarro
Jarra	Jarrón
Copa	Tupper

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: PROFESIONES

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Periodista	Cartero
Profesor	Peluquero
Juez	Policia
Bombero	Medico

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: PARA EL PELO

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Peine	Pinza
Goma	Lazo
Horquilla	Laca
Diadema	Cepillo

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: PARA UN BEBÉ

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Pañal	Sonajero
Biberón	Cuna
Chupete	Sillita
Babero	Manta

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN UN BARCO

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Ancla	Flotador
Vela	Capitán
Timón	Mástil
Bote	Brújula

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: EN DEPORTES

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Canasta	Tabla de surf
Raqueta	Esquis
Porteria	Aro
Bate	Patines

• MEMORICONOS

CATEGORÍA: COSAS QUE DAN LUZ

Un jugador del equipo tendrá que recordar mediante iconos las palabras...

Linterna	Toco
Farola	Estrella
Sol	Lámpara
Cerilla	Bombilla









● **ABCEREBRITO**

¿HACE CUÁNTOS MILLONES DE AÑOS SE EXTINGUIERON LOS DINOSAURIOS?

A 66 millones de años
B 93 millones de años
C 105 millones de años

● **ABCEREBRITO**

¿Cuál no es capital de provincia?

A Cáceres
B Vigo
C Oviedo

● **ABCEREBRITO**

¿Que expresa el modo subjuntivo de un verbo?

A Realidad
B Posibilidad
C Deseo

● **ABCEREBRITO**

¿A qué periodo pertenece Enrique Jardiel Poncela?

A Generación del 27
B Siglo de Oro
C Siglo de las Luces

● **ABCEREBRITO**

¿A qué periodo pertenece Enrique Jardiel Poncela?

A Generación del 27
B Siglo de Oro
C Siglo de las Luces

● **ABCEREBRITO**

¿Qué territorio heredó Carlos I de su abuelo Maximiliano I de Austria?

A Corona de Castilla
B Flandes
C Italia

● **ABCEREBRITO**

¿Cómo murió Juana de Arco?

A Ahogada
B Decapitada
C Quemada

● **ABCEREBRITO**

¿Cuál es el gentilicio de la provincia de Las Palmas?

A Palmense
B Palmariano
C Palmiano

● **ABCEREBRITO**

¿Quién fue la primera reina de Europa?

A Isabel I de Castilla
B Urraca I de León
C Adelaida de Aquitania

● **ABCEREBRITO**

¿Dónde está el Cabo de Palos?

A Valencia
B Andalucía
C Murcia

● **ABCEREBRITO**

¿Dónde se encuentra el Palacio de Topkapı?

A Estambul
B Marruecos
C Dublín

● **ABCEREBRITO**

¿Qué Revolución ocurrió en Europa a finales del Siglo XVIII?

A Revolución Industrial
B Revolución Francesa
C Revolución de Independencia

● **ABCEREBRITO**

¿Qué países se enfrentaron en la Guerra de los 100 años?

A Alemania e Inglaterra
B Alemania y Francia
C Francia e Inglaterra

● **ABCEREBRITO**

¿En qué año llegó el Euro definitivamente a España?

A 2002
B 2003
C 2004

● **ABCEREBRITO**

¿Quién escribió "La Regenta"?

A Camilo José Cela
B Leopoldo Alas (Clarín)
C Pío Baroja

● **ABCEREBRITO**

¿Cuántos pares de cromosomas tienen nuestras células?

A 21
B 22
C 23

● **ABCEREBRITO**

¿Cuál es la capital de
Lituania?

A Riga
B Vilna
C Tallin

● **ABCEREBRITO**

¿Dónde se encuentra el
mediastino?

A Entre los riñones
B Debajo del diafragma
C Entre los pulmones

● **ABCEREBRITO**

¿Cuál de los siguientes
compuestos contiene
Nitrógeno?

A Amoniaco
B Sosa Cáustica
C Aspirina

● **ABCEREBRITO**

¿De qué planeta es el
satélite Titán?

