

# ANEXOS

- **Anexo I: Dossier del desarrollo del proyecto.**
- **Anexo II: Cartas**
- **Anexo III: Archivo a imprimir del Tablero**
- **Anexo IV: Reglamento del juego**
- **Anexo V: Archivo a imprimir del envase**
- **Anexo VI: Fichas del juego**
- **Anexo VII: Manual de uso del logotipo**
- **Anexo VIII: Archivo a imprimir de Cartas de Origen**
- **Anexo IX: Archivo a imprimir de Cartas de Destino**
- **Anexo X: Archivo a imprimir de Cartas de Recurso**

# **ANEXO I**

# **Dossier del**

# **desarrollo**

# **del proyecto**

Daniel Fernández Miró

# DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA

Grado de Ingeniería de Diseño Industrial y  
Desarrollo de producto

---



---

## Resumen

La idea inicial de este proyecto nace de mi interés por los juegos de estrategia y la ficción, desde las películas, series, libros o cómics, además de mi pasión por contar historias.

La mezcla de la estrategia en una competición, el diseño gráfico e ilustraciones y los momentos de diversión con amigos es lo que me impulsó a empezar este proyecto.

Al comienzo de este proyecto, desarrollaré un estudio de mercado, analizando juegos ya existentes, clasificándolos según sus características generales, elementos físicos, jugabilidad y conceptos básicos.

Tras estos análisis, se harán los conceptos iniciales del juego, para los cuales, se comprobarán sus dinámicas y equilibrio para sus posteriores cambios y ajustes.

Una vez listos los aspectos jugables, se desarrollarán los elementos gráficos, tanto del tablero y cartas, como del envase, manual de juego y elementos extras, con el objetivo final de obtener un juego de mesa completo cuyo empleo resulte en una experiencia para el jugador.

---

Resumen	2
Introducción	4
Objetivo del proyecto	5
Público Objetivo	5
Concepto de Diseño	6
Características Principales	6
Propuesta de Valor	6
Elementos a Diseñar	7
Restricciones	7
Metodología	8
Cronograma	8
Investigación y Análisis	9
Estudio de mercado	9
Tendencias del mercado	11
Según los elementos en el juego	15
Encuestas	20
Conceptualización	24
Historia	24
Dinámica de juego	25
Descripción de los elementos	26
Diseño del Prototipo	29
Pruebas de Juego	43
Aspectos gráficos	47
Diseño final	56
Producción	65
Recursos empleados	72
Agradecimientos	72

---

## Introducción

En los últimos años, el entretenimiento ha cobrado una gran importancia en la vida cotidiana de las personas. Desde medios digitales, como plataformas de streaming para ver películas y series, hasta el auge de los videojuegos y la literatura, el acceso a historias y experiencias inmersivas nunca ha sido tan amplio.

En este contexto, los juegos de mesa han resurgido como una alternativa de ocio que combina lo mejor de la interacción social con mecánicas innovadoras y narrativas envolventes.

---

## Objetivo del proyecto

El presente trabajo de final de grado tendrá como objetivo diseñar un juego de mesa con tablero para los amantes del cine, cómic, literatura novelesca, música y ficción en general.

Este proyecto plantea como reto, el diseño de este juego combinando, la ficción popular con una dinámica de juego interesante y entretenida, de manera que el producto final no solo ofrezca un sentimiento estético sino también una experiencia para el jugador envolvente.

Durante el proceso de diseño, se analizarán varios juegos ya existentes, no solo por conocer sus elementos y mecánicas, sino también para conocer el mercado y lo que quiere el consumidor.

Mi proyecto consistirá en un juego de mesa con tablero, fichas para los jugadores y una serie de cartas como elementos principales. La temática principal del juego tendrá que ver con la ficción, independientemente del medio. Los jugadores irán avanzando por el tablero y utilizando las cartas para conseguir ventaja frente a otros.

## Público Objetivo

El público objetivo de este proyecto está conformado por jóvenes y adultos interesados en el cine, el cómic y la cultura audiovisual contemporánea. Se dirige especialmente a estudiantes, aficionados y profesionales en formación del ámbito de la comunicación, el arte, la narrativa visual y el diseño gráfico, que buscan una aproximación crítica, reflexiva y accesible a los productos culturales que consumen.

También se considera a un público general con inquietudes culturales, que desea comprender mejor los lenguajes y discursos que configuran el imaginario colectivo a través de medios como el cine y el cómic.

---

## Concepto de Diseño

### Características Principales

Cada vez que jugamos a un juego de mesa, identificamos una serie de elementos comunes que comparten con otros juegos, independientemente de quién los haya diseñado. Estos componentes recurrentes son fundamentales para garantizar una experiencia de juego más completa y satisfactoria.

- Objetivo final.
- Dinámica.
- Puntuación.
- Sistema de vidas/ Eliminación.
- Factor suerte/estrategia.

### Propuesta de Valor

Ofrecer una experiencia de juego diferente que permita a los jugadores sentirse libres de modificar el curso del juego según sus decisiones y preferencias, promoviendo la creatividad y la autonomía. Además de crear una experiencia dinámica, el juego busca romper con las estructuras rígidas y predecibles de los juegos de mesa tradicionales, permitiendo que cada partida se convierta en una historia única y cambiante. Las mecánicas están diseñadas para fomentar la improvisación, la toma de decisiones estratégicas y la personalización, tanto en las acciones como en el estilo de juego de cada participante. De este modo, se invita a los jugadores a ser coautores de la experiencia, dando forma a un universo narrativo en constante transformación y generando partidas memorables, diferentes y profundamente participativas.

---

## **Elementos a Diseñar**

- Tablero.
- Fichas o piezas de jugador.
- Elementos 3D que formen parte del juego.
- Cartas.
- Libro de reglas.
- Libro de historia e ilustraciones.

## **Restricciones**

- Mantener el equilibrio en la jugabilidad a pesar de la flexibilidad de las reglas.
- Diseñar componentes fáciles de manipular y almacenar.
- Cumplir con un presupuesto predeterminado para la producción del juego.

---

## Metodología

La metodología a seguir será iterativa y colaborativa, garantizando la calidad del producto final a través de diversas etapas de desarrollo:

## Cronograma

La organización inicial de todo este proyecto por completo era la siguiente:

Créditos Totales: 12

- Fase 1: Documentación e investigación: 3
- Fase 2: Desarrolla de ideas y conceptos: 4
- Fase 3: Pruebas de jugabilidad: 2.5
- Fase 4: Diseño Final: 1.5
- Fase 5: Realización del presupuesto de producción: 1

Esta división del tiempo ha ido variando conforme avanzaba el proyecto. Las fases iniciales de documentación e investigación no fueron tan extensas como esperaba inicialmente, mientras que el diseño final ha sido la fase más larga de todas. En esta fase se incluyen las ilustraciones de todas las cartas, el diseño del tablero, teniendo en cuenta el arte plasmado en él como la distribución final de los distintos tipos de casillas, y por último el diseño del reglamento y envase finales.

La organización final y real de este proyecto es la siguiente:

Créditos Totales: 12

- Fase 1: Documentación e investigación: 2
- Fase 2: Desarrolla de ideas y conceptos: 3
- Fase 3: Pruebas de jugabilidad: 2

- 
- Fase 4: Diseño Final: 4
  - Fase 5: Realización del presupuesto de producción: 1

---

# Investigación y Análisis

## Estudio de mercado

Un estudio de las tendencias y productos actuales y pasados en el mercado es esencial para saber cómo afrontar este proyecto. De esta manera podremos analizar las diferentes secciones del mercado y conocer cuál es la mejor opción para introducir un juego en este.

El principal objetivo de este paso es conocer los puntos fuertes y débiles del entorno.

Según el periodico La Razón, diversos estudios han revelado que, durante la pandemia y tras esta, las ventas de los juegos de mesa se han disparado, provocando el crecimiento del mercado en un 7%, superando la media del sector juguetero, y el volumen del negocio, superando hasta los 140 millones de euros. Este crecimiento no se detuvo cuando la pandemia terminó, sino que el crecimiento de este sector continuó aumentando en los años posteriores.

### Juegos de mesa, un sector que dispara sus ventas desde la pandemia en España

Su mercado crece un 7% y el volumen de negocio supera los 140 millones de euros



▲Juegos de mesa Pixabay

El incremento de los precios de las materias primas es un factor importante, ya que afecta en la fabricación de los juegos, pero su efecto no es tan grave como podría parecer. Por lo general las crisis benefician un poco a estos productos de entretenimiento, que pueden utilizarse muchísimas veces, frente a otros más efímeros como el cine. La gente en estas situaciones prefiere invertir en entretenimiento al que pueden acceder desde su casa y disfrutar múltiples veces.

---

En los próximos años, el mercado verá un incremento de 3000 millones de euros hasta 2026, según un artículo de Pymes Magazine. Según un estudio realizado por Technavio en 2023, se espera un crecimiento del 34% en el mercado en Europa.

## **El Mercado de Juegos de Mesa Verá un Incremento de 3.000 Millones de Euros en Ingresos Hasta 2026**



POR PYMES MAGAZINE AGOSTO 30, 2023 0 COMENTARIOS

Además, según la revista Fortune Business Insights, el tamaño del mercado mundial de juegos de mesa se valoró en 14.370 millones de dólares en 2024. Se proyecta que el mercado crezca de 15.830 millones de dólares en 2025 a 32.000 millones de dólares en 2032.

Por todo esto, crear un juego de mesa en la actualidad es una apuesta viable y con mucho potencial. El interés por este tipo de entretenimiento ha crecido de forma constante en los últimos años, convirtiéndose en una opción cada vez más popular tanto entre niños como adultos. Además, en un mundo cada vez más digital, los juegos de mesa ofrecen una experiencia social y cercana que muchas personas valoran especialmente. Esta combinación de factores hace que emprender en este sector no solo sea posible, sino también una oportunidad interesante de cara al futuro.

Dicho esto, es necesario ver qué tipo de juegos de mesa funcionan mejor en el mercado actual, por lo que será útil clasificarlos de varias formas.

---

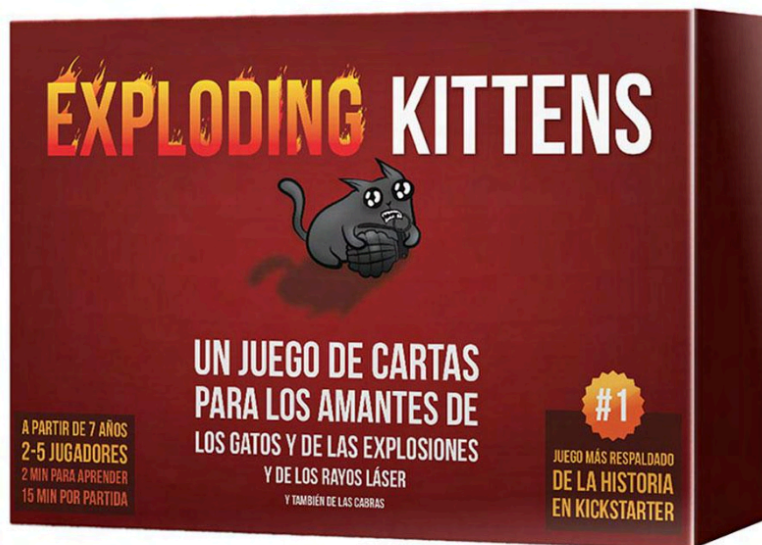
## Tendencias del mercado

Como ya hemos observado, en los últimos años, el mercado de los juegos de mesa en España ha crecido de manera significativa, y algunos títulos han destacado especialmente en ventas. Para entender mejor este fenómeno, es interesante analizar cuáles han sido los juegos más populares y qué elementos los han convertido en éxitos.

### Exploding Kittens

Este juego de cartas, que combina estrategia y humor, se ha convertido en el más distribuido en España durante 2023, con un aumento del 36% en sus ventas respecto al año anterior.

Consiste en una serie de jugadores que han de evitar ser abatidos por los “exploding kittens”, los cuales aparecerán aleatoriamente de un mazo de cartas del que se debe de ir robando por turnos. Para defenderse de ello, los jugadores contarán con una serie de cartas con diferentes efectos.



---

## Dobble

Conocido por su dinámica sencilla y rápida, este juego de percepción visual ha mantenido su popularidad entre jugadores de todas las edades.

Consiste en una serie de cartas circulares llenas de símbolos, en las que siempre hay uno en común entre dos cartas cualesquiera. Los jugadores deberán ser los más rápidos en encontrar y nombrar el símbolo repetido para poder ganar la ronda. Existen diferentes modos de juego, todos ellos basados en la rapidez visual y la agilidad mental.



## Dixit / Dixit Disney

Este juego destaca por su componente creativo y visual, permitiendo a los jugadores interpretar imágenes enigmáticas. La versión temática de Disney ha ampliado su atractivo.

Consiste en un juego de narración e imaginación en el que un jugador cuenta una pista, palabra o historia breve relacionada con la ilustración de una de sus cartas. El resto debe elegir entre sus propias cartas la que mejor encaje con esa pista. Los jugadores tratan de adivinar la carta del narrador sin que sea demasiado obvia ni imposible de descubrir.



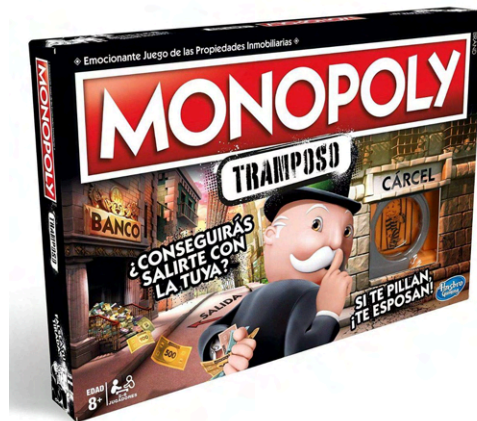


---

## Monopoly

El clásico juego de compraventa de propiedades ha mantenido su relevancia en los hogares españoles, especialmente durante la pandemia, donde las ventas de su versión tradicional aumentaron un 32% en 2020.

Consiste en un tablero en el que los jugadores compran, venden e intercambian propiedades con el objetivo de acumular la mayor fortuna. Cada turno, los jugadores avanzan por el tablero según los dados, obteniendo rentas de quienes caen en sus propiedades o pagando cuando son ellos quienes caen en las de los demás. El último en no caer en bancarrota gana.



Estos títulos reflejan la diversidad y evolución del mercado de juegos de mesa en España, donde conviven innovaciones recientes con clásicos que nunca pasan de moda. Ya sea a través del humor, la creatividad o la estrategia, estos juegos han logrado captar la atención de los jugadores y consolidarse como referentes en el sector.

Para simplificar este análisis, dividiremos los juegos a analizar según dos factores, los elementos que forman el juego (cartas, tablero, etc.), y las temáticas de estos.

---

## Según los elementos en el juego

### Juegos de cartas.

Los juegos de cartas son, sin duda, los más vendidos y jugados en España en los últimos años. Se caracterizan por su portabilidad, reglas sencillas y rapidez en las partidas, lo que los convierte en una opción ideal para jugar en cualquier lugar. Además, la mayoría de estos juegos se basan en mecánicas de eliminación, estrategia o rapidez mental.

#### Ejemplos:

- Exploding Kittens
- Virus!
- UNO

#### ¿Por qué son populares?

- Son rápidos de aprender y jugar.
- Fáciles de transportar.
- Ideales para todo tipo de público.



---

## Juegos de Tablero.

Los juegos de tablero han sido una de las formas más tradicionales de entretenimiento familiar y social. Muchos requieren una estrategia a largo plazo, planificación y gestión de recursos. Dependiendo del juego, pueden ser competitivos o cooperativos.

Suelen ser juegos que requieren tiempo, y aunque no todo el mundo puede disfrutarlo al completo, son los más comunes de jugar en el hogar.

También incluyen elementos adicionales, como las fichas de los jugadores, que pueden variar desde simples círculos de colores como en el parchís, hasta piezas detalladas con diseños más complejos como el ajedrez o el Monopoly.



---

Además en los últimos tiempos estos tipos de juegos han sufrido una importante sofisticación, dando lugar a juegos, mucho más complejos y largo, con un aspecto estratégico marcado y complejo, así cómo con unos apartados visuales sumamente depurados, que en la mayoría de casos dan lugar a potenciar la experiencia del usuario sumado a la narrativa que muchos de estos juegos incluyen.

Algunos casos de estos podrían ser por ejemplo, el risk o el catán.



Ambos juegos son muy célebres y se caracterizan por su valor estratégico, siendo el objetivo del primero la conquista del mundo, y en el segundo la gestión de un reino medieval.

Existen también otros juegos basados en resolver enigmas y puzzles, menos centrados en la parte estratégica, pero poniendo más ahínco en el ámbito cognitivo. Ejemplos de estos podrían ser el Juego de Misterios en Pekín, el Cluedo, y otros tipo quiz como el Trivial Pursuit o el último de la clase.



---

Tanto el Misterios en Pekín como el Cluedo, tratan de resolver un crimen cometido. En el primer caso el crimen es cometido en el Pekín tradicional, y en el segundo, es cometido en una mansión con mucha inspiración de Agatha Christie.

Otro juego generalmente no tan conocido pero que puede aportar mucha información útil a este proyecto es el Karmaggän. Un juego de tablero que salió a la venta en marzo de 2021, creado por Mister Jagger, un conocido creador de contenido español.

Este juego introduce muchos elementos poco comunes en su dinámica, los cuales analizaré brevemente, ya que pueden ser útiles para el desarrollo del presente.



Este juego cuenta con un tablero móvil, que está formado por 3 anillos que pueden girarse, según lo que ocurre en la partida, llevando a partidas siempre dinámicas, impredecibles y divertidas.

Las sesiones de juego suelen ser relativamente cortas, ya que, por lo general, no exceden los 30 minutos. Esto permite partidas dinámicas y accesibles, ideales para quienes disponen de poco tiempo o prefieren experiencias de juego rápidas y ágiles.

Además del dado y las fichas, que cada una es un personaje distinto dentro de la historia del juego, se utilizan varios tipos de cartas:

- Cartas de templo, que se activan al pisar un tipo específico de casilla.
- Cartas de objeto, las cuales pueden utilizarse en el turno del jugador y tienen varios efectos.

---

Algo interesante de este juego es la dinámica de combate entre jugadores y el sistema de vidas de estos.

En el momento en el que dos jugadores pisan la misma casilla, se inicia un combate entre ambos, en el que se utilizarán las



cartas acumuladas para luchar entre ellos con un sistema similar al piedra, papel y tijeras. En el caso de que a uno de los jugadores se le agoten los puntos de vida, no será eliminado de la partida, sino que jugará como un “engendro”, permitiendo seguir jugando después de perder y evitando que el resto de jugadores alcancen la victoria.

Esta dinámica, es un soplo de aire fresco para los juegos de mesa de este tipo. Permitiendo que los jugadores puedan seguir participando en el juego incluso después de perder, manteniendo el interés en la partida.

---

## Encuestas

Durante el proceso de investigación, también se hicieron varias encuestas con preguntas simples y básicas, que aclararía las preferencias y gustos de los posibles jugadores sobre los juegos de mesa. Las preguntas y posibles respuestas eran las siguientes:

¿Con qué frecuencia juegas a juegos de mesa?

- Casi nunca
- Ocasionalmente
- 1-2 veces al mes
- 1 vez por semana
- Varias veces por semana

¿Qué tipo de juegos te gustan más, según sus elementos?

- De cartas
- De tablero
- Otros

¿Qué tipo de juegos prefieres, según el tono? (Puedes elegir varias opciones)

- Estrategia
- Humor
- Narrativos
- Cooperativos

¿Qué componentes te atraen más en un juego de mesa? (Puedes elegir varias opciones)

- Cartas
- Tablero
- Miniaturas o fichas
- Mecánicas de historia / narrativa

¿Qué opinas de los juegos en los que el tablero cambia durante la partida?

- Me encantan
- Me parecen interesantes si tienen sentido
- Prefiero tableros fijos
- No me gustan

¿Qué opinas de los juegos con referencias a películas, series, anime o cultura pop?

- Me encanta reconocer las referencias
- Me da igual, mientras el juego funcione
- Prefiero juegos sin referencias

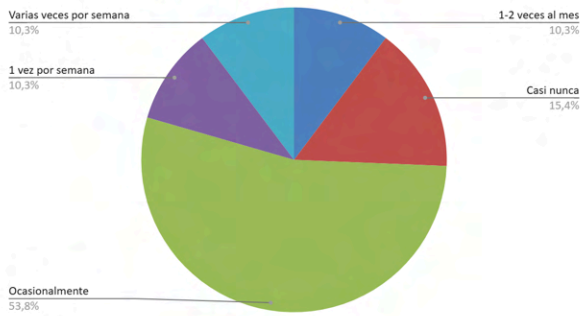
¿Te atraen los juegos con historia o ambientación detrás?

- Si. mucho
- Depende de la ejecución
- No, prefiero mecánicas puras

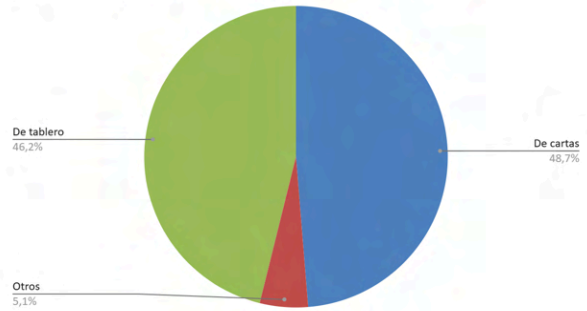
¿Qué es lo que más te gusta o más te frustra de los juegos de mesa actuales?

38 personas de un rango de edad de 16 a 35 años, contestaron a las encuestas proporcionando datos muy útiles para el futuro desarrollo de este proyecto.

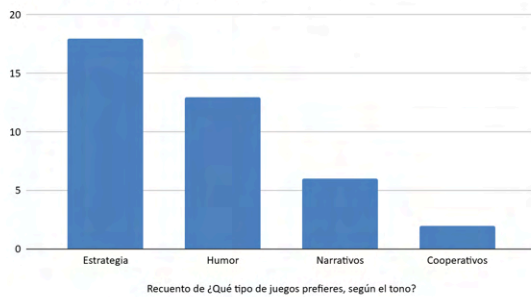
¿Con qué frecuencia juegas a juegos de mesa?



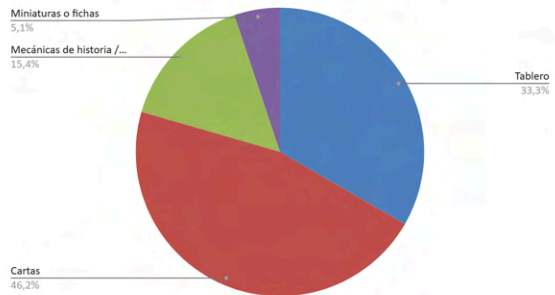
¿Qué tipo de juegos te gustan más, según sus elementos?



¿Qué tipo de juegos prefieres, según el tono?

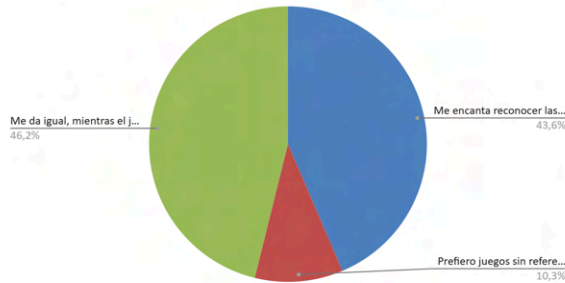


¿Qué componentes te atraen más en un juego de mesa?

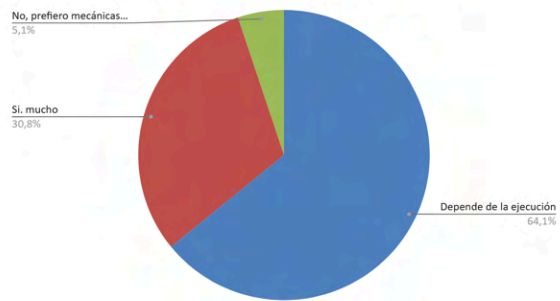


---

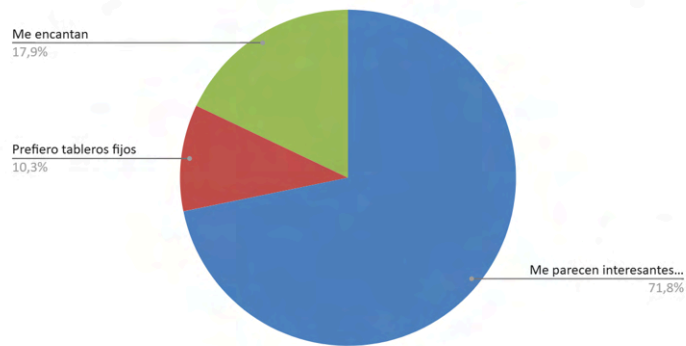
¿Qué opinas de los juegos con referencias a películas, series, anime o cultura pop?



¿Te atraen los juegos con historia o ambientación detrás?



¿Qué opinas de los juegos en los que el tablero cambia durante la partida?



Tras analizar los resultados de la investigación, se observa que la mayoría de los encuestados juegan a juegos de mesa de manera ocasional, utilizándolos principalmente como una forma de entretenimiento casual. En este sentido, el juego de mesa se concibe menos como una actividad central y más como una excusa para socializar, compartir tiempo y reforzar vínculos con amigos o familiares. Esta dimensión social refuerza la idea de que un diseño accesible, dinámico y fácil de explicar resulta clave para atraer a este perfil de jugadores.

En cuanto a las preferencias entre juegos de cartas y juegos de tablero, los resultados muestran una notable igualdad. Esto sugiere que ambos formatos gozan de una aceptación equilibrada y que, por tanto, el desarrollo de un juego que combine ambos elementos puede resultar especialmente atractivo.

---

Respecto al atractivo de la narrativa y la ambientación, las respuestas indican una posición intermedia: no es un elemento considerado indispensable, pero tampoco genera rechazo. La mayoría de los encuestados parecen valorarlo de forma positiva siempre que esté bien integrado y no ralentice el ritmo de juego. Esto señala que la inclusión de una historia o trasfondo puede enriquecer la experiencia, siempre que se equilibre con unas mecánicas claras, ágiles y divertidas. En este sentido, la narrativa se percibe como un complemento de inmersión más que como el eje central de la experiencia lúdica.

Además, los encuestados también recalcaron que el aspecto que menos les gustaba de los juegos de mesa de hoy en día era su complejidad y duración. Casi todos, estaban de acuerdo en que una partida demasiado larga y reglas muy complicadas y poco intuitivas podrían acabar provocando desinterés entre los jugadores.

---

## Conceptualización

Una vez realizados los estudios e investigaciones necesarios, la siguiente fase del proceso será la conceptualización y evaluación de ideas.

Las ideas iniciales, anteriores al prototipado y las sesiones de juego y revisiones que se harán más adelante son estas:

### Historia

Incorporar una historia dentro del juego de mesa no solo enriquece la experiencia del jugador, sino que refuerza el vínculo con el universo narrativo que se quiere explorar. En el contexto de un juego centrado en el cine, el cómic y la cultura audiovisual, la presencia de una narrativa contribuye a contextualizar las mecánicas y a dar coherencia temática a las acciones del juego.

La historia actúa como hilo conductor, permitiendo que los jugadores se sumerjan en un mundo inspirado en referentes culturales, personajes icónicos o estructuras propias del lenguaje audiovisual. Además, fomenta la implicación emocional y creativa de los participantes, elementos clave para mantener el interés y potenciar la rejugabilidad. En definitiva, la historia no es solo un complemento estético, sino una herramienta esencial para dotar al juego de identidad, profundidad y sentido lúdico.

La historia dentro del juego será la siguiente:

*En la Gran Biblioteca se custodian libros y documentos de todas las partes del mundo. En el centro de esta gran estructura se encuentra el Gran Compendio, un libro que alberga todas las historias contadas y por contar.*

*Una noche, una misteriosa figura roba el libro, por lo que el Bibliotecario mandará a los guardias o Custodios a buscarlo por toda la ciudad. Durante la persecución, varias páginas del libro que contenían fragmentos de muchas historias caerán, afectando al mundo real.*

*Los guardias deberán llegar hasta el escondite del ladrón y traer de vuelta el libro a la biblioteca, compitiendo entre ellos, ya que el Bibliotecario concederá un deseo solo a quien sea capaz de recuperarlo.*

---

La versión final de la historia se encuentra en el Reglamento del juego, en el **Anexo III**.

### **Dinámica de juego**

Cada jugador tirará un dado que marcará la cantidad de casillas que podrá moverse ese turno. Durante el turno, los jugadores podrán utilizar las cartas de recurso que tengan en su mano.

La cantidad de cartas a usar por turno y cuando se usan, (en cualquier momento del turno o al final de este) está por decidir.

En el tablero existirán casillas que, una vez un jugador las pise, activaran una carta de Destino.

El objetivo, como se ha dicho, es recoger el Libro al final del tablero, y traerlo de vuelta al inicio. Esto lleva a preguntarnos cómo interactúa este elemento en la partida, y como es la interacción entre jugadores. La idea inicial es, que los jugadores que estén en la misma casilla, luchan de alguna manera, ya sea con las cartas en su posesión o de alguna otra forma, para conseguir quedarse con la casilla en cuestión, robarle el Libro al jugador contrario, si es que lo tiene, o incluso eliminarlo.

Todas estas ideas se desarrollaran y cambiaran más adelante.

La versión final de mecánicas y componentes se encuentra en el Reglamento del juego, en el **Anexo III**.

---

## Descripción de los elementos

Una vez definidos los elementos más abstractos, como la historia y las dinámicas que se desean implementar, se procederá al diseño de los componentes físicos del juego, tomando como base dichas decisiones conceptuales.

### Tablero

En el tablero habrá colocadas estratégicamente una serie de casillas. algunas activaran cartas de Destino y otras de Recursos. También está la posibilidad de añadir casillas de trampa u obstáculos que los jugadores deberán esquivar o activar para parar a otros jugadores.

El tablero tendrá una estructura que permitirá llegar al final, para recoger el libro, y volver al inicio pasando por todas las trampas anteriores y atravesando a los jugadores que se hayan quedado atrás. Esto dará lugar a estrategias distintas y diversas, ya que no ganará el que primero llegue sino el que consiga el Libro al final. Habrá jugadores que prefieran llegar antes al libro y otros que serán más conservadores al principio y roben el libro al jugador que lo lleve al final.

Como ya hemos dicho, el Libro podrá ser robado de alguna manera a través de un sistema de combate entre los jugadores todavía no definido.

El tablero podrá incluir partes móviles que modificarán el recorrido de los jugadores a medida que avanza la partida. La idea de introducir elementos dinámicos resulta especialmente atractiva, y se contempla la incorporación de una sección rotatoria que permita alterar la disposición del camino, aportando variabilidad y aumentando la imprevisibilidad del juego.

---

## Cartas

Las cartas se dividirán en 3 tipos:

**Cartas de Origen:** Cada jugador escogerá de manera aleatoria una carta al inicio de la partida y no podrá cambiarse. Este tipo de cartas aportará una ventaja y una desventaja durante toda la partida.

Ejemplo: El jugador tendrá una vida más pero podrá tener una carta menos en su posesión. (El sistema de vida o recolección de cartas no está claro por ahora).

**Cartas de Recurso:** Cartas que los jugadores conseguirán al pisar unas casillas especiales del tablero o al final de cada turno (a decidir). Estas cartas serán objetos que los jugadores utilizarán durante su turno para conseguir algún tipo de ventaja frente al contrincante. Entre estas cartas, algunas dependen de la suerte.

Ejemplo: Una carta que te permitirá moverte alguna casilla más en un turno. O una carta que permita al jugador, según lo que salga al tirar una moneda, recibir un castigo o una recompensa.

**Cartas de Destino:** Al pisar unas casillas especiales del tablero, los jugadores deberán coger una de estas cartas de la baraja de manera aleatoria, en las cuales se describe un evento que afectará al jugador, ya sea de manera positiva o negativa (la mayoría serán negativas).

Ejemplo: El próximo turno no podrás usar ninguna carta o perderás una vida.

Todas estas cartas serán referencias a escenas o personajes de películas, series, cómics, canciones o libros populares.

Ejemplo: una carta de recurso será "El día de la boda de mi hija" en la que se llamará al Padrino y dependiendo del resultado de un lanzamiento de moneda, el Padrino te hará un favor o te castigará.

---

Los jugadores también contarán con la posibilidad de diseñar sus propias cartas con una serie de restricciones asegurando el equilibrio del juego, y estas cartas podrán ser referencias a obras de ficción que les gusten o a anécdotas que estos tengan.

Esto hará que la preparación antes del juego también sea divertida y entretenida, a la vez que puedan sorprenderse entre ellos.

Ejemplo: Una carta que haga referencia a la vez que una de las personas del grupo se cayó o dijo algo gracioso. Esto hará que cada partida sea única y los propios jugadores puedan aportar algo a la historia.

Como ya he mencionado anteriormente, todas estas ideas son las iniciales y por lo tanto, irán variando según se realicen las pruebas y el diseño.

---

## Diseño del Prototipo

Una vez establecidos los elementos que constituyen el juego y cómo serán estos, pasaremos a la fase del diseño del prototipo. En esta fase se desarrollarán los elementos físicos y las dinámicas, tanto la funcionalidad como la estética de estos.

Para empezar, el elemento más complejo es el tablero, por lo que será lo primero que se plantee.

### Análisis de otros juegos

En este apartado analizaremos sobre todo las mecánicas de juegos ya existentes.

La mayor diferencia entre un juego u otro no solo son los elementos que los conforman sino la idea base de la que surgen. El concepto inicial dará forma al diseño final del tablero, cartas o mecánica, si es que tienen estos elementos.

Como, en mi caso, el tablero es el elemento principal, solo analizaré juegos con tableros interesantes o que puedan ser de utilidad, según su forma, recorrido o funcionamiento.



- 
- Existen juegos cuyos tableros son cíclicos, es decir que no tienen un final establecido en el tablero, sino que el objetivo depende de otra mecánica paralela al avance físico de los jugadores. Ejemplos de este caso podrían ser *el Monopoly* o *Mario Party*.

En estos casos el objetivo del juego so suele ser llegar a un lugar o una casilla específica, sino que consisten en conseguir otros elementos. En el caso del Monopoly conseguir la mayor cantidad de propiedades posibles y así ser el último jugador “en pie”, y en el caso de Mario Party el jugador que más estrellas consiga al final de la partida es el ganador.

La principal virtud de este tipo de tablero es que evita bloqueos y colisiones entre jugadores, ya que siempre es posible seguir avanzando. Además, fomenta la interacción indirecta: lo que un jugador hace en su turno puede tener repercusiones económicas, estratégicas o de posicionamiento sobre el resto.

Para mi proyecto, los tableros cíclicos ofrecen un modelo inspirador en términos de variabilidad de objetivos. Aunque el juego se centre en la recuperación del Libro, podrían incorporarse dinámicas secundarias propias de este enfoque: recolección de cartas especiales, acumulación de ventajas temporales o incluso mini-objetivos narrativos. Estas mecánicas darían mayor profundidad al juego y reforzarían la idea de que no basta con llegar antes, sino que la gestión de recursos y la adaptación al tablero cambiante son también determinantes.



- 
- También hay tableros mucho más diversos. Estos tableros se rigen por una jugabilidad mucho más específica por lo que son únicos y muy diferentes de otros. Ejemplos de estos podrían ser el Catan, Dixit o incluso Tzolk'in, que es un juego con tablero con engranajes.

