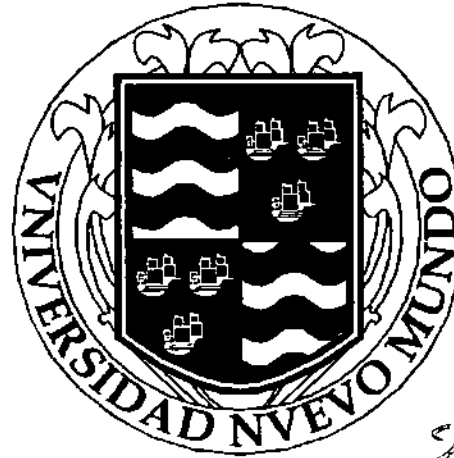


87.8531

UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO

6

ESTUDIOS CON RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL



292130

"DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA BASADO EN
MITOS Y LEYENDAS DE LA GRECIA ANTIGUA"

TESIS

Que para obtener el título de

Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta

Miguel Angel López García



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedico este trabajo...

A mi mamá, a mi papá y a mi hermana
A mi familia y amigos

*DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA
BASADO EN MITOS Y LEYENDAS
DE LA GRECIA ANTIGUA*

*"Cuando me quejaba con mi padre
de que no tenía juguetes
el me decía señalándome la frente
este es el mejor de los juguetes"*

Charles Chaplin

*"Diseño es el proceso de transformar
los sueños en realidad"*

Koberg Bagnall

ÍNDICE

Introducción	9
Capítulo 1	
El diseño gráfico.....	11
1.1 El diseño.....	12
1.2 El diseño gráfico.....	13
1.3 Áreas del diseño gráfico.....	14
1.4 La cadena comunicacional.....	15
1.5 Proceso de diseño.....	16
1.5.1 Elementos de diseño.....	17
1.6 Justificación del proyecto.....	18
1.6.1 Elección del tema base.....	18
1.7 Resumen capitular.....	20
Capítulo 2	
El juego.....	21
2.1 El juego.....	22
2.2 Origen y teorías sobre el juego.....	23
2.3 Importancia y beneficios del juego.....	24
2.4 Juegos educativos o didácticos.....	26
2.4.1 Juegos didácticos.....	27
2.5 Clasificación de los tipos de juegos.....	28
2.5.1 Los juegos de mesa.....	31
2.6 Los primeros juegos de mesa.....	32
2.7 Historia y desarrollo de varios juegos de mesa aún vigentes.....	34
2.7.1 El backgammon.....	34
2.7.2 Los primeros naipes.....	35
2.7.3 Barajas antiguas.....	36
2.7.4 La baraja común.....	37
2.7.5 El ajedrez.....	38
2.8 Los juegos de mesa en la actualidad.....	40
2.8.1 El diseño gráfico en los juegos de mesa.....	40
2.9 Resumen capitular.....	43

Capítulo 3	
Grecia Antigua: Mitos y Leyendas.....	44
3.1 El legado cultural de la Antigua Grecia.....	45
3.1.1 Filosofía.....	46
3.1.2 Ciencia.....	47
3.1.3 Escultura.....	48
3.1.4 Arquitectura.....	48
3.1.5 Producción artesanal.....	49
3.1.6 Política.....	49
3.2 La Antigua Grecia.....	50
3.2.1 Origen de las ciudades-estado.....	51
3.2.2 Vida en las ciudades-estado.....	52
3.2.3 Agricultura y comercio.....	53
3.2.4 Educación.....	54
3.3 Mitos y leyendas.....	56
3.3.1 El origen de los dioses.....	56
3.3.2 Origen de la religión griega.....	57
3.4 Números griegos.....	59
3.4.1 Dioses extranjeros.....	60
3.5 Las fuentes mitológicas.....	61
3.5.1 La Ilíada.....	62
3.5.2 La Odisea.....	62
3.6 Resumen Capitular.....	63
Capítulo 4	
Diseño de un juego de mesa.....	64
4.1 Conceptualización de la mecánica de juego.....	65
4.1.1 El conflicto.....	65
4.1.2 Los personajes.....	66
4.1.3 Las victorias.....	66
4.1.4 Los movimientos.....	67
4.1.5 Los dados y los turnos.....	67
4.1.6 Las fichas de personajes.....	67
4.1.7 Las tarjetas.....	68
4.1.8 Las tierras.....	68
4.1.9 Inicio de una partida.....	68
4.1.10 Invadiendo la tierra del oponente.....	69
4.1.11 Eliminando los personajes del oponente.....	69
4.1.12 La fuerza.....	70
4.1.13 Captura de personajes.....	70
4.1.14 Al final de una partida.....	71
4.1.15 Los talentos.....	71
4.1.16 Clasificación del juego.....	71
4.1.17 Ventajas competitivas.....	72

4.2 El nombre del juego.....	73
4.3 Diseño del logotipo.....	74
4.3.1 El signo.....	74
4.3.2 El ícono.....	74
4.3.3 El índice.....	75
4.3.4 El símbolo.....	75
4.3.5 El color.....	76
4.3.6 Tipos o caracteres.....	77
4.3.7 El logo.....	78
4.3.8 El símbolo.....	79
4.3.9 Integración del "escudo" al logotipo.....	81
4.4 Imagen y estilo.....	82
4.4.1 Selección de tipografías.....	83
4.4.2 La textura de fondo.....	84
4.5 Diseño de las tarjetas de personajes.....	85
4.5.1 Símbolos de movimiento.....	89
4.5.2 Representación de personajes.....	91
4.6 El tablero.....	99
4.7 Las fichas templo.....	101
4.8 Las fichas de personajes.....	102
4.9 El instructivo.....	103
4.10 El envase.....	120
4.11 Sistema de impresión, materiales y acabados.....	123
4.11.1 La producción del tablero.....	124
4.11.2 La producción de las fichas.....	124
Conclusiones.....	125
Bibliografía.....	127

INTRODUCCIÓN

Al parecer lo que hasta hace poco se consideraba un lujo, ahora es el requerimiento de cualquier producto destinado al ser usado por el hombre.

En la actualidad la competencia entre productos y servicios a ocasionado que la sociedad exija productos de excelente calidad y de una gran funcionalidad y estética.

El diseño gráfico es una de las profesiones que se suman al proceso de mejorar un producto o servicio y lo hace mediante el uso de imágenes destinadas a comunicar.

Los alcances del diseño gráfico en muy poco tiempo han crecido y evolucionando para satisfacer las demandas de un mundo moderno, es por ello que los diseñadores gráficos se han visto en la necesidad de especializarse en muy distintas ramas del diseño y a menudo han tenido que incursionar en nuevas aplicaciones de su trabajo; un ejemplo de esto son los "diseñadores de páginas web" que hasta hace poco no existían.

Los conocimientos que posee sobre la comunicación, sobre la forma, sobre el color, sobre los materiales y sobre la importancia de un concepto; postulan al diseñador gráfico como el candidato ideal para desarrollar proyectos especiales que requieren además de mucha creatividad.

Por todo lo anterior, diseñar en la actualidad requiere del talento para integrar los conocimientos de áreas muy diversas de forma que solucionen los deseos de su cliente: de manera práctica, funcional, estética y tomando en cuenta las limitantes tecnológicas y económicas que puedan existir.

Haber elegido el diseño de un juego de mesa como proyecto de tesis no es un hecho casual, se debe en gran medida a que aprecio los muchos beneficios que ofrece la práctica del juego y la sospecha de que aún no se explota su enorme potencial; por otro lado, diseñar un juego desde su origen conceptual hasta sus últimas consecuencias no solo representa un reto profesional, sino también la perfecta oportunidad para integrar todos los conocimientos adquiridos durante la carrera.

Elegí el tema "Mitos y leyendas de la Antigua Grecia" para basar la mecánica y el diseño del juego debido a la gran admiración que siento por todo lo que "la búsqueda de la verdad" de los antiguos griegos legó al mundo en tan diversos campos de estudio.

En el primer capítulo se define lo que es el diseño, se delimitan los alcances del diseño gráfico, se detalla el perfil y la labor del diseñador gráfico y por último se explica quienes integran y como funciona la cadena comunicacional; todo en base a las definiciones que han hecho reconocidos profesionales del diseño gráfico.

El capítulo dos se define lo que es el juego, se explica porque es una necesidad, se mencionan diversas teorías al respecto, se explica de donde proviene su importancia y cuales son sus beneficios; se detallan los diversos tipos de juego y su clasificación, se habla sobre los juegos de mesa, sobre sus antecedentes históricos y se explica cual es el papel que juega el diseño gráfico en la actual industria de los juegos de mesa.

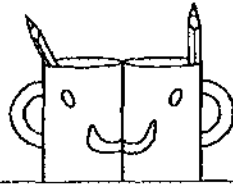
En el capítulo tres se resume el legado cultural de la Antigua Grecia, los datos sobre su organización y su sociedad; información que resulta indispensable para entender el origen de su religión, sus dioses, sus mitos y sus leyendas. Este capítulo es de especial importancia ya que contiene toda la información que sirve para dar forma y contenido al diseño del juego de mesa llamado Moira.

Finalmente en el capítulo cuatro se interpreta y conceptualiza la información del capítulo tres, se explica como se creó la mecánica de juego y se detalla el proceso de diseño que comenzó con la elección de un nombre para el juego, el diseño de su logotipo, la elección del estilo que habría de predominar en el diseño; para luego continuar con el diseño de las distintas partes que conforman el juego: las tarjetas de personajes, el tablero, las fichas templo, las fichas de personajes, el instructivo y por último el envase.

Miguel Angel López García.

Capítulo 1

El Diseño Gráfico



Alan Fletcher en su estudio.

1.1 El diseño

Según Scott "hasta no hace mucho tiempo, diseño significaba para casi todo el mundo un esquema bidimensional, tal como una figura en el empapelado. Es verdad que entonces, tanto como ahora, se hablaba de cosas tales como diseño arquitectónico, diseño de puentes, etc., pero, al emplear el término diseño, sin calificativo alguno, lo más probable era que se pensase en un esquema decorativo. Lo que hoy en día se denota con la palabra diseño incluye aún tales esquemas, pero es evidente que la cualidad mágica que esa palabra encierra para los oídos contemporáneos radica en algún otro factor. Por lo general, ahora se entiende por diseño lo que realmente es: una disciplina humana fundamental, una de las técnicas básicas de nuestra civilización."¹

Según Amulfo Aquino "el diseño es proyecto, estructura y forma; análisis y síntesis; concepto y contexto, desarrollo y producción".²

Según John Christopher Jones el "diseño es toda acción creadora que cumple con una finalidad".³

"El diseño es una forma de mejorar las relaciones entre los objetos y la gente", y esa es su finalidad según Wicius Wong.

"En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época".⁴

En la actualidad "diseño" es un verbo que denota una actividad que penetra en todas las fases de la vida contemporánea, que está o al menos debería estar presente en los proyectos sociales, en los organismos políticos, en las instituciones de servicio, en las instituciones ciudadanas, en los proyectos arquitectónicos, en los culturales, en la publicidad comercial, en los medios de comunicación, en la promoción del arte y en el arte mismo.

Sin embargo los campos más conocidos de la aplicación del diseño siguen siendo: el diseño industrial, el diseño arquitectónico y el diseño gráfico.

1. Scott, Robert, "Fundamentos de Diseño", 1990, p. VII

2. Amulfo Aquino. Licenciatura en pintura, maestría en artes visuales en la especialización de comunicación y diseño gráfico. Tiene más de 20 exposiciones individuales y más de 100 colectivas.

3. Jones, John Christopher, "Diseñar el Diseño", Gustavo Gili, Barcelona 1985, p. 6

4. Wong, Wicius, "Fundamentos del diseño Bi y Tri dimensional", Ed. Gustavo Gil, Barcelona 1991, p. 9

5. Idem.

1.2 El diseño gráfico

La percepción puede definirse como el proceso por medio del cual un organismo recibe o extrae alguna información del medio que lo rodea; "es el proceso fundamental en la adquisición del conocimiento" asegura Forgas.Ronald en su libro *Percepción*.

El 80% de la información útil la percibimos mediante el sentido de la vista que nos provee como ningún otro sentido de información proveniente tanto de fuentes distantes como cercanas a nosotros.

De ahí que toda superficie a la que tenga acceso nuestra mirada represente un lugar idóneo para alojar información que comunique y transmita mensajes de manera intencional.

Todo diseño cumple una cierta función que cubre exigencias prácticas y sirve para un determinado propósito. El diseño gráfico no es la excepción.

