



HISTORIAS PARA ARMAR

¿DE DÓNDE VIENEN LOS VIDEOJUEGOS? HAGAMOS UN JUEGO DE MESA

Antes de que los *joysticks* y las pantallas aparecieran había cartas, dados, fichas y tableros. Los juegos de mesa pueden considerarse los predecesores de los videojuegos. En esta guía descubrirán los elementos que tienen en común y podrán diseñar un juego de mesa sobre su historia, definiendo las dinámicas, las reglas y el tablero.

Dificultad: Media



www.historiasparaarmar.org

MATERIALES

- Hoja o cartón grande.
- Dados (cantidad según se establezca al crear la mecánica del juego).
- Juguetes pequeños, estatuillas o tapas de botellas para usar de fichas.
- Marcadores, lápices y lapiceras.
- Insumos del [Creador de historias](#) con imágenes de su historia.
- Computadora (opcional).
 - Programa de edición de imágenes.
- Impresora (opcional).



LA HISTORIA, LOS PERSONAJES Y EL OBJETIVO

Lo primero que tendrán que definir será quiénes serán los personajes de su juego y cuál será el objetivo. Si ya escribieron una historia en el [Creador de historias](#), pueden basarse en lo que plantearon allí. Algunos posibles objetivos de un juego son:

- **Llegar a un lugar** (moverse de un punto a otro en el tablero).
- **Juntar las partes de un tesoro** (dar vueltas por un tablero ganando desafíos hasta completar el objetivo).

Por ejemplo: "el personaje es una chica que vive en el bosque y su objetivo es llegar hasta una fábrica para detener la contaminación de un lago". (Basado en la historia ["Charo y el lago"](#))

MANOS A LA OBRA

Si ya tienen una historia, personajes y objetivos, es hora de crear el "mundo" del juego. Para ello se necesitan dinámicas y reglas que ayuden a que todo funcione y a que la experiencia sea divertida.

LAS DINÁMICAS

Comiencen por definir **los obstáculos que tendrá que atravesar el personaje**. Para ello tendrán que establecer algunas dinámicas como las que se ejemplifican a continuación.

Movimiento de personajes: ¿Cómo se desplaza por el tablero?, ¿cuántas veces puede hacerlo por turno? Por ejemplo: en el "Juego de la Oca" cada personaje se mueve una vez por turno y avanza el equivalente al resultado de la tirada de un dado.



Fuente:
<https://pixabay.com/es/photos/juego-dados-oca-azar-suerte-2676034/>



Casilleros especiales: algunos dan ventajas al jugador o jugadora, y otros desventajas. ¿Cómo funcionan? ¿Cuál es la consecuencia de caer en uno de ellos? Algunos ejemplos:

a. **Casillero benefico:** Hace que el personaje avance el doble de espacios.



b. **Casillero trampa:** Quien cae ahí no puede salir de la trampa hasta que saque un seis con el dado. Solo puede intentarlo una vez por turno.



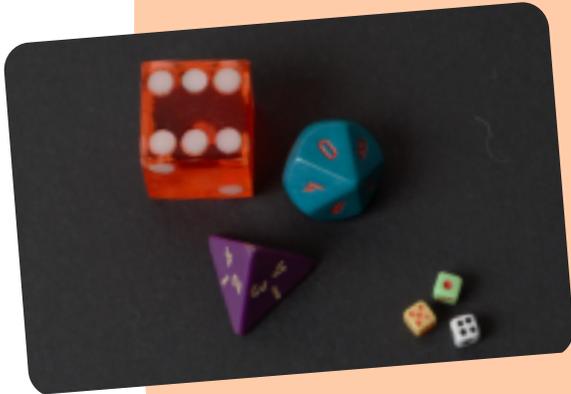
c. **Casillero sorpresa:** El jugador o la jugadora debe tirar un dado, si el resultado es par, obtiene un turno extra; si es impar, debe retroceder tres espacios.

Inventen sus propios casilleros especiales con dinámicas divertidas que tengan que ver con su historia. Pónganles nombres de objetos o lugares que se relacionen con los escenarios. Un casillero trampa puede ser un pozo o río agitado, dependiendo del escenario que se diseñe para ubicarlo.

2

LAS REGLAS

Una vez que tengan sus dinámicas, es hora de crear las reglas, que determinan cómo se va a jugar. ¿En qué consiste un turno? ¿Se tiran dados? ¿Cuándo se termina el juego? Las reglas deben convivir con las dinámicas para crear una experiencia desafiante y divertida.