Estos tableros no son estáticos: pueden construirse o modificarse durante el juego, generando una experiencia distinta en cada sesión. El principal beneficio es la rejugabilidad casi infinita, ya que las combinaciones posibles aumentan de forma exponencial. Además, suelen reforzar la inmersión temática, al representar mundos que cambian, se expanden o colapsan en función de las decisiones de los jugadores.

Este enfoque es particularmente valioso para mi proyecto. El tablero con anillos móviles busca precisamente esa variabilidad: que el espacio de juego no sea un escenario fijo, sino un entorno que evoluciona y obliga a los jugadores a repensar constantemente sus estrategias. Al introducir movimientos inesperados, se transmite la sensación de que la propia historia se reescribe en tiempo real, reforzando la coherencia con la narrativa del Libro robado y sus páginas caóticas. En este sentido, el modelo modular se convierte en la referencia más cercana al objetivo creativo de este diseño.



---

En conclusión, el análisis de los distintos tipos de tableros permite extraer aprendizajes útiles para el diseño de este proyecto. De los tableros lineales se retoma la claridad visual y la sencillez de progresión, que facilitan la comprensión de la dinámica principal. De los tableros cíclicos se adopta la idea de que el recorrido puede complementarse con objetivos paralelos y acumulativos, enriqueciendo la estrategia más allá de llegar primero. Y de los tableros modulares se incorpora el elemento clave de la variabilidad espacial, que garantiza la rejugabilidad y mantiene la tensión narrativa a través de cambios impredecibles en el entorno. La propuesta final, por tanto, combina la orientación clara de un camino con la flexibilidad de un tablero vivo y en constante transformación, logrando un equilibrio entre accesibilidad, estrategia y originalidad.

---

## Brainstorming

### **Tablero**

Un buen diseño para el tablero es esencial para un buen resultado, pues es la base del juego. Si el tablero está bien diseñado y equilibrado podremos asegurar que el juego funciona a nivel de jugabilidad.

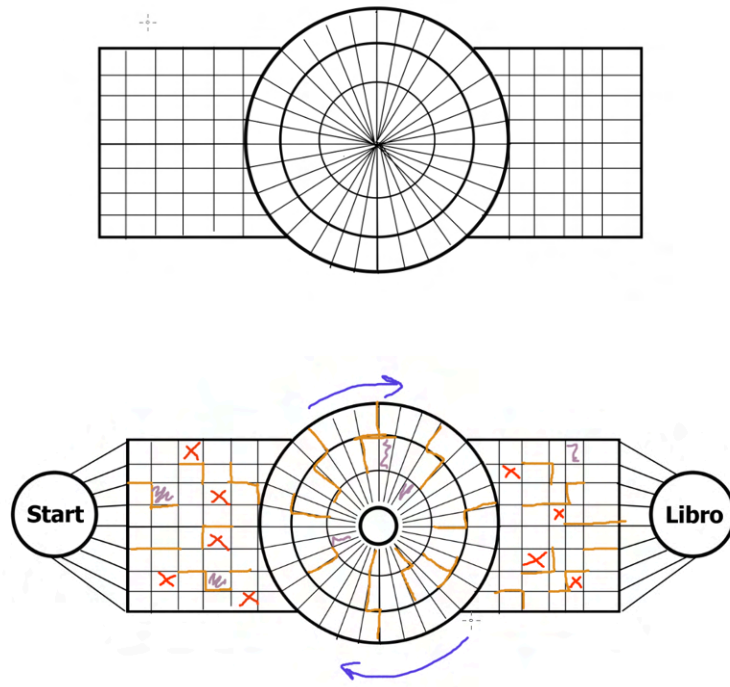
La idea inicial era un tablero que permitiera un número infinito de caminos para los jugadores de manera que todas las partidas sean distintas, incluso sin utilizar ninguna carta. Además de la implementación de las partes móviles, que en este caso, serán una serie de anillos en la parte central del tablero, aunque dependiendo de las pruebas de juego que se harán más adelante, este aspecto podrá cambiar.

El tablero, como ya hemos dicho, contará con varios tipos de casillas: casillas de abismo (las cuales no pueden ser pisadas por los jugadores), y casillas de Destino (que activaran cartas de Destino). La eliminación o implementación de más tipos de casillas dependerá también de las posteriores pruebas de juego.

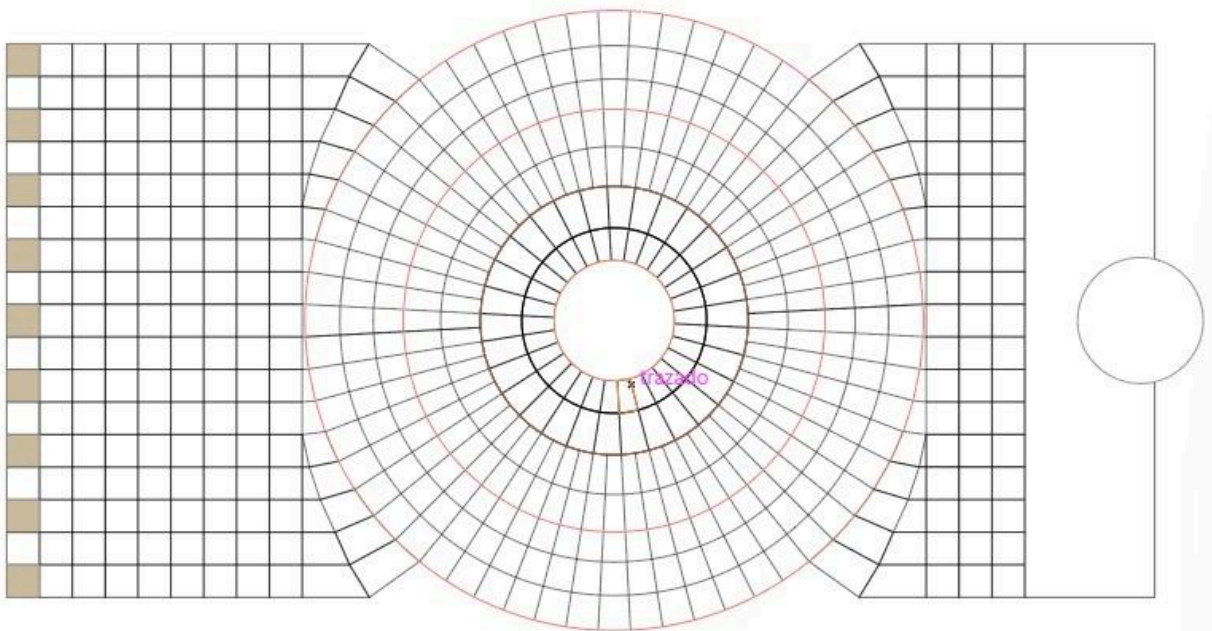
En lo que respecta al sistema de combate, para las pruebas iniciales se establecerá que los jugadores solo podrán atacar a otros al coincidir en la misma casilla durante su turno. Es decir, si un jugador se desplaza hasta la casilla ocupada por otro, podrá iniciar un ataque, y el jugador defensor tendrá la oportunidad de protegerse si cuenta con cartas adecuadas. No obstante, el jugador atacado no podrá contraatacar de inmediato; deberá esperar hasta su próximo turno y solo podrá hacerlo si logra alcanzar al oponente.

---

Se hicieron varios diseños, pero con la misma idea en mente:



Este es el diseño que se utilizará para la primera prueba de juego:



---

## Cartas

Las cartas son una parte muy importante del juego, y determinan la mayor parte de las dinámicas de este, por lo que tienen que aportar factores y elementos interesantes y balanceados.

Como ya hemos visto, habrá 3 tipos de cartas: Cartas de Origen, Cartas de Recurso y Cartas de destino, cada una con su funcionalidad.

Este es el primer lote de cartas que se usarán para las primeras pruebas de juego:

Cartas de Origen: 20 APROX (1 O 2 DE CADA UNA)

- "Al pan ,pan..." (Jesucristo): Aunque te quiten todas las vidas, vuelves con 1 vida y una carta aleatoria.
- "El Tóxico" (Bad Bunny/Dembow/Reggaeton): Por cada vida que pierdas, robas una carta por despecho.
- "Héroe del Infierno" (Chainsaw Man): Te alimentas de la sangre de tu enemigo. Por cada 1 de vida que quitas a otro jugador, robas una carta.
- "Caballero Oscuro" (Batman): Empiezas la partida con 3 cartas más que el resto, pero eres huérfano.
- "Alomante" (Nacidos de la Bruma): Puedes moverte +1 casilla si quemas metal (descarta una carta de tu mano).
- "RadioPatio"(ANHQV): Eres tan cotilla que puedes ver las cartas de los jugadores que estén a menos de 3 casillas de distancia.
- "Antonio Recio, mayorista" (La que se avecina): Si caes en una casilla trampa, puedes pagar 2 cartas para no activarla ("yo vendo pescado, no miedo").
- "Paquita Representante" (Paquita Salas): Una vez por turno, puedes intercambiar una carta al azar con la de otro jugador de tu elección (hasta 3 veces por partida)

- 
- "Hechicero maldito" (Jjk): Cuando atacas a un rival puedes atacar a otro si está a 5 casillas de distancia o menos.
  - "Testamento de Eustaquio" (Buena Gente): Siempre que ayudes a otro jugador, robas una carta extra. Ser buena gente tiene recompensa.
  - "3R" (Gachiakuta): La basura tiene alma. Puedes transformar cualquier carta descartada en una carta jugable una vez por partida.
  - "No tengo enemigos" (Vinland Saga): Puedes recuperar 1 de vida por cada 2 cartas de ataque que descartes de tu mano.
  - "Armadura ch ch" (Hora de aventuras): Tienes 2 vidas más al comienzo de la partida.
  - "El 87"/"Hombre de Morado" (Fnaf): Cada vez que asustes a alguien le robas 2 cartas al azar.
  - "McLovin" (Supersalidos): Eres un pringao... y ya.
  - "The D is Silent" (Django): Puedes atacar a otro jugador a una distancia menor de 5 casillas hasta 3 veces por partida.
  - Piratas del caribe: Si tienes 3 o menos cartas de recurso en la mano, puedes robar una carta de Destino y decidir si activarla o no (3 veces por partida).
  - "Respiración del Sol": 3 veces por partida, puedes atacar ignorando cualquier defensa.

---

## Cartas de Destino: 80 APROX

### Movimientos del tablero: (x6 cada una)

- "Agujero negro 1" (Interestelar): Se mueve el anillo medio tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario
- "Agujero negro 2" (Interestelar): Se mueve el anillo medio tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario
- "Divina Comedia 1": Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario
- "Divina Comedia 2": Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario

### Efectos al jugador:

- (x5)"Aparece REXY" (Jurassic Park): No puedes avanzar en tu próximo turno.
- (x5)"Roja o azul" (Matrix): Tira un dado, si sale par pierdes una vida, si sale impar no pasa nada..
- (x5)"Oh Romeo": Durante un turno, todo lo que digas debe ser en prosa o pierdes 1 vida.
- (x5)"Volveré" (Terminator):Vuelves a la casilla en la que empezaste tu turno anterior y termina el actual
- (x8)"Todo por la tarta" (Portal): El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona (sin activarla).
- (x7)"Molino imaginario" (Don Quijote): Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.

- 
- (x5)"Ataque de pollo gigante"(Padre de Familia): Lanza un dado: si sacas 1-4, pierdes una vida. Si sacas 5 o 6, no ocurre nada.
  - (x5)"Shhh, corderito": Si hablas durante el próximo turno pierdes 1 vida.

#### Efectos a todos los jugadores

- (x2)"Soy inevitable" (Marvel/Vengadores): Todos los jugadores pierden una vida excepto los que solo les queda 1.
- (x5)"Fantasma de Esparta" (God of War): Todos los jugadores pierden 2 cartas al azar.
- (x5)"Eclipse" (Berserk): Cada jugador con más de 2 vidas pierde una.
- (x3)"Destructor de mundos" (Oppenheimer): Nadie puede jugar cartas durante un turno.
- (x5)"Un poquito de por favor" (Aquí no hay quien viva): Todos los jugadores deben dar 1 carta al jugador con menos vidas.
- (x5)"Are you Shining just for me?"(La la land): Todos los jugadores roban una carta de recurso.

---

## Cartas de Recurso: 80-100 APROX

### Defensa / Protección

- (x15) "Escudo del Capitán" (referencia a Capitán América): Bloquea por completo un ataque.
- (x3) "D'oh!" (Los Simpson): El atacante se confunde y se auto inflige el daño.
- (x3) "Rey Conquistador" (One Piece): Si eres atacado y tienes más vidas que tu atacante, el ataque se cancela automáticamente.
- (x 5) "Escapaste sin problemas": Cuando te atacan, puedes evitar el ataque y moverte 3 casillas.

### Ataque / Daño

- (x20) "Yo soy tu padre" (Star Wars): El otro jugador pierde una vida por el impacto emocional.
- (x3) "Smash" (BNHA): El rival pierde 2 vidas y tu pierdes 1 vida.
- (x5) "Robo de coche" (Mister Jagger): Robas una carta al jugador atacado y le haces perder 1 vida.
- (x3) "Coñoneta" (Kill Bill): El rival pierde 2 puntos de vida.

### Recurso

- (x15) "Intercambio equivalente" (Full Metal Alchemist): Descarta 2 cartas de tu mano a tu elección a cambio de 1 vida o viceversa
- (x8) "NOT MY TEMPO" (Whiplash): Tiras un dado, si sale par puedes moverte 2 casillas más este turno, si sale impar, descarta una carta de tu mano al azar.

- 
- (x7) "Salir, beber..." (Extremoduro): Robas una carta de Recurso del mazo y sueltas una frase poética; si otro jugador se ríe, también robas una carta de su mano al azar.
  - (x5) "/tp" (MineCraft): Cambias el sitio a un jugador que esté a menos de 8 casillas.
  - (x10) "Mi tesoro" (Señor de los anillo): Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela
  - (x3) "La voz del desierto" (Dune): Elige un jugador. En su próximo turno solo podrá moverse 1 casilla.
  - (x5) "Say My Name (Breaking Bad): Si tienes menos cartas que un jugador a tu elección, incluyendo esta, le robas 2 cartas al azar.
  - (x7) "Brújula del Capitán" (Piratas del Caribe): Mira las tres próximas cartas del mazo de destino y reorganízalas.
  - (x5) "Pistola de portales" (Ricky Morty): Mueve a otro jugador a tu elección a la casilla de Destino más cercana a él (activándose).
  - (x8) "¡Corred, insensatos!" (Señor de los anillos): Sacrificas una carta de tu mano para evitar que otro jugador sea atacado.
  - (x8) "¡Parkour!" (The Office): Puedes saltar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.
  - (x8) "Bombero León" (LQSA): Puedes atravesar un muro.
  - (x5) "¿Conoces a Ted?" (Cómo conocí a vuestra madre): Obliga a un jugador a darle una carta al azar a otro.
  - (x5) "Is Dangerous to go Alone" (Zelda): Mira las 3 próximas cartas de recurso y reorganizarlas. Roba 1 de ellas.
  - (x3) "Expecto Patronum" (HP): Cancela una carta de Destino.

- 
- (x3)“Caja A”(Metal Gear Solid): Nadie puede atacarte este turno.
  - (x5)“DO IT” (Star Wars): Obligas a 2 jugadores entre ellos a atacarse mutuamente mientras dices DO IT.

Con el fin de evitar conflictos legales relacionados con el uso de referencias, las cartas incluirán títulos que aludan de manera sutil a las franquicias o sagas originales, sin mencionarlas de forma directa. De igual manera, las ilustraciones reforzarán estas referencias de forma indirecta, utilizando elementos visuales ambiguos. Este enfoque requerirá un diseño cuidadoso que juegue con la interpretación del espectador. Sin embargo, esto no afectará la jugabilidad ni la experiencia de los jugadores, ya que la intención es que aquellos familiarizados con las obras originales puedan identificar las referencias de manera intuitiva.

---

## Pruebas de Juego

Para las pruebas de juego iniciales, se imprimió en el tablero un papel y se pegó a un cartón para mayor estabilidad, y las cartas se recortaron de hojas de folio. El juego, por ahora, no cuenta con ningún tipo de elemento gráfico, ya que solo se está probando la jugabilidad de este y no eran necesarias.

1. Notas tras las primeras pruebas:
  - a. Cambiar efectos y cantidades de algunas cartas:
    - i. "Do It": Da igual que sean cercanos y es o atacas o defiendes y se gastan las cartas de defensa y ataque.
    - ii. Eliminar carta "Coñoneta"
    - iii. "Say my name": o robar sólo 1 o robar si tienes menos que el otro.
    - iv. "Fantasma de Esparta": pierde solo 1 carta.
    - v. Se añadirán más cartas de ataque y defensa y menos que afecten al movimiento del tablero.
  - b. También se añadieron posibles ideas para cartas:
    - i. Carta de recurso que te añada una vida.
    - ii. Carta de recurso que permita huir de un combate y moverte 3 casillas.
    - iii. Carta de recurso o destino que haga que los jugadores se muevan la mitad de casillas.
    - iv. Carta que ligue a 2 jugadores. Este efecto hará que todo lo que le pase a un jugador le pase a otro.
    - v. Carta de recurso que anula la acción de cualquier otro jugador en cualquier momento.
  - c. Mecánicas a cambiar:
    - i. Combate: El hecho de que el jugador atacado no pudiera contraatacar hasta su siguiente turno hacía que el juego se volviera lento, redujera la toma de decisiones estratégicas y dependiera en exceso de la suerte. Por ello, decidí modificar esta mecánica. A partir de ahora cuando un combate inicie, ambos jugadores tendrán la oportunidad de atacar o defender, de manera que la mecánica sea similar a un

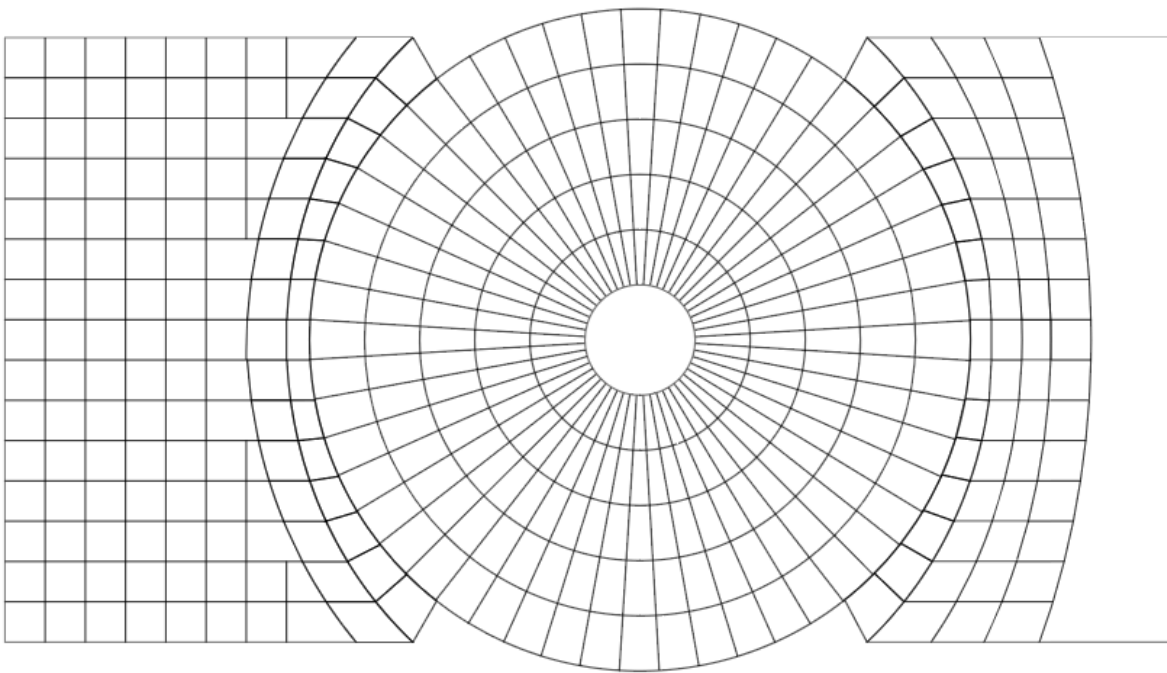
---

juego de "Pistolero". Por lo que se formarán diversas interacciones dependiendo de las cartas que se utilicen.

- ii. Gestión de recursos: Se incorporará una nueva regla que limita a 7 el número máximo de cartas de recurso que un jugador puede tener en la mano. Además, los jugadores podrán descartar dos cartas iguales para elegir una de las tres cartas superiores del mazo. Esta mecánica permitirá mantener un control sobre la cantidad de cartas en juego, aportará dinamismo y agilidad a las partidas, y favorecerá la rotación estratégica de recursos entre los jugadores.
- iii. Tablero: El tablero contiene demasiadas casillas, haciendo que las partidas sean muy largas, por lo que se reducirá el número de estas y se eliminará uno de los anillos, pasando de 3 a 2.

---

Tras estas modificaciones iniciales se rediseñó el tablero, teniendo en cuenta su reducción de tamaño y también una mejor conexión entre casillas de manera que el jugador tuviera claro los caminos que podía tomar en cada momento. Con este nuevo diseño todas las casillas, excepto alguna, tenían sólo 4 casillas adyacentes.



Con el nuevo diseño implementado, la transición entre las casillas iniciales y finales hacia la zona central del tablero, donde se encuentran los anillos móviles, resulta considerablemente más fluida y clara en términos de jugabilidad. Este rediseño no solo mejora la comprensión visual del recorrido, sino que también optimiza la dinámica de movimiento, evitando confusiones durante la partida.

En esta versión, se han reducido los anillos móviles a dos, lo que permite simplificar el sistema sin perder la esencia estratégica del juego. Cada anillo está conformado por tres filas de casillas, lo que incrementa las posibilidades de interacción entre jugadores y añade variabilidad al recorrido, manteniendo el carácter dinámico que se buscaba desde el inicio del proyecto. Esta disposición contribuye a que las rotaciones de los anillos generen cambios significativos en el trazado del tablero, aportando un componente táctico sin

---

sobrecargar la experiencia de juego, además de acortar las partidas, que se volvían aburridas al final, llegando a durar alrededor de 30 minutos tras los cambios.

Tras las últimas sesiones de prueba, se identificaron varios aspectos susceptibles de mejora, lo que permitió definir con mayor precisión la versión final del juego. Estos ajustes no alteran la esencia del proyecto, sino que buscan afinar el equilibrio entre jugabilidad, claridad y dinamismo.

1. En primer lugar, se decidió reducir aún más la variedad de cartas disponibles. Aunque ya se habían eliminado algunos efectos en fases anteriores, los mazos seguían resultando excesivamente densos, no tanto por la cantidad total de cartas como por la diversidad de efectos presentes. Esta abundancia generaba en ocasiones una curva de aprendizaje innecesariamente compleja y ralentizaba la toma de decisiones de los jugadores. Con el objetivo de simplificar la experiencia y hacerla más fluida, se optó por eliminar determinadas cartas y reajustar los efectos de otras, apostando por mecánicas más intuitivas y fáciles de aplicar en medio de la partida.

La lista definitiva de cartas que compondrán el juego en su primera versión se presenta en los **Anexos I** y en el **Anexo III**.

En cuanto a las cartas descartadas, no se consideran eliminadas de manera definitiva. Muchas de ellas presentan un gran potencial, pero requieren un proceso adicional de ajuste y depuración de mecánicas. Por ello, se plantea su posible incorporación en futuras expansiones del juego.

2. Respecto al tablero, los resultados fueron muy positivos. La cantidad de casillas, la disposición de las zonas y el funcionamiento de los anillos móviles demostraron estar correctamente equilibrados, tanto en lo estratégico como en lo narrativo. La claridad de los recorridos y la interacción entre jugadores se mantuvieron constantes a lo largo de todas las pruebas, lo que confirma que el diseño alcanzado cumple con los objetivos iniciales. Por esta razón, el tablero se conservará en su estado actual, constituyendo la base definitiva sobre la que se sustentará el resto del juego.

---

## Aspectos gráficos

Una vez realizadas las pruebas de juego necesarias, se pasará a definir los aspectos gráficos y visuales del juego.

### Moodboards

Los moodboards nos ayudarán a recoger referencias como inspiración para nuestro proyecto y cimentar un tono y estilo para las ilustraciones.

### **Moodboard (Recursos gráficos)**

Este moodboard servirá como base conceptual y visual para unificar los recursos gráficos del juego, abarcando desde las ilustraciones de cartas hasta el tablero, el manual de instrucciones y el libro narrativo de personajes. El enfoque gira en torno a un concepto central: un libro robado del que se desprenden páginas cargadas de historias esbozadas, inacabadas o a medio escribir. Esta idea se traslada directamente a la estética, proponiendo que todos los elementos visuales parezcan páginas perdidas de ese libro legendario.

El estilo artístico será suelto, expresivo y con apariencia de *sketchbook*, incorporando texturas de acuarela, rotulador, grafito y manchas de tinta. Las ilustraciones deben transmitir movimiento e intención más que precisión técnica, recordando a los cuadernos de un narrador o ilustrador que recoge historias mientras ocurren. Cada carta tendrá una paleta reducida (máximo tres colores + negro dominante) para mantener coherencia visual y resaltar contrastes, con un protagonismo notable del trazo gestual y la mancha, aunque los colores sean diferentes según la carta, no por el tipo, sino por la escena que referencia.

Se tomarán referencias de posters de series y películas, portadas de libros y cómics icónicos, no sólo por su carga visual, sino por su capacidad de condensar narrativas complejas en una imagen memorable.

Los artistas principales en los que nos fijaremos deben incluir las características visuales que ya hemos mencionado, en sus trabajos.

---

Algunos de los artistas en los que nos inspiraremos serán los siguientes:

### **Mary Ainsa**

Ilustradora que trabaja con técnicas tradicionales como acuarela, tinta y grafito. Su estilo destaca por ser gestual, espontáneo y emocionalmente vibrante, donde el trazo suelto y las manchas controladas aportan dinamismo y expresividad. Las composiciones de Ainsa, que a menudo recuerdan cuadernos de campo o diarios ilustrados, refuerzan la idea de que cada imagen del juego es una anotación o fragmento visual de una historia mayor. Su capacidad para capturar movimiento y atmósfera con apenas unos trazos la convierte en una referencia ideal para las cartas que deben parecer arrancadas de un libro en medio de una acción narrativa.



---

## Alberto Mielgo

Reconocido por su trabajo como director artístico en *Tron: Uprising* y como creador de *The Windshield Wiper*, corto animado que ganó el Oscar en 2022. También participó en la dirección visual de *Spider-Man: Into the Spider-Verse* y en episodios de *Love, Death & Robots* como "The Witness" y "Jíbaro". El estilo de Mielgo combina lo pictórico con lo cinematográfico: utiliza pinceladas visibles, paletas de contraste marcado y composiciones que transmiten emoción incluso en la más mínima acción. Su capacidad para sugerir movimiento, atmósfera e intensidad con recursos aparentemente sueltos lo hace especialmente útil para ilustrar cartas de Destino o escenas del libro de historia del juego. Además, su dominio del color, especialmente el uso del negro como énfasis, conecta directamente con la intención de limitar la paleta de cada carta a tres colores más negro como base dominante.



---

## Elisabeth Vincentelli

En contraste, Élisabeth Vincentelli aporta un enfoque más minimalista y editorial. Su obra se caracteriza por figuras simplificadas, uso medido del color y una excelente gestión del espacio negativo. Aunque su estilo es más limpio, su capacidad de comunicar conceptos de manera rápida y visualmente poderosa resulta útil para elementos como iconografía de juego, estructuras del tablero, o cartas que requieren claridad inmediata. Sus composiciones ayudan a mantener una coherencia visual que equilibre lo expresivo y lo funcional dentro del conjunto gráfico del juego.

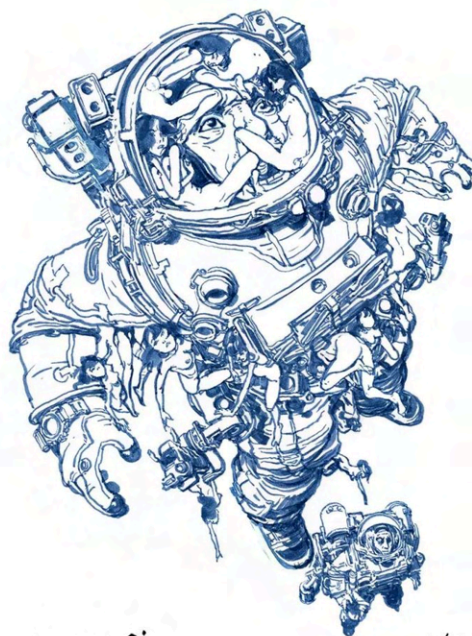


---

## Kim Jung Gi

Kim Jung Gi era un artista sumamente famoso en todo el mundo. Su talento para dibujar imágenes complejas, sin esbozo previo ni ayuda visual, era muy notable. Nació en 1975 y murió en 2022; sin embargo, su herencia es hoy inmutable para quienes trabajan en cómics, ilustración o diseños gráficos que buscan un destello creativo en lo espontáneo, la anatomía correcta y la historia presentada con dibujos.

Su estilo se basa casi exclusivamente en el uso de tinta negra aplicada con pincel o rotulador, con una soltura que recuerda al dibujo automático, pero con una estructura interna y dominio técnico que lo convierten en una figura única. Lo que distingue a Kim Jung Gi es su memoria visual prodigiosa y su capacidad para construir espacios tridimensionales en el papel con absoluta fluidez, dibujando directamente con tinta sin borrar ni corregir. Sus composiciones están repletas de detalles, escenas de acción, arquitecturas imposibles, interacciones humanas, criaturas fantásticas o situaciones cotidianas, todo integrado en una perspectiva compleja que refuerza la sensación de profundidad y movimiento.



Kim Jung Gi

1/149

---

Dicho esto, se definirán los distintos aspectos del estilo artístico a través de una serie de moodboards, los cuales mostrarán un enfoque visual específico para cada elemento clave del arte del proyecto. Cada uno se centrará en una categoría concreta: color, entintado, composición, texturas y estilo general de ilustración.

El objetivo es construir una base visual coherente que sirva como guía durante todo el desarrollo gráfico del juego.

---

El moodboard de color explorará combinaciones limitadas pero expresivas, con un máximo de tres tonos por carta, más el negro como protagonista, evocando una estética de boceto inacabado.

Del mismo modo, se tendrá en cuenta el uso estratégico de los espacios negativos como recurso gráfico, aprovechando la simplicidad y el contraste para generar composiciones limpias y equilibradas. En determinadas ilustraciones, se optará por representar elementos mediante masas de color plano, dejando que la silueta comunique la forma y el significado del objeto sin necesidad de recurrir a detalles excesivos. Este enfoque minimalista, complementado con el carácter gestual del trazo, permitirá transmitir dinamismo y movimiento sin sobrecargar el diseño, manteniendo la esencia artística de páginas inacabadas arrancadas de un libro en construcción.



Este moodboard se centra en la fuerza del entintado y la expresividad del trazo, mostrando líneas gestuales, dinámicas y cargadas de intención que priorizan el movimiento sobre la precisión, evocando la estética de bocetos inacabados. Predomina el contraste entre blanco y negro, con masas oscuras que aportan dramatismo y equilibrio visual, acompañado en algunos casos por bloques de color plano aplicados de manera estratégica para reforzar la composición. El uso de pinceladas, manchas y texturas simula técnicas tradicionales, otorgando espontaneidad y carácter artístico al diseño.



---

## Diseño final

Tras todas las pruebas de juego y los sucesivos ajustes aplicados al tablero, las cartas y las mecánicas generales, se inicia la fase de desarrollo gráfico definitivo del proyecto. Esta etapa es fundamental, ya que no sólo consolida la identidad visual del juego, sino que también determina la calidad de la experiencia de usuario. El objetivo es que cada elemento cumpla con una doble función: por un lado, garantizar la claridad y la usabilidad durante la partida; por otro, reforzar la narrativa y la estética inspirada en el universo ficticio del Mil Tintas.

Este será el nombre del juego, ya que hará alusión a las mil historias que están contenidas en el Gran Compendio, siendo este el objetivo final de las partidas. Además este nombre es corto e icónico, lo que lo hace perfecto para que los jugadores lo recuerden una vez hayan jugado.

En primer lugar, se abordará el diseño de las cartas, uno de los elementos más manipulados y, por tanto, más relevantes para la experiencia del jugador. Se trabajará tanto en el reverso como en las caras frontales, prestando especial atención a la simbología que diferenciará cada tipo de carta.

Para las Cartas de Origen se empleará el símbolo Alfa (A), ya que en la antigua Grecia representaba el comienzo. Esta elección resulta especialmente adecuada, pues estas cartas marcan el inicio de la historia y se activan desde la preparación de la partida.

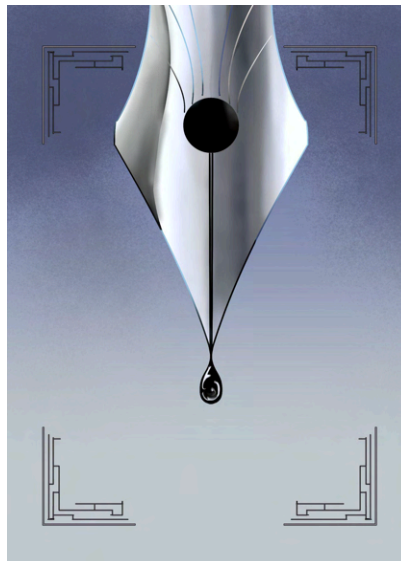


---

En el caso de las Cartas de Destino, se optará por el símbolo Omega ( $\Omega$ ), tradicionalmente asociado al final. Esta relación semántica encaja con su función dentro del juego, ya que son cartas capaces de alterar drásticamente el curso de la partida o incluso provocar la eliminación de un jugador.



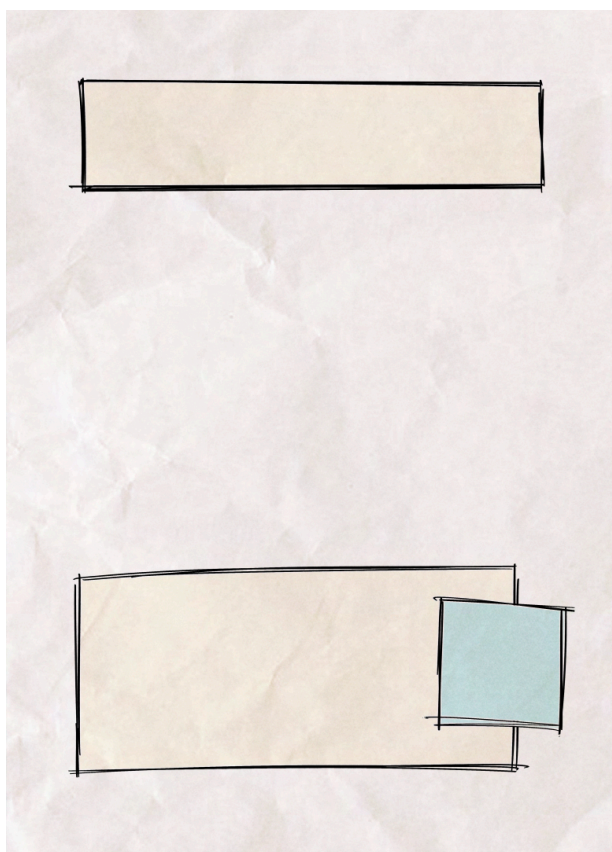
Finalmente, para las Cartas de Recurso se utilizará la imagen de una pluma que derrama tinta, como metáfora visual de la escritura en proceso: cada vez que los jugadores utilizan estas cartas, contribuyen a “escribir” y dar forma a la historia que se va desarrollando durante la partida.