Pablo Kunst socio fundador de la escuela superior de diseño gráfico de Rosario y presidente fundador de la Alianza de Diseñadores Argentinos afirma que "el propósito del diseño gráfico es transmitir un mensaje específico".⁶

A el diseño gráfico se le puede definir como una disciplina social; así lo hace Kunst quien señala que el diseño gráfico cumple una con una labor social-muy importante; el dice que "la comunicación es el principio de las relaciones interpersonales y que por tanto el diseño gráfico es una disciplina que busca mejorarlas".⁷

Es decir que el diseño gráfico crea un medio visual para comunicar a las personas y así obtener una respuesta de ellas.

Diseñar también "implica respetar los intereses económicos del fabricante, la utilidad práctica del producto y las posibilidades tecnológicas de la fabricación".⁸

6. Patiño, Maricruz, "Pablo Kunst", *Lúdica Arte y Cultura del Diseño*, núm 7, año 3, abril 2000, p. 14

7. *Ibid.*, p. 16

8. Acha, Juan, "Introducción a la teoría de los diseños", p. 82

1.3 Áreas del diseño gráfico

Costa separa las diferentes disciplinas del diseño en tres grandes grupos:

1. Diseño ambiental
2. Diseño industrial
3. Diseño gráfico

También divide el diseño gráfico en dos grandes direcciones:

- a) Diseño de información
- b) Diseño de identidad

1.3.1 El diseño de información

Comprende todos aquellos mensajes que son transmisores de contenidos complejos. El diseño de información abarca todo el conjunto de recursos gráficos, en tanto que formas del lenguaje visual, que son susceptibles de ser aplicados y combinados en la elaboración de toda clase de mensajes informativos; el diseño de información tiene tres variantes:

1. La Información funcional.

Está orientada hacia la utilidad pública, hacia el individuo de una sociedad.

2. La Información didáctica.

Implica la presentación de conocimientos y su transmisión mientras ayuden a la formación del saber cultural, científico, técnico y profesional.

3. La información persuasiva.

Es el caso de la propaganda y la publicidad comercial, que buscan el impacto de la imagen sobre la sensación; la pregnancia formal y el efecto de fascinación sobre la racionalidad.

1.3.2 El diseño de identidad

Sea cual sea la clase de información (utilitaria, cultural, didáctica o persuasiva) los mensajes incluyen sistemáticamente unos signos de identidad.

El diseño de identidad constituye un modo de comunicación esencialmente esquemático, su función es la de transmitir unos signos específicos reconocibles y memorizables para simbolizar su origen.

El diseño de identidad se puede dividir a su vez en:

- Diseño de marca
- Diseño de identidad.
- Diseño de imagen global

1.4 La cadena comunicacional

Comunicar es "transmitir significados o mensajes, informaciones y conocimientos entre emisores y receptores humanos"; al menos así lo dice Joan Costa quien define las partes de la cadena comunicacional de la siguiente manera:

El emisor

Es la empresa, institución u organización, el usuario del diseño gráfico que a través de esta disciplina desea suscitar una respuesta en el receptor de acuerdo al interés que persigue, pudiendo ser este económico (vender), político (convencer), social (informar), cultural (educar), etc.

El codificador

Es el diseñador gráfico quien interpreta y codifica el mensaje que el emisor desea comunicar mediante bases y pautas de imagen visual a fin de llegar a un grupo meta (destinatario o público objetivo). Para ello se vale de muy variados recursos plásticos (como la fotografía, la pintura o el dibujo) y técnicos (como el uso de la computadora y sus diferentes programas).

El diseño se codifica mediante unidades significativas conocidas como elementos gráficos o grafemas que son la combinación de elementos pictóricos (línea, formas, colores, texturas) y tipográficos (letras, números, signos ortográficos).

"El diseñador es en términos de comunicación, el codificador de los productos y de los mensajes. Es quien ejerce la interpretación creativa de los datos base".⁹

Como apunta Joan Costa ser diseñador "requiere un talento especial, una seria formación técnica, flexibilidad psicológica, sensibilidad y un sentido creativo indispensable para combinar formas visuales".¹⁰

El mensaje gráfico

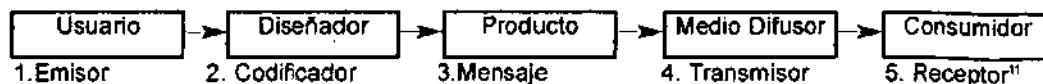
Es el resultado material. El producto que el diseñador gráfico ha elaborado.

El medio difusor

Es el conducto o medio físico por medio del cual serán transportados los mensajes gráficos para llegar al receptor. También se le llama canal.

El destinatario o receptor

Es el segmento o mercado meta del emisor. Con el fin de que pueda interpretar el código, el diseñador previamente estudió sus habilidades de comunicación, sus actitudes, conocimientos y cultura, su capacidad de aceptar o rechazar el mensaje comunicacional y su aptitud para ser motivado o no.



9. Costa, Joan, "Imagen Golba", CIAC, España 1981. p. 10

10. Ibid., p. 9

11. Costa, Joan, Op cit., p. 11

1.5 El proceso de diseño

En el diseño gráfico como en casi toda labor, existe un proceso, una serie de pasos que se deben seguir en el correcto orden para obtener un resultado satisfactorio, en este caso un diseño funcional y estético.

El proceso mediante el cual un diseñador gráfico se encarga de traducir un propósito en un producto o un mensaje también es conocido con el nombre de *diseño*.

Según Joan Costa,¹² el proceso de diseño debe seguir las siguientes etapas:

1. Información y documentación.
2. Incubación.
3. Idea creativa.
4. Verificación y desarrollo.
5. Formalización.

Información y documentación

Es la investigación y la recopilación de datos que influyen y que se han de tomar en cuenta para la realización del producto.

Incubación del problema o digestión de los datos

Se asimilan los datos obtenidos y se empiezan a concretar y sintetizar ideas difusas a partir de lo existente.

Idea creativa

Se desarrollan mentalmente las posibles soluciones originales.

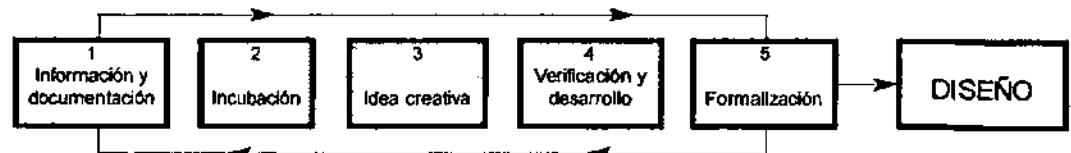
Verificación y desarrollo

Se ponen en práctica las ideas surgidas creativamente para comprobar su funcionalidad. De ser necesario se corrigen y pulen.

Formalización

Resuelto el problema se hace un *dummy* o prototipo original para saber si la solución dada al producto es aceptada por el emisor o empresa, antes de difundirlo al receptor.

Es importante señalar que "el proceso de diseño no es un proceso lineal sino iterativo. Es un constante regresar al principio o alternativamente a las etapas intermedias, hasta conseguir la certidumbre, la consistencia de la solución que se está desarrollando".¹³



12. Costa Joan, Op Cit., p. 15

13. Idem.

1.5.1 Elementos de diseño

Los elementos de diseño por separado pueden parecer bastante abstractos pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de cualquier diseño.

Los cuatro grupos de elementos de diseño son:

a) Elementos conceptuales.

Ideas que están presentes aun cuando no se vean.

b) Elementos visuales.

Son la representación física de los elementos conceptuales que por "existir" poseen atributos como forma, medida, color y textura.

c) Elementos de relación.

Los gobierna la ubicación y la interrelación de formas en un diseño, sus atributos son la dirección la posición el espacio y la gravedad, percepciones que son psicológicas pues en realidad no están ahí, sino que las experimentamos a través de nuestras experiencias sensoriales reales.

d) Elementos prácticos:

1. La representación. Es la forma que ha sido derivada de la naturaleza o de aquello hecho por el ser humano.

La representación puede ser de muchas formas (realista, estilizada, abstracta, etc.).

2. El significado. Existe cuando una forma transporta un mensaje (lo cual convierte a la forma en un diseño).

1.6 Justificación del proyecto

Existen proyectos cuya realización requiere integrar un conjunto de varias partes muy distintas entre si dentro de una unidad estética y funcional para cumplir un determinado propósito.

Este es el caso de los juegos de mesa que por componerse de diversos elementos que varían no solo en forma sino en tamaño y material (fichas, tarjetas, tablero, etc.) su diseño requiere conocimientos muy variados tanto de diseño gráfico como de diseño industrial; incluso de algunos otros que no entran dentro de ningún área específica, como el diseño de la mecánica de juego.

Los conocimientos que posee sobre la forma, el color, los materiales y sobre la importancia de juega el concepto en cualquier diseño, postulan al diseñador gráfico como el candidato perfecto para desarrollar proyectos de esta naturaleza que además requieren de mucha creatividad.

Fue tomando en consideración lo anterior que se decidió diseñar la totalidad de un juego, lo cual tiene como objeto desarrollar un mejor producto que los existentes, en la creencia de que quien conoce y maneja la totalidad de un proceso siempre esta en ventaja de quien se ocupa solo de una parte.

1.6.1 Elección del tema base

Como se explica en el libro *Sensación y Percepción*:

"El hombre no se limita a mirar los objetos y registrar pasivamente los rasgos de los mismos. Por ejemplo al destacar y unificar los objetos percibidos, los nombra y debido a ello conoce más a fondo sus propiedades y los ubica en determinadas categorías".¹⁴

En consecuencia cualquier juego funciona como un proceso mnemotécnico¹⁵ y por ello mediante su uso los jugadores pueden conocer, recordar o ampliar sus conocimientos sobre algún tema en particular.

Fue por tal motivo que se decidió que cualquiera que fuera el tema en el que estuviera basado el diseño del juego, este debería cumplir con ciertas expectativas:

1. El tema debe ser adecuado para el público objetivo.
2. El tema debe ser interesante y por tanto atractivo para jugar.
3. El tema debe tener posibilidades de desarrollo gráfico.
4. El tema debe promover valores positivos.
5. El tema debe ser original (es decir que no exista un juego con el mismo tema).

14. A. R., Luria "Sensación y Percepción", p. 621

15. Del griego *mnémé*, memoria y *tekhné*, arte. Significa que sirve para mejorar el desempeño de la memoria.

Se eligió utilizar el tema "Mitos y Leyendas de la Grecia Antigua" por las siguientes razones:

1. Es un tema muy amplio.
2. La gran diversidad de númenes griegos permite interesar a cualquiera.
3. Es un tema lo suficientemente complejo como para ofrecer interés intelectual.
4. Los mitos y leyendas promueven virtudes y cualidades humanas como el valor, la determinación, la lealtad, el trabajo y el orgullo (ejemplo de esto lo encontramos en los libros de "La Ilíada" y "La Odisea" de Homero y "Los trabajos y los días" de Hesíodo).

A continuación se detalla como quedan delimitadas las partes de la cadena comunicacional ahora que el tema ya fue determinado:

Emisor

En este proyecto como creador de la mecánica de juego soy el emisor que mediante el diseño gráfico busco:

- | | | |
|----|---------------------------------------|-----------------|
| 1. | Hacer el juego visualmente atractivo. | Parte Estética |
| 2. | Asistir la mecánica de juego. | Parte Funcional |

Codificador

Como diseñador gráfico soy también el codificador quien investigará e interpretará la información para utilizarla de manera que resuelva las necesidades del emisor.

Mensaje gráfico

Es el juego.

Medio difusor

El medio difusor o canal que contiene el diseño son los componentes que conforman el juego; elementos como: el envase, el instructivo, el tablero, las fichas y el resto de los accesorios.

Destinatario

El destinatario o receptor es el usuario del producto; en este caso el juego va dirigido a jóvenes¹⁶ de 18 a 24 años.

Se eligió este público objetivo basado en la suposición de a esa edad se ha superado ya la afición por los videojuegos y se prefieren los juegos de mesa que permiten reunirse, conversar y disfrutar la competencia de un juego de estrategia.

16. Según la clasificación más usual entre los psicólogos las edades se pueden dividir en 7 grupos:

La primera infancia que comprende de 0 a tres años

La segunda infancia que comprende de los tres a los siete años

La tercera infancia que comprende de los siete a los doce años.

La adolescencia que comprende de los doce a los dieciocho años

La juventud que comprende de los dieciocho a los veinticuatro años

La madurez que comprende de los veinticuatro a los sesenta y cinco años

La Senectud que comprende de los sesenta y cinco años en adelante.

1.7 Resumen capitular

Diseñar es el proceso mediante el cual se traduce un propósito en un producto o en un mensaje, tiene como finalidad mejorar las relaciones entre los objetos y las personas.