Ejemplos de reglas:

- Cada turno el jugador o jugadora debe tirar un dado y mover su personaje esa cantidad de espacios.
- En caso de caer en un casillero especial, se deberá cumplir con lo que éste proponga.
- El juego termina cuando uno de los personajes alcanza el último casillero. Pero solo puede hacerlo si llega con el número justo. En caso de superar la distancia deberá retroceder el excedente.

Escriban sus propias reglas para que se adapten a su historia, al objetivo y a las dinámicas de su juego.



3

EL TABLERO Y EL ESCENARIO

Como los videojuegos, los juegos de mesa también tienen niveles y escenarios. Suelen necesitar de un tablero que se adapte a los objetivos y dinámicas: algunos permiten moverse en cualquier dirección, en otros solo se puede avanzar por un recorrido. También hay tableros en los que se dan varias vueltas.

Dato importante: a la hora de diseñar su tablero piensen bien cómo distribuir los casilleros especiales, para encontrar balance y lograr que los participantes se diviertan.

Con la ayuda de las imágenes descargadas del [Creador de historias](#) o de sus propios dibujos, diseñen el tablero de forma digital o a mano. Si no cuentan con dispositivos, utilicen un papel o cartón grande. Con marcadores o lápices pueden dibujar el fondo en una hoja, y hacer el camino de casilleros con recortes pegados encima.

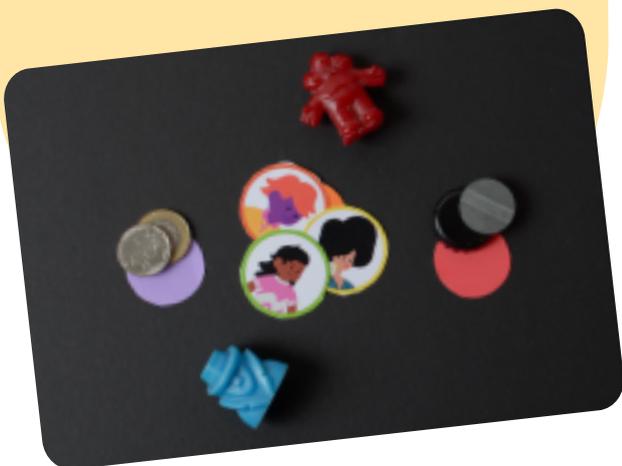
Consejo: es recomendable utilizar un mínimo de 50 casilleros para lograr una partida entretenida pero no agotadora.



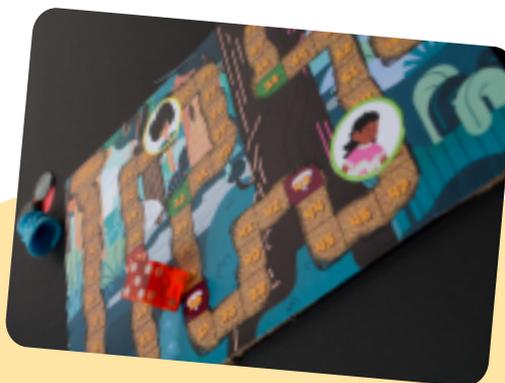
4

LOS PERSONAJES

Los personajes en un juego de mesa vienen en formato de ficha. Las posibilidades a la hora de crearlas son infinitas. Se puede usar desde una tapa de color de una botella descartable, hasta una estatuilla de juguete, o modelar figuras en arcilla o masa. Creen sus propias fichas de la forma que mejor represente a los personajes de su historia.



5



LAS INSTRUCCIONES

Incluir las instrucciones es algo muy importante para que cualquier persona pueda entender el juego. Lo primero que hay que hacer es escribir el objetivo, luego una lista de todas las reglas y al final detallar cada dinámica del juego para que todos comprendan cómo funcionan los casilleros especiales. Ya está todo listo. ¡A jugar!

UN PASO MÁS ALLÁ...

- Algunos juegos utilizan cartas o tarjetas de personajes para darle distintas habilidades. ¿Se imaginan cómo podrían sumar un mazo de cartas al suyo? Hay otros que utilizan suplementos con preguntas, consignas o premios. Por ejemplo, cartas que permitan sortear adversidades si se las usa en el momento correcto.
- ¿Quieren aprender a diseñar personajes para su juego con la técnica de *pixel art*? En [esta guía](#) aprenderán cómo hacerlo.