---

En el caso de las caras frontales, deberán mantener coherencia entre sí a nivel gráfico sin perder su carácter distintivo. El uso de paletas limitadas de color, combinadas con trazos expresivos y referencias visuales reconocibles, facilitará la identificación rápida de cada carta, al mismo tiempo que consolidará la estética de páginas arrancadas y fragmentos de historias.

Además se utilizará una retícula que se mantendrá igual en todas las cartas, de manera que el texto que contiene (tanto Título como efecto de la carta) se encuentre en el mismo lugar, y haya una coherencia visual entre todas las cartas.



---

El tablero, como pieza central del juego, se desarrollará teniendo en cuenta no solo el montaje físico y la resistencia de los materiales, sino también su capacidad para transmitir una atmósfera inmersiva. La incorporación de anillos móviles deberá integrarse con un diseño visual que evoque dinamismo y caos narrativo, de modo que el aspecto gráfico no se limite a ser un recurso decorativo, sino que funcione en plena coherencia con la mecánica del juego. Se prestará especial atención a la legibilidad de las casillas, al contraste de colores y al diseño de la iconografía, de manera que la información sea clara y comprensible de un solo vistazo, incluso en momentos de gran dinamismo durante la partida.

Asimismo, el tablero estará dividido en tres zonas principales, cada una con un papel narrativo y mecánico diferenciado, que estructuran las etapas de la partida:

- La Biblioteca: punto de inicio del recorrido, donde los jugadores comienzan su aventura y desde donde parten en busca del Libro.
- La Ciudad: zona central que alberga los anillos giratorios, símbolo del caos narrativo y de la primera fase estratégica del juego. Aquí los caminos se transforman constantemente, obligando a los jugadores a adaptarse y a replantear sus decisiones.
- Las Afueras: el lugar donde se encuentra el Gran Compendio, marcando el ecuador de la partida. Recuperar el Libro en esta zona supone un hito narrativo, pero también el inicio de un nuevo desafío: regresar con él al punto de partida.

Como el objetivo final consiste en devolver el Gran Compendio a la Biblioteca, los jugadores estarán obligados a atravesar nuevamente estas tres zonas en sentido inverso. Este planteamiento convierte a la Biblioteca no solo en el inicio, sino también en el desenlace de la experiencia, reforzando la idea de un viaje circular en el que la narrativa se cierra allí donde comenzó.

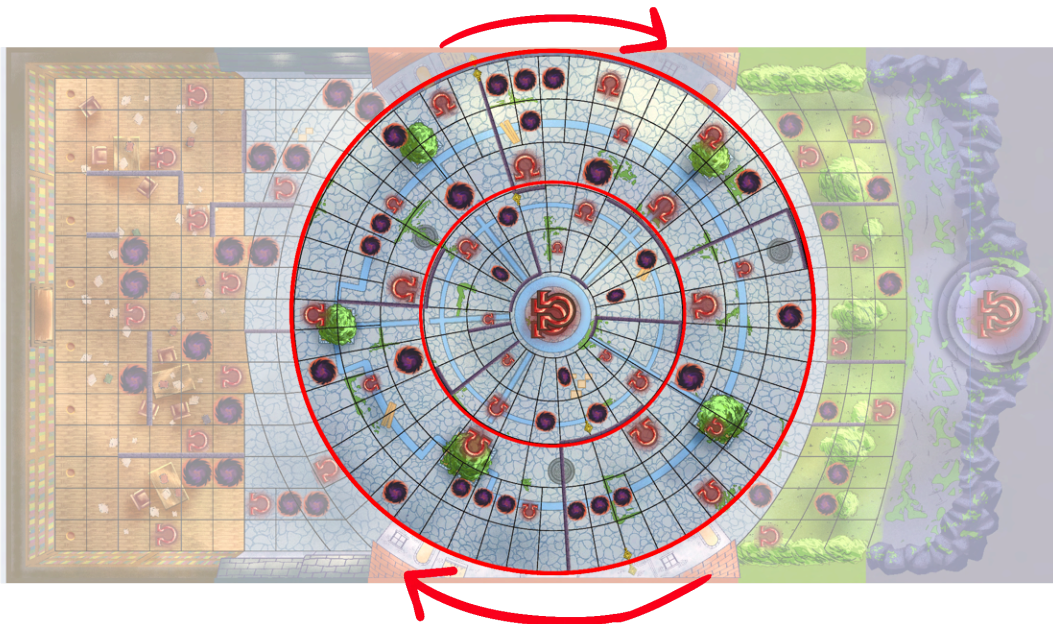
---

El funcionamiento básico del tablero será el siguiente. Una vez colocados los anillos y comience la partida, los anillos del tablero girarán cuando un jugador pise una Casilla de Destino y saque del mazo una de estas dos cartas:



Ambas cartas tienen versiones de giro horario y antihorario.

Cuando estas cartas se activen, el anillo correspondiente deberá girar en el sentido indicado tantos sectores como número saque al tirar un dado.



---

Toda esta mecánica conlleva un buen diseño de piezas, materiales y buen troquelado, por lo que se imprimirán 3 piezas del tablero: el tablero base, el anillo exterior y el interior, además de necesitar una base circular para sostener el anillo interior en una posición superior, de manera que este anillo no se vea arrastrado al girar cuando el otro lo haga, y por último un eje que atraviesa todas las piezas y las mantiene centradas.

Este eje estará fabricado de plástico ABS, por sus propiedades físicas y bajo coste. Tendrá la forma de un cilindro alargado de 20 mm de diámetro y 45 mm de altura con una base de 2 mm de espesor y 60 mm de diámetro.



El diseño final del tablero, con sus divisiones en zonas y anillos móviles, puede consultarse en el **Anexo III**.

Otro componente clave es el manual de juego o reglamento, que no debe limitarse a enumerar reglas, sino que ha de servir como puerta de entrada al universo narrativo. Se plantea una maquetación clara y accesible, con ejemplos ilustrados y diagramas que simplifiquen la comprensión de las mecánicas. De este modo, el reglamento se convierte en una herramienta pedagógica y, al mismo tiempo, en un soporte narrativo que acompaña a los jugadores en su primera toma de contacto con el juego. Además de que se intentará que la propia lectura del reglamento sea una parte entretenida y divertida de la experiencia, añadiendo chistes y referencias.

---

Para consultar el Reglamento del Juego y todo su contenido, puede consultarse el **Anexo IV**.

Finalmente, se diseñará la caja del envase, que cumple una doble función: proteger los componentes y actuar como carta de presentación frente al público. En este sentido, el envase debe reflejar la identidad visual del juego, despertar curiosidad y transmitir el tono narrativo del proyecto desde el primer momento. La elección de tipografía, ilustraciones y disposición gráfica se orientará a lograr un impacto visual inmediato en el punto de venta, pero también a evocar la sensación de misterio y descubrimiento que define la experiencia de juego.

Además de la identidad gráfica y visual, se incluirá en la impresión la información esencial para el consumidor, ubicada de forma clara y accesible en la parte exterior de la caja.

Entre los elementos principales figurarán una serie de etiquetas que garantizan el cumplimiento de las normativas de seguridad aplicables en la Unión Europea. Estos datos resultan imprescindibles para orientar al comprador y asegurar la comercialización del juego dentro de los estándares establecidos.

Se añadirá la siguiente información:

- El número de jugadores recomendado.

El envase indicará de manera clara el rango de jugadores para los que el juego ha sido diseñado. En este caso, se ha determinado un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 8 jugadores

- La edad mínima aconsejada.

Teniendo en cuenta el contenido narrativo del juego, así como el nivel de complejidad de sus mecánicas y reglas, se establece una edad mínima de 12 años.

- El marcado CE.

---

Este símbolo significa Conformité Européenne o de Conformidad Europea y se encuentra presente en una gran cantidad de productos y servicios por su relevancia, ya que asegura el cumplimiento de los requisitos que garantizan un alto nivel de seguridad en sus características físicas, de resistencia y materiales de los que está compuesto.



- Duración aproximada de las partidas, como referencia para que los jugadores puedan valorar el tiempo de dedicación requerido.
- Idioma o idiomas disponibles en el manual y en los componentes, especialmente relevante en ediciones con alcance internacional o multilingüe.
- Advertencias de seguridad, como “No recomendado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas”, en cumplimiento con las normativas de protección infantil.

Con la integración de todos estos elementos, el envase cumple simultáneamente una función legal, informativa y promocional, transmitiendo profesionalidad y facilitando al comprador una visión completa de la experiencia que ofrece el juego.

Para ver el diseño final del envase, consultar el **Anexo V**.

Junto con todos estos elementos, se incluyen las fichas necesarias para el juego y los 2 dados. Estas serán las 8 fichas distintas para los jugadores, 63 fichas de vidas y la ficha del

---

Gran Compendio. Todas estas, estarán hechas del mismo material que el tablero y recortadas con un troquel circular.

Para ver el diseño de estas fichas consultar el **Anexo VI**.

También se diseñará un pequeño logotipo del título del juego. Será un diseño simple que evoque la sensación de estar hecho a mano, utilizando texturas de pinceles o rotuladores. Como el nombre del juego es Mil Tintas, considero que lo más adecuado es impulsar el concepto de que el logotipo sea un dibujo plasmado en el Gran Compendio, como si el propio juego estuviera contenido en este libro legendario.

Para consultar el manual de uso de este logotipo, ver el **Anexo VII**.

En conjunto, el diseño final busca integrar jugabilidad, estética y narrativa en un producto cohesivo y atractivo. Cada decisión gráfica responde no solo a criterios funcionales, sino también a la necesidad de construir un universo coherente que acompañe al jugador desde que abre la caja hasta que finaliza la partida.

---

## **Producción**

Tras la finalización de los ajustes definitivos en la jugabilidad y la incorporación de los últimos retoques en los diseños tanto del tablero como de las cartas, se dará inicio a la fase de desarrollo de los elementos complementarios imprescindibles para la producción final del juego. Esta etapa abarcará, entre otros, el diseño del packaging, concebido no solo para proteger los componentes, sino también para transmitir la identidad visual del proyecto y captar la atención del público objetivo desde el primer contacto con el producto.

De igual modo, se elaborará el manual de instrucciones, documento clave que deberá presentar de forma clara, estructurada y accesible todas las reglas, mecánicas y ejemplos prácticos de juego, con el fin de facilitar la comprensión y asegurar una experiencia satisfactoria para los jugadores desde su primera partida. En esta fase también se considerarán aspectos relacionados con la coherencia gráfica, la selección de materiales y los procesos de revisión, garantizando que cada elemento cumpla con los estándares de calidad y funcionalidad establecidos para el producto final.

### Materiales

Para la elección de los materiales se investigarán otros juegos de mesa o productos similares. Esto nos dará una lista bastante amplia de opciones, ya que cada juego del mercado tiene unas necesidades distintas para la construcción de sus elementos.

### **Cartas**

Las cartas constituyen uno de los elementos centrales del juego, ya que los jugadores las tendrán en sus manos de manera constante a lo largo de la partida. Por ello, su diseño y fabricación deben priorizar tanto la resistencia como la durabilidad, garantizando que soporten un uso continuado sin deteriorarse prematuramente. Es fundamental que los materiales seleccionados conserven la integridad estructural de la carta frente al desgaste por barajado, manipulación y posibles doblados accidentales, evitando la aparición de marcas que puedan afectar la jugabilidad.

Además de su resistencia, la comodidad en el manejo es un factor clave para la experiencia del jugador. Aspectos como la forma, el tamaño y la textura influyen directamente en la

facilidad con la que las cartas pueden sujetarse, barajarse y colocarse sobre la mesa. Un tamaño adecuado evitará la fatiga en partidas prolongadas y permitirá que jugadores de distintas edades y destrezas puedan manipularlas sin dificultad. Asimismo, el acabado superficial, ya sea liso, texturizado o con laminado, no solo aporta una sensación táctil agradable, sino que también puede mejorar el agarre y proteger la superficie impresa frente a roces o manchas.

En conjunto, una correcta elección de materiales, dimensiones y acabados no solo incrementa la vida útil de las cartas, sino que contribuye a una experiencia de juego más fluida, cómoda y satisfactoria.

Los materiales posibles para las cartas serán los siguientes:

Material	Características	Ejemplos de Empresas/ Editoriales	Ejemplos de Juegos	Precio estimado (€ / 1000 uds.)
Cartulina 300 gr	Económico, buena calidad, usado en la mayoría de juegos de mesa.	Panda Manufacturing, Trefl, AGR Priority	Ticket to Ride, Catan, Azul	100 - 200 €
Black Core 310 gr	Evita transparencia, alta opacidad, acabado premium.	The City of Games, Cartamundi, Piatnik	Scythe, Wingspan, Everdell	150 - 250 €
Acabado Linen (textura lino)	Relieve tipo lino, tacto agradable y mejor agarre.	The City of Games, Panda Manufacturing	Terraforming Mars (ed. premium), Gloomhaven	170 - 270 €
Plástico (PVC, PET)	Resistente al agua y desgaste, ideal para barajado frecuente.	Yahong Games, Hero Time, Guangzhou Taide	Cartas coleccionables tipo Magic: The Gathering	250 - 400 €
Cartón grueso	Mayor rigidez y sensación robusta.	Yahong Games, Panda Manufacturing	Componentes de Carcassonne, fichas de Monopoly	120 - 200 €
Metal (acero inoxidable, aluminio)	Muy duradero y pesado, usado en ediciones de lujo.	Yahong Games, Dobeta Games	Ediciones coleccionistas de Monopoly, Poker de lujo	500 € o más

---

Para este proyecto, el material más adecuado para la fabricación de las cartas es la cartulina de 300 gr, ya que ofrece una excelente relación entre calidad, durabilidad y coste. Este gramaje es uno de los más utilizados en la industria de los juegos de mesa, lo que lo convierte en un estándar consolidado por su resistencia al uso frecuente y su facilidad para recibir acabados como laminados o texturizados. Además, al tratarse de un material ampliamente disponible en el mercado, su accesibilidad resulta ventajosa tanto en términos de producción a gran escala como para eventuales reposiciones, asegurando así la viabilidad y sostenibilidad del proyecto.



---

## Tablero

En cuanto al tablero, es necesario otro material más grueso y resistente pero que permita ser doblado y cortado sin problema.

### 1. Cartón prensado.

Este es el material estándar para la industria de los juegos de mesa. Se caracteriza por su resistencia y estabilidad, especialmente cuando se utiliza un grosor de 2 mm o superior. Permite impresiones a color con diferentes acabados y se pliega fácilmente en varias secciones, lo que facilita su almacenamiento en la caja.

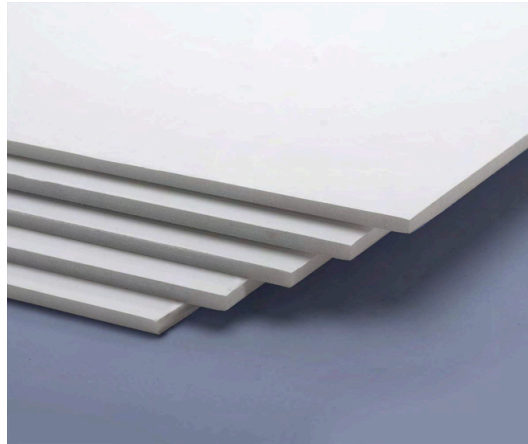
Es un material económico, fácil de producir y proporciona un acabado profesional y limpio, aunque es sensible a la humedad y los bordes pueden desgastarse si no tienen un cuidado adecuado.



---

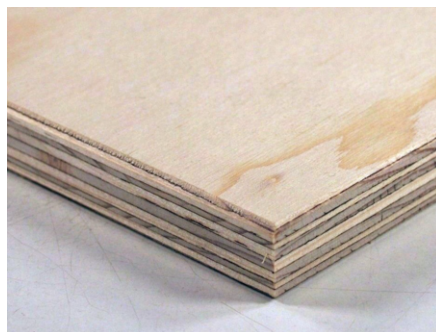
## 2. Cartón pluma.

Formado por una plancha de espuma recubierta con papel, es un material ligero y muy utilizado en prototipos o ediciones artesanales. Su grosor aporta rigidez y volumen siendo ligero y fácil de troquelar y doblar. Aunque al ser un papel que recubre al cartón, cabe la posibilidad de que se despegue.



## 3. Madera contrachapada.

Una opción más “premium”, que aporta durabilidad y un acabado de alta calidad. Permite grabados o cortes láser y transmite sensación de producto exclusivo. Es una elección con gran resistencia y una muy buena estética, dando sensación de ser un producto más artesano o incluso de lujo. Todo esto hace que el coste de su producción sea demasiado elevado para este proyecto, además de que al ser pesado podría contribuir a una mala ergonomía de las piezas, ya que recordemos que el juego contiene piezas móviles que van a estar en continuo movimiento.

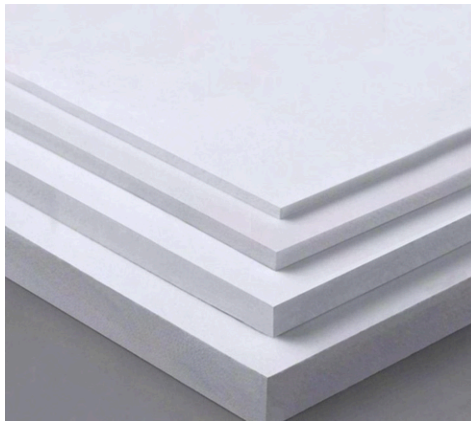


---

#### 4. PVC espumado

Se trata de un material sintético ligero, impermeable y muy duradero. Permite impresión directa o aplicación de vinilos de alta calidad, además de resistencia al agua y a la deformación y buena ligereza.

Sus desventajas serían que no es sostenible medioambientalmente, y que por su precio, no saldría rentable para producciones pequeñas como podría ser esta inicialmente.



En conclusión, para un proyecto como este, el cartón prensado es la opción más viable para una producción estándar, mientras que el cartón pluma puede ser útil en fases de prototipado. Opciones como la madera o el PVC se orientan más a ediciones especiales, de coleccionista o de alta gama.

---

## Envase

Para el envase del juego se utilizará, el cartón compacto, ya que es la opción más viable, por su resistencia, fácil manejo y coste, además de que es un material fácil de adquirir siendo este el más utilizado en productos de la industria y fuera de esta.

Es un material que cuenta con un espesor de 1.5 mm, sin sumar el papel, con el diseño e información del juego, que se pegará encima y una pequeña capa de plástico superior para la protección de la impresión.



---

## Recursos empleados

Todos estos diseños, tanto las ilustraciones de las cartas, el arte del tablero, el diseño de la caja y cualquier dibujo contenido en este proyecto han sido hechos a mano por medios digitales y tradicionales en su totalidad por Daniel Fernández Miró, y sin ninguna asistencia de Inteligencia Artificial.

Se han utilizado los siguientes medios y programas:

- Clip Studio Paint
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign

## Agradecimientos

Para terminar este proyecto y dejar que la última gota de tinta empape el papel de esta historia, me gustaría agradecer a Ignacio Lopez Fornies, director del proyecto, por la ayuda y consejos que llevaron a que este juego se hiciera realidad.

También a mis padres y hermana por apoyarme constantemente sin tener que pedirselo. Y a mis amigos: al consejero, amigo y conductor de la "Buisaneta", a

# **ANEXO II**

## **Cartas**

**3R**

La basura tiene alma. Puedes usar una carta descartada o utilizada una vez por partida.

**AL PAN, PAN...**

Si mueres, revives al siguiente turno con una vida y una carta de recurso aleatoria.

**HECHICERO MALDITO**

Cuando dañes a un jugador en combate, otro a 5 casillas caminables o menos también perderá la misma cantidad de vida.

**ARMADURA TCH-TCH**

Obtienes +2 vidas al obtener esta carta.

**CARNET FALSO**

Eres un pringao... y ya.

**CHISME CHISME**

Eres tan cotilla que puedes ver las cartas de los jugadores que estén a menos de 3 casillas de distancia hasta 3 veces por partida.

**EL 87**

Cada vez que asustes a alguien le robas 2 cartas al azar.

**EL TÓXICO**

Por cada vida que pierdas, robas una carta del mazo de Recurso por despecho.

**TESTAMENTO**

Ser buena gente tiene recompensa. Siempre que ayudes a otro jugador, robas una carta extra.

**THE D IS SILENT**

Puedes entrar en combate con otro jugador a una distancia menor de 5 casillas hasta 3 veces por partida.

**VENGANZA**

Obtienes +3 cartas de Recurso al obtener esta carta.

**NO TENGO ENEMIGOS**

Puedes recuperar 1 de vida por cada carta de ataque que descartes de tu mano.

**RESPIRACIÓN DEL CAZADOR**

3 veces por partida, puedes atacar ignorando cualquier defensa.

**LANZAMONEDAS**

Quema el metal. Puedes moverte 2 casillas más por cada carta de Recurso que descartes.

**HEROE DEL INFIERNO**

Te alimentas de la sangre de tu enemigo. Por cada punto de vida que quitas a otro jugador, robas una carta.

**AGUJERO NEGRO**

El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.

**AGUJERO NEGRO**

El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.

**ARE YOU SHINING JUST FOR ME?**

Todos los jugadores roban una carta de recurso.

**DESTRUCTOR DE MUNDOS**

Todos los jugadores descartan las cartas de su mano y cogen la misma cantidad que tenían del mazo.

**ECLIPSE**

Todos los jugadores pierden una vida excepto los que tienen 1.

**GIGANTES DE VERDAD**

Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.

**OH ROMEO...**

Durante un turno, todo lo que digas debe ser en prosa o pierdes 1 vida.

**REXY APARECE**

No puedes moverte hasta el próximo turno.

**ROJA O AZUL**

Tira un dado, si sale par pierdes una vida, si sale impar no pasa nada.

**SILENCIO CORDERITO**

Durante un turno, no puedes hablar o pierdes una vida.

**TODO POR LA TARTA**

El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona.

**TORMENTA EN ÍTACA**

Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.

**TORMENTA EN ÍTACA**

Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.

**UN POQUITO DE POR FAVOR**

Todos los jugadores deben dar 1 carta al jugador con menos vidas (en caso de empate, quien saque más al tirar un dado).

¡CUIDADO!



El atacante se resbala y se inflige el daño a sí mismo. En caso de que no te ataquen esta carta no tiene efecto.

BOMBERO LEÓN



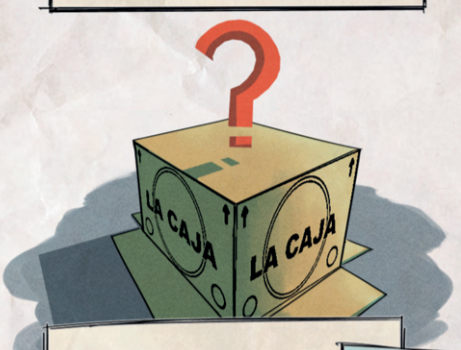
Puedes atravesar un muro.

BRÚJULA DEL CAPITAN



Mira las tres próximas cartas del mazo de Destino y reorganízalas.

CAJA A



La próxima carta de Destino no tiene ningun efecto en ti.

DO IT



Obligas a 2 jugadores a entrar en combate, independientemente de la distancia a la que estén entre ellos.

ESCAPASTE SIN PROBLEMA



Evitas todos los daños en un combate y huyes moviéndote 3 casillas.

ESCUDO DEL CAPI



Bloquea un ataque.

FLECHA DE CUPIDO



Dos jugadores a tu elección pasan a estar ligados hasta el próximo turno.

HELLO, SIDNEY



Atacas al rival, quitándole 1 vida.

HOQUERA



Descansas y recuperas 1 vida.

INTERCAMBIO EQUIVALENTE



Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

IS DANGEROUS TO GO ALONE



Mira las 3 próximas cartas de recurso y reorganízalas.

LA VOZ DEL DESIERTO



Elige un jugador. En su próximo turno solo podrá moverse 1 casilla.

NUH UH



Anula la última acción de otro jugador. Puede usarse en cualquier momento.

PARKOUR



Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.

ROBO DE COCHE



Infliges 1 de daño. Pase lo que pase, robas 1 carta al azar del rival.

SALIR, BEBER...



Robas una carta de Recurso del mazo y sueltas una frase poética; si otro jugador se ríe, también robas una carta de su mano al azar.



¡SMASH!



Infliges 2 puntos de daño al rival, pero pierdes 1 vida. Si el rival bloquea el ataque con "Escudo del Capi" solo perderá 1 vida.



TODO MIO



Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.



/tp



/tp Custodio

Intercambias el sitio con otro jugador que esté a menos de 8 casillas caminables de ti.



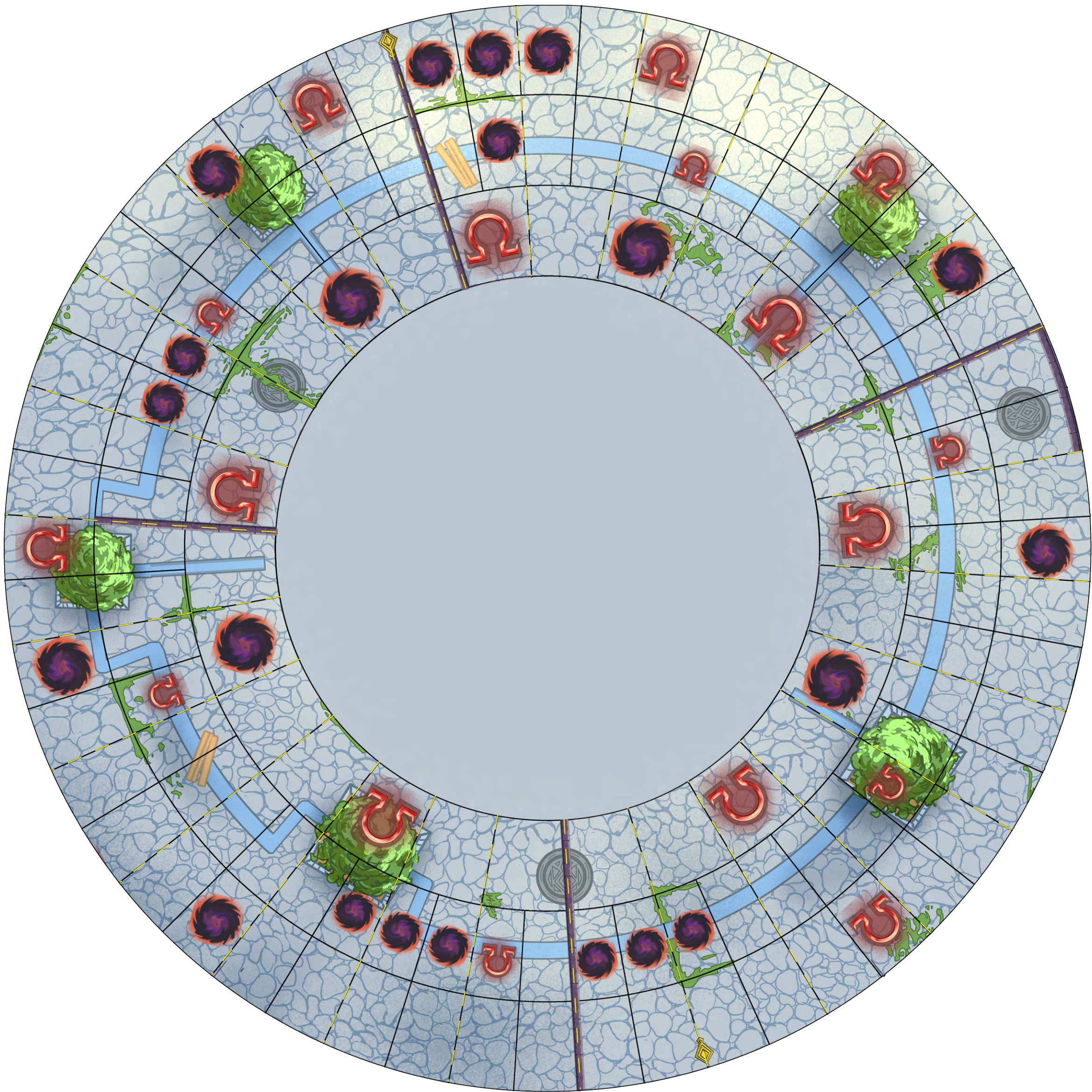
**ANEXO III**

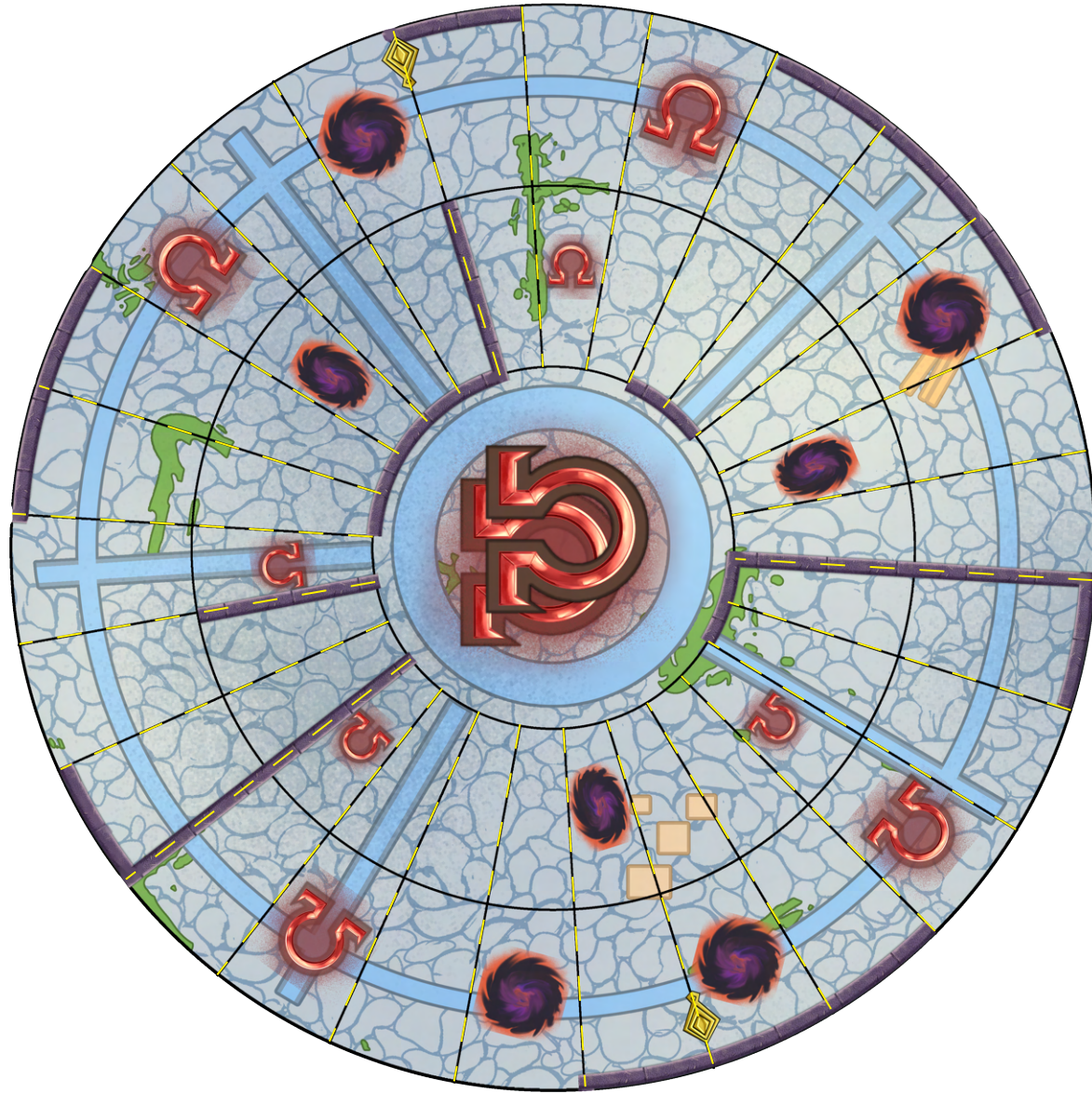
**Archivo a**

**imprimir del**

**Tablero**







# **ANEXO IV**

# **Reglamento del juego**



*Creado e ilustrado por Daniel Fernández Miró*



# REGLAMENTO

## INTRODUCCIÓN

Ejem... ¿Eiou?... ¿funciona?... ¿sí? Venga.

*Os saludo, mis Custodios. Siento interrumpir vuestro descanso, pero tengo malas noticias para vosotros.*

*El Gran Compendio ha sido robado de la Gran Biblioteca. Como ya sabréis, este libro contiene todas las historias pasadas, presentes y futuras, reales o ficticias que se podrán contar, por lo que su desaparición es un asunto de máxima importancia.*

*Para empeorar el asuntito, el ladrón no ha sido precisamente cuidadoso y, durante la huida, ha ido dejando páginas del libro por todas partes. Y claro, no son simples hojas: estos fragmentos están alterando nuestro mundo, haciendo realidad las historias que contenían: tragedias, hazañas, desafíos, héroes y villanos... que solo los más listos y espabilados de vosotros podréis superar.*

*Para ayudaros, os daré un Origen a cada uno. Podréis utilizar lo que los protagonistas de estas historias aprendieron en su momento, además de fragmentos de relatos que aún conservo en mi almacén para echaros una mano en el viaje. Os harán mucha falta.*

*Ah, y sí... sé lo que estáis pensando: "¡Trabajo en equipo y el poder de la amistad!" ¡JA! Vamos, que nos conocemos. En cuanto pongáis un pie ahí fuera, vais a robaros, pelearos y probablemente sembrar el caos entre el grupo, cual "Gremlins" trasnochados. ¿Y sabéis qué? Me parece bien. Competid todo lo que queráis. El que me traiga El Gran Compendio primero, recibirá un deseo.*

*Podrá pedir cualquier cosa: montañas de oro, noches de jolgorio o incluso... no sé... un cigarro de menta o durum mixto.*

*Mucha suerte.*

*¿Cómo se apaga esto? Espera... ah, vale, ya... ¡AMANDA, TRÁEME UN CAFÉ!*

# COMPONENTES DEL JUEGO

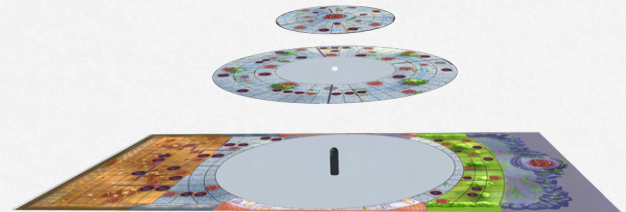
1 Base del Tablero  
Eje Central  
Soportes de anillos: 1 Exterior/ 1 Interior  
1 Eje central  
Anillos: 1 exterior/ 1 interior  
63 Vidas

8 Fichas de Custodio  
2 Dados  
1 Gran Compendio  
124 Cartas de Recurso  
75 Cartas de Destino  
20 Cartas en blanco  
15 Cartas de Origen

## MONTAJE



1. Una vez desplegada la base del tablero, lo primero es fijar el eje en el tablero, pasándolo a través de los soportes de los anillos por los agujeros correspondientes.