Un buen diseño es aquel que justifica la mejor forma en que el producto debe ser conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente; un buen diseño no debe ser sólo estético sino también funcional, es decir que debe cumplir eficientemente la tarea para la cual fué creado.

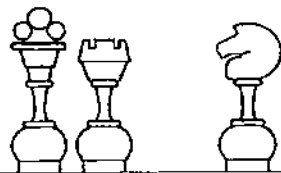
Un diseñador es el interprete intermediario entre el emisor y el receptor; por tal motivo es necesario que estudie las partes que conforman la cadena comunicacional, debe conocer las características del receptor, el contexto donde se va a ubicar el diseño, los medios y el canal que se van a emplear y en base a ello determinar el código adecuado.

El diseñador gráfico es una persona que utiliza diversos y muy variados recursos plásticos (como la fotografía, la pintura o el dibujo) y técnicos (como el uso computadora y sus diferentes programas) para crear soluciones gráficas que resuelvan problemas de comunicación entre un emisor que busca transmitir información a un público objetivo dentro de un contexto específico y mediante un cierto canal.

Existen proyectos cuya realización requiere integrar un conjunto de varias partes muy distintas entre si, dentro de una unidad estética y funcional; tal es el caso de los juegos de mesa que por componerse de diversos elementos que varían no solo en forma sino en tamaño y material requieren de un diseño especial.

Los conocimientos que posee un diseñador sobre la forma, el color, los materiales y sobre la importancia de jugar un concepto en cualquier diseño, lo convierten en el candidato idóneo para desarrollar este tipo de proyecto cuya naturaleza requiere además de mucha creatividad.

Capítulo 2



El Juego



Van Leyden Siglo XVI

2.1 El juego

La diversión es una necesidad psicológica además de biológica.

Es una válvula de descarga de las tensiones acumuladas durante el estudio o el trabajo; por ello es indispensable dedicar un tiempo para descansar de una actividad pesada, del trabajo rutinario, o de la obligación diaria mediante el esparcimiento.

Existen diversas formas de esparcimiento que además de ofrecer diversión, satisfacen otras necesidades como la de expresarse, la necesidad de dar salida a las emociones y a los estados de ánimo, la necesidad de compartir, tener compañía y contacto con otras personas.

Algunas formas frecuentes de esparcimiento son el cine, la lectura, la pintura y el juego.

Definir el juego no es tarea sencilla pero a continuación se señalan algunos elementos que menciona la "Guía del juego y del juguete" elaborada en conjunto por el Instituto Aragonés de la Mujer y la Asociación Aragonesa de Psicopedagogía que permiten distinguir claramente las conductas lúdicas de las que no lo son:

1. El juego es libre y espontáneo.
No está condicionado por intereses o acontecimientos externos.
2. Produce placer por sí mismo.
Su función es equivalente a los sueños como mecanismo de realización de deseos.
3. La conducta lúdica tiene una organización específica.
Como es la ausencia de rasgos agresivos, semblante sonriente o embelesado.
4. Predominio de los medios sobre los fines.
La satisfacción está en la propia ejecución. Tiene relación con los mecanismos instintivos, ya que parece que responde a unos patrones que no tienen que aprenderse, sino que surgen espontáneos.
5. El juego se define por la actitud interna que tiene el sujeto ante la actividad, y no por la actividad o realidad externa.

2.2 Origen y teorías sobre el juego

El origen del juego como actividad en grupo nace de la necesidad de relacionarse socialmente y sus primeras manifestaciones se hallan principalmente en rituales y prácticas colectivas con fines religiosos y simbólicos.

Un ejemplo de este tipo de prácticas es el juego de pelota de la ciudad maya de Chichén Itzá, pero un ejemplo más significativo son los Juegos Olímpicos originales, que eran competencias atléticas asociadas a festivales rituales que conseguían reunir a todas las Ciudades Estado griegas y eran celebradas cada cuatro años en honor a Zeus en el santuario de Olimpia; eran tan importantes estas competiciones que se declaraba una tregua sagrada durante la duración de los juegos lo que equivalía a interrumpir las guerras intestinas durante las ceremonias panhelénicas.

Jean Piaget el célebre psicólogo suizo que dividió el estudio de la "epistemología genética" en cuatro etapas (sensomotriz, preoperacional, operacional concreta y operacional formal) aseguraba que "el juego sirve para desarrollar la inteligencia a través de asimilar la realidad, adaptarse a ella adquiriendo control sobre uno mismo y sobre el ambiente consolidando así su aprendizaje".

Para Vygotski el juego es la creación de una situación imaginaria y surge de la tensión que provoca que la sociedad no satisfaga ciertos deseos y en cuya creación imaginaria dichos deseos pueden ser realizables.

***"El hombre no está completo
sino cuando juega"***

Froebel

El juego permite imitar situaciones, juegos como los que implican fingir ser madres o padres, profesores o doctores e incluso personajes más remotos como reyes y reinas, criaturas del espacio exterior, o estrellas de cine; sirven como un medio para adaptarse y son en realidad un proceso de aprendizaje.

***"El juego no es un escape de la vida;
constituye parte integral de ésta"***

Federico Schiller 1954

2.3 Importancia y beneficios del juego

Deducir la importancia del juego no resulta difícil cuando nos damos cuenta que sin importar la edad, ni el sexo, ni su condición social, ni su religión, ni su país de origen, todo hombre practica algún tipo de juego.

Desde la antigüedad el juego tiene un lugar muy importante en la vida del ser humano.

Platón (leyes VII, 8 a 3) no dudaba en incluir dentro de la categoría del juego las cosas de orden sagrado, y escribía que "Cada hombre y cada mujer deben dedicar su vida a los juegos más bellos; que se debe vivir jugando, realizando determinados juegos y determinados sacrificios, bailando y cantando para hacer propicios a los dioses rechazar a los enemigos y a vencerlos en lucha"

El juego no solo es un tipo de actividad agradable sino que además es útil, por medio del juego se desarrollan aspectos como la creatividad, la observación, la reflexión, se desarrolla la intuición y la iniciativa; favorece además el desarrollo integral de habilidades en un ambiente de tolerancia e intercambio.

En la actualidad hay disciplinas como la pedagogía², la sociología³ y la psicología⁴ que en diferentes vertientes se interesan por el juego, ya sea por sus cualidades de socialización, de didáctica o terapéuticas.

Por ejemplo, los juegos de varios jugadores benefician a personas retraídas, mientras a una persona hiperactiva le resultan benéficos los juegos que requieren concentrarse y prestar atención; el simple hecho de jugar bajo ciertas reglas permite aprender a manejar situaciones como la victoria o la derrota.

Buytendijk afirma que "el juego tiene como misión suya la de ofrecer al individuo ocasión para actualizar sus sentimientos del Yo, para explayar su personalidad, para poder seguir inmediatamente la dirección de su máximo interés en todos aquellos aspectos en que no lo puede llevar a cabo con hechos serios."⁵

1. Neri, Roberto, "Juegos y Juguetes", p. 34

2. Pedagogía. Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.

3. Sociología. Ciencia que trata del modo de vida y de la organización de los diversos grupos humanos.

4. Psicología. Ciencia que estudia el comportamiento y los estados de conciencia.

5. Buytendijk, "El juego y su significado", p. 83

A continuación se presenta una lista de los aspectos que se ven beneficiados gracias al juego:

1. Crecimiento físico.

Los juegos físicos ayudan a desarrollar el sistema motor, se adquiere coordinación de los movimientos, precisión y exactitud, se desarrollan los músculos y se ejercita el cuerpo, dando como resultado una buena condición física.

2. Crecimiento intelectual.

Jugando se ejercita el razonamiento y se estimula el intelecto. El juego agiliza los procesos de análisis y enseña a manipular conceptos abstractos con eficacia. Además de aprender, adquiere conocimientos y habilidades varias.

3. Cambios emocionales y psicológicos.

El juego tiene una función catártica o de descarga. El juego es un mecanismo de defensa contra la frustración.

4. Jugando se exteriorizan o expresan aspectos más íntimos del pensamiento.

El juego se utiliza en la exploración y en la formación de la personalidad que es la forma en la que se comporta una persona para satisfacer sus necesidades físicas y psicológicas; es el proceso mediante el cual el individuo aprende a evitar el conflicto cuando se puede y a como enfrentarlo cuando no es posible evitarlo.

5. Ajustes sociales.

Cumple una labor sociabilizadora al fomentar las actividades en grupo. Mejora el comportamiento individual y social al permitirle relacionarse con otras personas. Adquiere actitudes solidarias, cooperativas y no discriminativas.

2.4 Los juegos educativos o didácticos

A partir de los estudios e investigaciones de psicólogos y pedagogos, se han desarrollado teorías acerca de fenómenos como el aprendizaje, la motivación, el desarrollo, la enseñanza, y la instrucción que en conjunto son llamadas *teorías del aprendizaje*.

Los psicólogos coinciden en que toda experiencia puede producir algún tipo de aprendizaje como pueden ser:

1. El Condicionamiento. Que se da cuando dos situaciones se asocian de tal manera que la aparición de una genera la aparición de la otra.⁶
2. El Aprendizaje por ensayo y error. Cuando las experiencias que llevan a solucionar correctamente algo se imprimen en la memoria mientras las que no dejaron ningún beneficio son desechadas.
3. El aprendizaje por comparación: Se va especializando según se van teniendo más experiencia en reflexionar que hace una cosa diferente o semejante a otra. Mediante este tipo de aprendizaje se puede dar solución a problemas mediante el razonamiento, el desarrollo de hipótesis, por deducción, por analogía o metáfora.
4. Aprendizaje por imitación. Es cuando se tiene un modelo, ejemplo o demostración que supone la repetición o copia del mismo.
5. El Aprendizaje de conceptos, teorías, ideas y principios. Se da mediante la comunicación y el contacto con la historia, más sin embargo, este tipo de aprendizaje necesita de los anteriores así como de la discusión y de la crítica.

"El aprendizaje es un cambio que ocurre en la persona como resultado de la experiencia"⁷

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se obtienen conocimientos y habilidades de la serie de experiencias acumuladas.

El aprendizaje es un ejercicio progresivo gracias a que los conocimientos recién adquiridos se complementan con los ya existentes y viceversa.

Eventualmente todo aprendizaje resulta útil cuando se le encuentra una aplicación dentro de la vida diaria.

6. Según la teoría del psicólogo ruso Ivan Pavlov los estímulos que ocurren juntos pueden evocar respuestas similares.

7. Woolfolk, Anita E., "Psicología Educativa", p. 173

2.4.1 Juegos didácticos

Existen juegos que son utilizados para instruir y educar, para fortalecer o reforzar un conocimiento, este tipo de juegos tienen por finalidad favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, iniciar al jugador ciertos conocimientos o incluso establecer una relación entre el juego y el trabajo. Son especialmente útiles cuando se trata de estimular la atención, la retención y la comprensión.

A estos juegos se les conoce con el nombre de *juegos didácticos*.

La didáctica es una rama de la pedagogía y constituye un sistema de comunicación cuya meta es modificar actos, hábitos, técnicas y formas de comportamiento mediante la enseñanza; es la ciencia, técnica o arte de los recursos que facilitan el aprendizaje.

Fröbel señala que el juego “es una forma educativa por medio de la cual el hombre adquiere habilidad, destreza y experiencia que luego le servirán en sus actividades habituales”.

Es por esa razón que a la mayoría de los juegos tradicionales se les puede considerar didácticos si se les encuentra útiles para desempeñar alguna labor de enseñanza.

Los juegos didácticos suelen ser muy versátiles pues se les haya de todos tipos y formas; se les considera un apoyo para la educación gracias a que ofrecen entretenimiento y ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas además de ejercitar la mente, los sentidos y el cuerpo.

2.5 Clasificación de los tipos de juego

Existen tantos y tan diversos tipos de juegos que se han hecho difíciles de clasificar.

A continuación se refieren algunas de las clasificaciones más útiles y prácticas comenzando con las de Hugo del Pozo y Claparede que son frecuentemente usadas como referencia.

Hugo del Pozo divide el juego en dos grandes grupos:

1. Juego de desarrollo de las percepciones sensoriales.

En ellos se desarrollan las aptitudes sensoriales, se enseña a registrar impresiones y a clasificarlas, combinarlos y asociarlas a otras, a adquirir conciencia de cuanto hay bajo el dominio de los sentidos, formas, juicios y actuar según las conclusiones de éste. Por medio de sensaciones aprendemos que tanto dominio tienen nuestros sentidos y eso nos permite desarrollar nuestro criterio sobre los objetos que nos rodean.