A Marte
B Saturno
C Urano

● **ABCEREBRITO**

¿Cuál es el número primo
siguiente al 31?

A 39
B 41
C 37

● **ABCEREBRITO**

¿En que año se aprobó la
primera Constitución en
España?

A 1812
B 1789
C 1854

● **ABCEREBRITO**

¿Quién sucedió a Carlos I de
España?

A Carlos II
B Felipe II
C Alfonso IV

● **ABCEREBRITO**

¿Qué significa "opulencia"?

A Breve
B Grande
C Abundante

● **ABCEREBRITO**

¿De qué comunidad es típica
la sobrasada?

A Baleares
B Cataluña
C Aragón

● **ABCEREBRITO**

¿Quién dijo la celebre frase
"Pienso, luego existo"?

A Sócrates
B René Descartes
C Immanuel Kant

● **ABCEREBRITO**

¿Cuál es el lago más profundo
del mundo?

A Lago de Chapala
B Lago Tanganika
C Lago Baikal

● **ABCEREBRITO**

¿De qué componentes está
formada la sal común?

A Cloro y Sodio
B Sodio y Potasio
C Sodio y Carbono

● **ABCEREBRITO**

¿En qué año se pintó
"El Guernica"?

A 1941
B 1937
C 1939

● **ABCEREBRITO**

¿Qué emperador dividió el
Imperio Romano de Oriente y
Occidente?

A Trajano
B Constantino
C Diocleciano

● **ABCEREBRITO**

¿Dónde se encuentra la Sierra
de Montánchez?

A Cáceres
B Badajoz
C Huelva

● **ABCEREBRITO**

¿En qué provincia se encuentran
las ruinas de Numancia?

A Burgos
B Soria
C Palencia

• **ABCEREBRITO**

¿Cuántos grados tiene un ángulo agudo?

A 360
B 180
C menos de 90

• **ABCEREBRITO**

¿Qué palabra podría sustituir en una frase a la palabra "junta"?

A Pareja
B Desierto
C Imagen

• **ABCEREBRITO**

¿Quién era el dios vikingo de la luz y la verdad?

A Forseti
B Balder
C Andhrimnir

• **ABCEREBRITO**

¿Cuál es la capital de Eslovenia?

A Piran
B Bratislava
C Liubliana

• **ABCEREBRITO**

¿Qué sustancia es capaz de disolver el oro?

A Agua Regia
B Sales de Permanganato
C Reactivo de Tollens

• **ABCEREBRITO**

¿En qué fecha se creó la Unión Europea mediante el Tratado de Maastricht?

A 8 de mayo 1945
B 1 de noviembre 1993
C 1 de enero 2000

• **ABCEREBRITO**

¿Qué se inventó antes?

A Electricidad
B Bicicleta
C Dinamita

• **ABCEREBRITO**

En la serie "Juego de Tronos", ¿cómo se llama el lobo de John Nieve?

A Fantasma
B Verano
C Peludo

• **ABCEREBRITO**

¿En qué país se produce más vino?

A España
B Italia
C Francia

• **ABCEREBRITO**

¿Cuántos corazones tiene un pulpo?

A 3
B 5
C 1

• **ABCEREBRITO**

¿Cuál es el órgano que consume más energía?

A Pulmones
B Cerebro
C Corazón

• **ABCEREBRITO**

¿A qué año viajan Marty y Doc en la película "Regreso al Futuro II"?

A 2017
B 2013
C 2015

• **ABCEREBRITO**

¿Cuántos huesos tiene el cuerpo humano?

A 306
B 206
C 406

• **ABCEREBRITO**

¿Cuál es el metal más caro?

A Platino
B Rodio
C Paladio

• **ABCEREBRITO**

¿En qué etapa desaparecieron los dinosaurios?

A Cretácico
B Triásico
C Jurásico

• **ABCEREBRITO**

¿En qué ciudad vive el Mago de Oz?