2. Después se colocarán los anillos encima.



3. Por último se colocará la Ficha del Libro o El Gran Compendio en la casilla final.

# OBJETIVO

El objetivo de la partida de Mil Tintas es devolver el Gran Compendio a su lugar original, llegando a la guarida del ladrón y trayéndolo de vuelta, o robándolo a otro jugador por el camino.

Ganará el jugador o equipo que consiga tener el libro al final, o el último que quede en pie.

## MODOS DE JUEGO

Hay 2 maneras de jugar a Mil Tintas.  
Todos Contra Todos y Por Equipos.  
Los equipos pueden ser de 2 a 4 jugadores.



# INICIO

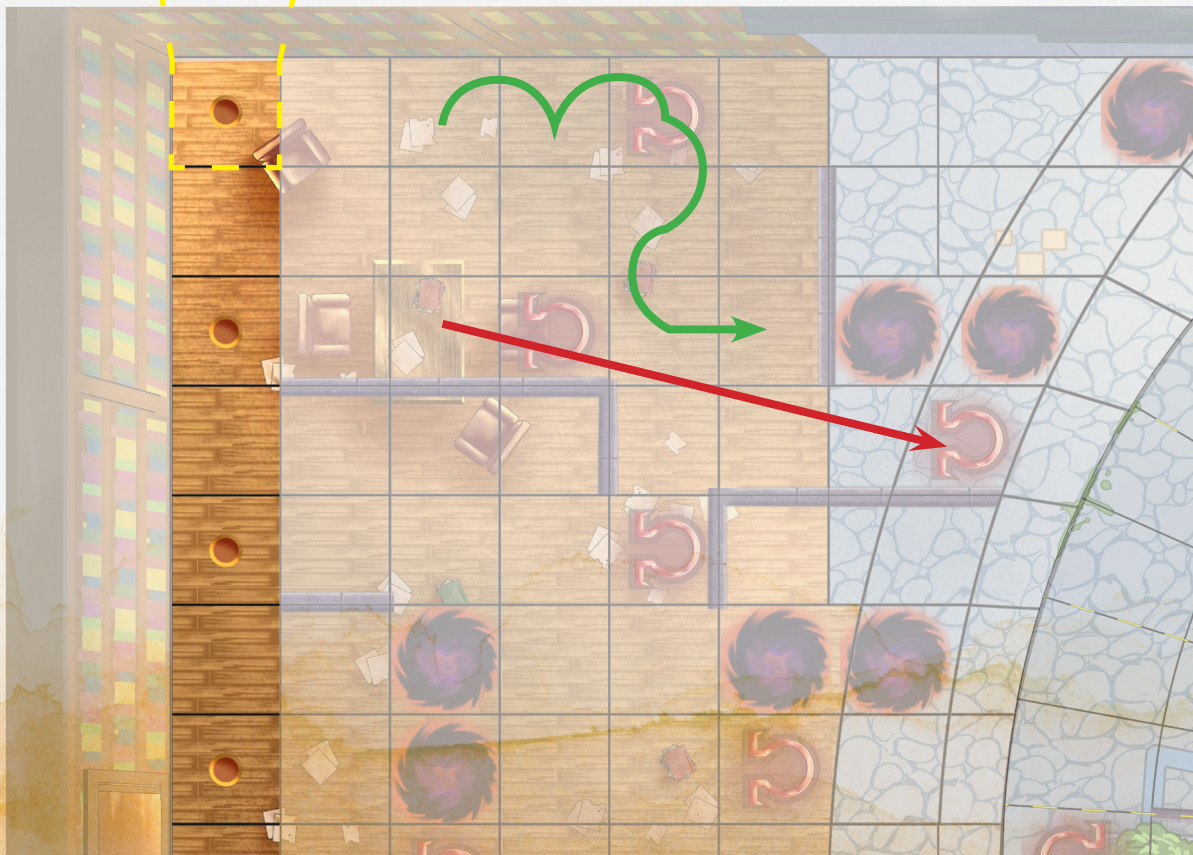
Una vez montado el tablero, se barajearán los 3 mazos de cartas sin mezclarlos, y se colocarán bocabajo en la mesa, y los jugadores situarán sus fichas de Custodio en las casillas de inicio.

Empezará el jugador que pueda nombrar más películas de Ryan Gosling... o quién saque un mayor número al tirar un dado.

Linea de Inicio



Movimiento incorrecto  
Movimiento correcto

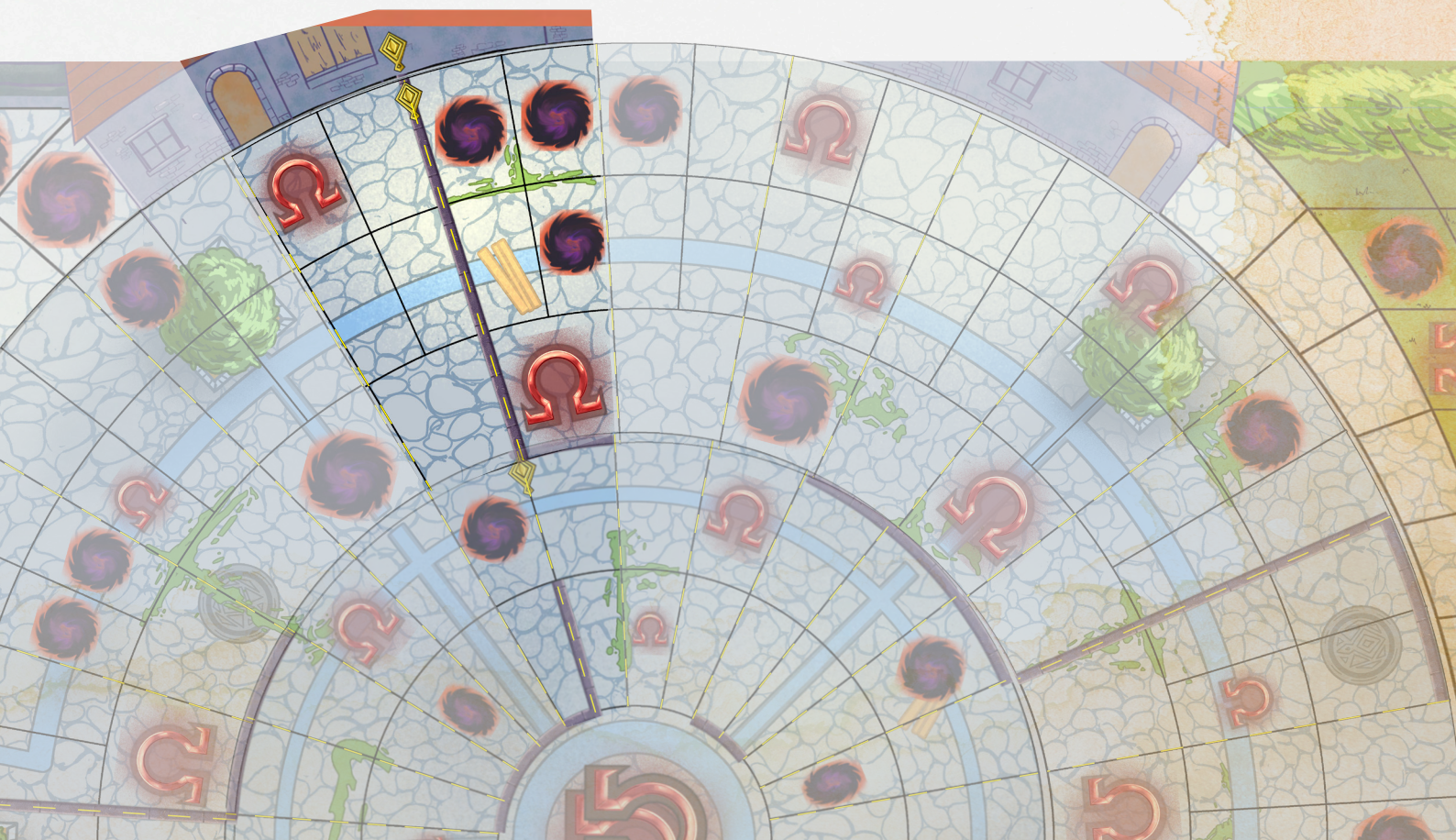


## GIROS DEL TABLERO

*Ambos anillos podran girar en ambas direcciones hasta 6 secciones como máximo. Las secciones están marcadas por las líneas amarillas discontinuas.*

## TABLERO

*Para alinear los anillos se usará la marca de Custodios como referencia.*



# MÁS TABLERO

El tablero de Mil Tintas se compone de 6 zonas principales:

## La Biblioteca (zona 1).

En esta primera zona está prohibidísima la violencia. Hasta que un jugador no haya salido de esta zona no podrá entrar en combate. En el caso en el que dos jugadores salgan y vuelvan a entrar en la zona, el combate estará permitido entre ellos.


Una vez alguien coja el Gran Custodio la violencia estará permitida en cualquier zona del tablero.

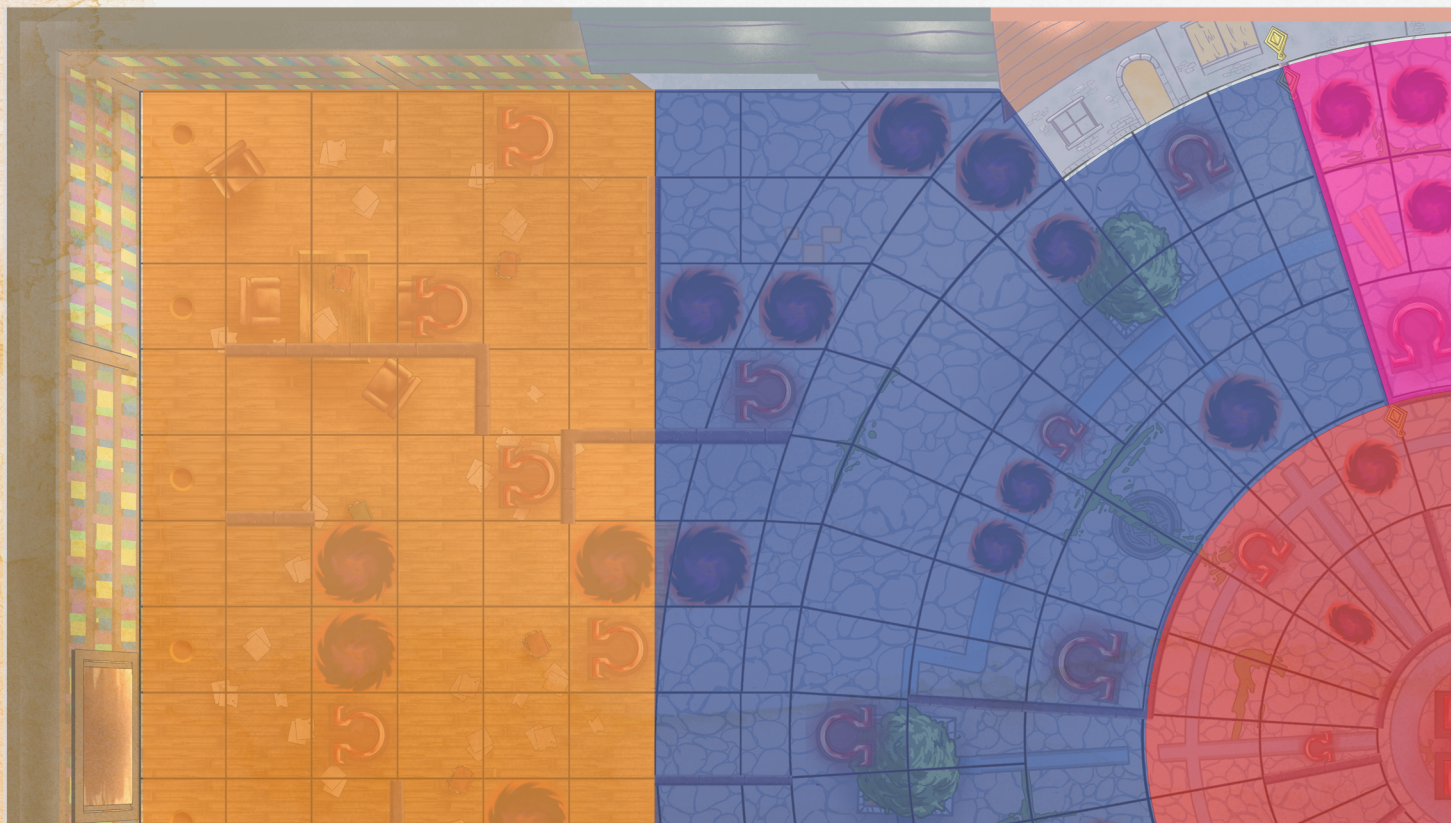
## Ciudad Norte (zona 2)

## Ciudad Sur (zona 3)

## Ciudad Centro (zona 4)

Estas 3 zonas están compuestas principalmente de los anillos.

A lo largo de la partida, los anillos irán girando, pero las fronteras entre zonas se mantendrán estáticas. Para saber en cual de las zonas está un jugador, es necesario fijarse en las marcas  en los laterales del tablero.



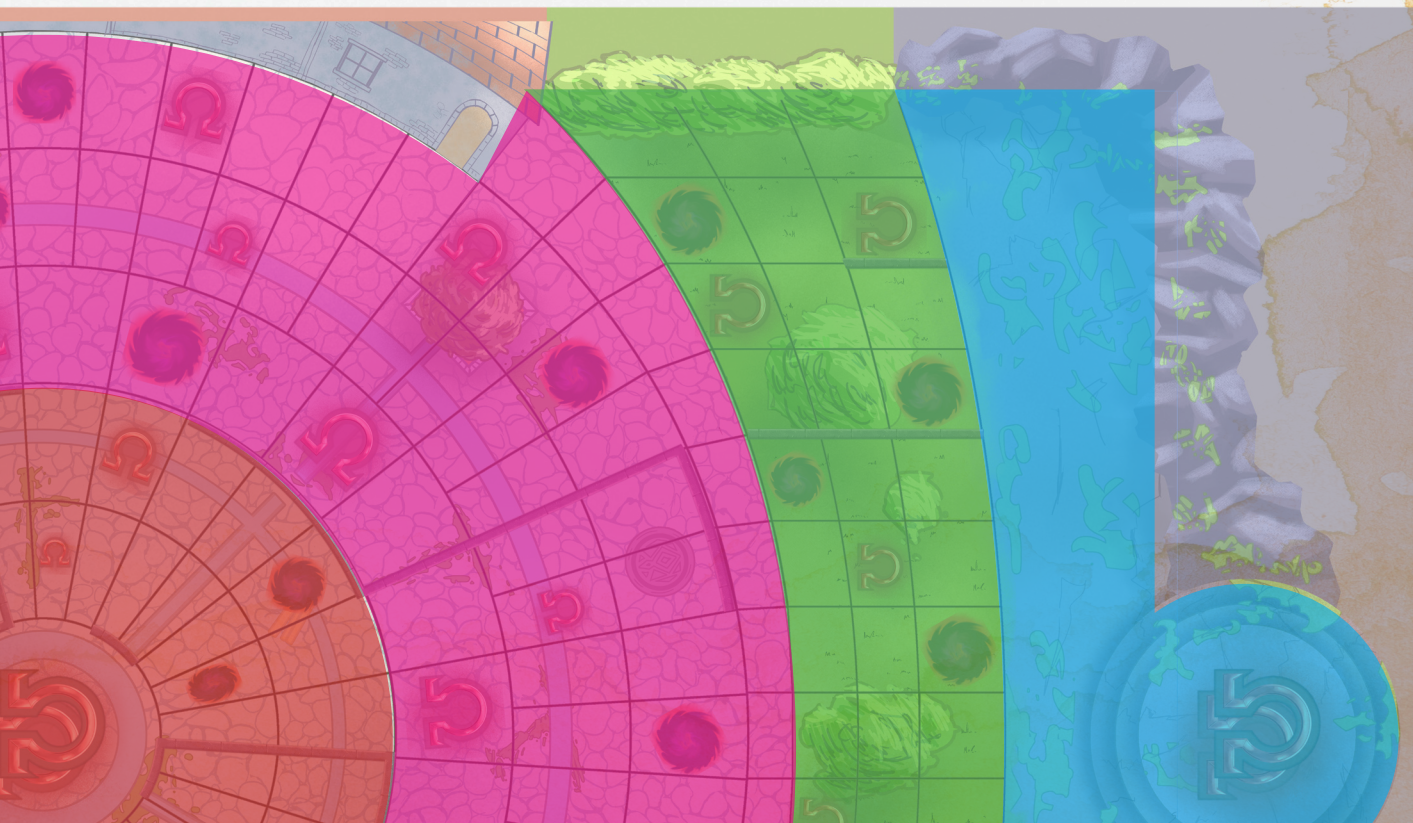
La división de estas zonas es importante para los efectos de algunas cartas.

### Las afueras (zona 5)

Al final de esta zona se encuentra el Libro tan ansiado.

### Casilla del Libro.

Toda esta zona cuenta como una sola casilla, que está conectada a todas las que hacen contacto con ella.



# CASILLAS



CASILLAS EN BLANCO

No pasa nada al pisarlas. Ya se ha secado lo fregado, así que, corre cuanto quieras, cual cervatillo en el bosque. Cualquier casilla que no tenga un símbolo de los posteriores contará como Casilla en Blanco en todos los efectos.



CASILLAS DE VACIO

Estas casillas no pueden pisarse. El Gran Compendio, no solo ha alterado la realidad creando eventos de historias sino que también ha borrado fragmentos del mundo.



MUROS

No pueden ser atravesados normalmente. (Manue no te arrime a la pared).

## CASILLA DE DESTINO



Cuando un Custodio pisa una casilla de este tipo, la activará. Al activarla el jugador cogerá la carta superior del Mazo de Destino y se aplicará su efecto.

La casilla en la que se encuentra el Gran Compendio y la casilla del centro de los anillos son Casillas de Destino dobles, es decir al pisarlas se activarán 2 Cartas de Destino.



### IMPORTANTE

Una Casilla de Destino se mantendrá activada mientras haya un jugador sobre ella. No podrá volver a ser activada hasta que no haya nadie pisándola.

Un jugador no podrá activar la misma Casilla de Destino en el mismo turno.

Antes de empezar la aventura, los Custodios recibirán:

- 1 Carta de Origen aleatoria cada uno (que no podrá cambiarse).
- 3 Cartas de Recurso
- 5 vidas



## IMPORTANTE

Es recomendable pisar las casillas una a una, de manera que los efectos de las Cartas de Destino activadas y las Cartas de Recurso utilizadas se apliquen en el momento adecuado. Así que despacito y con buena letra.

## TURNOS

11

Durante un turno, el jugador puede Moverse, usar las Cartas de Recurso que quiera, entrar en combate con otro jugador y cargar con el Libro si está a su alcance.

Un turno termina, cuando el jugador no pueda o quiera moverse más y no quiera utilizar ninguna Carta de Recurso de su mano, o al terminar un combate. Al finalizar, dicho jugador robará una Carta de Recurso si es posible.

## MOVIMIENTO

Los Custodios pueden moverse en cualquier dirección, adelante, atrás y a los lados, excepto en diagonal, debe ser por el Libro mágico... o algo.

Para determinar cuantas casillas se mueve un jugador, se tirarán 2 dados. La suma de ambos resultados será el máximo número de casillas que podrá avanzar.

Puede moverse menos casillas si lo desea o incluso quedarse quieto. En NINGÚN caso el jugador podrá ACABAR el turno en una casilla que ya haya pisado en ese mismo turno.



# CARTAS DE ORIGEN

Los jugadores recibirán una Carta de Origen cada uno al inicio de la partida y de manera aleatoria. La carta que reciban será permanente, a excepción de la primera persona que recoja el Gran Compendio, la cual podrá cambiar por otra del mazo o de otro jugador.

Estas cartas proporcionan una habilidad o ventaja especial que podrá usarse en cualquier momento del turno de un jugador.

## EFECTOS

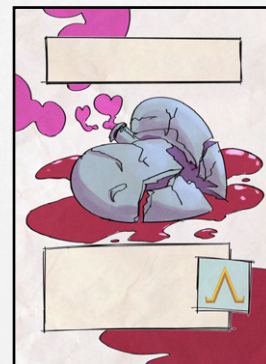


**AL PAN, PAN...**

Si mueres, revives al siguiente turno con una vida y una carta de recurso aleatoria.

**EL TÓXICO**

Por cada vida que pierdas, robas una carta por despecho.



**HÉROE DEL INFIERNO**

Te alimentas de la sangre de tu enemigo. Por cada punto de vida que quitas a otro jugador, robas una carta.

**LANZAMONEDAS**

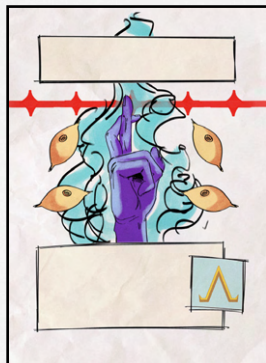
Quemas el metal. Puedes moverte 2 casillas más por cada carta de Recurso que descartes.

**CHISME CHISME**

Eres tan cotilla que puedes ver las cartas de los jugadores que estén a menos de 3 casillas de distancia hasta 3 veces por partida.

**HECHICERO MALDITO**

Al quitarle vida a un rival en combate.

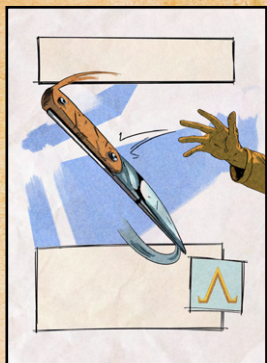
**TESTAMENTO**

Ser buena gente tiene recompensa. Siempre que ayudes a otro jugador, robas una carta extra.

**3R**

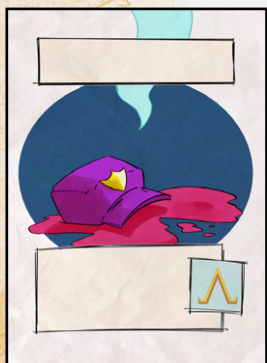
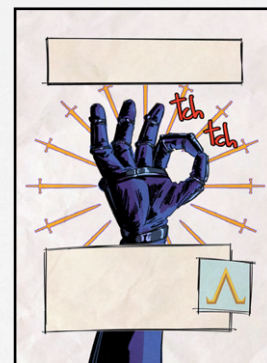
La basura tiene alma. Puedes usar una carta descartada o utilizada una vez por partida.



**NO TENGO ENEMIGOS**

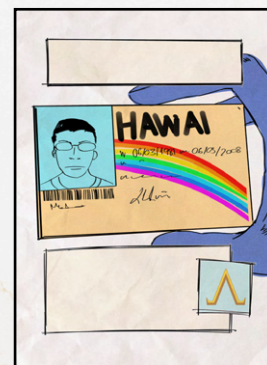
Puedes recuperar 1 de vida por cada carta de ataque que descartes de tu mano.

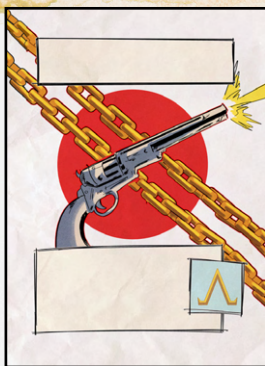
**ARMADURA TCH-TCH**  
Tienes 2 vidas más al comienzo de la partida.

**EL 87**

Cada vez que asustes a alguien le robas 2 cartas al azar.

**CARNET FALSO**  
Eres un pringao... y ya.





### THE D IS SILENT

*Puedes entrar en combate con otro jugador a una distancia menor de 5 casillas hasta 3 veces por partida.*



### RESPIRACIÓN DEL CAZADOR

*3 veces por partida, puedes atacar ignorando cualquier defensa.*



### VENGANZA

*Obtienes +3 Cartas de Recurso al obtener esta carta, pero eres huérfano...*

# CARTAS DE DESTINO

## AGUJERO NEGRO

El anillo exterior se mueve e tantos sectores como número saques al tirar un dado en el sentido indicado en la carta.

## TORMENTA EN ÍTACA

El anillo interior se mueve tantos sectores como número saques al tirar un dado en el sentido indicado en la carta.



## APARECE REXY

No puedes moverte hasta tu próximo turno.

## ROJA O AZUL

Tira un dado, si sale par pierdes una vida, si sale impar no pasa nada..



## OH ROMEO

Durante un turno, todo lo que digas debe ser en prosa o pierdes 1 vida.

## TODO POR LA TARTA

El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona (sin activarla).





### GIGANTES DE VERDAD

Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.

### ECLIPSE

Los jugadores con más de 2 vidas pierden una.



### DESTRUCTOR DE MUNDOS

Todos los jugadores descartan las cartas de su mano y cogen la misma cantidad que tenían del mazo.

### UN POQUITO DE POR FAVOR

Todos los jugadores deben dar 1 carta al jugador con menos vidas.

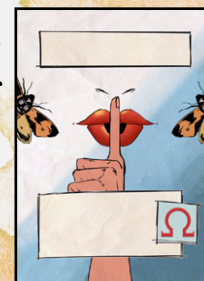


### ARE YOU SHINING JUST FOR ME?

Todos los jugadores roban una carta de recurso.

### SILENCIO CORDERITO

Durante un turno, no puedes hablar o pierdes una vida.



# CARTAS DE RECURSO

Durante su turno, un jugador puede utilizar tantas Cartas de Recurso como vea necesarias y en CUALQUIER MOMENTO durante su turno (antes o después de tirar los dados, durante el movimiento o al acabarlo...).

Como máximo, los jugadores podrán tener en su posesión hasta 7 cartas (excepto en el caso en que el jugador tenga en su posesión El Gran Compendio, que podrá llevar hasta 10).

Al finalizar cada turno, si es posible, el jugador robará una Carta de Recurso del mazo.

## IMPORTANTE

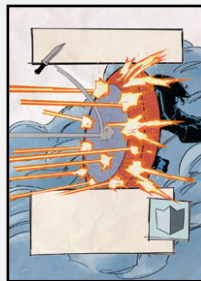
En el caso en el que un jugador tenga más de 7 Cartas de Recurso en su mano, debido a que posee el Gran Compendio, y lo pierda, no será necesario descartar las cartas sobrantes, sino que podrá utilizarlas con normalidad hasta que vuelva a tener 7 o menos.

No pueden usarse Cartas de Recurso durante el primer turno de cada Jugador.

Puedes intentar mirar las cartas de los demás. Otra cosa es que puedas dormir por la noche.

# EFECTOS

## DEFENSA



**ESCUDO DEL CAPI**  
Bloquea un ataque.



**¡CUIDADO!**  
El atacante se resbala y se inflige el daño a sí mismo. En caso de que no te ataquen esta carta no tiene efecto.



**ESCAPASTE SIN PROBLEMAS**  
Evitas todos los daños en un combate y huyes moviéndote 3 casillas.

## IMPORTANTE

Si un jugador posee 2 Cartas de Recurso iguales en su mano, podrá descartarlas a cambio de coger una de las 3 cartas superiores del Mazo de Recurso.

## ATAQUE



**HELLO, SIDNEY**  
Atacas al rival,  
quitándole 1 vida.



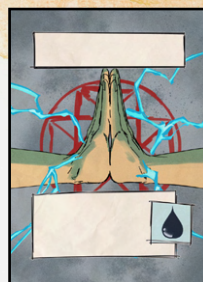
**¡SMASH!**  
Infliges 2 puntos de  
daño a un jugador,  
pero pierdes 1 vida.  
Si el rival bloquea con  
“Escudo del Capi” solo  
perderá 1 vida. Si el  
ataque es devuelto con  
“¡CUIDADO!”, recibes 2  
de daño en total. Si el  
ataque alcanza a más  
de un jugador, solo  
perderás 1 vida por el  
retroceso.



**ROBO DE COCHE**  
Infliges 1 de daño. Pase  
lo que pase, robas 1  
carta al azar del rival.

## RECURSO

19



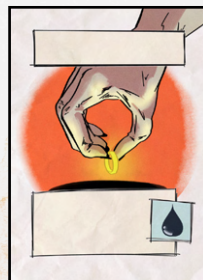
**INTERCAMBIO  
EQUIVALENTE**  
Descarta 2 cartas de tu  
mano (sin contar esta)  
para ganar 1 vida, o  
sacrifica 1 vida para robar  
2 cartas.



**SALIR, BEBER...**  
Robas una carta de  
Recurso del mazo y sueltas  
una frase poética; si otro  
jugador se ríe, también  
robas una carta de su  
mano al azar.



**/TP**  
Intercambias el sitio con  
otro jugador que esté  
a menos de 8 casillas  
caminables de ti.



**TODO MIO**  
Elige, al azar, una carta  
de otro jugador y robasela.

## LA VOZ DEL DESIERTO

Elige un jugador. En su próximo turno solo podrá moverse 1 casilla.



### BRÚJULA DEL CAPITÁN

Mira las tres próximas cartas del mazo de Destino y reorganízalas.

### PARKOUR

Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.



### BOMBERO LEÓN

Puedes atravesar un muro.

### DO IT

Obligas a 2 jugadores a entrar en combate, independientemente a la distancia a la que estén entre ellos.





**IS DANGEROUS TO GO ALONE**  
Mira las 3 próximas cartas de recurso y reorganizarlas.

**NUH UH**

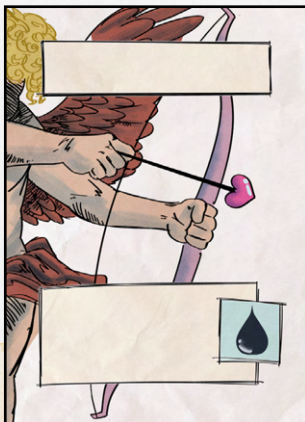
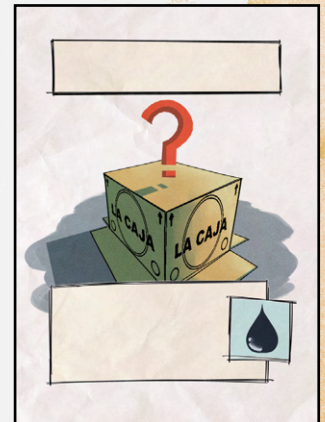
Anula la última acción de otro jugador.  
Puede usarse en cualquier momento.



**HOGUERA**  
Descansas y recuperas 1 vida.

**CAJA A**

La próxima carta de Destino no tiene ningún efecto en ti.



**FLECHA DE CUPIDO**  
Dos jugadores a tu elección pasan a estar ligados hasta el próximo turno.

**Efecto LIGADO:**

Dos jugadores quedan vinculados. A partir de ese momento, cualquier efecto que afecte a uno de ellos también afectará al otro. Por ejemplo, si uno pierde una vida o descarta una carta, el otro deberá hacer lo mismo

# COMBATE

Un combate comienza cuando 2 jugadores pisan la misma Casilla. **INTERACCIONES**

Ambos jugadores podrán llegar a una tregua o negociar unas condiciones para evitar conflictos. Si las negociaciones fallan, la violencia comenzará.

Un combate se resolverá en un instante. Ambos jugadores elegirán una carta de Recurso de su mano, la revelarán A LA VEZ y se aplicaran los efectos de cada una.

Hay 3 tipos de Carta de Recurso que pueden usarse en un combate.

- Ataque (que hacen daño al rival).
- Defensa (que bloquean o evitan un ataque).
- Recurso (que, en combate, no tienen efecto, sino que podrán ser utilizadas como farol).

Tras un combate las cartas utilizadas serán descartadas.

Los efectos de las cartas solo se cumplirán si estas son de Ataque o de Defensa, en el caso en el que un jugador use otra Carta de Recurso, simplemente se descartará.

- Una carta de **ATAQUE** ganará a una carta de **RECURSO**.



- Una carta de **DEFENSA** bloqueará una carta de **ATAQUE** (aunque dependiendo de las cartas utilizadas se podrán dar interacciones especiales).



- Dos cartas de **ATAQUE** no se bloquearán entre ellas, sino que ambos jugadores sufriran los daños correspondientes.



- Dos cartas de **DEFENSA** no tendrán efecto (excepto "Escapaste sin problemas", que permite al jugador moverse 3 casillas tras el combate).



## INTERACCIONES ESPECIALES

*"Smash" VS "Escudo del Capi"*

*El ataque no es bloqueado completamente, por lo que el defensor recibe 1 de daño y el atacante 1 de daño, también, por el retroceso del ataque.*

*"Smash" VS "¡Cuidado!"*

*El atacante recibe 2 de daño.*

*"Smash" VS "Escapaste sin problemas"*

*El atacante recibe 1 de daño por el retroceso del propio ataque.*

*"Robo de coche" VS "Escudo del Capi"*

*"Robo de coche" VS "¡Cuidado!"*

*"Robo de coche" VS "Escapaste sin problemas"*

*En todas estas interacciones, el defensor no sufrirá daños pero el atacante siempre le robará una carta.*

## FIN DEL COMBATE

*Las cartas utilizadas serán descartadas y los jugadores serán empujados 3 casillas caminables por el rival en los siguientes casos:*

- En cualquier ocasión en la que, en combate directo, un jugador sea herido por otro.*
- Si un jugador utiliza "Escudo del Capi" siempre empujará al otro, excepto cuando el rival use "Escapaste sin problemas".*

*Si uno de los dos jugadores posee el Gran Compendio y es herido por el otro jugador, el libro le será robado.*

# EL GRAN COMPENDIO

Aquí se detallará todo lo referente al libro tan ansiado y maravilloso, al Gran Compendio.

Cuando un jugador pise la misma Casilla en la que se encuentra el libro, lo recogerá automáticamente y recibirá las ventajas correspondientes.

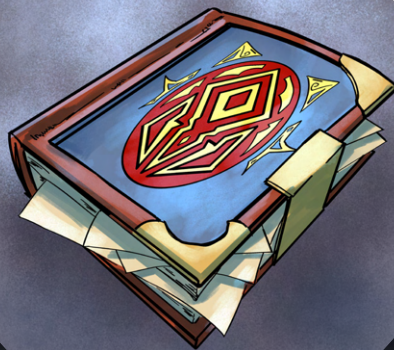
Llevar el libro permitirá al jugador tener hasta 10 Cartas de Recurso en la mano como máximo y, además, robará 3 cartas del Mazo.

El primer jugador que llegue al final del tablero, recogiendo el Gran Compendio podrá cambiar su Carta de Origen por la de otro jugador o una del mazo si lo desea.

Para conseguir el libro por la fuerza, un jugador deberá quitarle, al menos, 1 punto de vida al portador del libro en combate.

Para pasar el libro a un miembro de tu equipo deberás estar en una casilla adyacente a él. No se podrá pasar el libro en diagonal.

En caso de que el portador del Gran Compendio muera por causas distintas a un combate directo, el libro se quedará en la última casilla pisada por el jugador.

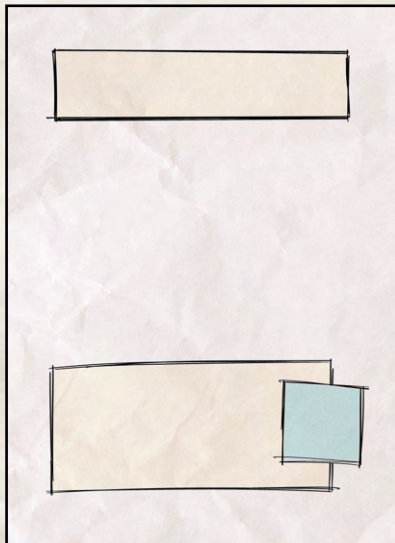


# CARTAS PROPIAS

El juego incluye cartas en blanco para que los jugadores puedan diseñar las suyas propias.