2. Los Juegos Motores.

Estos dan conciencia de los movimientos y sensaciones, sostienen su interés y atención al jugarlos en conjunto y estimulando a la competencia. Se subdividen en visuales/motores y auditivo/motores.

Claparede divide el juego en dos categorías (que a su vez se subdividen en varias etapas).

1. Juegos de las Funciones Generales

- a) Juegos Sensoriales (sentidos).
- b) Juegos Motores (movilidad del cuerpo).
- c) Juegos Psíquicos.
 - c1) Intelectuales (razonamiento).
 - c2) Afectivos (sentimientos).

2. Juegos de las Funciones Especiales

- a) Juegos de lucha y victoria.
- b) Juegos de caza.
- c) Juegos sociales.
- d) Juegos familiares.
- e) Juegos imitativos.

Según el número de jugadores los juegos se dividen en:

1. Juego Individual o Juego Solitario. Donde el único interés involucrado es propio del jugador que juega en esta modalidad ya sea porque no existen oponentes o porque busca competir contra sí mismo para comprender y mejorar su propio juego.
2. Juego Social. Fomenta el desarrollo de las facultades morales y axiológicas⁸ así como el ejercicio de las mismas en grupo. Este tipo de juego en grupos admite muchas combinaciones: Uno contra uno, uno contra varios, un equipo contra otro equipo, un equipo contra varios equipos, etc.

Según su estructura los juegos se dividen en:

1. Estructurados. Estos son jugados de acuerdo a reglas o con ayuda de equipo adicional. En el primer caso las reglas cumplen la función de regular el juego y la relación con los otros jugadores.
2. No estructurados (o simbólicos). Son espontáneos y se van inventando mientras el juego progresa, en ellos interviene en gran medida la fantasía y la imaginación. En este juego cualquier objeto puede convertirse en un juguete (un plástico o con una caja de cartón). Muchos juegos de este tipo sirven de ensayo, ya que reflejan e imitan al mundo al representar situaciones agradables y desagradables: roles familiares, profesiones, comercio, la vida cívica, el gobierno, la guerra, la tecnología, la historia, etc.

Según el tipo de actividad los juegos se dividen en:

1. Activos. Involucran la participación motriz del cuerpo y por consecuencia requieren esfuerzo físico. En ocasiones involucran también el uso de los sentidos.
2. Pasivos. También llamados sedentarios o funcionales, son todos aquellos juegos donde impera la actividad intelectual y no el esfuerzo físico.

Los juegos pasivos se subdividen en:

Juegos de lenguaje escrito como los crucigramas o la sopa de letras.
Juegos de lenguaje hablado como las adivinanzas y los trabalenguas.
Juegos audiovisuales e interactivos como los video juegos.
Juegos de destreza como los rompecabezas o los armables.
Juegos de estrategia como las damas o el ajedrez.

Según el lugar donde se desarrolla los juegos se dividen en interiores y exteriores.

8. Axioológico. Relativo a los valores.

Finalmente agrego la clasificación propuesta por la Guía Educativa sobre el Juego y el Juguete por ser actual y muy completa.

Azar

Juego basado en una muestra aleatoria que determina en los jugadores unas condiciones de igualdad, inferioridad y superioridad arbitrariamente.

Circuito

Juegos de recorrido de un punto a otro.

Construcción

Encaje bidimensional de elementos o piezas.

Disposición

Encaje tridimensional bajo la forma de puzzles, mosaicos, etc.

Ejercicio

Una acción se repite una y otra vez por el placer de los resultados inmediatos. Son experiencias olfativas, gustativas, visuales, etc.

Ensamblaje

Se dan cuando el niño/a quiere conseguir una meta y hace todos los movimientos y manipulaciones necesarios para conseguirlo.

Ensamblaje artístico

Montajes con materiales brutos: madera, escayola, etc.

Estrategia elemental

Juego que combina una serie de acciones tácticas, desplegadas según un código de reglas simples, con el objetivo de vencer a uno o más jugadores.

Habilidad

Juego en el que deben ejecutarse tareas motrices sometidas a reglas concretas.

Imitación

Imitación de personajes, animales, acciones y objetos.

Manipulación

Experiencias de juegos donde el niño/a ejercita los movimientos de su mano.

Motor

Ejercicios y experiencias de juegos con movimientos locomotores

Preguntas y respuestas

El jugador deberá responder a preguntas simples formuladas por la parte adversa.

Reflexión

Implica un alto nivel de eficacia en la realización de tareas cognitivas según unas reglas complejas.

Reglas

Son juegos con reglas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir un objetivo previsto.

Representación

Actividad de dibujar, pintar, etc. con la intención de representar personajes, imágenes y objetos.

Vocabulario

Juego para construir palabras y frases con reglas simples.

Simbólico

Implica la representación de un objeto por otros.

Roles

Representación de escenas específicas en las que intervienen personajes definidos.

Sensorial

Ejercicios que ofrecen estímulos visuales, táctiles, etc.

Deportivo elemental

Juego asociativo o cooperativo, que retoma bajo una forma socializada, actividades motrices globales, sometiéndolas a reglas concretas.

Juego matemático

Procedimiento lúdico para controlar aprendizajes matemáticos a partir de reglas simples.

Secuencia

Juego que incluye unos elementos que deben seguirse según un orden preciso a partir de instrucciones y reglas simples.

2.5.1 Los juegos de mesa

Con este nombre se designa a aquellos juegos que comparten ciertas características entre sí:

- a) Existen juegos de mesa individuales y sociales.
- b) Todos los juegos de mesa son estructurados pues requieren de reglas establecidas y de equipo adicional (naipes, tableros, fichas, etc.).
- c) Los juegos de mesa originalmente eran de tipo pasivo pero la búsqueda de nuevos juegos llevo a incluir también actividades de tipo físico (como el ejercicio o la pantomima).
- d) Los juegos de mesa varían enormemente tanto en forma como en contenido.
- e) Por lo general pueden jugarse en interiores o exteriores mientras que exista una superficie plana donde se puedan colocar sus accesorios.
- f) Algunos juegos (como las damas o el ajedrez) excluyen por completo el azar para usar solo reglas y estrategia, el éxito en otros depende íntegramente de la suerte, mientras que en algunos otros se combina el azar con la capacidad de reflexión y la habilidad del individuo.

2.6 Los primeros juegos de mesa

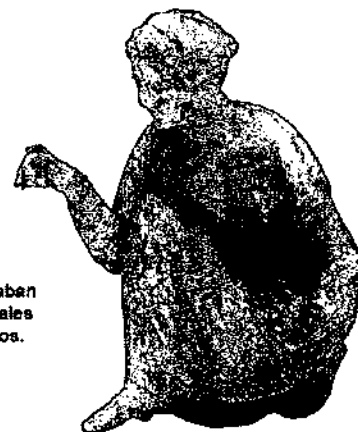
Muchas culturas antiguas jugaban con dados hechos de distintos materiales como huesos de animales y semillas de fruta. Se cree que su origen se encuentra en Asia pero algunos de los ejemplares más antiguos fueron encontrados dentro de tumbas en Egipto.

La literatura griega y romana contienen muchas referencias del juego de dados que entonces se conocía con el nombre de "tabas".

En Roma además de las tabas se practicaban como pasatiempo el juego de dardos y el *duodecim scriptores* que también era parecido al de las damas.



Los antiguos griegos utilizaban pequeñas rótuas de animales para utilizarlos como dados.

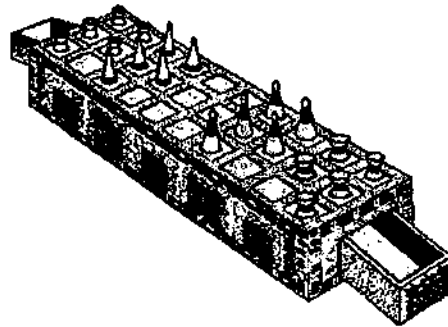
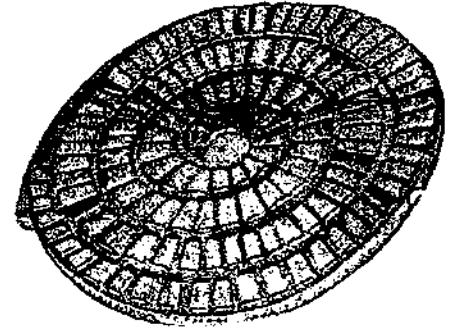


En Egipto eran tan aficionados a los juegos de mesa, que las clases altas tenían juegos propios para su nivel social.



La reina Nefertari jugando al *zenet*.
Valle de las Reinas
(s. XIII a.C.)

El *mehen* o juego de la serpiente que apareció desde los comienzos del antiguo imperio se practicaba sobre una mesa redonda que representa una serpiente enroscada sobre sí misma (con la cabeza en el centro y el cuerpo dividido en casillas). Los jugadores utilizaban peones en forma de leones tendidos y bolas.⁹



El juego del *zenet* un juego que apareció en la XVIII dinastía egipcia ha sido comparado con el juego de las damas pero solo basándose en semejanzas externas pues se desconocen sus reglas originales.⁹

En la prospera sociedad de los Tang, la gente disponía de dinero y ocio y tenía pocas preocupaciones materiales. Se jugaba mucho por imperio de la moda; "Los chinos de toda condición. Sentían una marcada afición por los juegos de azar basados en movimientos decididos por los dados."¹²

Entre las decenas de juegos, uno de los más populares era el *Shangsing* (la "larga marcha"), en el que dos jugadores, siguiendo indicaciones de los dados, hacían avanzar alternativamente sobre un tablero sus fichas. Otro juego muy popular, el *Shuang lu* ("seis doble") al parecer de origen indio e introducido en China en el siglo VI, se jugaba también con tablero, peones y dos dados. Ambos se parecían al actual *Chaquete*.

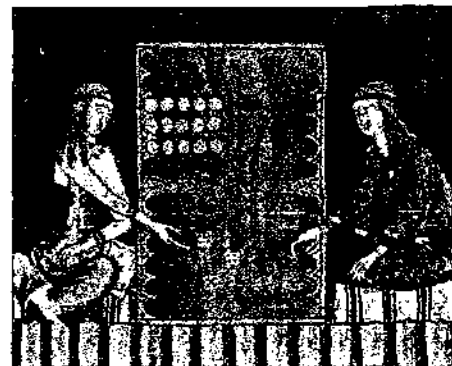


Damas de la corte jugando al seis doble.
Pintura de seda atribuida a Chu Fang de la época Tang.

2.7 Historia y desarrollo de varios juegos de mesa aún vigentes

2.7.1 El Backgammon

Es el juego más viejo que documenta la historia. Se piensa que su origen se encuentra en Mesopotamia. Las reliquias desenterradas y las referencias literarias indican que el juego era muy popular entre la antigua población aristócratas de Grecia, Roma, Persia y del lejano Oriente.



Los romanos llamaban este juego "tabula", nombre que seguramente hace referencia al tablero sobre el cual es jugado.

Tabula fue llevado a la antigua breña con la conquista romana a en el siglo 1º d. de C.

El juego de "la Tabla" también fue jugado durante la edad media.

Variantes de este juego fueron muy populares en otros países; en Italia se le llamaba *tavola reale* y en España *tablas reales*, en Francia el juego era conocido como *trictac* (nombre adquirido presuntamente como imitación del sonido que producen los dados).

Por principios del siglo XVII en Inglaterra el juego se refinó en una aproximación del actual.

El nombre backgammon fue acuñado por el año 1645, lo más probable combinando la palabra *bac* "posterior" y *gammen* ("juego") y refiriéndose probablemente a las veces que reingresan los contadores al tablero.

En 1743 el escritor británico Edmond Hoyle estableció las reglas oficiales. La modificación conocida como "doubling" fue añadida en 1925.

Luego las reglas de Hoyle fueron modificadas en los Estados Unidos en 1931 y son las más usadas en la actualidad.

Desde 1960 el juego goza de bastante popularidad debido tal vez a que combina estrategia y azar.

2.7.2 Los primeros naipes

Los naipes o cartas son piezas rectangulares (aunque también los hay de forma redonda) hechas por lo general de cartón. Están adornados con figuras y/o números y son usados en varios juegos de habilidad o de azar.

Algunos eruditos creen que las cartas se originaron en China donde al parecer derivaron de sus billetes. Algunas barajas como el *hanafuda* ("juego de la flor") o el *utagaruta* ("el juego de 100 poetas") son originarias de Japón.

En la India, una de los juegos más conocidos y antiguos es el *dasavatara* que consiste en 10 barajas que representan las diez encarnaciones del dios Vishnu (llamadas *avatars*): un pescado, una tortuga, un jabalí salvaje, un león, un enano, un hacha, un arco y flecha, un rayo, un caracol, y un caballo.