A Ciudad Amarilla
B Ciudad Esmeralda
C Oz





● CIERTO ACIERTO El unicornio es el animal nacional de Escocia ¿Verdadero o falso? VERDADERO	● CIERTO ACIERTO Hay tan solo dos partes del cuerpo que no pueden curarse a sí mismas ¿Verdadero o falso? FALSO. Hay una y son los dientes	● CIERTO ACIERTO Australia es más ancha que la Luna ¿Verdadero o falso? VERDADERO	● CIERTO ACIERTO Los peces de colores tienen una memoria de unos diez segundos ¿Verdadero o falso? FALSO. Puede durar meses
---	---	--	--

● CIERTO ACIERTO El sudor de los hipopótamos es de color rojo ¿Verdadero o falso? VERDADERO	● CIERTO ACIERTO Hay 34 huesos en un pie humano ¿Verdadero o falso? FALSO. Hay 28 en cada pie	● CIERTO ACIERTO Todos los animales invertebrados son ovíparos ¿Verdadero o falso? VERDADERO	● CIERTO ACIERTO La casa de Anna Frank está en Alemania ¿Verdadero o falso? FALSO. Está en Países Bajos
--	--	---	--

● CIERTO ACIERTO Sudáfrica tiene tres capitales diferentes ¿Verdadero o falso? VERDADERO	● CIERTO ACIERTO Rusia es el país con más kilómetros de costa ¿Verdadero o falso? FALSO. Es Canadá	● CIERTO ACIERTO El país donde más café se bebe por cabeza es Finlandia ¿Verdadero o falso? VERDADERO	● CIERTO ACIERTO El río más largo del mundo es el Amazonas ¿Verdadero o falso? FALSO. Es el Nilo
---	---	--	---

● CIERTO ACIERTO Los delfines duermen con un ojo abierto ¿Verdadero o falso? VERDADERO	● CIERTO ACIERTO Los camaleones cambian de color para camuflarse con su entorno ¿Verdadero o falso? FALSO. Depende de la temperatura y el estado emocional	● CIERTO ACIERTO El punto de ebullición del agua en el Everest es menor que al nivel del mar ¿Verdadero o falso? VERDADERO	● CIERTO ACIERTO El órgano más pequeño del cuerpo humano es el apéndice ¿Verdadero o falso? FALSO. Es la glándula pineal
---	---	---	---

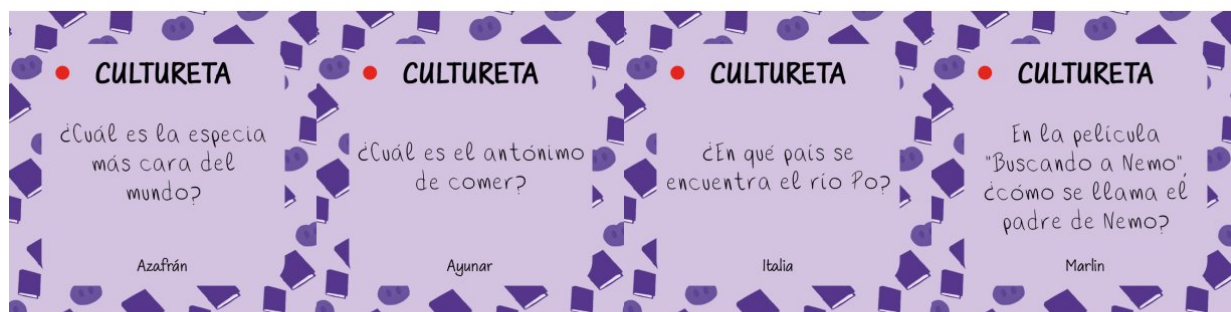
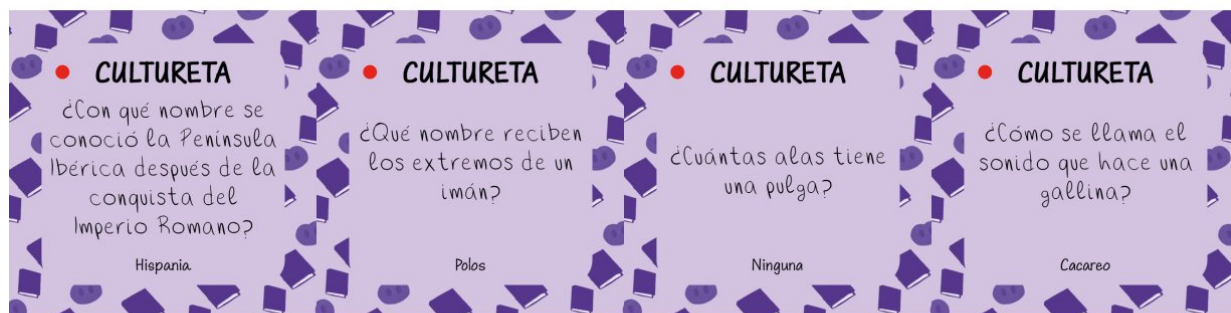
• CIERTO ACIERTO Wynona Ryder interpreta a Miércoles Addams en la película de los 90's ¿Verdadero o falso? FALSO. Fue Christina Ricci	• CULTURETA ¿Cuál era el apellido de Isabel II de Inglaterra? WINDSOR	• CULTURETA ¿Quién fue el primer presidente de la democracia española? ADOLFO SUÁREZ	• CULTURETA ¿En qué año tuvo lugar la Revolución Francesa? 1789
--	---	--	---