A la hora de crear una carta puedes inspirarte en fragmentos de historias de ficción, en referencias a obras que te gusten o incluso en experiencias personales.

También puedes inventar algo completamente nuevo: ¡sé creativo! No te limites a las cartas ya existentes; añade mecánicas originales que sorprendan y den más vida a la partida. Por ejemplo, una carta de Recurso que deba pasarse disimuladamente a otro jugador, y que castigue a quien la conserve al final de la partida.



Pasos para crear una carta:

1. Escribe en ella un título y un efecto.
2. Añade un dibujo (hazlo lo mejor que puedas, ¡no importa si no eres artista!).
3. Decide en qué mazo irá tu carta, según su función:
  - Origen: otorgan efectos permanentes a un jugador durante toda la partida.
  - Destino: se activan cuando un jugador cae en una Casilla de Destino, con efectos positivos o negativos que pueden afectar a uno o a todos los jugadores.
  - Recurso: funcionan como “objetos” que los jugadores pueden usar durante sus turnos.

Validación de la carta:

Antes de empezar la partida, lee en voz alta el efecto de tu carta para que los demás jugadores decidan si es válida.

Evita crear efectos demasiado poderosos que puedan desbalancear el juego. Si la mayoría está de acuerdo, coloca la carta en el mazo correspondiente, barajalo y... ¡a jugar!

# FINAL DE LA PARTIDA

*¡Un Custodio ha conseguido volver con vida al inicio de la biblioteca con el libro en sus manos!*

*¡¡¡TCHEEEH!!!... Espera, que esto no ha acabado.*

*Para poder declarar la victoria y reclamar el tan esperado deseo, el jugador deberá EMPEZAR un turno en la línea inicial del tablero; es decir, una vez llegue, deberá esperar hasta el siguiente turno para declararse vencedor. El resto de Custodios tendrá una última oportunidad para llegar a cualquiera de las casillas de la línea inicial y retar a un combate al portador.*

*En este momento, los combates no serán de una sola ronda, sino al mejor de 3 asaltos. El jugador que más asaltos gane, o el que sobreviva, se hará con el poder del Libro. Si alguno de los dos jugadores no tiene cartas suficientes, podrá robar del Mazo de Recurso las cartas necesarias. El jugador que aguante vivo y con el libro en su control hasta el final de ese turno será el ganador de MIL TINTAS.*

*El jugador que llegue a la línea inicial será inmune a todos los efectos de las Cartas de Recurso y Destino activadas durante ese turno.*



## *CREDITOS*

*Diseño de juego, diseño gráfico e ilustraciones -Daniel Fernández Miró*

**ANEXO V**

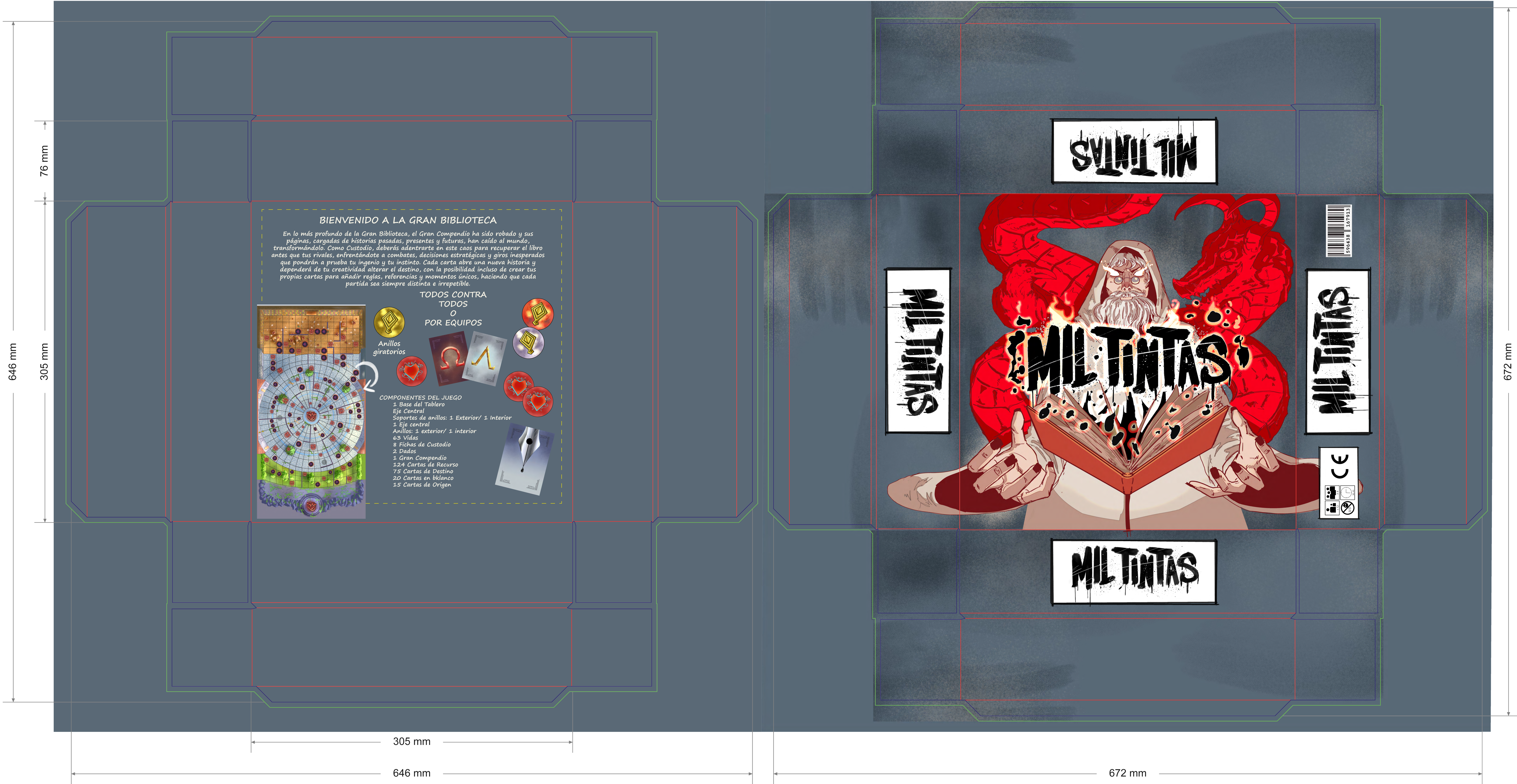
**Archivo a**

**imprimir del**

**envase**

# Dieline information

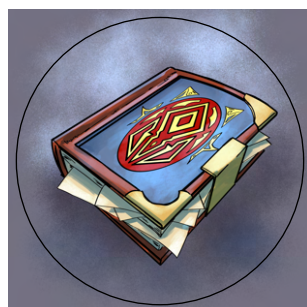
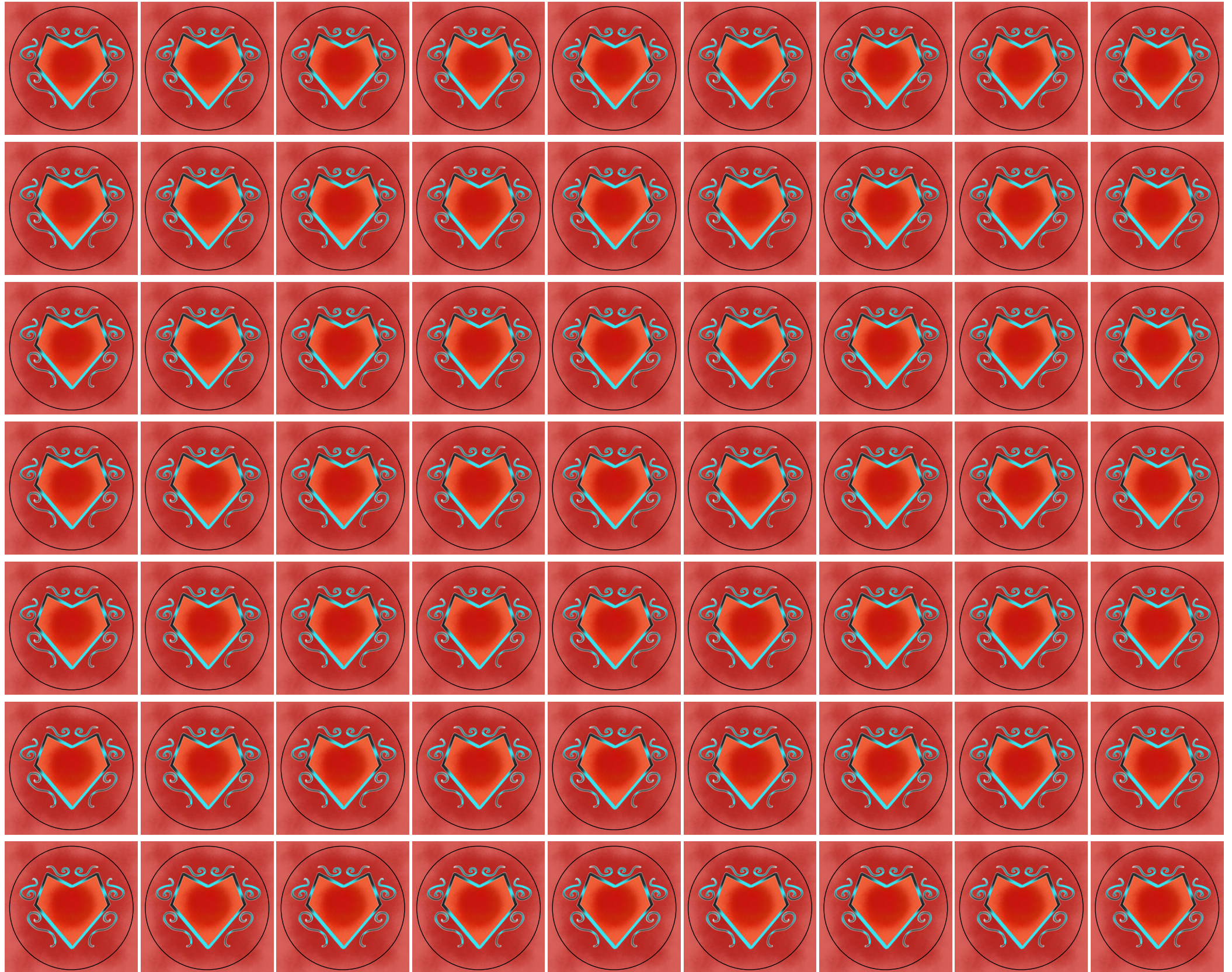
Inside dimensions	294(L) × 294(W) × 74(H) mm	Design area	1338 × 672 mm	Bleed	
Outside dimensions	320(L) × 320(W) × 80(H) mm	Model ID	160160	Trim	
Manufacture dimensions	305(L) × 305(W) × 76(H) mm			Crease	
Material	E-flute paper				
Thickness	1.5 mm				

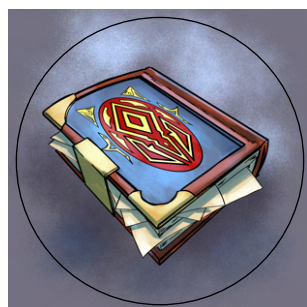
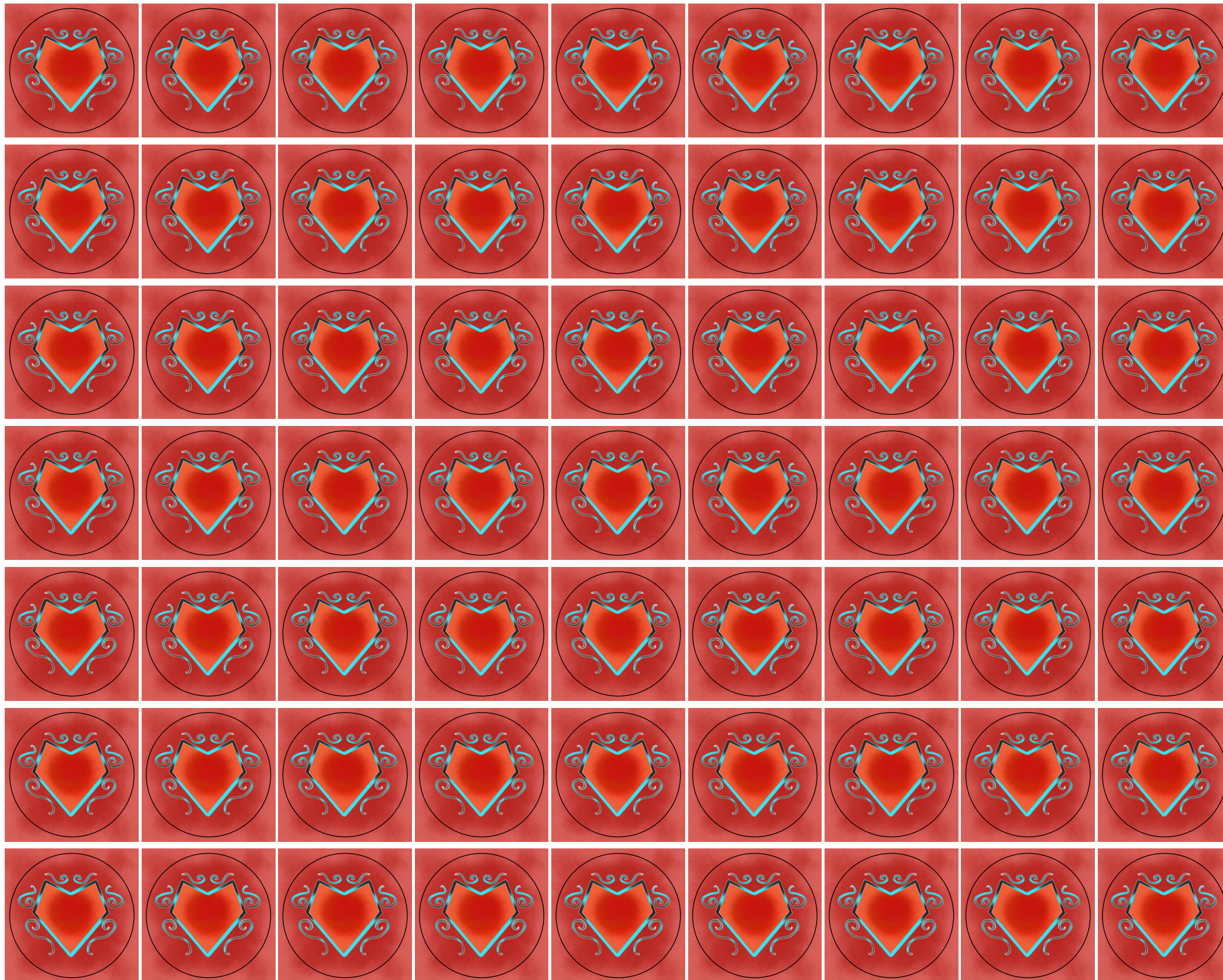


# **ANEXO VI**

## **Fichas del**

### **juego**





**ANEXO VII**

**Manual de**

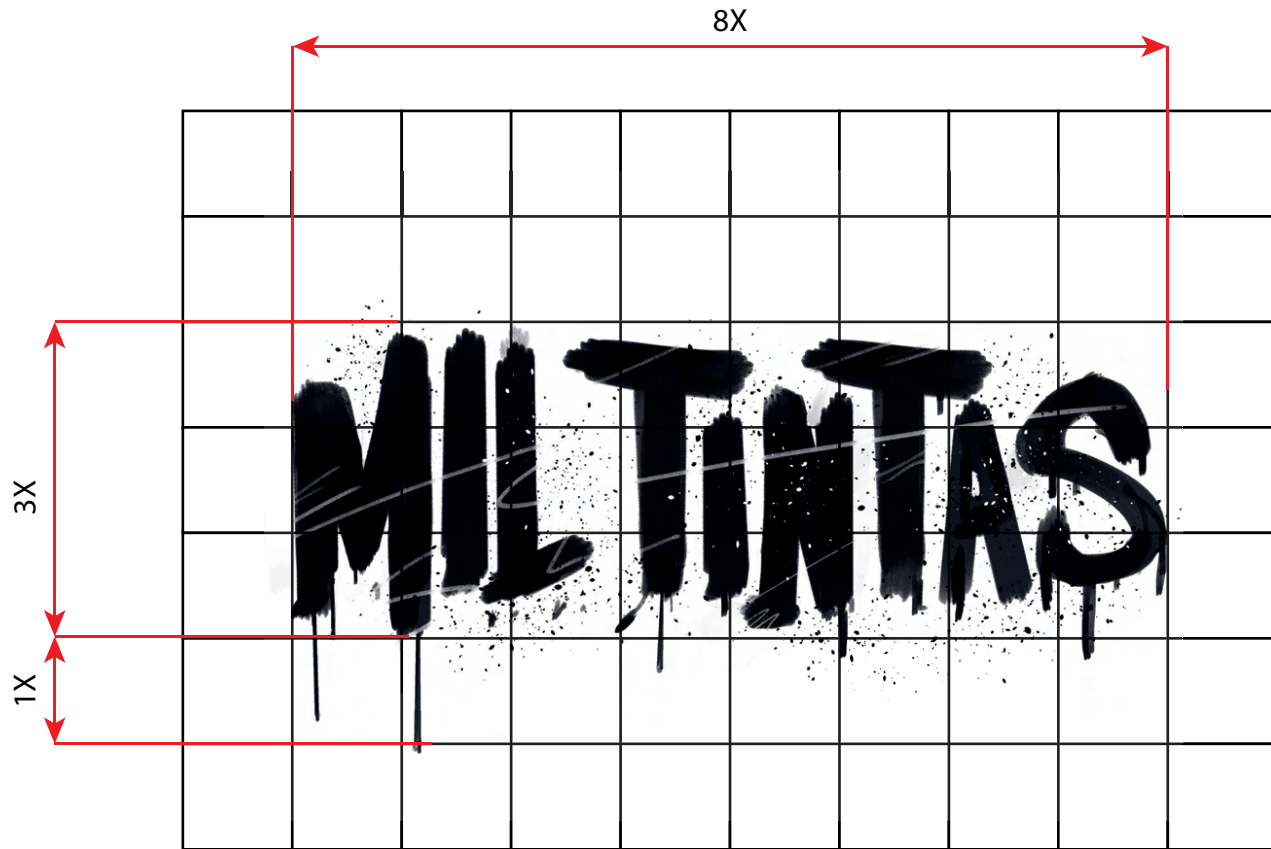
**uso del**

**logotipo**

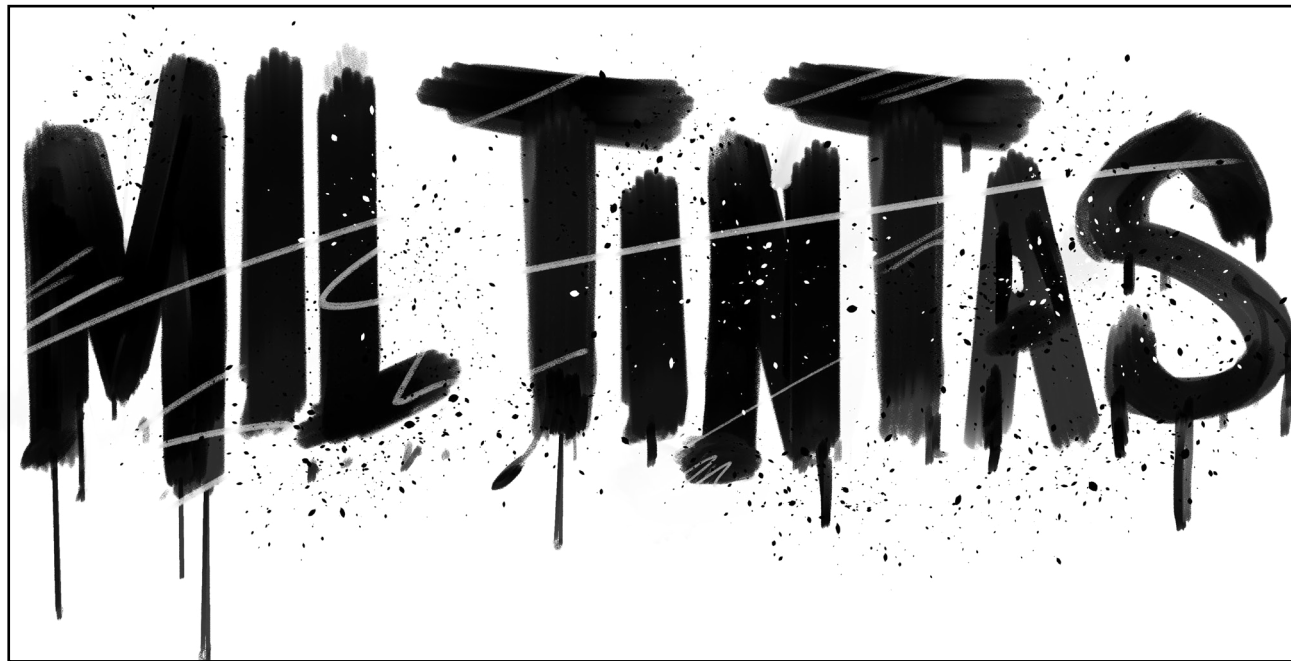
MULTINTAS

MANUAL DE USO

# CONSTRUCCIÓN



# AREA DE RESPETO



*COLOR: #000000*

# TAMAÑO MÍNIMO DE APLICACIÓN

PARA IMPRESIONES

40 mm



PARA PANTALLAS

151 px



# USOS INDEBIDOS

The text 'MIL TINTAS' is rendered in a bold, black, graffiti-style font. The letters are significantly stretched and compressed, giving them a distorted, almost abstract appearance. The font has a grainy, splattered texture and vertical drips at the bottom.

*Cambiar proporciones*

MIL TINTAS

*Utilizar otra tipografia*

The text 'MIL TINTAS' is rendered in a bold, black, graffiti-style font, similar to the first example. However, the entire text is tilted at a sharp angle, slanting downwards from left to right. It features a grainy texture and vertical drips.

*Inclinar*

The text 'MIL TINTAS' is rendered in a bold, red, graffiti-style font. The letters are thick and blocky, with a grainy, splattered texture and vertical drips at the bottom, matching the style of the other examples.

*Utilizar otros colores*

# FONDOS

MULTIMEDIAS

*Siempre utilizar fondos claros para una legibilidad adecuada.*

MULTINTAS

MANUAL DE USO

# **ANEXO VIII**

**Archivo a  
imprimir de  
Cartas de  
Origen**

3R

La basura tiene alma. Puedes usar una carta descartada o utilizada una vez por partida.

AL PAN, PAN...

Si mueres, revives al siguiente turno con una vida y una carta de recurso aleatoria.

ARMADURA TCH-TCH

Obtienes +2 vidas al obtener esta carta.

CARNET FALSO

Eres un pringao... y ya.

CHISME CHISME

Eres tan cotilla que puedes ver las cartas de los jugadores que estén a menos de 3 casillas de distancia hasta 3 veces por partida.

EL 87

Cada vez que asustes a alguien le robas 2 cartas al azar.

EL TÓXICO

Por cada vida que pierdas, robas una carta del mazo de Recurso por desecho.

HECHICERO MALDITO

Cuando dañes a un jugador en combate, otro a 5 casillas caminables o menos también perderá la misma cantidad de vida.

HEROE DEL INFIERNO

Te alimentas de la sangre de tu enemigo. Por cada punto de vida que quites a otro jugador, robas una carta.

NO TENGO ENEMIGOS

Puedes recuperar 1 de vida por cada carta de ataque que descartes de tu mano.

RESPIRACIÓN DEL CAZADOR

3 veces por partida, puedes atacar ignorando cualquier defensa.

TESTAMENTO

Ser buena gente tiene recompensa. Siempre que ayudes a otro jugador, robas una carta extra.

THE D IS SILENT

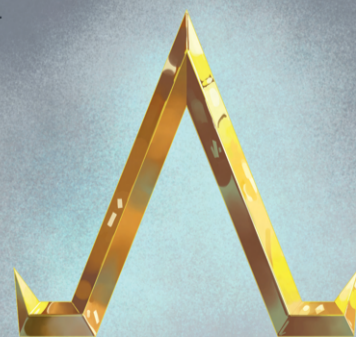
Puedes entrar en combate con otro jugador a una distancia menor de 5 casillas hasta 3 veces por partida.

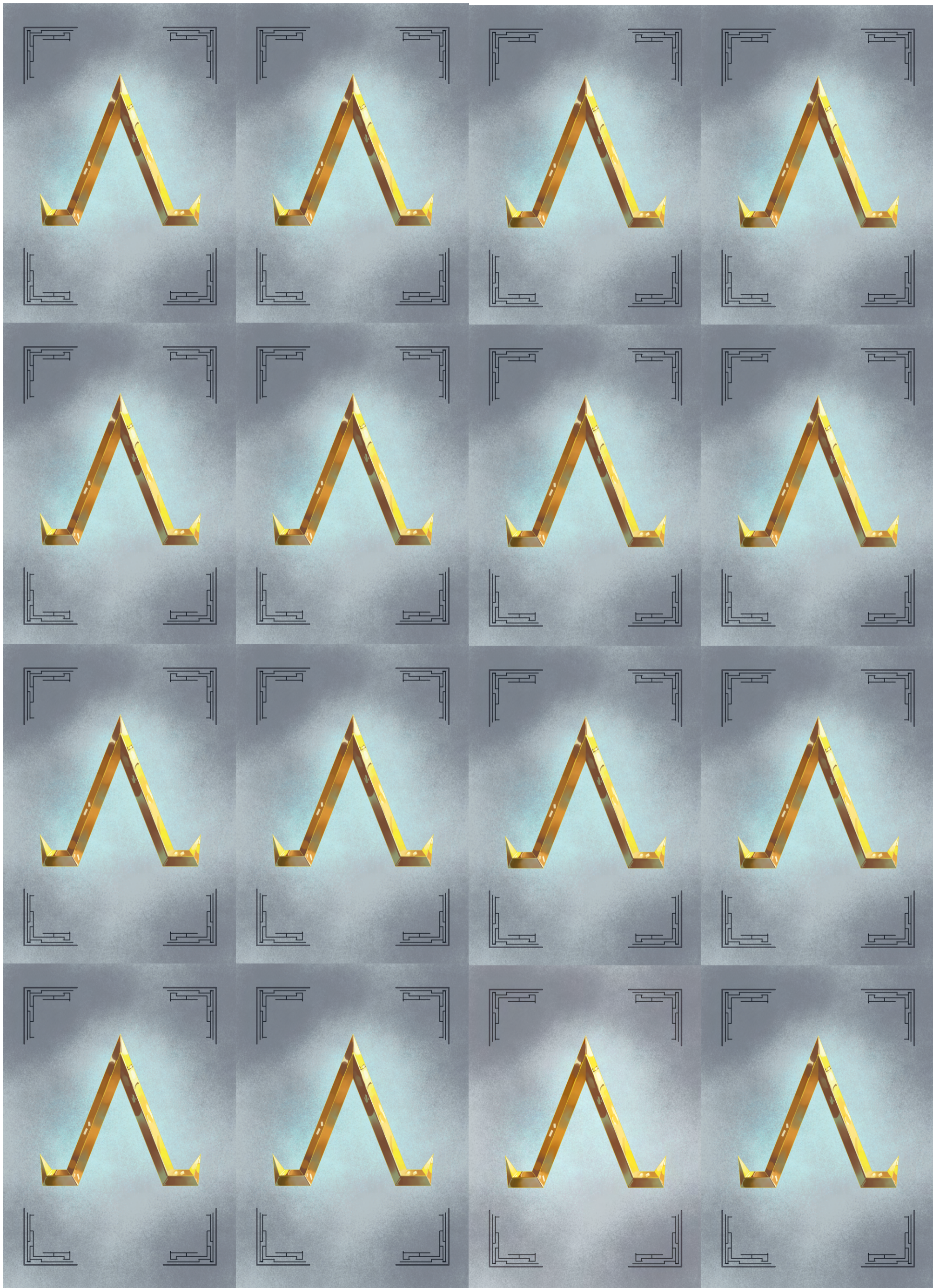
VENGANZA

Obtienes +3 cartas de Recurso al obtener esta carta.

LANZAMONEDAS

Quema el metal. Puedes moverte 2 casillas más por cada carta de Recurso que descartes.





**ANEXO IX**

**Archivo a**

**imprimir de**

**Cartas de**

**Destino**

AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.



AGUJERO NEGRO



El anillo exterior se mueve tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.



DESTRUCTOR DE MUNDOS



Todos los jugadores descartan las cartas de su mano y cogen la misma cantidad que tenían del mazo.



DESTRUCTOR DE MUNDOS



Todos los jugadores descartan las cartas de su mano y cogen la misma cantidad que tenían del mazo.




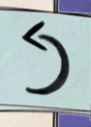

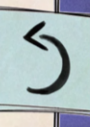

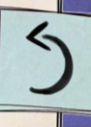

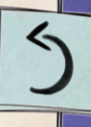
DESTRUCTOR DE MUNDOS


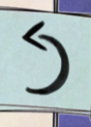

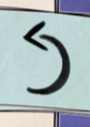

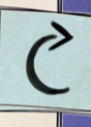

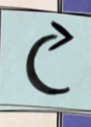



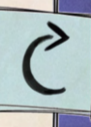

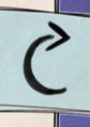

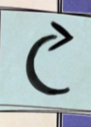

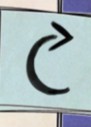
Todos los jugadores descartan las cartas de su mano y cogen la misma cantidad que tenían del mazo.





 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.</p> 	 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.</p> 	 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.</p> 	 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.</p> 
---	---	---	---

 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.</p> 	 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido antihorario.</p> 	 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.</p> 	 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.</p> 
--	--	--	--

 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.</p> 	 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.</p> 	 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.</p> 	 <p>TORMENTA EN ÍTACA</p> <p>Se mueve el anillo interior tantas casillas como número saques al tirar un dado en sentido horario.</p> 
---	---	---	---

 <p>SILENCIO CORDERITO</p> <p>Durante un turno, no puedes hablar o pierdes una vida.</p> 	 <p>SILENCIO CORDERITO</p> <p>Durante un turno, no puedes hablar o pierdes una vida.</p> 	 <p>SILENCIO CORDERITO</p> <p>Durante un turno, no puedes hablar o pierdes una vida.</p> 	 <p>REXY APARECE</p> <p>No puedes moverte hasta el próximo turno.</p> 
---	---	---	--



REXY APARECE



No puedes moverte hasta el próximo turno.



REXY APARECE



No puedes moverte hasta el próximo turno.



REXY APARECE



No puedes moverte hasta el próximo turno.



REXY APARECE



No puedes moverte hasta el próximo turno.



ROJA O AZUL



Tira un dado, si sale par pierdes una vida, si sale impar no pasa nada.



ROJA O AZUL



Tira un dado, si sale par pierdes una vida, si sale impar no pasa nada.



ROJA O AZUL



Tira un dado, si sale par pierdes una vida, si sale impar no pasa nada.



ROJA O AZUL



Tira un dado, si sale par pierdes una vida, si sale impar no pasa nada.



ROJA O AZUL



Tira un dado, si sale par pierdes una vida, si sale impar no pasa nada.



OH ROMEO...



Durante un turno, todo lo que digas debe ser en prosa o pierdes 1 vida.



OH ROMEO...



Durante un turno, todo lo que digas debe ser en prosa o pierdes 1 vida.



OH ROMEO...



Durante un turno, todo lo que digas debe ser en prosa o pierdes 1 vida.



OH ROMEO...



Durante un turno, todo lo que digas debe ser en prosa o pierdes 1 vida.



OH ROMEO...



Durante un turno, todo lo que digas debe ser en prosa o pierdes 1 vida.



ECLIPSE



Todos los jugadores pierden una vida excepto los que tienen 1.



ECLIPSE



Todos los jugadores pierden una vida excepto los que tienen 1.





ECLIPSE



Todos los jugadores pierden una vida excepto los que tienen 1.



ECLIPSE



Todos los jugadores pierden una vida excepto los que tienen 1.



ECLIPSE



Todos los jugadores pierden una vida excepto los que tienen 1.



UN POQUITO DE POR FAVOR



Todos los jugadores deben dar 1 carta al jugador con menos vidas (en caso de empate, quien saque más al tirar un dado).



UN POQUITO DE POR FAVOR



Todos los jugadores deben dar 1 carta al jugador con menos vidas (en caso de empate, quien saque más al tirar un dado).



UN POQUITO DE POR FAVOR



Todos los jugadores deben dar 1 carta al jugador con menos vidas (en caso de empate, quien saque más al tirar un dado).



UN POQUITO DE POR FAVOR



Todos los jugadores deben dar 1 carta al jugador con menos vidas (en caso de empate, quien saque más al tirar un dado).



UN POQUITO DE POR FAVOR



Todos los jugadores deben dar 1 carta al jugador con menos vidas (en caso de empate, quien saque más al tirar un dado).



ARE YOU SHINING JUST FOR ME?



Todos los jugadores roban una carta de recurso.



ARE YOU SHINING JUST FOR ME?



Todos los jugadores roban una carta de recurso.



ARE YOU SHINING JUST FOR ME?



Todos los jugadores roban una carta de recurso.



ARE YOU SHINING JUST FOR ME?



Todos los jugadores roban una carta de recurso.



ARE YOU SHINING JUST FOR ME?



Todos los jugadores roban una carta de recurso.



TODO POR LA TARTA



El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona



TODO POR LA TARTA



El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona



TODO POR LA TARTA



El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona





TODO POR LA TARTA



El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona



TODO POR LA TARTA



El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona



TODO POR LA TARTA



El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona



TODO POR LA TARTA



El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona



TODO POR LA TARTA



El jugador que activó la casilla de Destino es transportado a otra casilla de Destino de la misma zona



GIGANTES DE VERDAD



Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.



GIGANTES DE VERDAD



Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.



GIGANTES DE VERDAD



Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.



GIGANTES DE VERDAD



Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.



GIGANTES DE VERDAD



Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.



GIGANTES DE VERDAD



Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.



GIGANTES DE VERDAD



Enloqueces, luchas contra un molino y pierdes una carta al azar.