El tarot (o tarok) es una de las barajas más antiguas; su origen es incierto pero se cree que fue introducido en Europa por los gitanos entre 1095 y 1270.

Una baraja completa de tarot consiste en 78 naipes o barajas divididas en arcanos mayores y menores. Los arcanos mayores o triunfos, consisten en un naipe llamado "loco" o "tonto" y 21 naipes ilustrados que retratan simbólica o alegóricamente objetos o personajes.

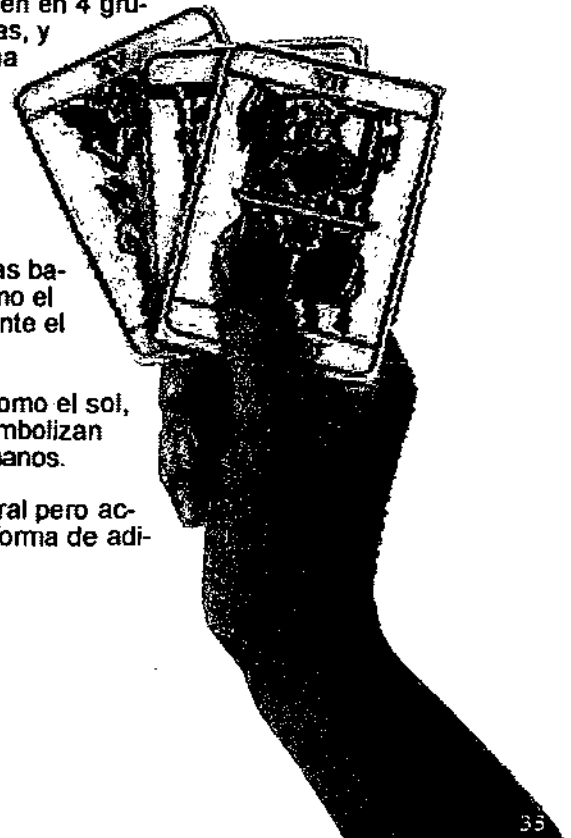
Los arcanos menores son 56 y se dividen en 4 grupos; bastos, copas (corazones), espadas, y diamantes. Cada grupo tiene un rey, una reina, un caballero, un paje y 10 cartas mas (que están numeradas y donde el "as" sustituye al número uno).

Fueron usadas en Italia a principios del siglo XIV.

Muchos de los primeros dibujos de estas barajas fueron diseñados por artistas, como el Alemán Albrecht Dürer quien vivió durante el siglo XV y principios del XVI.

Las ilustraciones representan objetos como el sol, la muerte, el diablo, el ahorcado que simbolizan fuerzas naturales, virtudes y vicios humanos.

El tarot aun se juega en la Europa central pero actualmente es mas conocido como una forma de adivinación.



2.7.3 Barajas antiguas

De 1670 a 1720 fueron publicadas en Inglaterra una serie de cartas con temas históricos, estaban grabadas con intrincadas caricaturas cada una representando un acontecimiento significativo del que hacía referencia el título de la baraja. Ejemplo de estas barajas son:

- "The Knavery of the Rump" que satirizaba el parlamento de la grupa de Oliver Cromwell.
- "El reinado de la reina Anne" ("The Reign of Queen Anne").
- "Victorias de Marlborough" ("Marlborough's Victories").

Durante los siglos XVIII y XIX se crearon barajas muy bellas en Francia, barajas tales como:

La baraja de los "ciudadanos"

Que en vez de reyes, representaban ciudadanos comunes.

Las barajas de "disfraces"

Datan del siglo XIX, estaban exquisitamente coloreadas (a mano) y los naipes de la corte representaban verdaderas personas, vestidas en suntuosos trajes del período.

Las barajas "de la transformación"

A principios del siglo XIX cuando aun no se usaban los "índices" en las cartas; las personas se entretenían inventando dibujos basados en los símbolos de las cartas. El término "transformación" se refiere al acto del transformar una carta común en una única.

En la actualidad estas son consideradas verdaderas obras de arte.



2.7.4 La bajara común

Fué originalmente basada en los arcanos menores del tarot.

El juego de cartas fue introducido en Europa por los cruzados que lo trajeron del medio oriente y las primeras menciones de los juegos de naipes en Europa datan del siglo XIII y XIV.

Debido a que el papel era pintado a mano el costo de una baraja era prohibitivo; por ello su uso estuvo durante mucho tiempo restringido a la aristocracia.

Posteriormente con los avances en la impresión xilográfica los juegos de cartas se popularizaron tanto que en 1397 un decreto publicado en París prohibió a los trabajadores jugar naipes durante los días laborales.

Los símbolos empleados en las barajas varían a través del mundo. Las tarjetas europeas más viejas tienen un diseño italiano que data del siglo XIV.

El origen de los símbolos que se utilizan actualmente son de origen francés pero los nombres de "corazones, espadas, diamantes, y picas" fueron acuñados cuando fueron introducidos en Inglaterra.

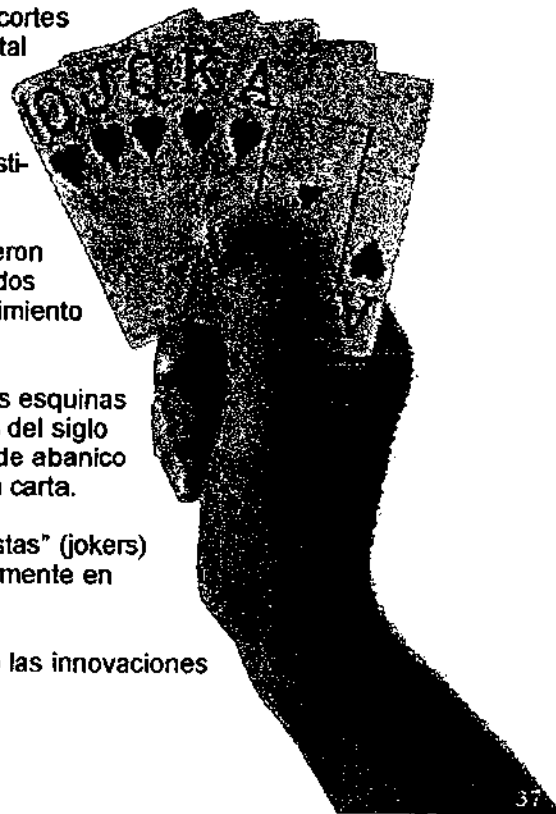
La baraja estándar se divide en cuatro cortes cada una de 13 naipes, formando un total de 52 cartas. Una corte la integran el rey, la reina, y el joto (llamado jack o "bribón" en Inglaterra), el resto de las cartas están numeradas del as (que sustituye al número uno) al 10.

En Francia a principios del siglo XIX fueron inventados los naipes "dobles" o invertidos para facilitar a los jugadores el reconocimiento de los mismos.

Los "índices" (símbolos pequeños en las esquinas de los naipes) fueron agregados a fines del siglo XIX con el objeto de que en una mano de abanico "cerrado" aun se pudiera distinguir cada carta.

Los dos naipes conocidos como "bromistas" (jokers) fueron introducidos a la baraja posteriormente en Estados Unidos en 1872.

Fuera de estos cambios pocas han sido las innovaciones que han sufrido las barajas.



2.7.5 El Ajedrez

Por el año 326 a. de C. cuando Alejandro Magno marchó contra el noroeste de la India se enfrentó con el ejército tradicional indio que se hallaba dividido en cuatro secciones: infantería, caballería, carros y elefantes.

Los sectores del ejercito tradicional indio habían sido simbolizados como piezas mucho tiempo atrás para ser utilizadas en un antiguo juego indio de tablero llamado *chaturanga* cuyo nombre significa "cuatro partes" o "cuatro brazos".

De la India el *chaturanga* no tardó en extenderse a la vecina Persia después de la conquista Islámica (638-651 d. de C.) donde en seguida se hizo popular.

De los persas se heredaron nombres y términos familiares del ajedrez:

Los Infantes persas eran los *piyadah* o peones.

El carro (hoy torre) se llamaba *rukh*, origen de la palabra "roque", con la que a veces de denomina la torre, así como el término "enroque".

Shahmat significa "el rey esta perdido", y de ahí el "jaque mate" (el momento crítico en el que el rey de uno de los jugadores no puede escapar a la captura y pierde la partida).

Persia fue un hito vital en la historia del ajedrez.

Durante el siglo VII de nuestra era, el viejo imperio persa sucumbió ante el Islam y el ajedrez viajó con las conquistas islámicas desde España y por toda la Europa Occidental hasta las puertas de Constantinopla; de ahí los barcos vikingos llevaron al ajedrez hacia al lejano norte.

***"El ajedrez es un juego bélico.
El tablero es un campo de batalla, y las piezas,
soldados y maquinas de guerra, con un rey entre ellas.***

***Avanzan, rodean por el flanco,
se repliegan a la defensiva,
capturan o son capturadas.***

***Se trata sin duda de un juego
nacido del fragor de los combates"***¹⁰

10. "Grandes Misterios del Pasado", Impresora y Editora Mexicana, México 1982 p. 133

Alguna otra teoría ubica el origen del ajedrez en China aunque al parecer, más bien los chinos desarrollaron una versión propia del juego.

El ajedrez chino posee algunas piezas conocidas más ciertas variantes interesantes, entre ellas el cañón, testimonio de su temprana invención de la pólvora. La diferencia más característica entre esta versión es su tablero, que tiene líneas en vez de cuadros (las piezas se mueven de una línea a otra y de intersección en intersección).

Otra versión notable fue el ajedrez astronómico, que se jugaba en un tablero circular basado en el concepto del universo concéntrico de Tolomeo y con las piezas modeladas conforme a los signos astrológicos de los planetas.

La variante bizantina del juego, llamada en griego *zatrikion*, se jugaba también en un tablero circular, pero con piezas normales.

El "gran ajedrez" alguna vez popular en Rusia (en especial durante el reinado de Catalina la Grande), proporcionó algunas curiosas innovaciones: El tablero era para cuatro jugadores, tenía muchos más cuadros y la forma de una gran cruz; también había más piezas y eran denominadas con los nombres de animales reales o míticos (como el león, el fénix o el unicornio).

En el siglo XIX en Alemania hubo incluso un intento de hacer del ajedrez un juego de cartas.

***"Con estos súbditos y este rey,
se libran batallas sin derramar sangre" "***



Pieza vikinga, tallada en marfil de morsa, data del siglo XII y pertenece al juego completo más antiguo que se conserva.

2.8 Los juegos de mesa en la actualidad

Los juegos y los juguetes en la antigüedad eran fabricados como subproducto de la industria artesanal; hoy en cambio existe un mercado especializado y creciente debido a lo cual y con ayuda de la publicidad y la mercadotecnia, los juegos se han convertido en un objeto de consumo de gran demanda.

Nuevos juegos son desarrollados por fabricantes especializados como Hasbro el actual líder mundial en el diseño, manufactura, y mercadeo de juguetes, juegos, software interactivo, rompecabezas y productos infantiles.

Hasbro es el dueño de las marcas y productos PLAYSKOOL, KENNER, TONKA, ODDZON, SUPER SOAKER, MILTON BRADLEY, PARKER BROTHERS, TIGER, HASBRO INTERACTIVE, y GALOOB.

A pesar de la gran diversidad de juegos que existen, los juegos de naipes siguen siendo los más comunes a nivel mundial y se especula que mas de tres cuartas partes de la población conocen y practican uno o más tipos de juegos de cartas.

Hoy en día es muy popular una nueva forma de juego de mesa que utiliza cartas, se les conoce con el nombre genérico de TCG's¹² y el ejemplo más representativo es el juego "Magic: THE GATHERING" de Wizards of the Coast que es el juego de cartas más popular y vendido en los Estados Unidos.

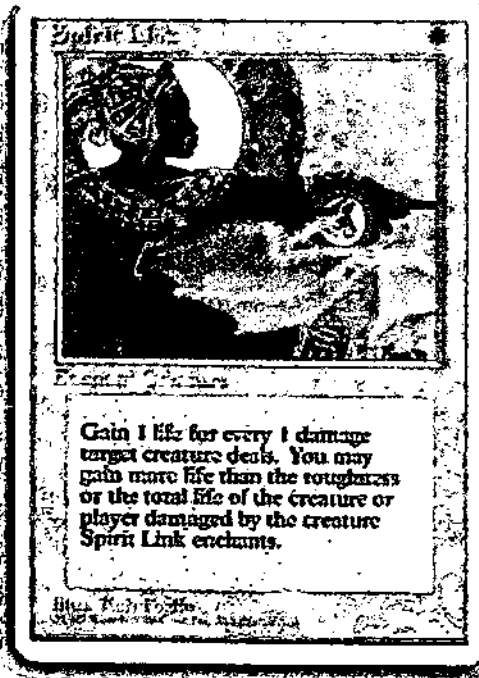
Wizards of the Coast, Inc. fue fundada en 1990 por Peter D. Adkison y actualmente como subsidiaria de Hasbro es la empresa líder mundial en el mercado en la categoría de los juegos de cartas coleccionables y juegos de mesa y de rol; es además la mas grande publicadora mundial de libros de ciencia ficción y fantasía.