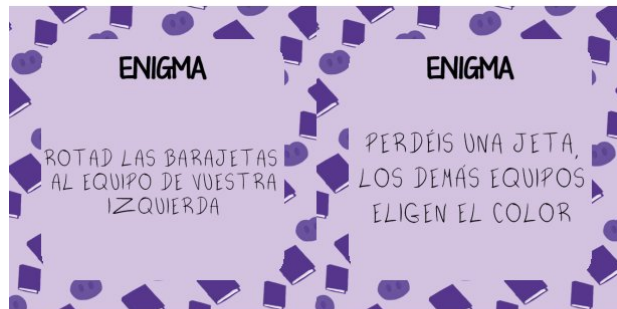
• CULTURETA ¿En qué país nació Adolf Hitler? Austria	• CULTURETA ¿Cuál fue la primera civilización humana? La Civilización Sumeria	• CULTURETA ¿Cuál era el nombre completo del Cid Campeador? Rodrigo Díaz de Vivar	• CULTURETA ¿Qué monarca convocó la Cúria Regia Extraordinaria que dio lugar a las primeras Cortes? Alfonso IX de León
--	---	---	--

• CULTURETA ¿Cuántos presidentes ha habido en la democracia hasta Pedro Sánchez? 7	• CULTURETA ¿A qué país pertenece Groenlandia? A Dinamarca	• CULTURETA ¿Qué ciudad actual fue Leningrado? San Petersburgo	• CULTURETA ¿En qué ciudad de India se encuentra el Taj Mahal? Agra
--	--	--	---

• CULTURETA ¿Qué nombre reciben las crías de los conejos? Gazapos	• CULTURETA ¿Cuántos lados tiene un heptadecágono? 17	• CULTURETA ¿Cuál es el hueso más pequeño del cuerpo humano? Estribo	• CULTURETA ¿Quién descubrió la penicilina? Alexander Fleming
---	---	--	---







