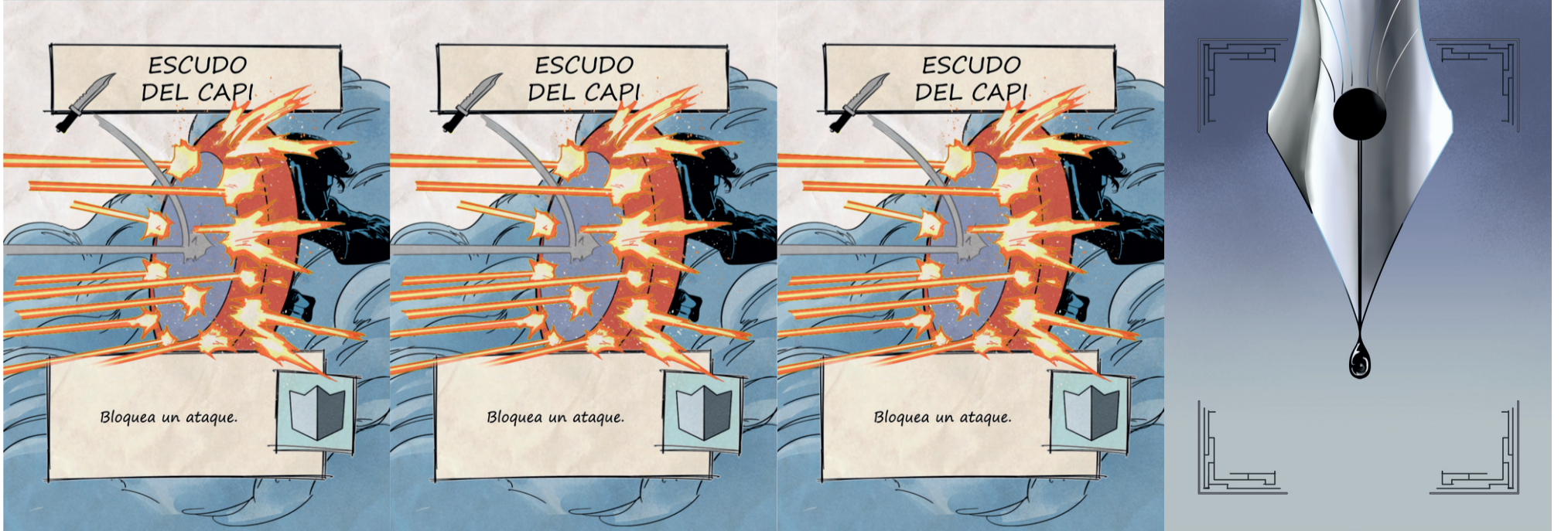
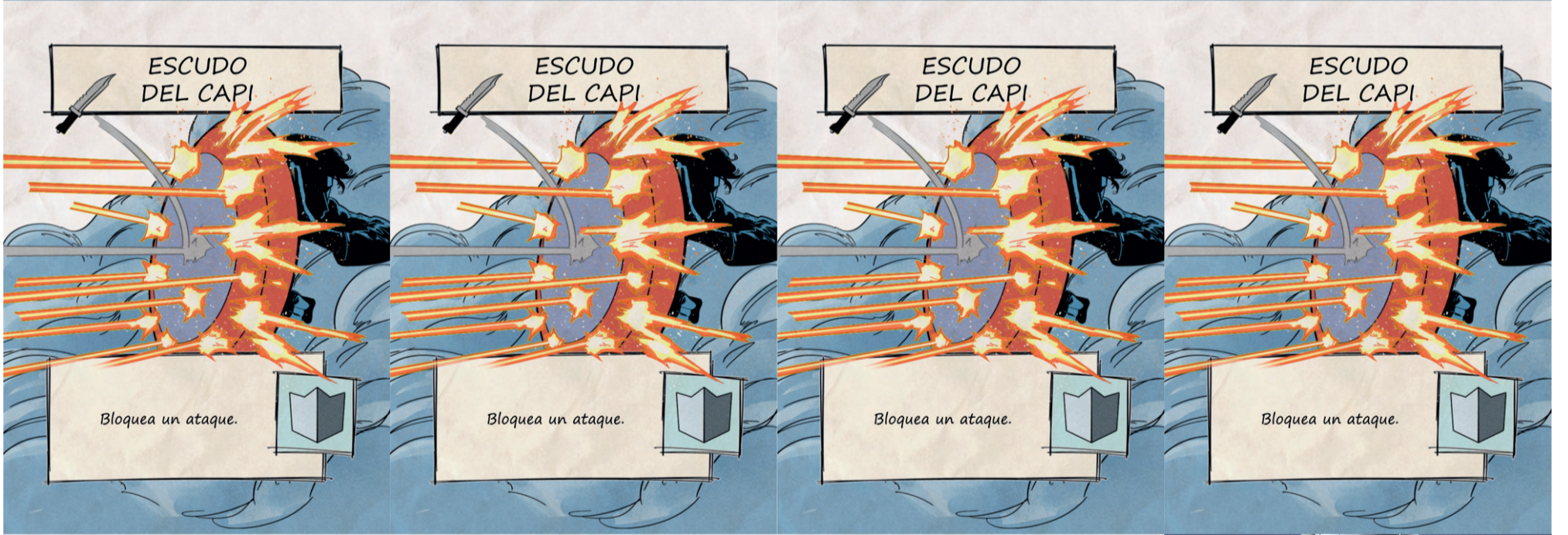
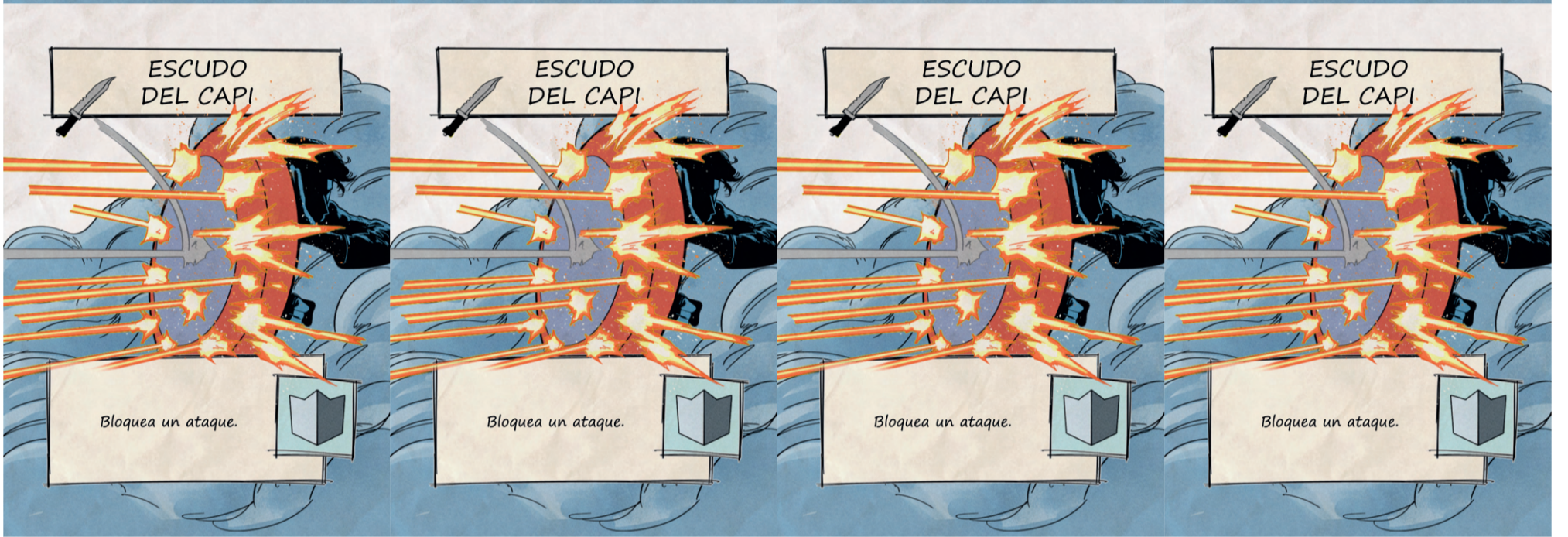
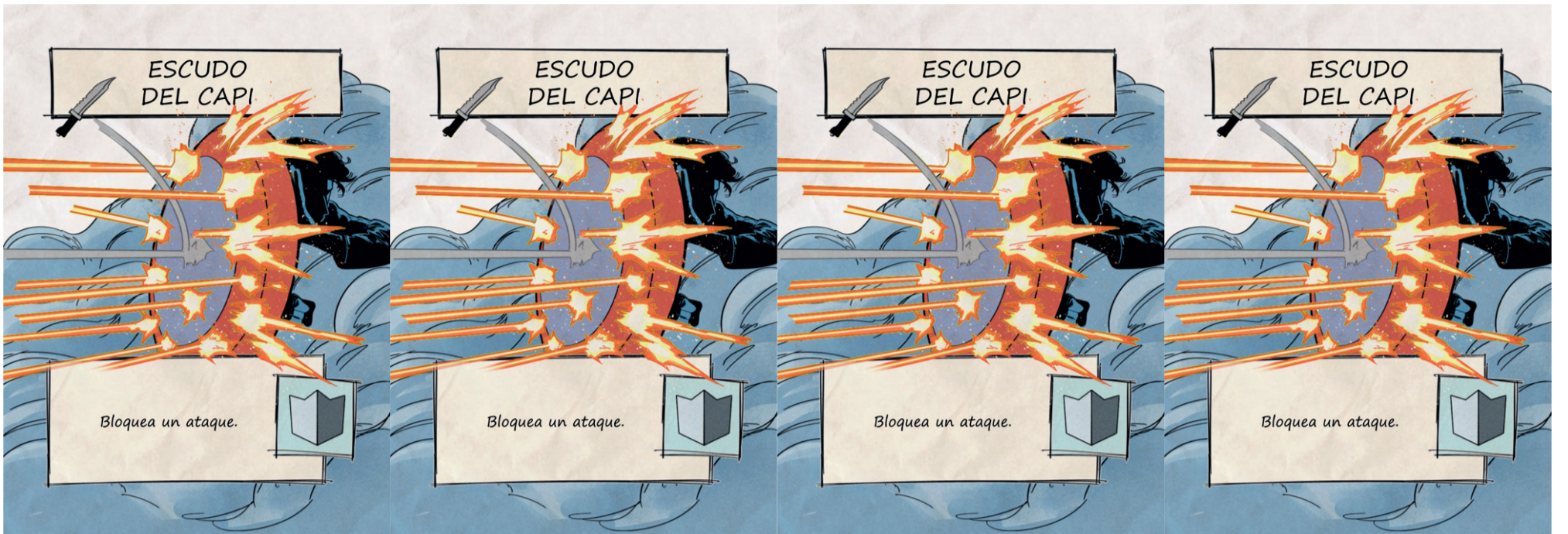
**ANEXO X**

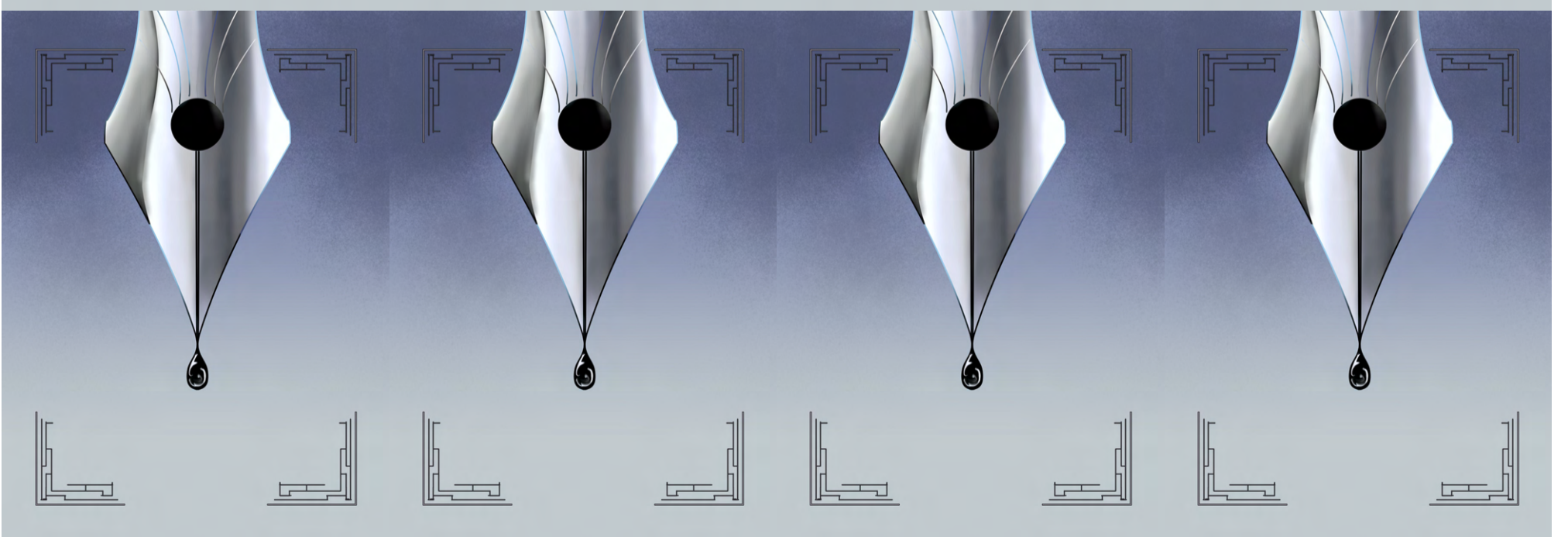
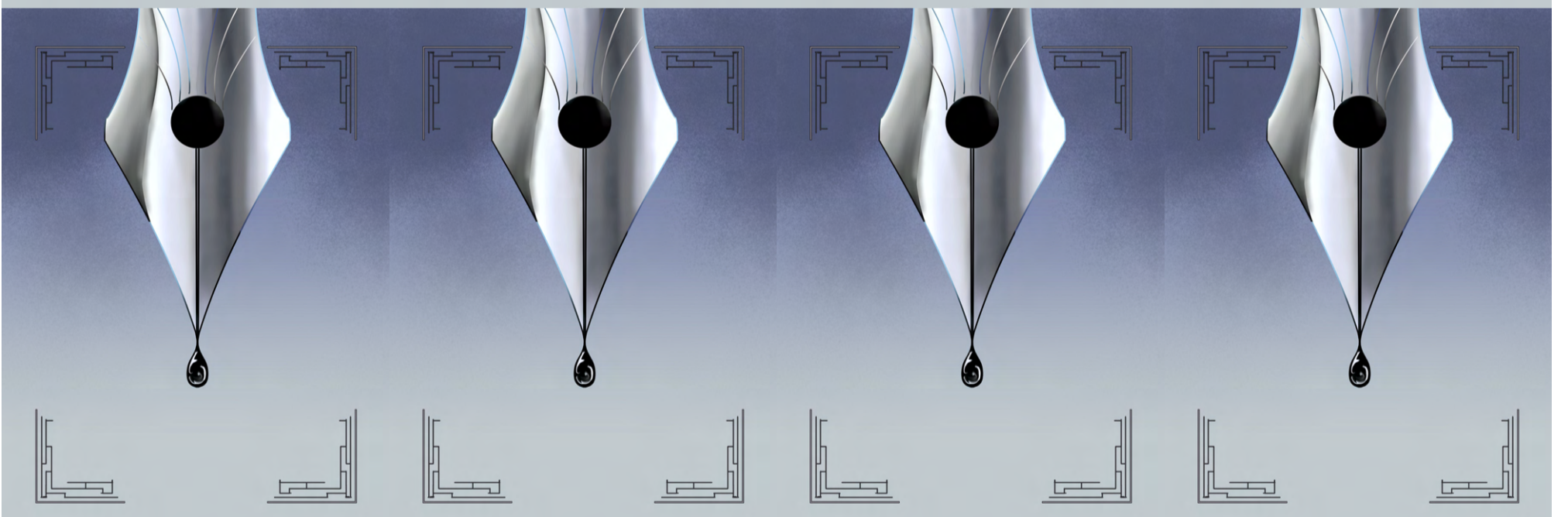
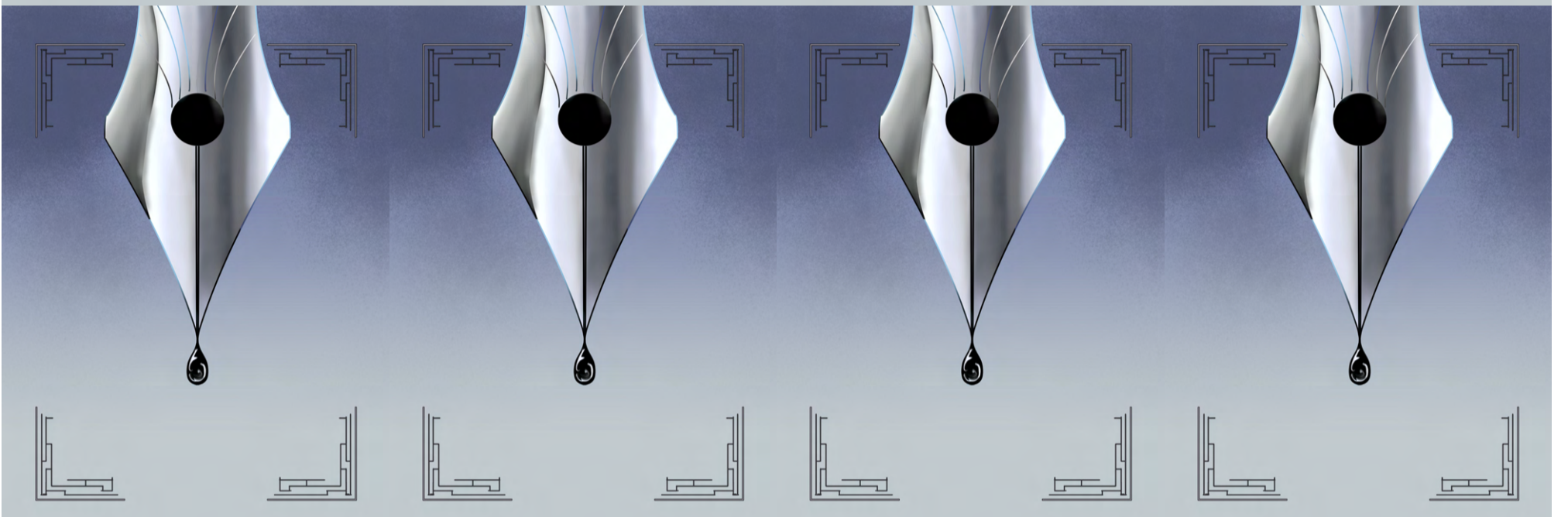
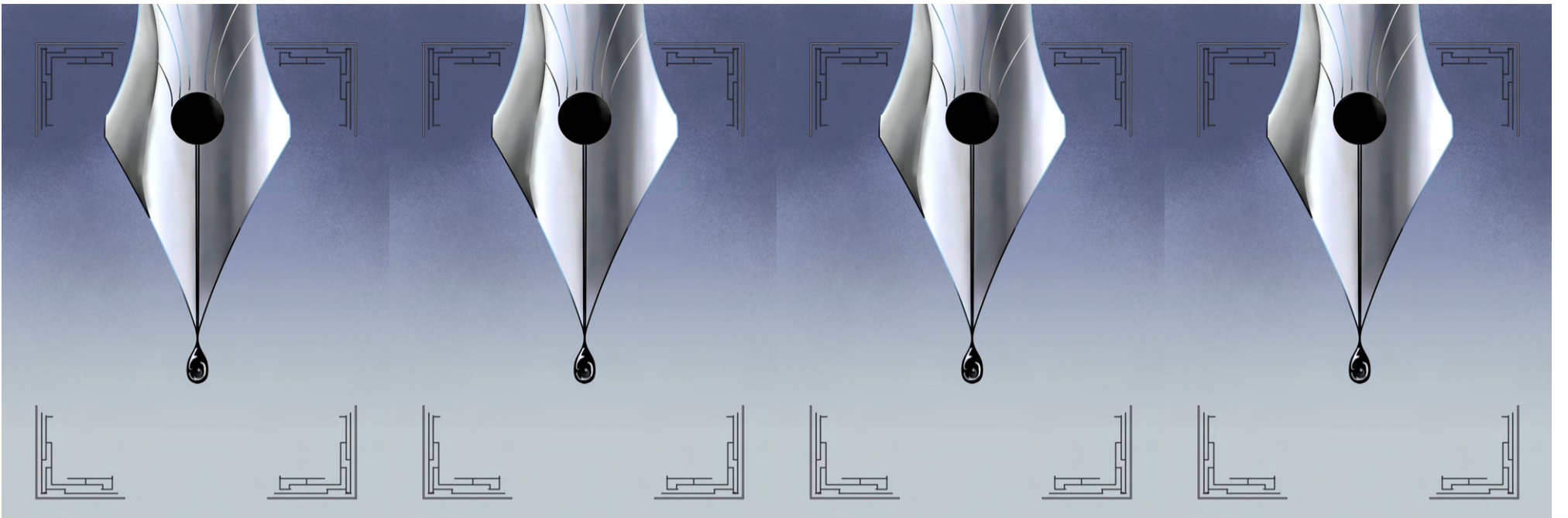
**Archivo a**

**imprimir de**

**Cartas de**

**Recurso**





¡CUIDADO!



El atacante se resbala y se inflige el daño a sí mismo. En caso de que no te ataquen esta carta no tiene efecto.



¡CUIDADO!



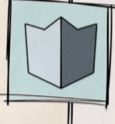
El atacante se resbala y se inflige el daño a sí mismo. En caso de que no te ataquen esta carta no tiene efecto.



¡CUIDADO!



El atacante se resbala y se inflige el daño a sí mismo. En caso de que no te ataquen esta carta no tiene efecto.



ESCAPASTE SIN PROBLEMA



Evitas todos los daños en un combate y huyes moviéndote 3 casillas.



ESCAPASTE SIN PROBLEMA



Evitas todos los daños en un combate y huyes moviéndote 3 casillas.



ESCAPASTE SIN PROBLEMA



Evitas todos los daños en un combate y huyes moviéndote 3 casillas.



ESCAPASTE SIN PROBLEMA



Evitas todos los daños en un combate y huyes moviéndote 3 casillas.



ESCAPASTE SIN PROBLEMA



Evitas todos los daños en un combate y huyes moviéndote 3 casillas.



¡SMASH!



Infliges 2 puntos de daño al rival, pero pierdes 1 vida. Si el rival bloquea el ataque con "Escudo del Capi" solo perderá 1 vida.



¡SMASH!



Infliges 2 puntos de daño al rival, pero pierdes 1 vida. Si el rival bloquea el ataque con "Escudo del Capi" solo perderá 1 vida.



¡SMASH!



Infliges 2 puntos de daño al rival, pero pierdes 1 vida. Si el rival bloquea el ataque con "Escudo del Capi" solo perderá 1 vida.



ROBO DE COCHE



Infliges 1 de daño. Pase lo que pase, robas 1 carta al azar del rival.



ROBO DE COCHE



Infliges 1 de daño. Pase lo que pase, robas 1 carta al azar del rival.



ROBO DE COCHE



Infliges 1 de daño. Pase lo que pase, robas 1 carta al azar del rival.



ROBO DE COCHE



Infliges 1 de daño. Pase lo que pase, robas 1 carta al azar del rival.

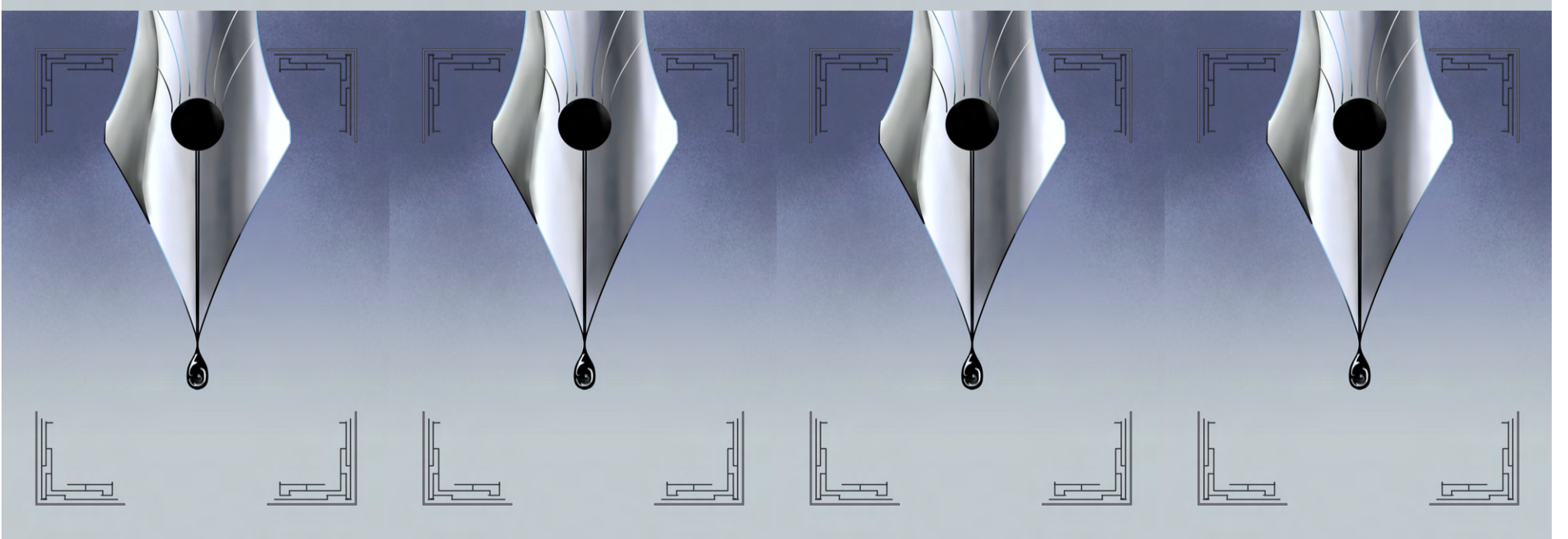
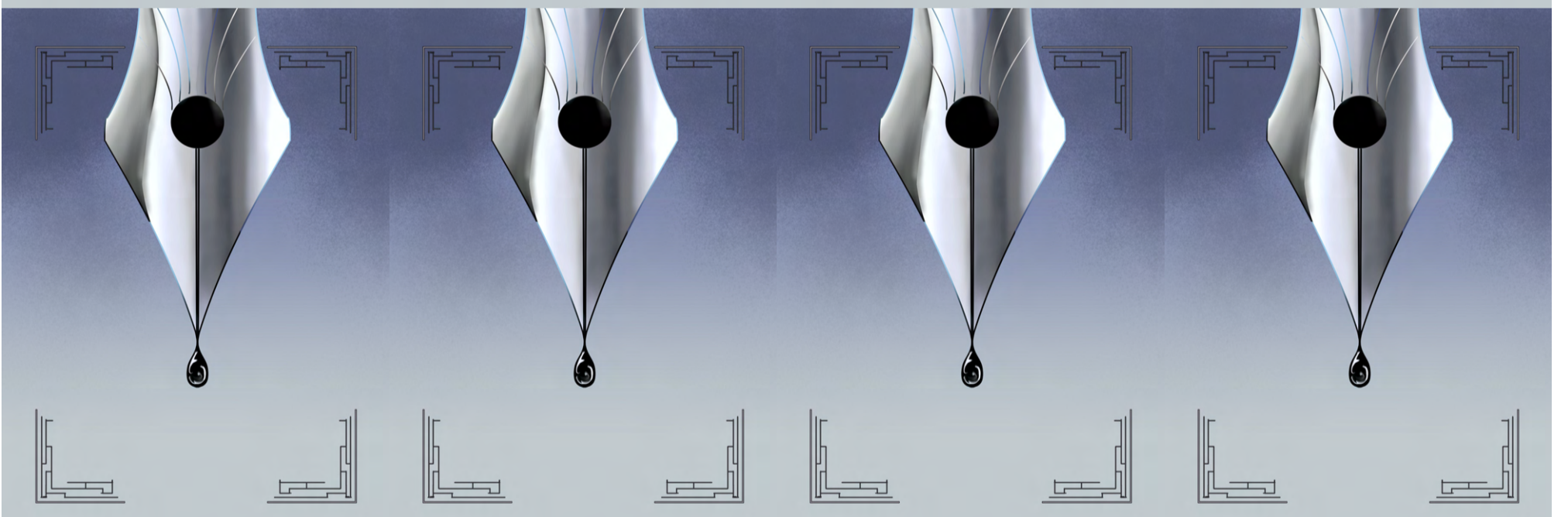
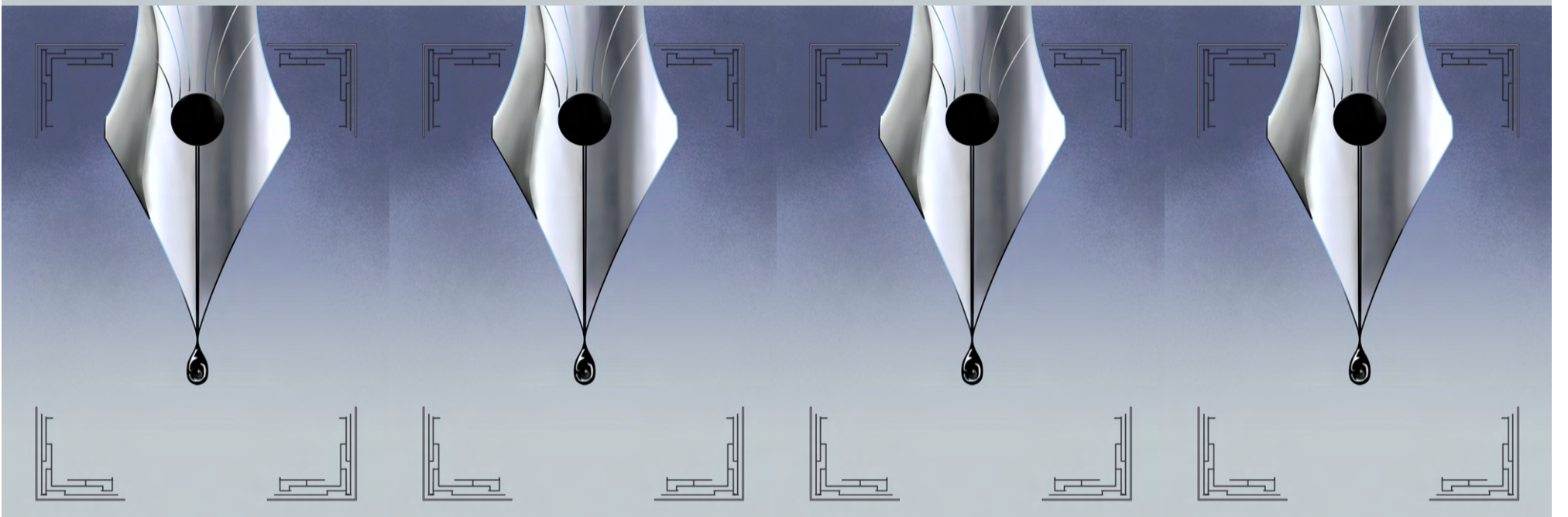
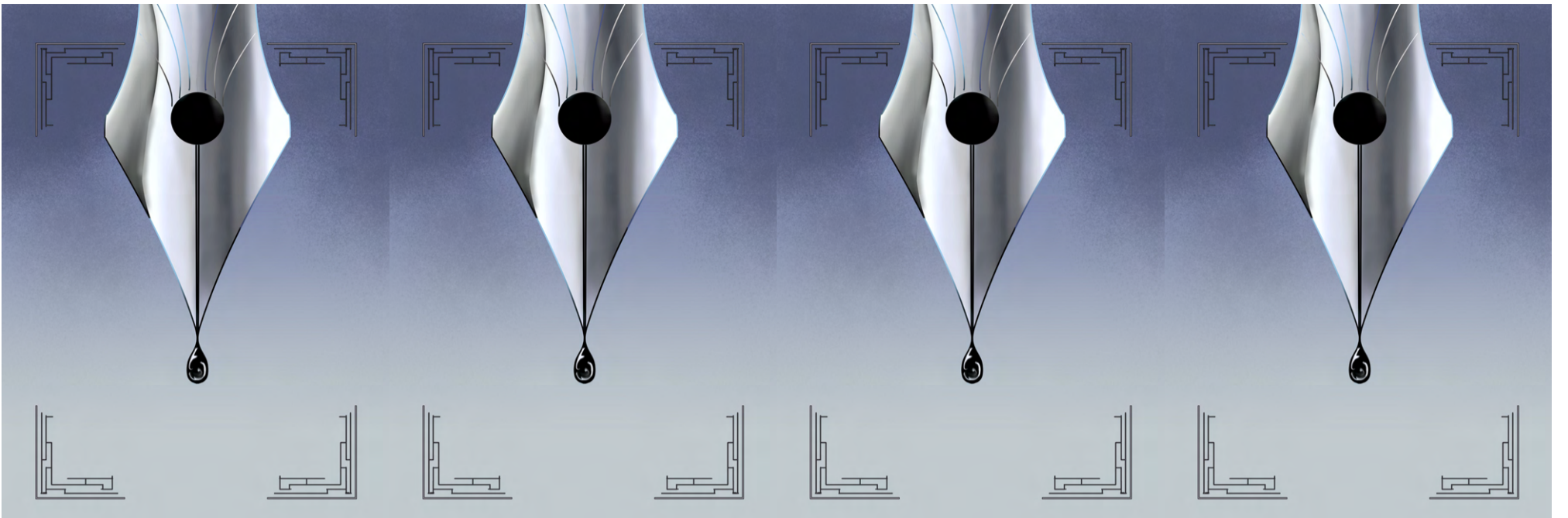