2.8.1 El diseño gráfico en los juegos de mesa

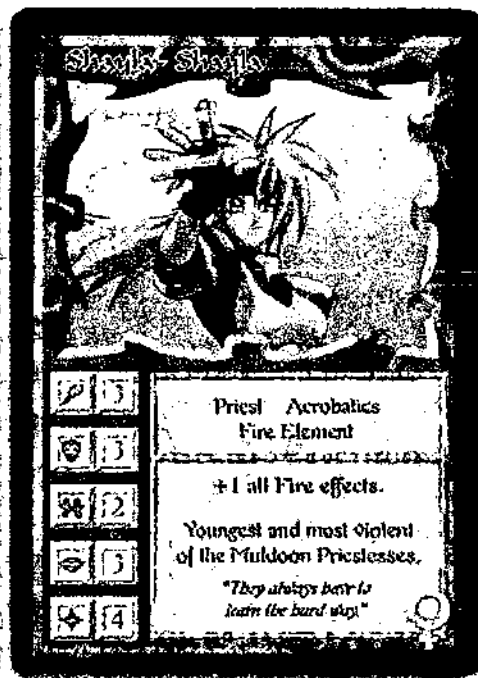
Por su capacidad de comunicar mensajes, de asociar o evocar ideas mediante imágenes, el diseño gráfico es un elemento muy importante, considerado actualmente indispensable al diseñar tanto la parte estética (el arte) como la funcional (que haga mas eficiente la mecanica de juego) de los juegos de mesa; prueba de ello son los elaborados diseños empleados en los TCG's de moda donde se integran con gran habilidad colores, texturas, tipografías, logotipos, ilustraciones y complejos sistemas de símbolos y de los cuales se dan ejemplos en las siguientes páginas.

¹². TCG son las siglas para "Trading Card Game" cuya traducción literal sería "Juego de Cartas Intercambiables" aunque una mejor traducción podría ser "Juego de Cartas Coleccionables".

Magic: The Gathering

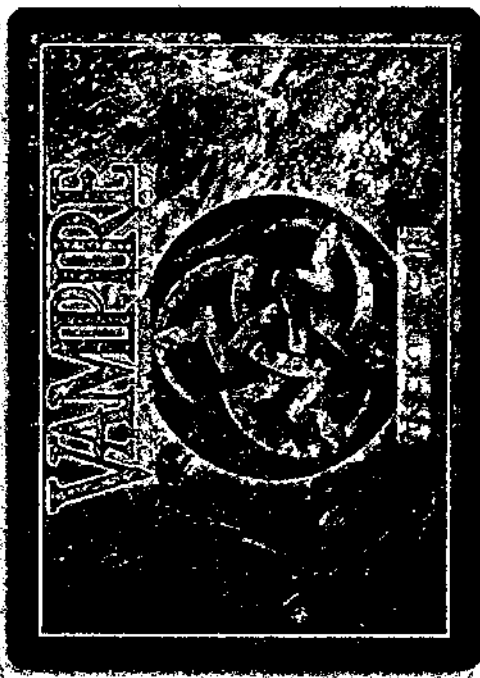


Ani-Mayhem

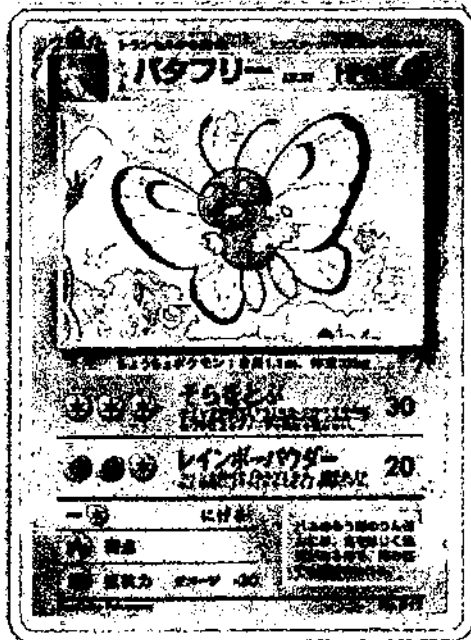


* Junto a cada uno de las tarjetas que sirven de ejemplo, se incluyen los símbolos que incluyen cada una.

Vampire: The eternal struggle



Pokémon



2.9 Resumen capitular

El esparcimiento es una necesidad psicológica además de biológica, es una válvula de descarga para aliviar las tensiones acumuladas durante la vida diaria mediante el entretenimiento, la diversión y el descanso

El juego es una forma de esparcimiento cuya actividad no solo es agradable sino que además es útil.

Tiene una función catártica o de descarga, su función es equivalente a los sueños como mecanismo de realización de deseos.

Cuando se imitan situaciones, cuando se representan escenas, cuando se pretende ser alguien distinto, el juego sirve como un medio para adaptarse y es en realidad un proceso de aprendizaje.

El juego desarrolla aspectos como la creatividad, la observación, la reflexión, se desarrolla la intuición y la iniciativa favorece además el desarrollo integral de habilidades en un ambiente de tolerancia e intercambio.

Los juegos físicos ayudan a desarrollar el sistema motor y a ejercitar el cuerpo.

Jugando se ejercita el razonamiento, se estimula el intelecto, se aprende, se adquiere conocimientos y habilidades.

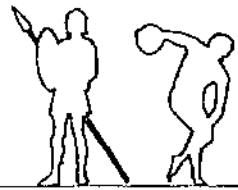
Jugar cumple una labor sociabilizadora que fomenta las actividades en grupo mejorando el comportamiento individual y social; por medio del juego se adquiere actitudes solidarias, cooperativas y no discriminativas.

A cualquier juego se le puede considerar didáctico si se le encuentra útil para desempeñar alguna labor de enseñanza, y como cualquier conocimiento, enriquece nuestra capacidad de influir sobre nuestro ambiente de manera más efectiva y contundente.

Los juegos de mesa tienen las siguientes características en común:

- a) Los hay individuales y sociales.
- b) Todos son estructurados porque requieren de reglas establecidas y de equipo adicional (naipes, tableros, fichas, etc.).
- c) Los hay tanto físicos como sedentarios.
- d) Pueden jugarse tanto en interiores como exteriores (en la mayoría de los casos).
- e) Pueden ser de azar, de estrategia, de habilidad o sus diferentes combinaciones.

Capítulo 3



Grecia Antigua:

Mitos y leyendas

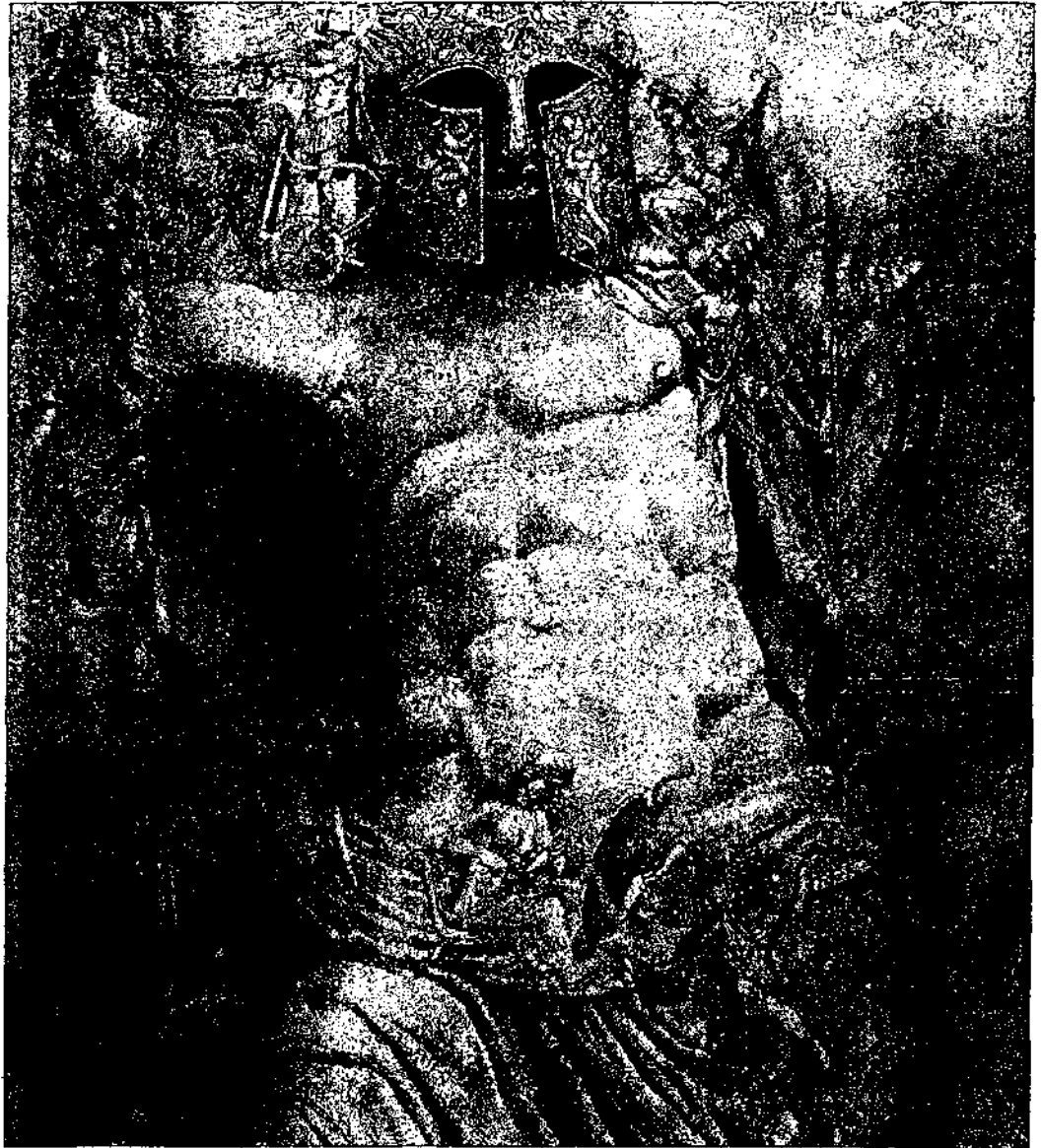


Ilustración de Robert Ingpen

3.1 El legado cultural de la Antigua Grecia

Los antiguos griegos estaban abiertos a la innovación siempre y cuando su curiosidad no amenazara con hacer enojar a los dioses o causara algún tipo de inquietud social, por ello tomaron de Egipto y de Medio Oriente la inspiración necesaria para que sus pensadores, artistas y autores produjeran brillantes trabajos de enorme creatividad.

Fue de ese modo que hicieron grandes avances en campos como la filosofía, la ciencia, la escultura, la arquitectura, la literatura y la forma de gobierno.

La Grecia Antigua y su espléndida cultura influenciaron profundamente a pensadores, escritores y artistas de todos los tiempos quienes usándola como punto de partida desarrollaron nuevos estilos.

Su influencia sobre la Antigua Roma, la Arabia Medieval, y la Europa Renacentista ocasionó que su legado se propagara y se transmitiera a épocas posteriores logrando influir de ese modo sobre las culturas de todo el mundo.

Los romanos educados aprendieron a hablar y a escribir en griego, se ocupaban de estudiar los modelos de retórica griega y adoptaron el estoicismo griego que se convirtió en la filosofía más popular de la época.

Los filósofos, matemáticos y científicos árabes estudiaron los trabajos de Aristóteles y otras fuentes griegas para posteriormente convertirse en los pensadores líderes de la época medieval.

Durante el Renacimiento Europeo del siglo XIV al XVI, personas de muy diversas áreas culturales leían y estudiaban la historia y la literatura Griega; como el escritor de teatro inglés William Shakespeare quien a finales del siglo XVI y principios del XVII basó sus dramas en antiguas biografías griegas.

En la actualidad aún se encuentra inspiración para nuevos trabajos en las antiguas creaciones griegas.



3.1.1 Filosofía

La filosofía se desarrolló enormemente en Grecia gracias a la creencia de que había una belleza en la búsqueda de la verdad, fuera moral o científica.