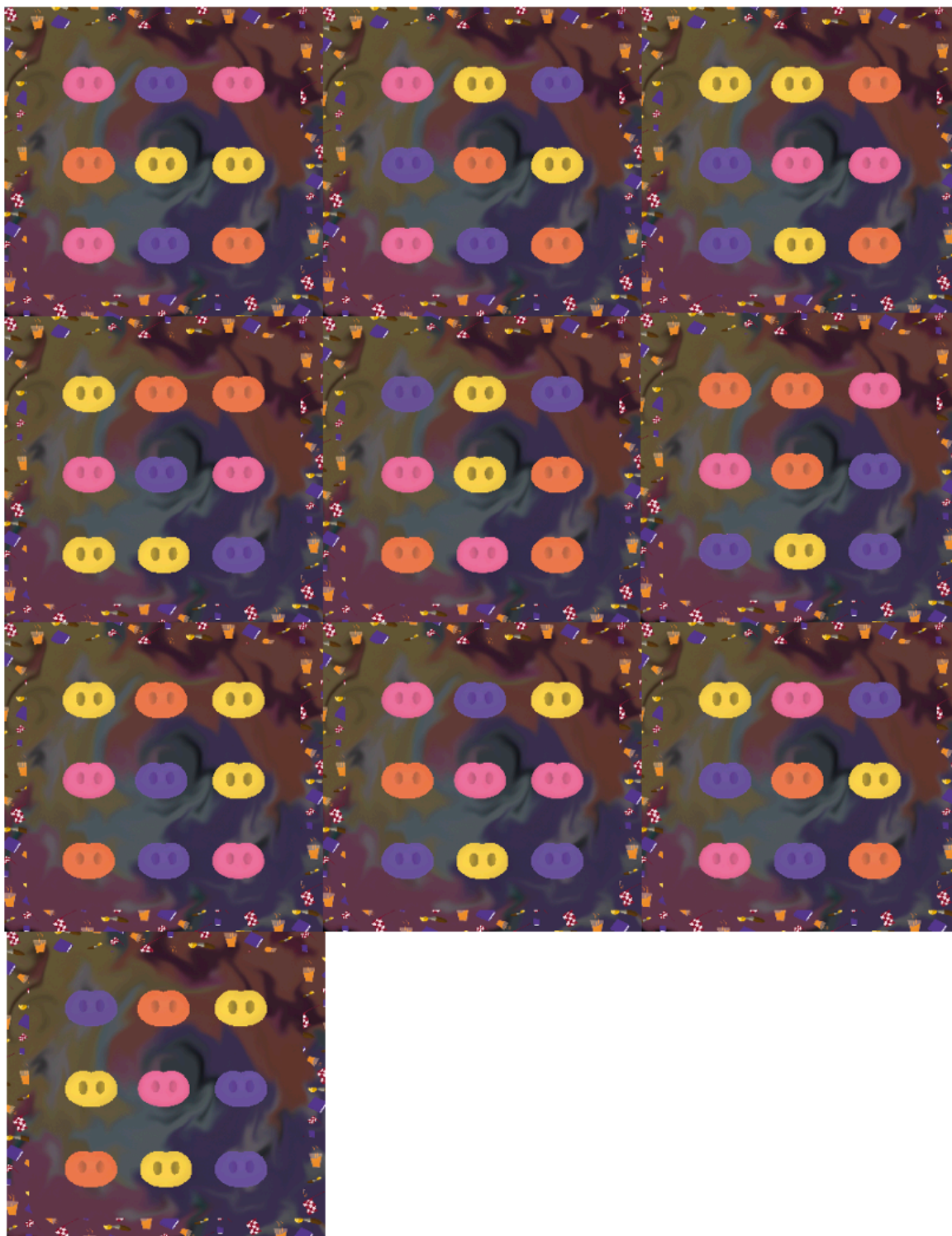








ANEXO VI. ANVERSO BARAJETAS



ANEXO VII. CAJA BARAJETA: DISEÑO



8 ARAJETA

8 ARAJETA

Contenido

- 600 tarjetas de juego
- 10 Barajetas
- 60 Jetas de 4 colores
- 1 dado de 4 puntas
- 1 reloj de arena (10s)
- 1 reloj de arena (30s)
- 1 lápiz
- 1 bloc de dibujo

Raquel
elada

FIESTAS



¡Prepárate para cantar, imitar y sincronizarte al máximo con tus amigos!

CREATIVO

¡Saca a relucir tu lado artístico y sorprende a todos con tus creaciones!



SABIO



¡Demuestra tu inteligencia y conviértete en el más listo del grupo!

VELOZ

¡Piensa rápido y sé el más ágil en estas pruebas a contrarreloj!