ROBO DE COCHE

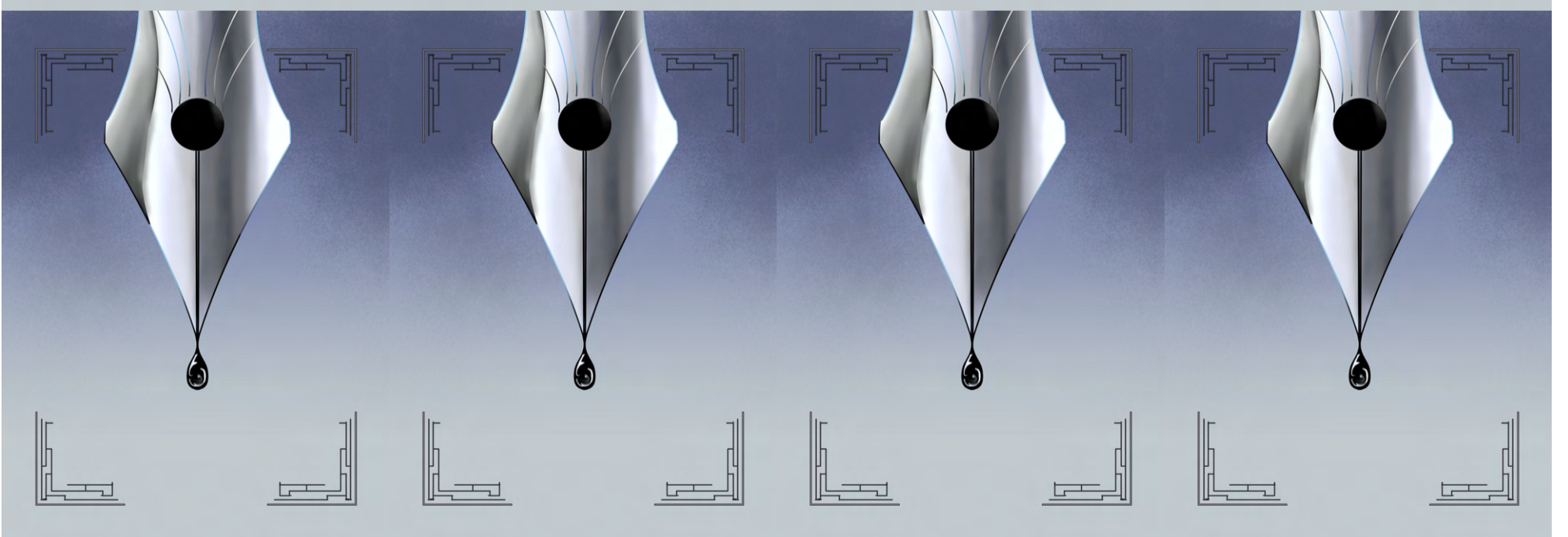
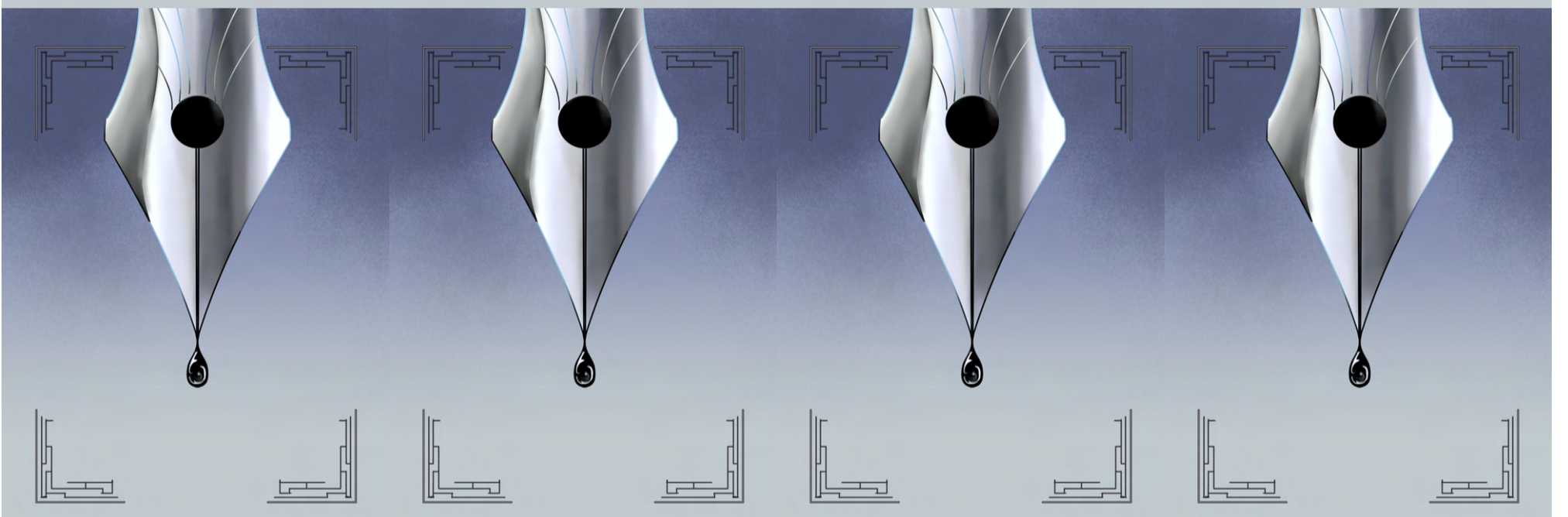
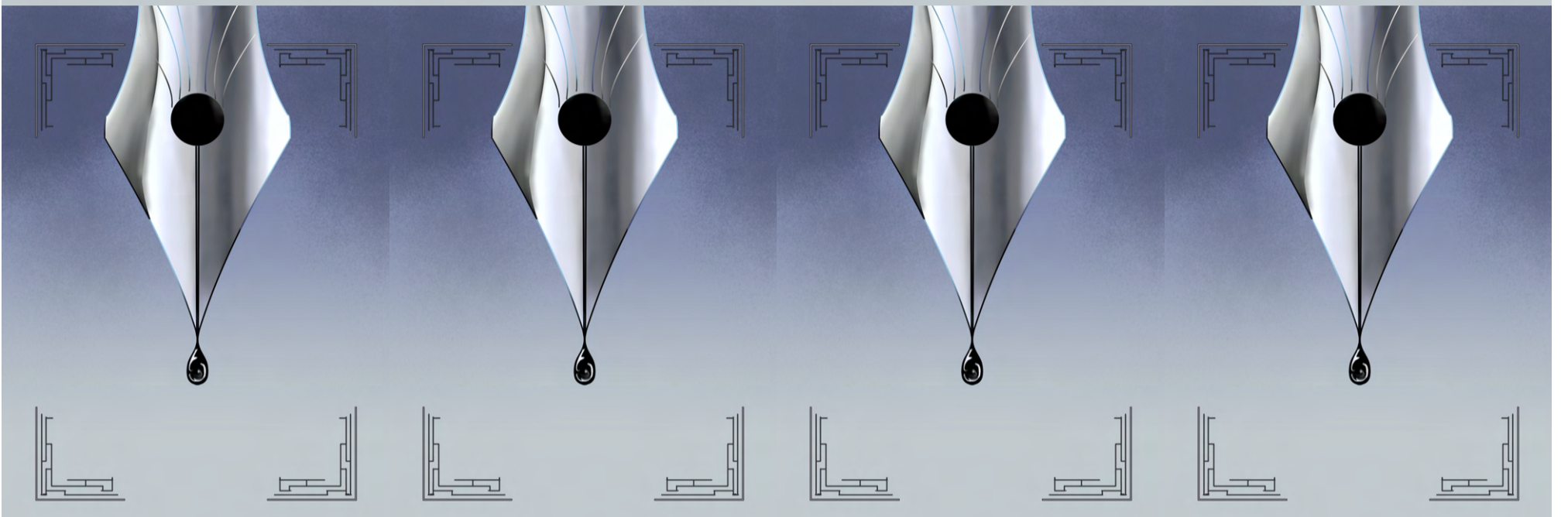
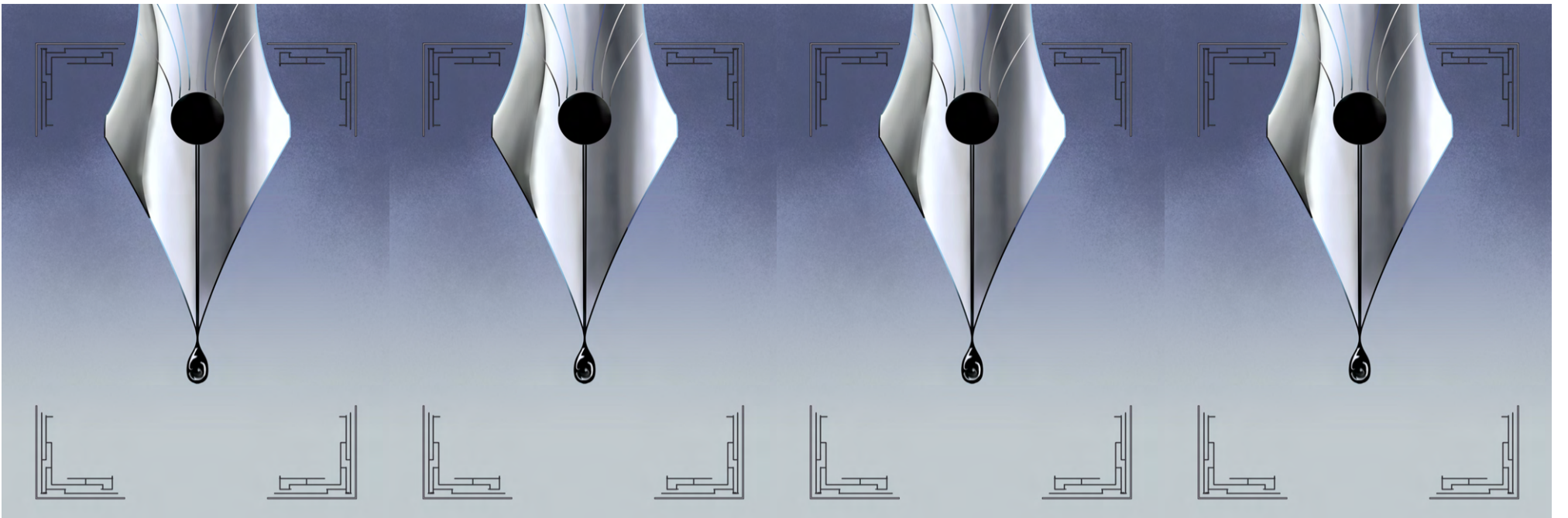


Infliges 1 de daño. Pase lo que pase, robas 1 carta al azar del rival.









HELLO, SIDNEY



Atacas al rival, quitándole 1 vida.

HELLO, SIDNEY



Atacas al rival, quitándole 1 vida.

HELLO, SIDNEY



Atacas al rival, quitándole 1 vida.

HELLO, SIDNEY



Atacas al rival, quitándole 1 vida.

SALIR, BEBER...



Robas una carta de Recurso del mazo y sueltas una frase poética; si otro jugador se ríe, también robas una carta de su mano al azar.

SALIR, BEBER...



Robas una carta de Recurso del mazo y sueltas una frase poética; si otro jugador se ríe, también robas una carta de su mano al azar.

SALIR, BEBER...



Robas una carta de Recurso del mazo y sueltas una frase poética; si otro jugador se ríe, también robas una carta de su mano al azar.

SALIR, BEBER...



Robas una carta de Recurso del mazo y sueltas una frase poética; si otro jugador se ríe, también robas una carta de su mano al azar.

SALIR, BEBER...



Robas una carta de Recurso del mazo y sueltas una frase poética; si otro jugador se ríe, también robas una carta de su mano al azar.

SALIR, BEBER...



Robas una carta de Recurso del mazo y sueltas una frase poética; si otro jugador se ríe, también robas una carta de su mano al azar.

SALIR, BEBER...



Robas una carta de Recurso del mazo y sueltas una frase poética; si otro jugador se ríe, también robas una carta de su mano al azar.

/tp



/tp Custodio

Intercambias el sitio con otro jugador que esté a menos de 8 casillas caminables de ti.

/tp



/tp Custodio

Intercambias el sitio con otro jugador que esté a menos de 8 casillas caminables de ti.

/tp



/tp Custodio

Intercambias el sitio con otro jugador que esté a menos de 8 casillas caminables de ti.

/tp



/tp Custodio

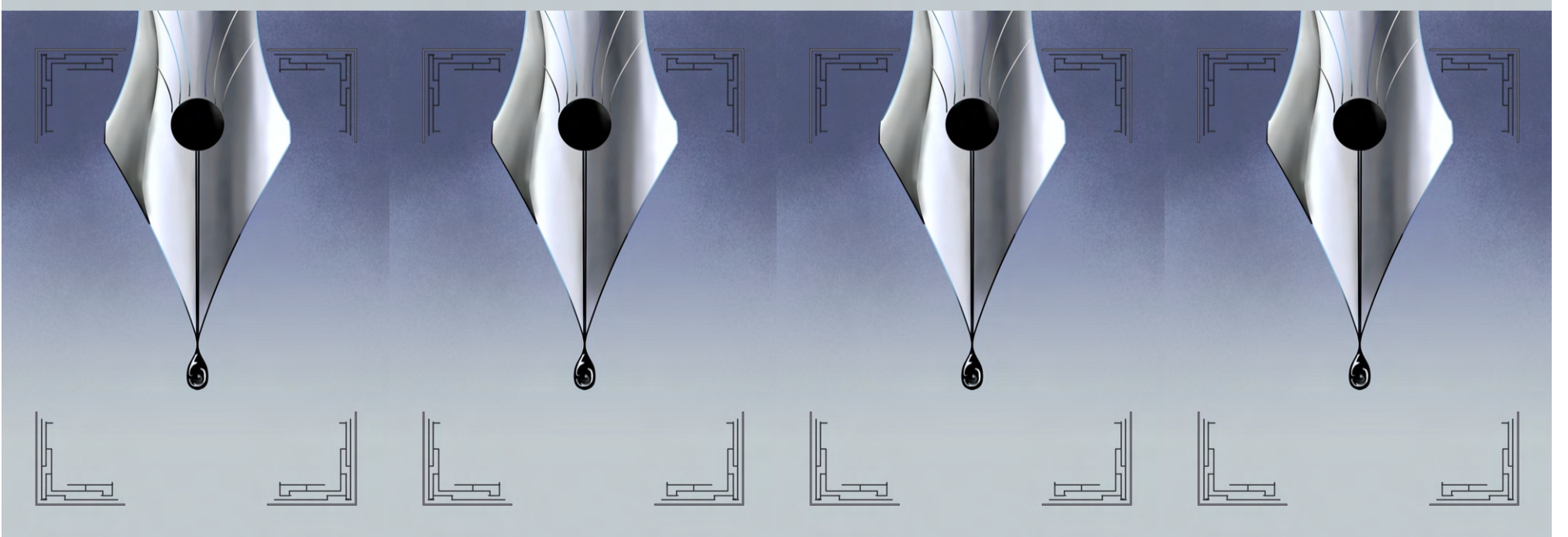
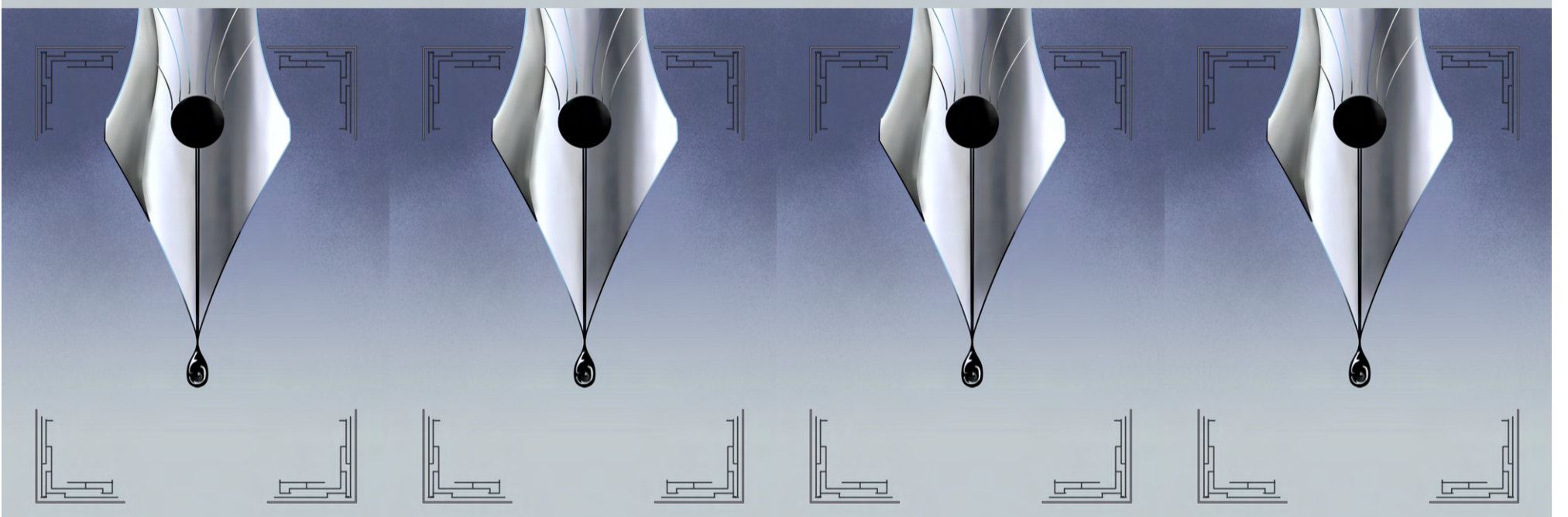
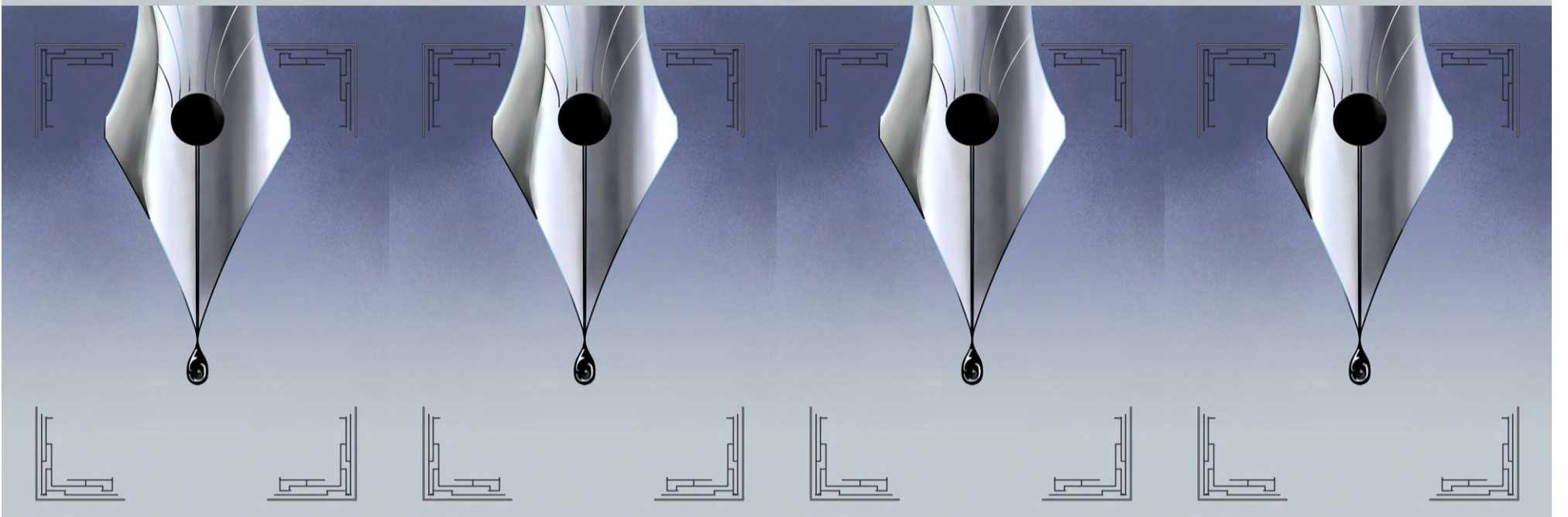
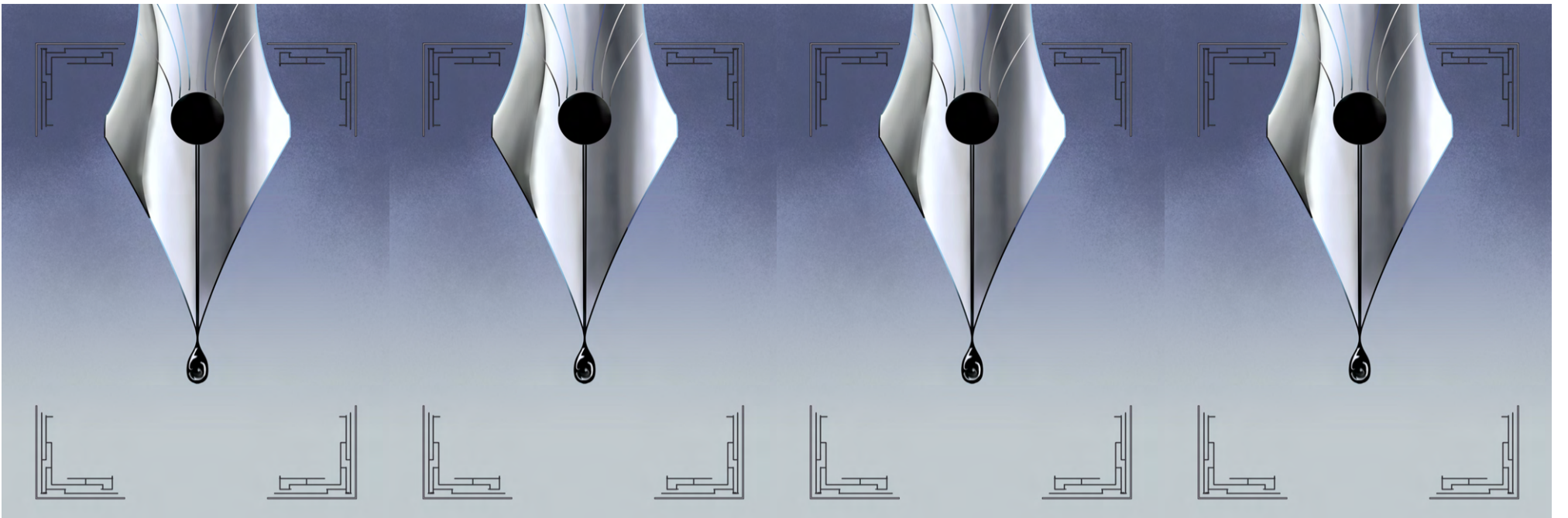
Intercambias el sitio con otro jugador que esté a menos de 8 casillas caminables de ti.

/tp



/tp Custodio

Intercambias el sitio con otro jugador que esté a menos de 8 casillas caminables de ti.



INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

INTERCAMBIO EQUIVALENTE

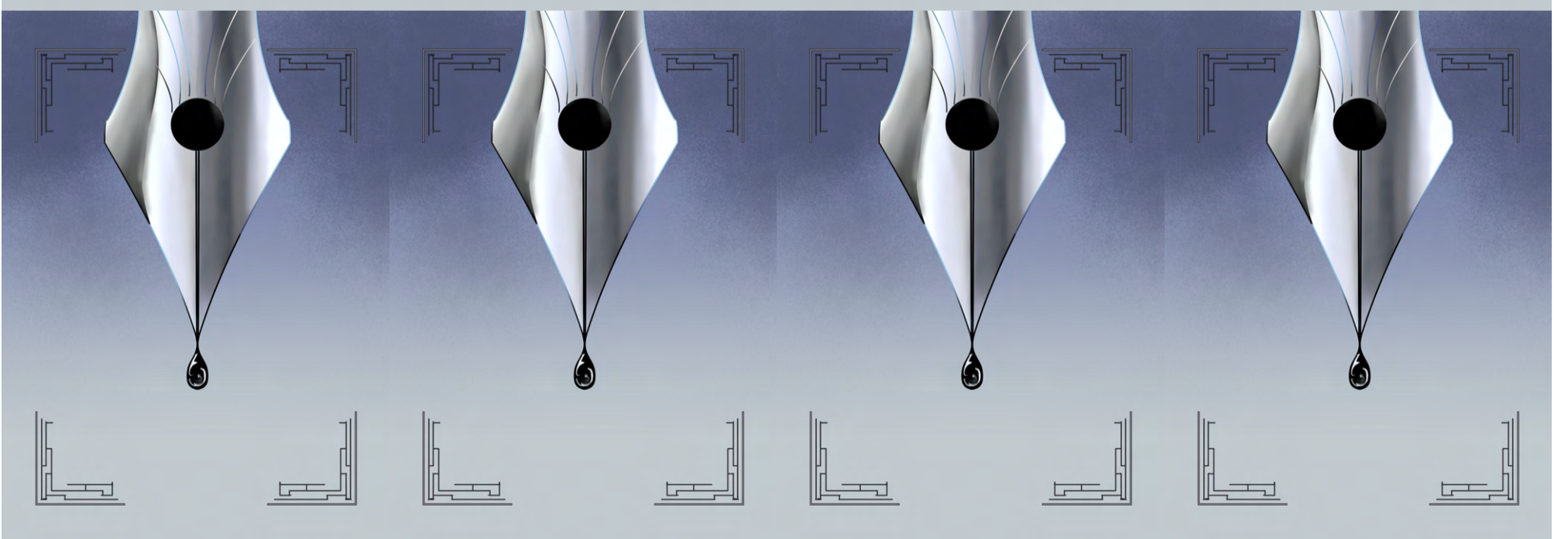
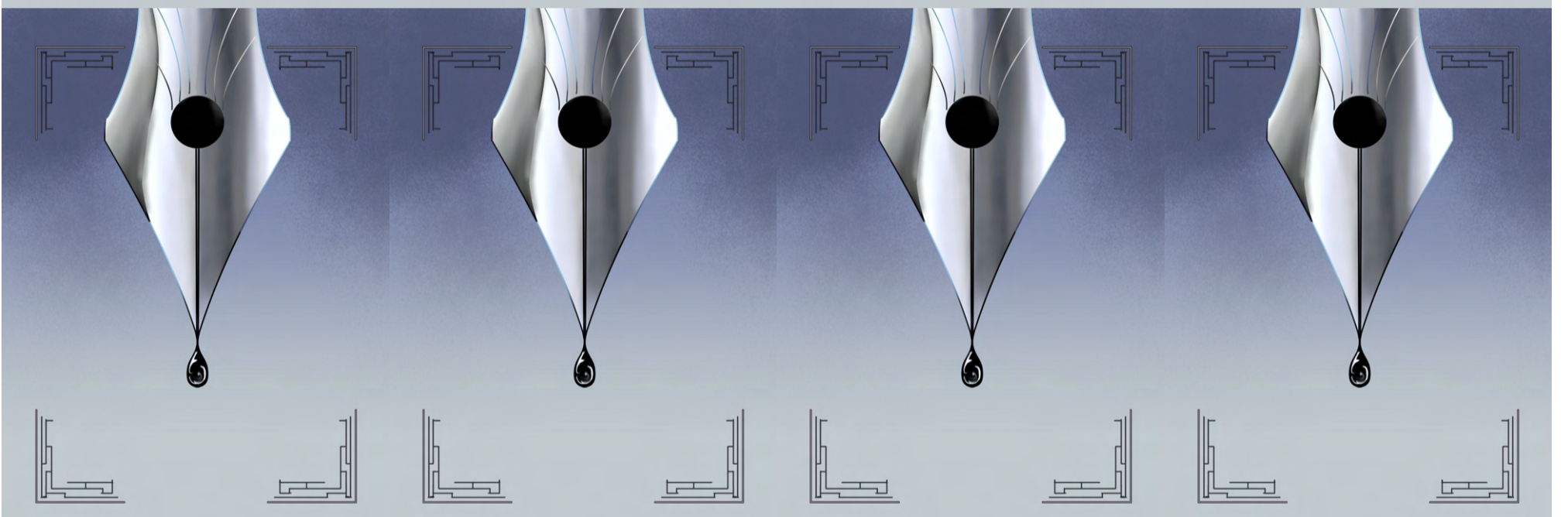
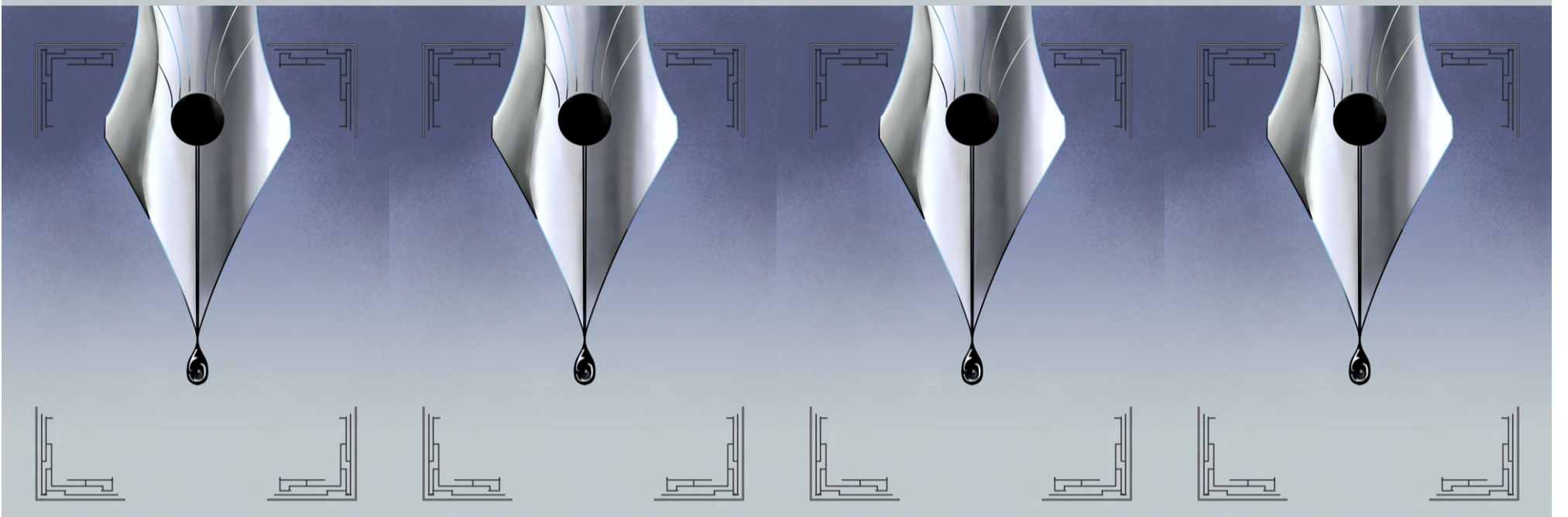
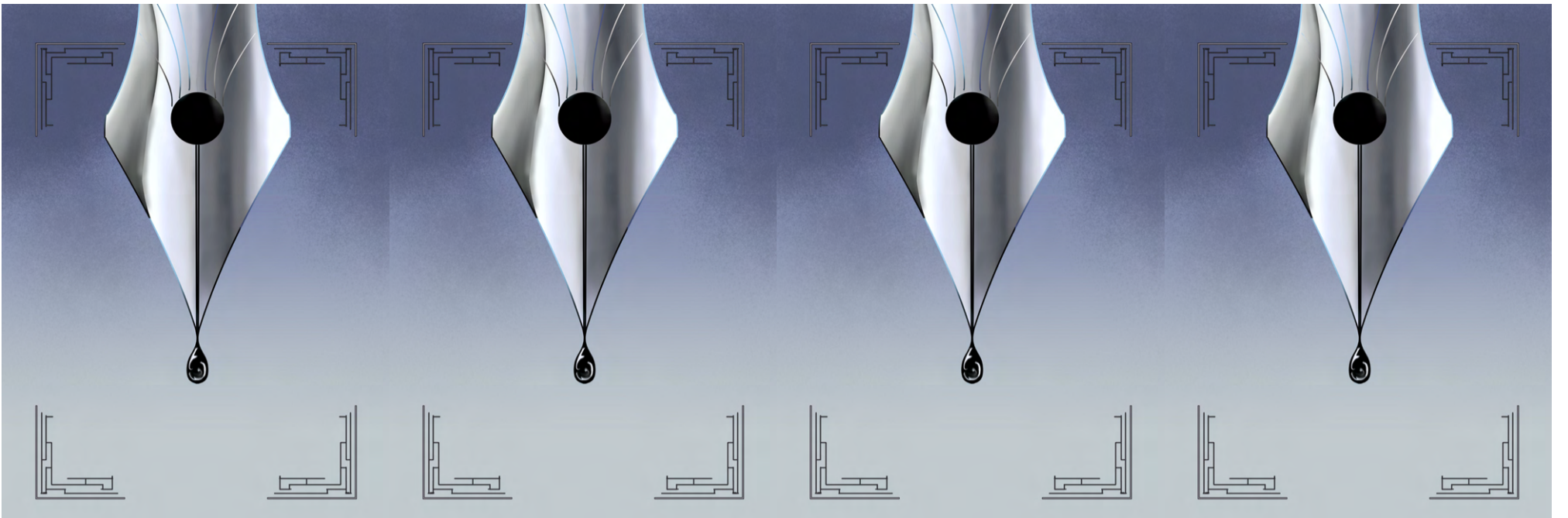
TODO MIO

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Descarta 2 cartas de tu mano (sin contar esta) para ganar 1 vida, o sacrifica 1 vida para robar 2 cartas.

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.



TODO MIO

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.

TODO MIO

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.

TODO MIO

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.

TODO MIO

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.

TODO MIO

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.

TODO MIO

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.

TODO MIO

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.

TODO MIO

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.

TODO MIO

Elige, al azar, una carta de otro jugador y robasela.

LA VOZ DEL DESIERTO

Elige un jugador. En su próximo turno solo podrá moverse 1 casilla.

LA VOZ DEL DESIERTO

Elige un jugador. En su próximo turno solo podrá moverse 1 casilla.

LA VOZ DEL DESIERTO

Elige un jugador. En su próximo turno solo podrá moverse 1 casilla.

BRÚJULA DEL CAPITAN

Mira las tres próximas cartas del mazo de Destino y reorganízalas.