Los antiguos griegos insistían en que se necesitaba trabajar arduamente para descubrir la razón oculta de las cosas en la naturaleza y los motivos reales de las personas.

Los filósofos griegos, Tales y Anaximandro, quienes vivieron en el siglo VI a. de C., alcanzaron la revolucionaria conclusión que el mundo físico estaba gobernado por las leyes de la naturaleza, y no por los caprichos de los dioses.

Pitágoras que también vivió en el siglo VI a. de C., enseñó que los números explicaban el mundo y empezó el estudio de las matemáticas en Grecia.

Sócrates (469-399 a. de C.) símbolo del genio de su civilización, famoso por su método mayeutico¹; insistió que los sofistas (quienes creían que no existe una verdad universal, ni el bien ni el mal) estaban equivocados y que las personas que conocían el bien nunca harían el mal a propósito.



Su pupilo fue Platón (428-347 a. de C.) quien se convirtió en el filósofo más famoso de Grecia. Su método, la dialéctica sostiene que la verdad radica en las ideas, entidades inmutables e universales. Sus trabajos aunque complicados argumentaban que el alma humana es lo más importante y que por encima de todo está la idea del Bien.



El pupilo de Platón, Aristóteles (384-322 a de C.), se alejó de la filosofía teórica para enseñar ética práctica, auto control, lógica, y ciencia. Sus trabajos influenciaron y determinaron el curso de la ciencia occidental hasta los tiempos modernos.

¹. Mayéutica. Mediante preguntas a sus interlocutores les obligaba a encontrar sus propias contradicciones a fin de poner en práctica la sabiduría máxima.

3.1.2 Ciencia

La época dorada de la ciencia en Grecia vino en el período Helenístico.

Euclides en el año 300 a. de C. sentó las bases de la geometría actual.

Arquímedes calculó el valor de π e inventó la Mecánica de Fluidos.

Aristarco fue el primero (en el siglo 3° a. de C.) en afirmar que la tierra giraba alrededor del sol.

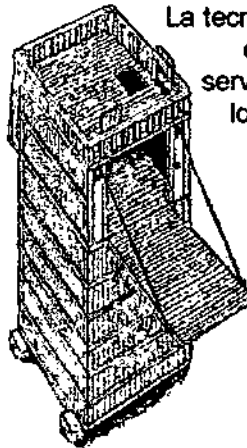
Eratóstenes fue el primero en medir la circunferencia de la tierra.

Ctesibio inventó máquinas operadas mediante la presión del aire o del agua.

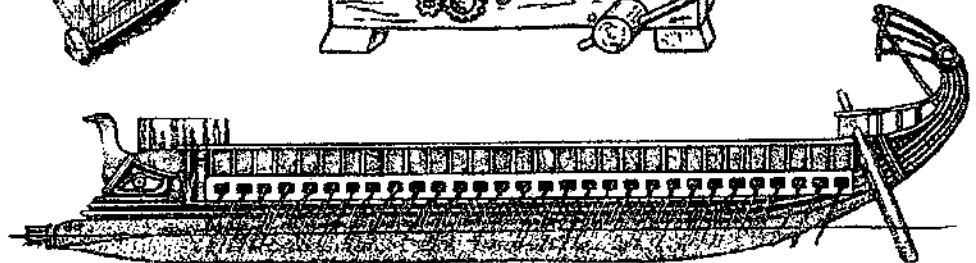
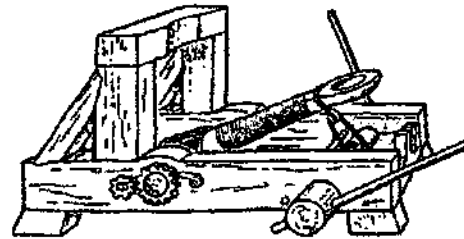
Herón de Alejandría "alcanzó fama por sus marionetas automáticas y sus templos con puertas que se abrían como por arte de magia cuando se encendía el fuego en el altar" pero "su invento más ingenioso fue la *eolipila*, una esfera hueca con dos tubos de escape montada sobre una caldera. El vapor pasaba por tubos de la caldera a la esfera y al salir por los escapes la esfera giraba."²



También fue durante el período helenístico que los científicos y médicos griegos hicieron descubrimientos tales como el pulso y el sistema nervioso.



La tecnología militar avanzó tanto que dio como resultado la invención de enormes artefactos como catapultas y torres con ruedas que servían para derribar los muros de las ciudades enemigas; también los trirremes que gracias a la invención del espolón (un morro de bronce fijado en la proa) eran capaces de hundir otras naves al embestirlas.

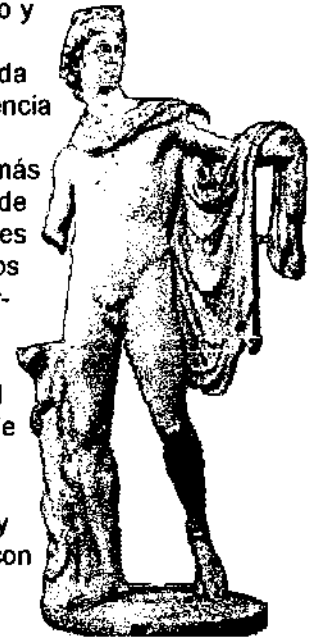


3.1.3 Escultura

Originalmente la escultura griega siguió los modelos de Egipto y Medio Oriente.

Las estatuas del período arcaico eran rígidas y tenían la mirada fija al frente pero con el tiempo fueron adquiriendo una apariencia más natural hasta que ya en el período clásico los griegos esculpían estatuas dotadas de movimiento, posturas mucho más relajadas y expresiones calmadas que sugerían la seguridad de la época. Más tarde los artistas helénicos incluyeron emociones en sus estatuas. Las nuevas nociones de belleza llevaron a los artistas a representar borrachos, boxeadores golpeados y personas mayores con arrugas.

Son dignas de mencionar la estatua de Atena que habitaba el interior del Partenón, obra de Fidias el escultor más famoso de la Grecia Antigua autor también de la estatua de Zeus en Olimpia que medía unos 12m de altura y considerada una de las siete maravillas del mundo. Ambas eran crisoelefantinas³ y como todas las estatuas más importantes, estaban pintadas con colores brillantes.



3.1.4 Arquitectura

Originalmente la arquitectura griega también siguió los modelos de Egipto y Medio Oriente. De la arquitectura griega destacan el famoso Partenón de Atena que por su tamaño y por su elaborada decoración se admira como el más famoso edificio de la Grecia Antigua. Por otro lado está también el templo de Artemis en Efeso que es considerado una de las siete maravillas del mundo.

En la actualidad muchos edificios públicos modernos como la corte suprema de los Estados Unidos de América, en Washington, D.C. imitan la monumentalidad de la arquitectura de los templos Griegos.

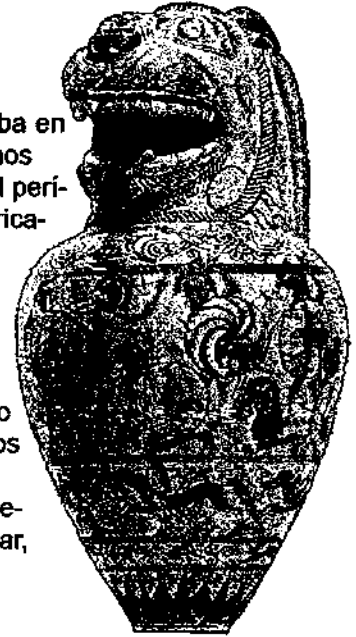


3. Crisoelefantina. Que esta hecho de oro y marfil.

3.1.5 Producción artesanal

La mayoría de la producción artesanal se desarrollaba en pequeños talleres aún cuando llegaba a haber algunos excepcionalmente grandes como uno que durante el período clásico llegó a contar con 129 esclavos que fabricaban escudos.

La mejor cerámica griega se fabricaba en Atenas en un barrio llamado *Kerameikos* donde se fabricaban enormes cantidades de cerámica en tomos, para uso doméstico y para el mercado de exportación como los *aryballos* (frascos de perfume) que se exportaban a todo el mundo griego; pero la especialidad de los griegos fue la cerámica decorada que servía para guardar, mezclar, servir y beber vino.



3.1.6 Política

Fue en la Antigua Grecia donde se originó la democracia, fue ahí donde se probó que podía ser la base para un gobierno estable y es a ella a quien las naciones democráticas modernas deben sus principios políticos.



3.2 La Antigua Grecia

A continuación se enlistan los períodos en que se divide la Grecia Antigua, y la información más representativa de cada uno de ellos.

Periodo minolco.

(2200?-1400? a. de C.)

La primera gran civilización del mundo egeo floreció en la isla de Creta.

Se le conoce con el nombre de minóica, en honor del legendario rey Minos.

Las enormes construcciones que servían como residencias reales y centros administrativos son características de este período.

El período micénico.

(1550?-1000? a. de C.)

Los eruditos llaman a los micénico los "Primeros Griegos" porque son el primer pueblo conocido que hablaba el griego.

Es conocida con el nombre de micénica por ser Micenas la más poderosa de las ciudades durante ese período.

La época oscura.

(1000?-750 a.C.)

Las guerras causaron que la economía de Grecia se colapsara y que su población decayera, lo que creó pobreza y confusión política que duró por mas de 200 años.

A este período se le conoce como la época oscura, en parte por la falta de evidencia escrita que limita nuestro conocimiento de ella pero también porque las condiciones de vida eran severas.

La era arcaica.

(750-500 a.C.)

En los inicios de este período la vida en Grecia estaba dominada por los clanes o *gene*, que agrupaban a las familias poderosas con un antepasado mítico.

Mas tarde los griegos lucharon para crear nuevas clases de organización política para sus crecientes comunidades. Buscando evitar una autoridad central poderosa se crearon alianzas flexibles entre grupos pequeños separados geográficamente, quienes compartieron leyes y defensa como parte de la nueva forma de organización política.

El período clásico.

(500-323 a.C.)

El período más famoso de la civilización griega antigua. Durante este período, los antiguos griegos alcanzaron su prosperidad más alta y produjeron realizaciones culturales sorprendentes.

El período Helenístico.

(323-30 a.C.)

La época dorada de la ciencia en Grecia

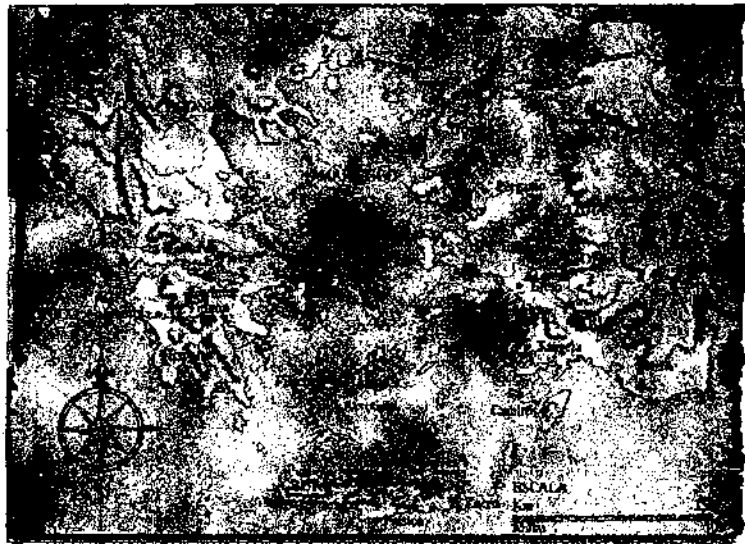
3.2.1 Origen de las ciudades-estado

Los antiguos griegos se convirtieron en la primera civilización de occidente por el año de 2000 a. de C. y crearon los fundamentos de la actual civilización occidental al originar la idea del oeste como una región distinta.

Con el nombre de oeste designaban el lugar donde vivían (es decir al oeste de las poderosas civilizaciones de Egipto, Babilonia, y Fenicia).

Geográficamente hablando la Antigua Grecia estaba formada por la península Balcánica, la península italiana meridional; por el Peloponeso⁴, por Creta, Sicilia y docenas de islas más pequeñas diseminadas por los mares Egeo y Adriático en la región norte del mar mediterráneo.

Las montañas que eran el rasgo más característico de esta tierra corrían hacia el centro de la península balcánica y tenían una elevación media de 2.650 metros por lo que actuaban como paredes separando a las comunidades.



Cada una de las comunidades que separaba el conjunto de montañas dieron origen a las llamadas ciudades-estado cuando basándose en el concepto de ciudadanía encontraron la manera de compartir el poder social y político.