8 ARAJETA

ANEXO VIII. REGLAS DE BARAJETA: DISEÑO

8 BARAJETA

REGLAS BÁSICAS
PARA PRINCIPIANTES
Y PARA REFRESCARTE
LA MEMORIA

PARA EMPEZAR A JUGAR....

1. Colocad las tarjetas en el centro de la mesa



2. Dividirlos en equipos de mínimo 2 personas



3. Cada equipo elige 1 BARAJETA

4. Empieza el equipo con el jugador más joven



Tira el dado  el equipo. Un **CONTRINCANTE DEBE COGER UNA TARJETA** de la categoría que haya tocado y leerla en alto



Si el equipo supera la prueba, gana una JETA del color de la tarjeta



PARA GANAR

Gana el equipo que consiga todas las JETAS de su BARAJETA

Cuando os falte solo una JETA hay que avisar en voz alta diciendo "JETA"

Si no lo hacéis, tendréis que cambiar vuestra Barajeta por otra del centro



CATEGORÍAS Y PRUEBAS

- **ADIVIDIBU:** En esta prueba un jugador del equipo tendrá que dibujar lo que pida la carta. El resto debe adivinar.
- **MEMORICONOS:** Un jugador del equipo leerá las 8 palabras en 10 segundos. Mientras tanto, otro jugador intentará anotarlas todas mediante jeroglíficos. No valen letras ni números. El objetivo será recordar las 8 palabras por orden.
- **TRAZ TRAS:** Un jugador dibujará la palabra con su dedo sobre la espalda de otro. Este segundo jugador, intentará replicar el dibujo en papel.
- **CÁNTATE ESTA:** El equipo debe encontrar una canción que contenga la palabra indicada.
- **MiMo:** Un jugador del equipo tendrá que imitar lo que indique la tarjeta. El resto debe adivinar. No se pueden utilizar objetos, pero sí onomatopeyas.
- **SINCRONIZA2:** Dos jugadores del mismo equipo tienen que decir a la vez una palabra sobre la categoría que indique la tarjeta y coincidir.
- **CULTURETA:** Preguntas de cultura general que el equipo deberá responder con una sola respuesta conjunta.
- **CIERTO ACIERTO:** Preguntas de Verdadero o Falso. Sólo se permite una respuesta final común para todo el equipo.
- **ABCEREBRITO:** El equipo tendrá que elegir una respuesta a la pregunta entre tres opciones (A, B o C).
- **RELAMPALABRAS:** el equipo tendrá que decir 3 palabras CORRECTAS sobre la categoría indicada. Si dicen más, solo se tomarán las 3 primeras.
- **RETO ALFABETO:** el equipo tendrá que decir 3 palabras CORRECTAS sobre la categoría indicada y que empiecen por la letra que se indica. Del mismo modo, si dicen más, solo contarán las 3 primeras.
- **PISTA LISTA:** un jugador del equipo deberá describir lo que lea en la tarjeta sin decir las palabras indicadas. El resto deben adivinar.

VOSOTROS MARCÁIS EL NIVEL DE EXIGENCIA A LA HORA DE SUPERAR LAS DIFERENTES PRUEBAS

EN CADA TARJETA APARECE UN CÍRCULO AZUL , ROJO  O GRIS TACHADO , QUE INDICARÁ EL RELOJ DE ARENA QUE SE UTILIZARÁ EN CADA PRUEBA (10S, 30S, SIN TIEMPO)

ENTRE LAS TARJETAS, HAY CARTAS ¿ENIGMA?. QUE TRAERÁN NUEVOS GIROS SORPRESA AL JUEGO

ANEXO IV. SOSTENIBILIZACIÓN CURRICULAR

En la búsqueda de una educación que promueva la conciencia ambiental, social y económica, la sostenibilización curricular se ha convertido en un enfoque fundamental. Este enfoque integra los principios del desarrollo sostenible en todos los aspectos de la educación, preparando a las generaciones futuras para enfrentar los desafíos globales. En este texto, exploraremos cómo se puede vincular la sostenibilidad curricular con el juego “Barajeta”, fomentando así el aprendizaje experiencial y la conciencia sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