BRÚJULA DEL CAPITAN

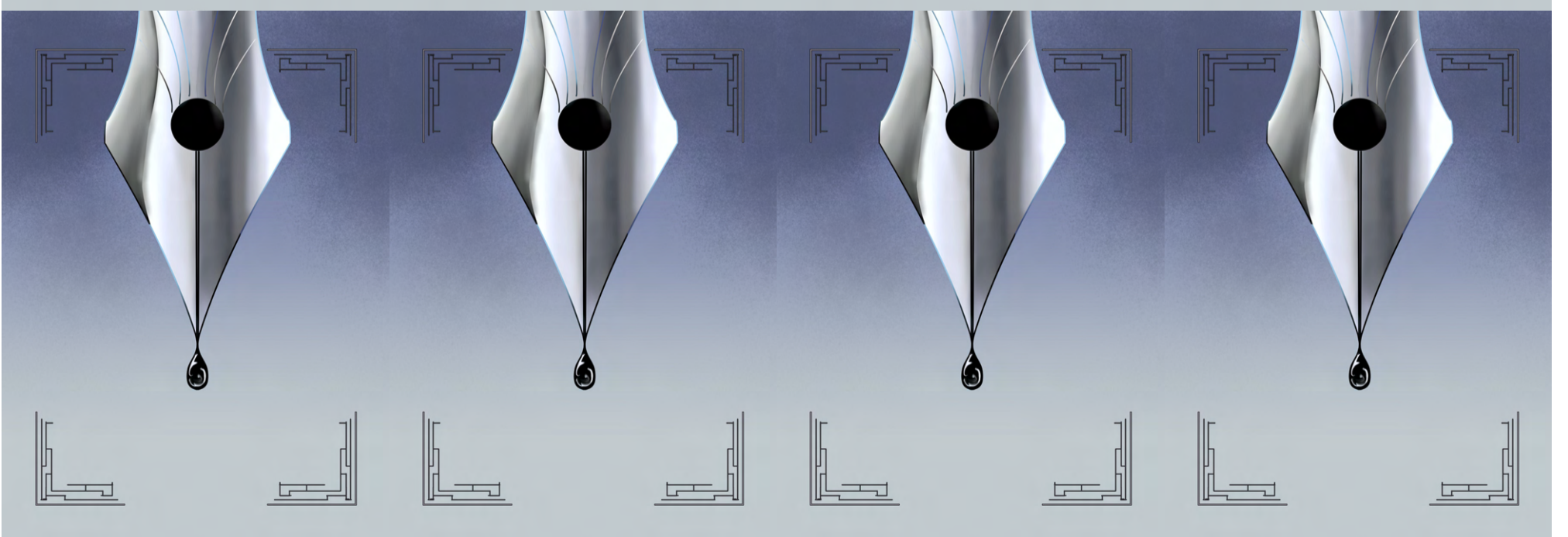
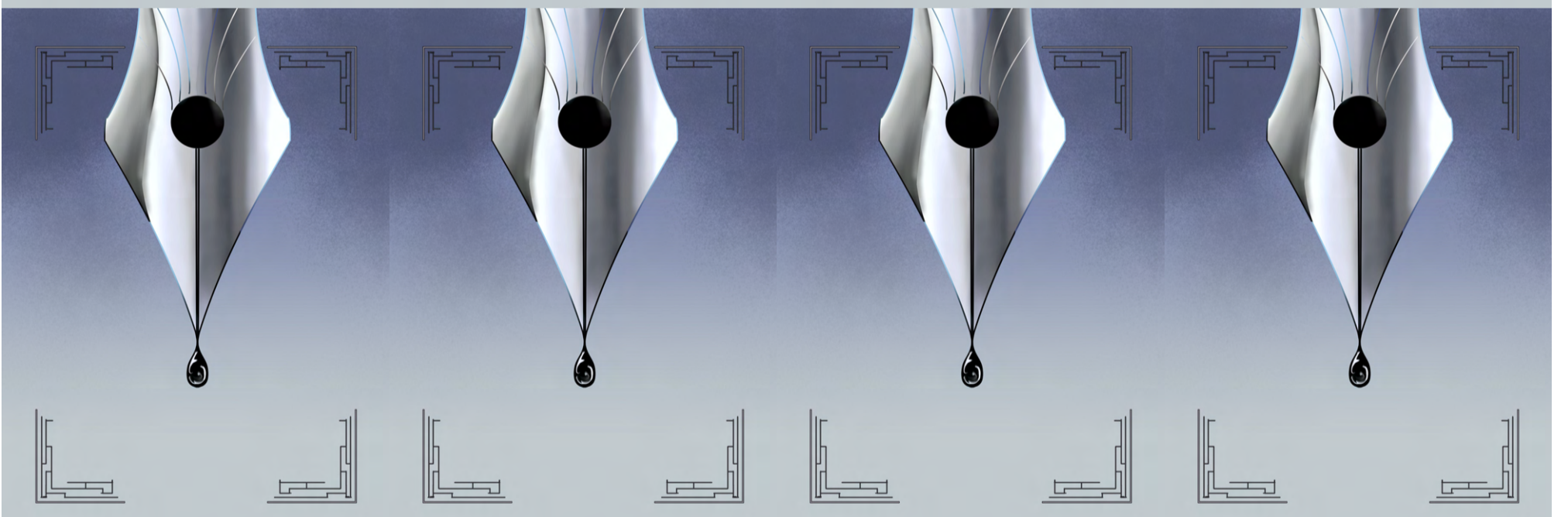
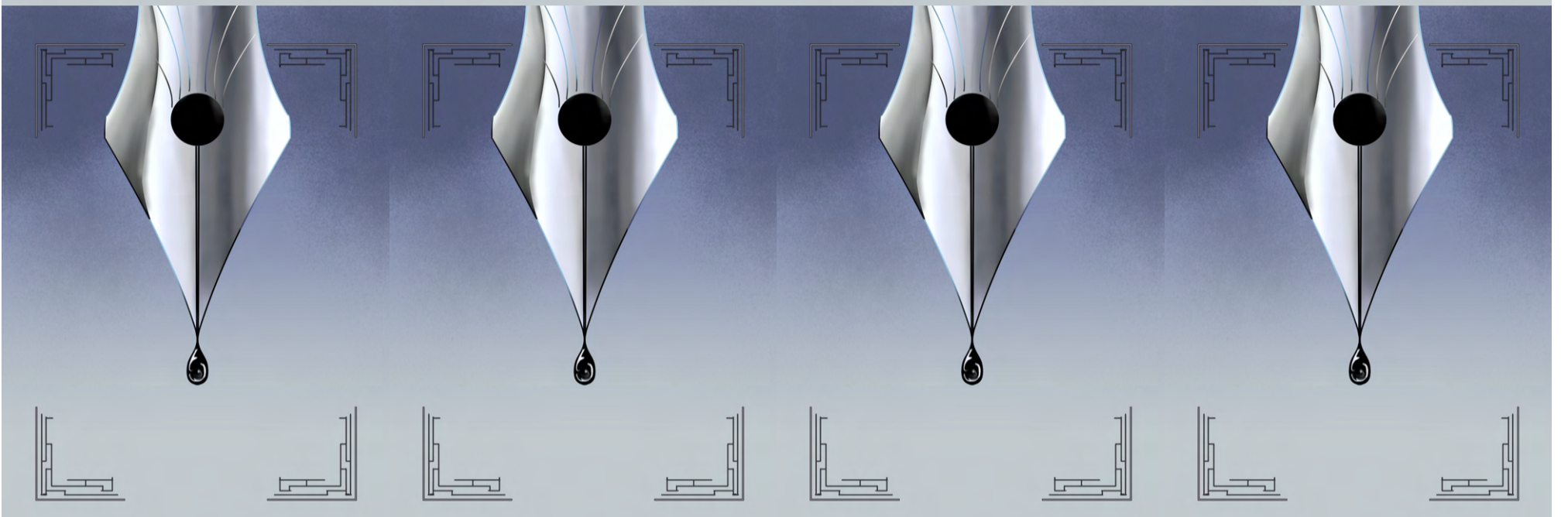
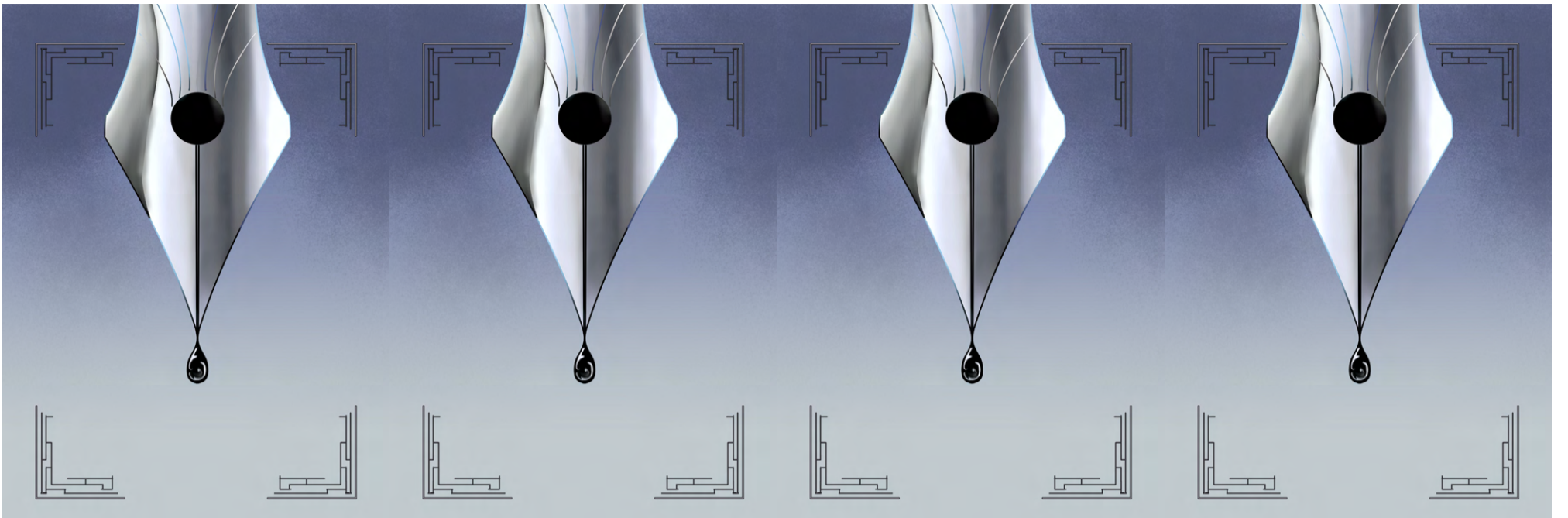
Mira las tres próximas cartas del mazo de Destino y reorganízalas.

BRÚJULA DEL CAPITAN

Mira las tres próximas cartas del mazo de Destino y reorganízalas.

BRÚJULA DEL CAPITAN

Mira las tres próximas cartas del mazo de Destino y reorganízalas.



BRÚJULA DEL CAPITAN



Mira las tres próximas cartas del mazo de Destino y reorganízalas.

BRÚJULA DEL CAPITAN



Mira las tres próximas cartas del mazo de Destino y reorganízalas.

BRÚJULA DEL CAPITAN



Mira las tres próximas cartas del mazo de Destino y reorganízalas.

PARKOUR



Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.

PARKOUR



Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.

PARKOUR



Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.

PARKOUR



Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.

PARKOUR



Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.

PARKOUR



Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.

PARKOUR



Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.

PARKOUR



Puedes pisar una casilla de Abismo pero no acabar el turno en ella.

BOMBERO LEÓN



Puedes atravesar un muro.

BOMBERO LEÓN



Puedes atravesar un muro.

BOMBERO LEÓN



Puedes atravesar un muro.

BOMBERO LEÓN

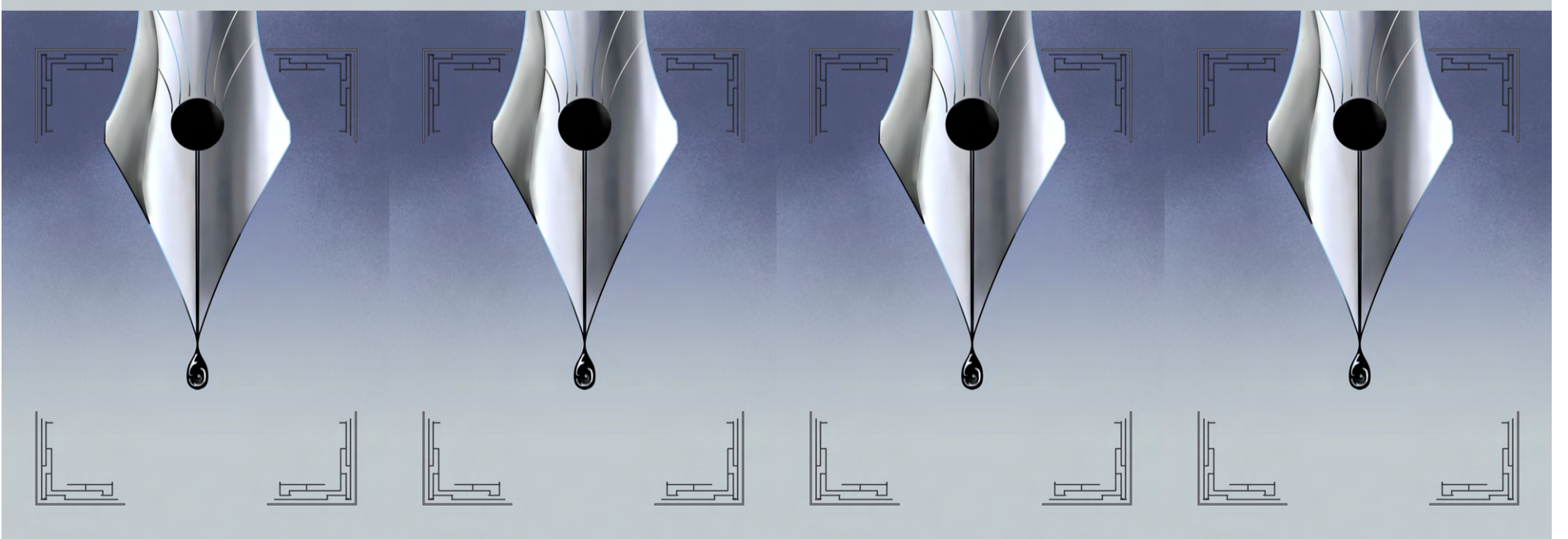
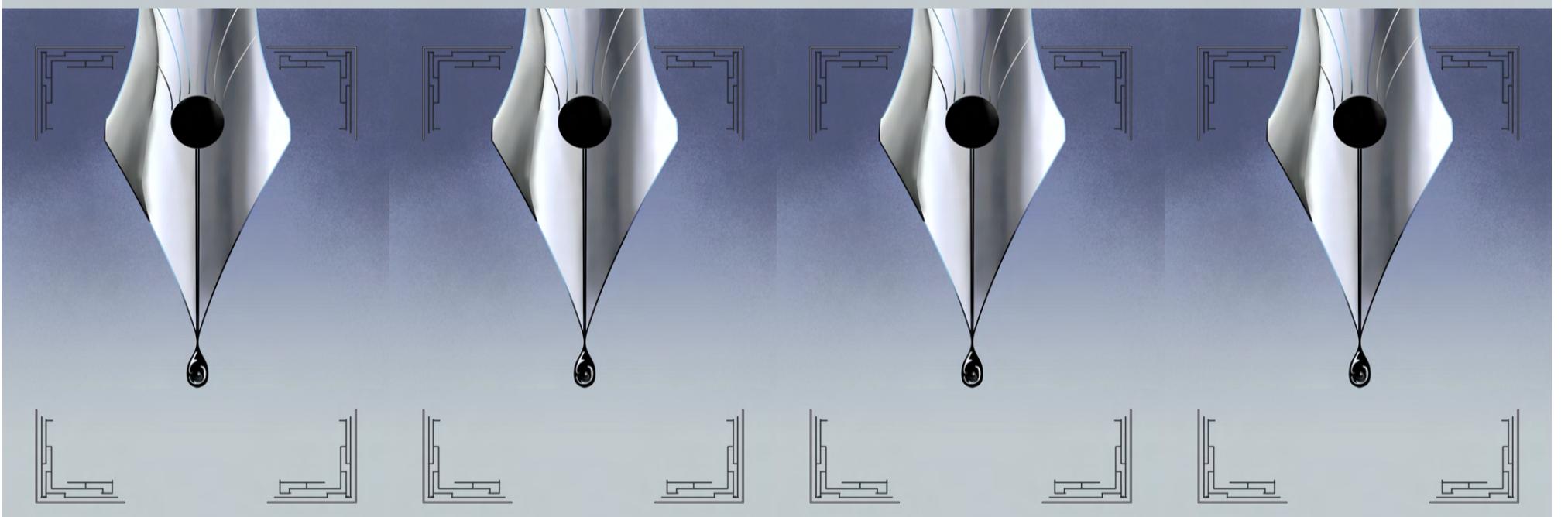
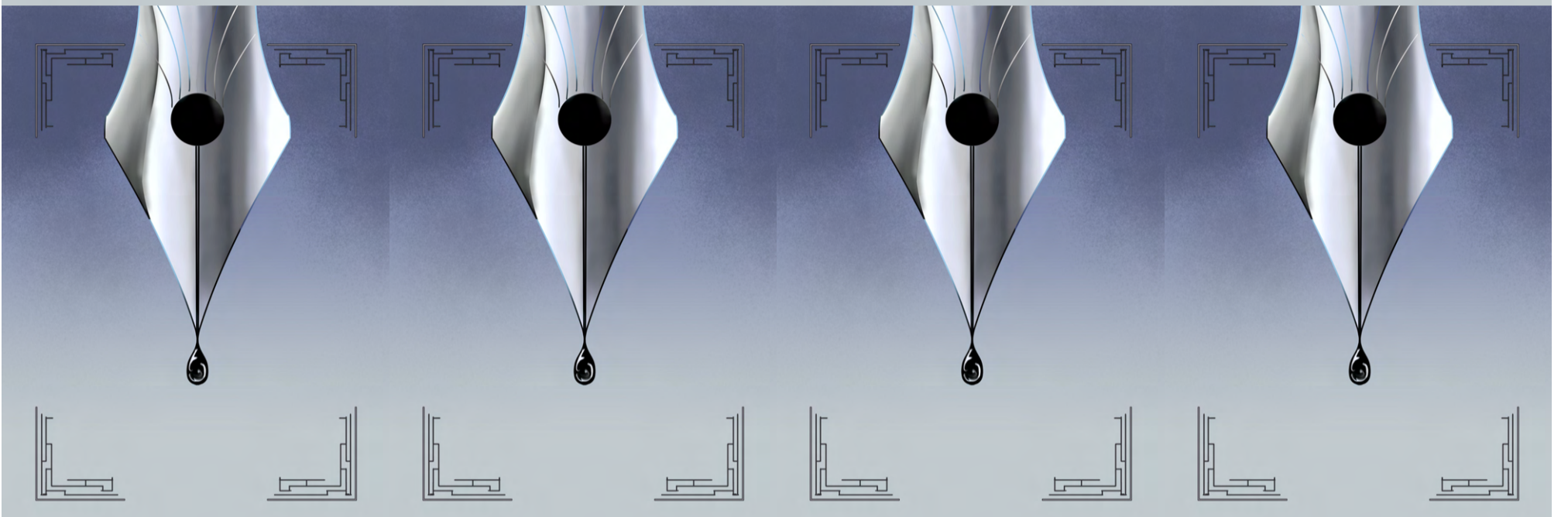
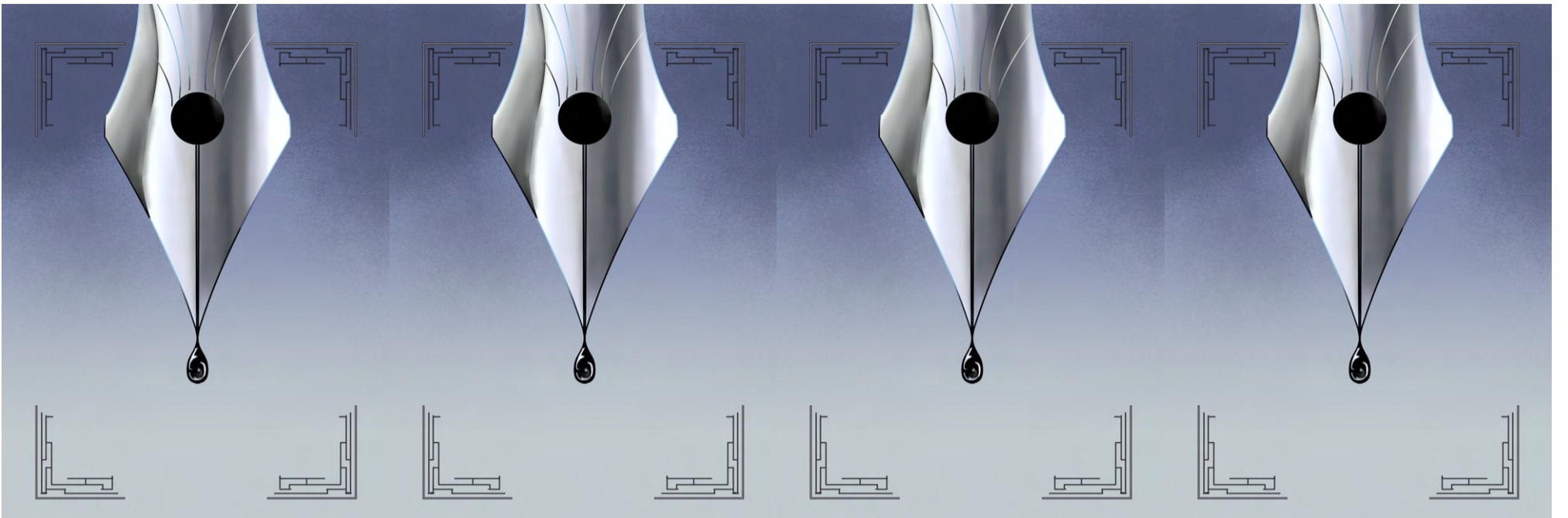


Puedes atravesar un muro.

BOMBERO LEÓN



Puedes atravesar un muro.



BOMBERO LEÓN



Puedes atravesar un muro.



BOMBERO LEÓN



Puedes atravesar un muro.



BOMBERO LEÓN



Puedes atravesar un muro.



IS DANGEROUS TO GO ALONE



Mira las 3 próximas cartas de recurso y reorganizarlas.



IS DANGEROUS TO GO ALONE



Mira las 3 próximas cartas de recurso y reorganizarlas.



IS DANGEROUS TO GO ALONE



Mira las 3 próximas cartas de recurso y reorganizarlas.



IS DANGEROUS TO GO ALONE



Mira las 3 próximas cartas de recurso y reorganizarlas.



IS DANGEROUS TO GO ALONE



Mira las 3 próximas cartas de recurso y reorganizarlas.



HOQUERA



Descansas y recuperas 1 vida.



HOQUERA



Descansas y recuperas 1 vida.



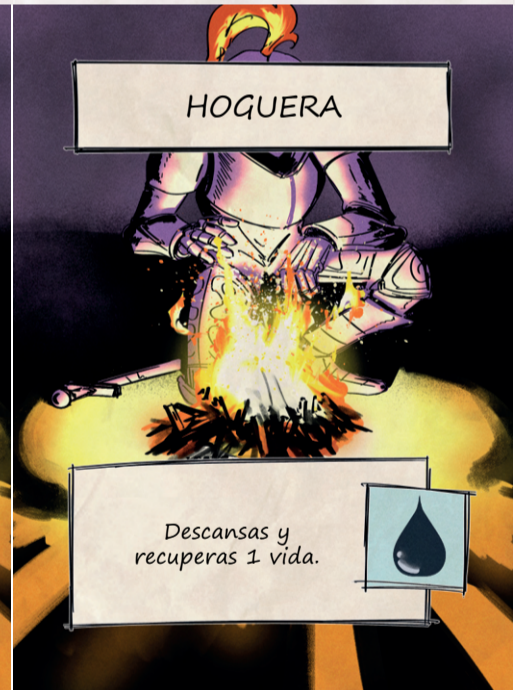
HOQUERA




Descansas y recuperas 1 vida.



HOQUERA



Descansas y recuperas 1 vida.



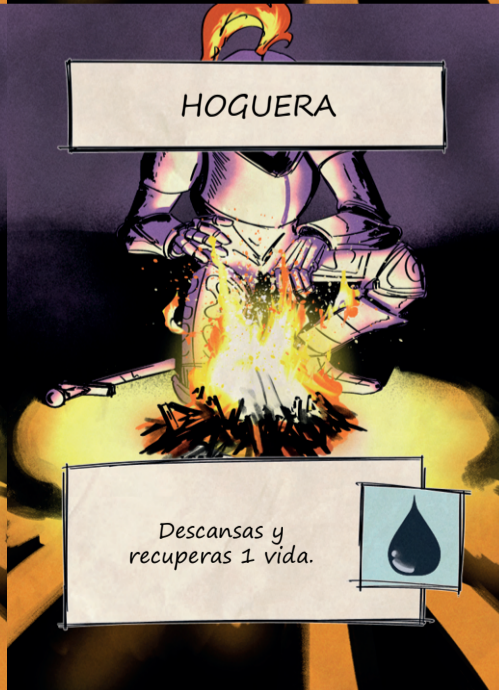
HOQUERA



Descansas y recuperas 1 vida.



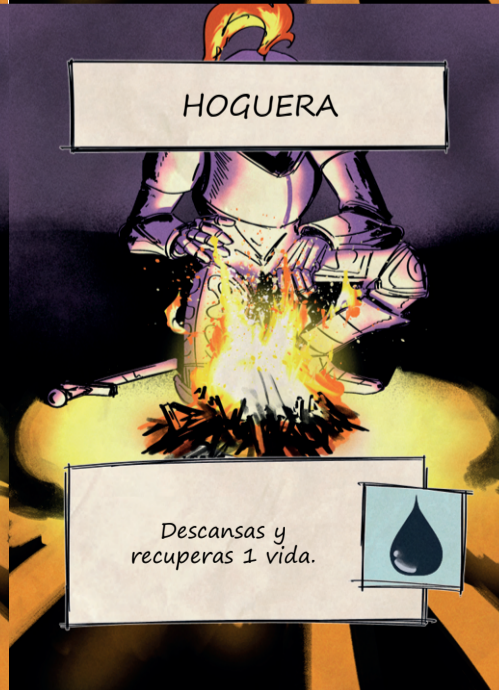
HOQUERA




Descansas y recuperas 1 vida.



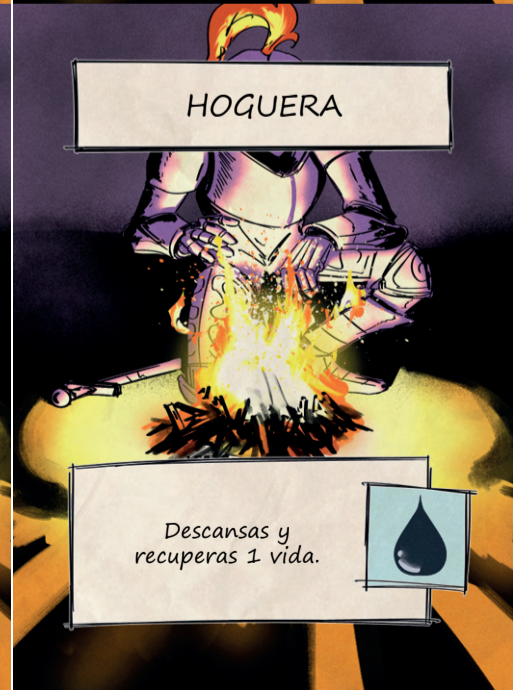
HOQUERA




Descansas y recuperas 1 vida.

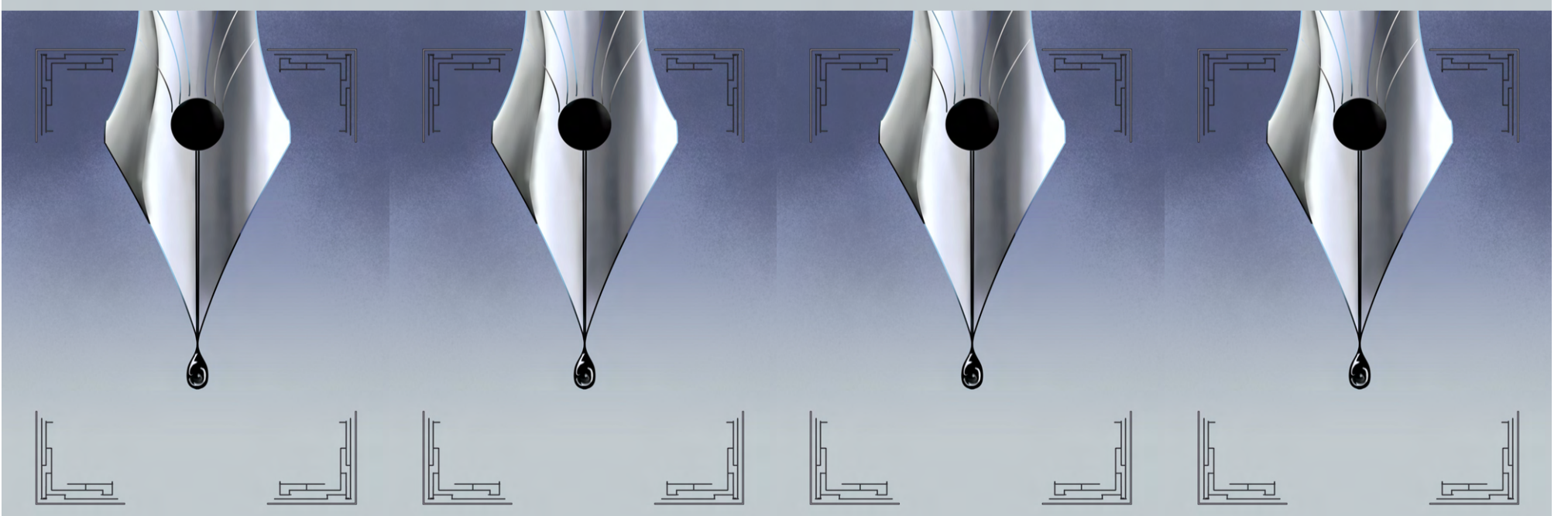
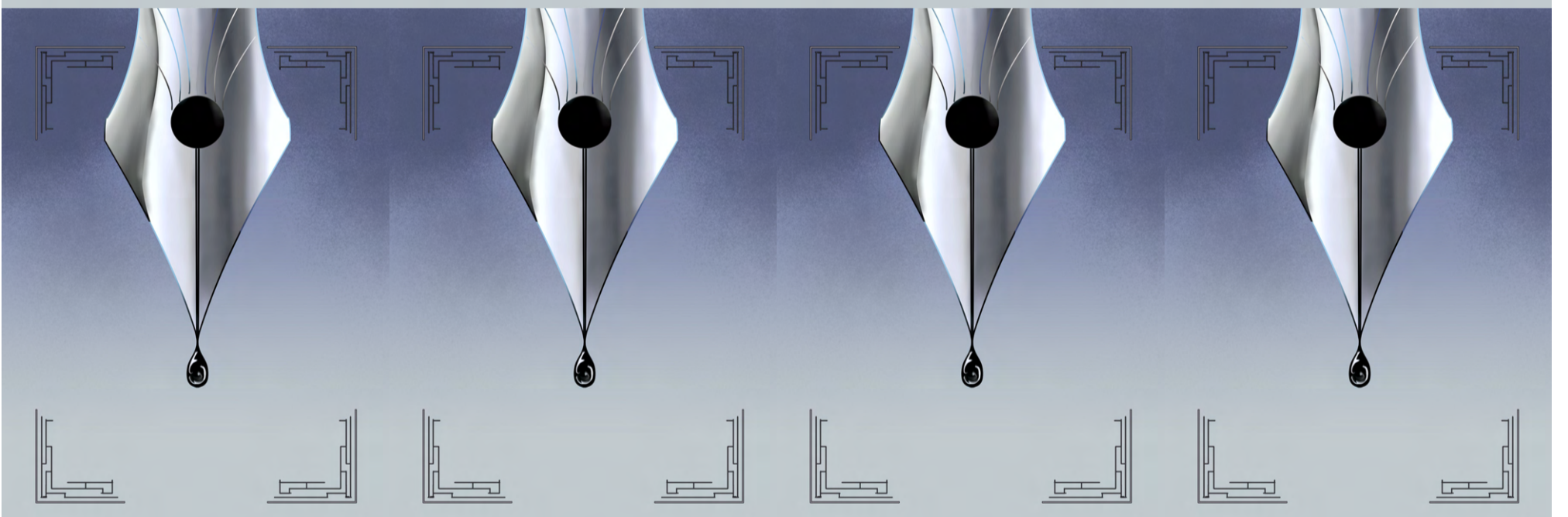
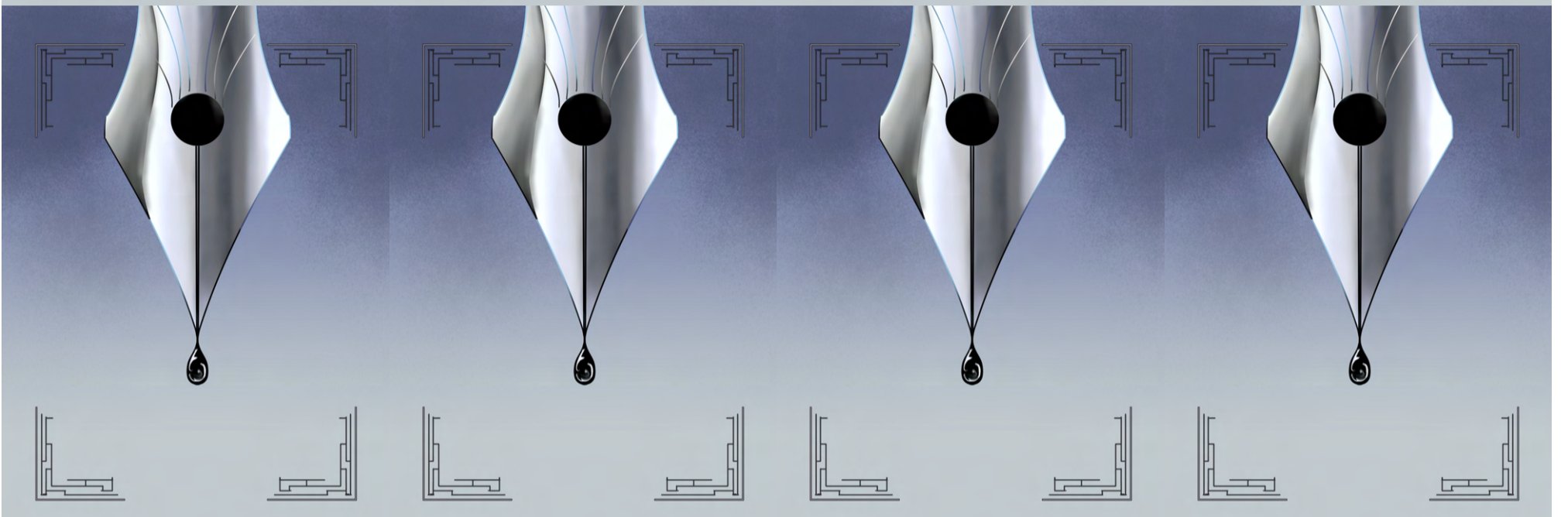
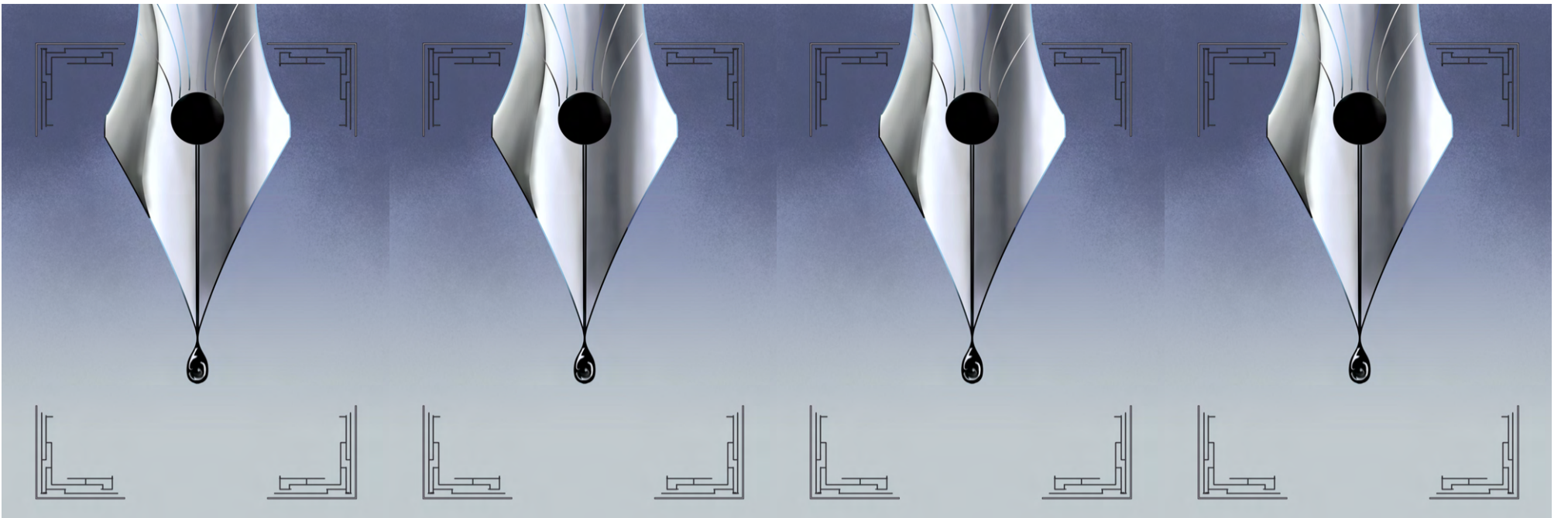


HOQUERA



Descansas y recuperas 1 vida.





HOQUERA

Descansas y recuperas 1 vida.

HOQUERA

Descansas y recuperas 1 vida.

CAJA A

La próxima carta de Destino no tiene ningun efecto en ti.

CAJA A

La próxima carta de Destino no tiene ningun efecto en ti.

CAJA A

La próxima carta de Destino no tiene ningun efecto en ti.

NUH UH

Anula la última acción de otro jugador. Puede usarse en cualquier momento.

NUH UH

Anula la última acción de otro jugador. Puede usarse en cualquier momento.

NUH UH

Anula la última acción de otro jugador. Puede usarse en cualquier momento.

NUH UH

Anula la última acción de otro jugador. Puede usarse en cualquier momento.

NUH UH

Anula la última acción de otro jugador. Puede usarse en cualquier momento.

DO IT

Obligas a 2 jugadores a entrar en combate, independientemente de la distancia a la que estén entre ellos.

DO IT

Obligas a 2 jugadores a entrar en combate, independientemente de la distancia a la que estén entre ellos.

DO IT

Obligas a 2 jugadores a entrar en combate, independientemente de la distancia a la que estén entre ellos.

DO IT

Obligas a 2 jugadores a entrar en combate, independientemente de la distancia a la que estén entre ellos.

DO IT

Obligas a 2 jugadores a entrar en combate, independientemente de la distancia a la que estén entre ellos.

FLECHA DE CUPIDO

Dos jugadores a tu elección pasan a estar ligados hasta el próximo turno.