La sostenibilización curricular implica integrar los principios, valores y prácticas del desarrollo sostenible en los planes de estudio y actividades educativas. Esto no solo implica enseñar sobre sostenibilidad, sino también incorporarla en la estructura misma de la educación. El objetivo es desarrollar habilidades, conocimientos y actitudes que capaciten a los estudiantes para abordar los problemas actuales y futuros de manera sostenible.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Los ODS son un llamado universal a la acción para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad para 2030. Son 17 objetivos interrelacionados que abordan desafíos globales como la pobreza, el hambre, la salud, la educación, la igualdad de género, el agua, el saneamiento, la energía, el trabajo decente, el cambio climático y otros.

“Barajeta”: Un puente lúdico hacia la sostenibilidad

"Barajeta" es más que un juego de mesa, es una oportunidad para integrar la sostenibilidad de manera divertida y efectiva en el aula y en entornos educativos informales. Este juego promueve la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico, elementos esenciales para abordar los desafíos de sostenibilidad.

Conexión entre “Barajeta” y los ODS:

1. ODS 4: Educación de Calidad

"Barajeta" promueve la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y el pensamiento creativo, habilidades necesarias para una educación de calidad (ODS 4). Los jugadores deben expresarse claramente, entender las reglas y trabajar juntos para alcanzar sus objetivos, lo que refleja la importancia de una educación inclusiva y equitativa.

2. ODS 12: Producción y Consumo Responsables

Algunas pruebas en el juego pueden relacionarse con la toma de decisiones responsables sobre consumo. Por ejemplo, podrían incluir desafíos sobre reciclaje, consumo de agua o energía responsable, lo que sensibiliza a los jugadores sobre la importancia de hábitos de consumo sostenibles.

3. ODS 13: Acción por el Clima

El juego puede incluir pruebas relacionados con el medio ambiente y el cambio climático, como preguntas sobre energías renovables, reducción de emisiones o acciones individuales para combatir el cambio climático, lo que sensibiliza sobre la urgencia de actuar frente al calentamiento global.

4. ODS 5: Igualdad de Género

"Barajeta" puede incorporar desafíos que promuevan la igualdad de género y el respeto. Por ejemplo, pruebas que desafíen estereotipos de género o que destaquen el papel de mujeres líderes en la historia, fomentando la reflexión sobre la igualdad de género.

5. ODS 3: Salud y Bienestar

Algunas pruebas abordan temas de salud y bienestar, como hábitos saludables, prevención de enfermedades o cuidado del cuerpo y la mente, promoviendo estilos de vida saludables entre los jugadores.

Integración en el currículo escolar

Para sostenibilizar el currículo con "Barajeta", los educadores pueden:

- Crear tarjetas o pruebas personalizadas que aborden temas específicos de los ODS.
- Facilitar discusiones después del juego sobre cómo los desafíos se relacionan con la sostenibilidad y los ODS.
- Asignar proyectos donde los estudiantes diseñen nuevas cartas o pruebas que aborden aspectos de sostenibilidad.

Beneficios de esta integración

- Aprendizaje experiencial: Los estudiantes aprenden jugando, lo que aumenta la retención del conocimiento.
- Conciencia sobre sostenibilidad: Se sensibiliza a los estudiantes sobre los desafíos y soluciones relacionadas con la sostenibilidad.
- Desarrollo de habilidades: Se fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y el pensamiento crítico.

- Diversión y compromiso: Los juegos fomentan la participación activa y el compromiso de los estudiantes con los temas tratados.

En conclusión, la sostenibilización curricular es fundamental para preparar a las generaciones futuras para enfrentar los desafíos del mundo actual. "Barajeta" ofrece una plataforma divertida y efectiva para integrar los principios de sostenibilidad y los ODS en el aula, promoviendo así un aprendizaje significativo y consciente.