Los hombres y mujeres libres tenían derecho a la ciudadanía y a la protección que podía ofrecer su ciudad-estado. Sin importar su estrato social o sus riquezas los antiguos griegos mediante la ciudadanía compartían una identidad, privilegios, deberes y reglas (en cambio esos beneficios excluían a los esclavos y a los extranjeros).

4. Peloponeso o "la isla de Pélope" es la península al sur de Grecia conectada con el extremo meridional de la península balcánica por el Istmo de Corinto.

3.2.2 La vida en las ciudades-estado

Las típicas ciudades-estado consistían de un centro con casas y edificios públicos rodeados por campos destinados para granjas y pastoreo y un muro defensivo de piedra protegía los límites de la ciudad.

Una ciudad-estado tenía templos para honrar y adorar a los dioses particulares que se encargaban de proteger a los habitantes y a sus tierras. El templo era la casa donde habitaba un dios y por ello no estaba abierta a sus devotos. Solo sacerdotes y sacerdotisas podían entrar para cuidar del lugar y de la estatua del dios. Los templos eran localizados centralmente pero el santuario más importante siempre se localizaba en el punto más alto y se le conocía como Acrópolis.

Una ciudad-estado tenía también un ágora, un espacio abierto que estaba destinado a la congregación, a la conversación y al mercadeo diario.

Cada ciudad-estado tenía cuando menos un gimnasio donde los hombres se mantenían en forma ejercitándose a diario para estar listos para el servicio militar; ya que los ejércitos griegos consistían en grupos organizados por ciudadanos ordinarios. Este lugar contaba con baños, salón de lectura, jardines y una pista para correr.

El pueblo griego, en su mayoría pastores eran gente sencilla. Tenían al menos una cabra que les proporcionaba leche y queso, cultivaban trigo y cebada. Su desayuno típico era pan mojado en vino (que casi siempre se diluía con agua) y algunos higos. Comían lentejas, guisantes, cebollas, ajos y repollo. También pescados como el atún, la caballa y el esturión constituían un elemento básico en su dieta. Se alimentaban de frutos silvestres como granadas, manzanas y peras que eran frutas comunes, comían bellotas y obtenían miel de los panales.

La gente rica además solía cazar venados, jabalíes y liebres pero incluso los pobres podían comer carne cuando después de sacrificar terneros u otros animales a los dioses; su carne era distribuida entre los fieles. Esta combinación de alimentos les proporcionó una dieta sana, que ayudó a que la población griega aumentara.

Para divertirse, los griegos solían visitar a sus conocidos o asistían a festivales públicos que proveían entretenimiento a las ciudades-estado.

Los hombres asistían a banquetes o festejos de libaciones llamadas *simposios* donde las esclavas llamadas *hetairas* entretenían a los invitados con sus bailes y sus exhibiciones acrobáticas que eran acompañadas por la flauta o por el canto de un aeda⁶, mientras los adolescentes se encargaban de servir vino a los comensales que discutían de filosofía o se entregaban a la diversión y a el libertinaje que acompañaba la bebida.

6. Aeda, poeta y músico.

3.2.3 Agricultura y comercio

Las montañas que dividían a las ciudades-estado originalmente estaban cubiertas de bosques muy espesos por ello los campos suficientemente planos y adecuados para cultivar o criar ganado eran muy pocos y servían apenas para mantener a unos pocos cientos de habitantes. Algunas localidades, tales como Sicilia y Tesalia, tenían llanos más amplios que mantenían comunidades más grandes. Ciudades como Atenas, Corintio, y Siracusa, crecieron hasta tener 100.000 o más habitantes porque además de tierra para labrar tenían valiosos depósitos de recursos naturales y excelentes puertos.

Los granjeros trabajaban pequeñas tierras y hacían más eficiente su trabajo cavando terrazas (para aprovechar todo el espacio posible) y rotando los cultivos para preservar la fertilidad de la tierra.

Las uvas y las aceitunas eran los productos más solicitados, las uvas para hacer vino y las olivas para hacer aceite que además servía como base para hacer perfumes y jabones.

Durante su larga historia la economía de Grecia además de la agricultura dependió también del intercambio por el mar. Las ciudades-estado que controlaban los muelles se volvían más prósperas con los ingresos del comercio y el intercambio económico y cultural.

Los mercaderes recorrían el mar mediterráneo de la península Ibérica hasta Egipto en busca de productos que pudieran vender con grandes ganancias de vuelta en su tierra. Además de los granos, el vino y el aceite, también intercambiaban recursos naturales (como metales y madera), artículos de lujo (como joyería y especias) y artesanías (desde vasijas pintadas hasta espejos de bronce).

Entre los bienes más apreciados que venían del extranjero se incluían herramientas de hierro, plata para hacer monedas, arcilla para las vasijas, mármol para las estatuas, madera para las casas y las embarcaciones. Estos materiales en bruto eran relativamente escasos y estaban al alcance de solo unos cuantos.

Del intercambio marítimo también obtuvieron ideas, acerca del alfabeto, la religión y la arquitectura tanto de la civilización egipcia y del Medio Oriente como de Babilonia y Fenicia.

Los gobernantes controlaban la economía mediante un sistema redistributivo, llamado así porque toda la producción era llevada a los palacios, y ahí los gobernantes los redistribuían según creían conveniente.

3.2.4 Educación

La mayoría de las personas eran iletradas pero eso no impedía a las personas obtener información pues buscaban quien les pudiera leer en voz alta cualquier cosa escrita que necesitaban entender.

La información oral era muy importante; los griegos, estaban acostumbrados a obtener información de ese modo, tenían muchas canciones, poemas, discursos, historias, y conversaciones que servían y formaban parte de un sistema informal de educación.

El aprendizaje oral era considerado tan importante que incluso las griegas letradas solían leer en voz alta.

La literatura griega comenzó durante el período micénico con historias contadas en voz alta, mientras la escritura era solo utilizada para llevar la contabilidad.

Durante las guerras de 1200 a 1000 a. de C. el conocimiento griego de la escritura desapareció y no fue hasta el siglo VIII a. de C., cuando los griegos adoptaron el alfabeto fenicio que pudieron registrar la poesía de Homero, las épicas Ilíada y Odisea que se convertirían en las más famosas obras literarias de Grecia.

El tipo de educación durante la mayor parte de la historia griega permaneció privada (con excepción de Esparta); luego durante el período Helenístico algunas Ciudades Estado establecieron escuelas públicas.

Solo las familias adineradas podían pagar maestros. Sus hijos aprendían a leer, a escribir, y a citar literatura famosa. Les era enseñado como cantar o como tocar un instrumento musical, y se les entrenaba para los juegos y para el servicio militar.

Los hijos de los griegos estudiaban no para obtener trabajos, sino para convertirse en ciudadanos capaces. Las hijas de las familias ricas aprendían a leer, a escribir, y a hacer cálculos matemáticos sencillos para que pudieran administrar los gastos, pero era raro que recibieran mas educación después de su niñez.

Un pequeño número de niños continuaba la escuela después de la niñez; como adolescentes, estudiaban filosofía como una guía para vivir moralmente, y la retórica como una herramienta para hacer discursos persuasivos en la corte y en la asamblea.

Especialmente en democracias del período clásico, este entrenamiento para hablar persuasivamente en público era crucial para todos aquellos jóvenes ambiciosos, ya que entre mejor fuera el discurso que un hombre diera, la mayor influencia y status que podía alcanzar.

Una parte significativa de la educación de un joven y adinerado adolescente implicaba tener un mentor anciano. El joven aprendía observando a su mentor; lo escuchaba hablando de política en el ágora, le ayudaba a desarrollar sus tareas y deberes públicos, se ejercitaba con él en el gimnasio y atendían juntos a los simposios.

Los pupilos más ricos, continuaban con su educación en una universidad en alguna ciudad grande. Estas universidades eran organizadas por maestros famosos. Atenas tenía las mejores universidades, incluyendo el Liceo y la Academia fundada por Platón que permaneció abierta hasta el año 529 d. de C.

Los niños pobres no recibían educación formal sino que aprendían un oficio para ayudar a mantener a su familia y podían aprender a leer o a escribir y a hacer algunos cálculos matemáticos de sus padres, lo suficiente para ayudar a que trabajaran como carpinteros, albañiles, o mercaderes.

3.3 Mitos y leyendas

3.3.1 El origen de los dioses

La teoría de los filósofos jonios (una de las actualmente más aceptadas) acerca del origen de los dioses explica como fenómenos como el sol, la luna, los cambios de tiempo y las estaciones, los estragos de las tormentas, las inundaciones, las sequías y todas aquellas cosas que el hombre no lograba comprender y que determinaban su forma de vida, jugaron un papel muy importante para sugerir fuerzas misteriosas y poderosas que comenzó a venerar.

El hombre comenzó a expresar sus miedos, sus deseos y sus aspiraciones con fábulas adornadas de fantasía y pensamientos religiosos con ribetes de magia. De ese modo comenzó a darle forma y nombre a aquellas fuerzas desconocidas.

Según la teoría del filósofo y mitógrafo⁷ griego Evémero (Siglo IV a. de C.) los mitos no son otra cosa que el recuerdo idealizado de mortales que por sus acciones que sobresalieron por encima de las de los demás fueron divinizados después de la muerte; teoría que de hecho coincide con la actual definición de leyenda.

La palabra leyenda proviene del latín *legenda* que significa "lo que se ha de leer" y que es un relato en el que la historia se ve modificada por el mito y la tradición.

Angel Garibay define la mitología como "la relación de historias referentes a muchos hechos y personas que salen de los ámbitos de la historia y entran en la esfera de la creación poética".⁸

La palabra mitología proviene del griego *mythos* que significa fábula y del sustantivo *logos* que significa tratado, estudio, ciencia o colección.⁹

Tanto el estudio de los mitos como el de las leyendas son muy importantes ya que por medio de ellos es posible conocer la evolución de las ideas y de las cuestiones que preocupan al hombre tocante a su destino y a la explicación del mundo en que vive atado dentro del tiempo y del espacio; ellos constituyen una abreviatura de la historia y de la cultura de cada civilización.

7. Mitógrafo. Persona que se dedica a la ciencia que estudia los mitos.

8. Garibay, Ma. Angel K., "Mitología Griega", Editorial Porrúa, México 1999, p. IX

9. Muñoz, Agustín Mateos, "Etimología Grecolatina del español", Editorial Esfinge, México 1991

3.3.2 Origen de la religión griega

Los Griegos heredaron muchas de sus ideas acerca de sus dioses del Medio Oriente; muchos mitos son de procedencia anterior a la cultura griega, de pueblos que se hallaron en contacto con los pueblos helénicos; como los pelasgos¹ que dejaron un gran residuo de leyendas y mitos para los griegos.

Herodoto, un historiador griego que vivió durante el siglo V a de C., creía que muchos de los rituales griegos eran habian sido heredados de los Egipcios.

La Mitología estaba entretejida con todos los aspectos de la vida diaria de los griegos y sus ritos y tradiciones servían para dar unidad e identidad a las Ciudades Estado ya que cada ciudad se dedicaba a sí misma a la adoración de un dios o un grupo de dioses en particular.

A pesar de que los griegos no tenían una organización oficial como la iglesia, ellos universalmente adoraban cierto lugares sagrados.

Los dioses eran regularmente honrados en festivales y adorados en las casas y en los templos y santuarios que se les dedicaban.

Los fieles creían que los dioses los tratarían bien y satisfacerían sus necesidades, si les ofrecían los frutos de la cosecha, sacrificios animales, oro y plata; por otro lado ambos sacrificios y rezos también eran ofrecidos.

El sacrificio de animales y comida en las afueras de los templos era una de las principales actividades religiosas debido a que servían además para reunirse y afirmar los lazos comunitarios con lo divino.

La religión mitológica griega no involucraba revelaciones especiales o enseñanzas espirituales; de hecho no tenía estructura y variaba profundamente en su práctica de ciudad en ciudad.

Los griegos no tenían normas dogmáticas y tampoco tenían un libro sagrado; los sacerdotes y sacerdotisas eran guardianes solo de los rituales y no del correcto pensamiento religioso.

10. Su nombre significa "gente del mar". Habitaron regiones marítimas como Creta, Chipre, Delos o tierras cercanas al mar como Tesalia o Calcide. La mitología griega es el conjunto de creencias y rituales de los antiguos griegos que consisten principalmente en diversas leyendas y una variedad de dioses. Es muy probable que se desarrollara de religiones primitivas de los Cretences donde la primera civilización religiosa surgió por el año 3000 antes de Cristo.

Los griegos consideraban a sus dioses semejantes a los hombres tanto en forma como en emociones; los concebían a muy parecidos a ellos mismos ya que se enamoraban unos de otros, se casaban, disputaban, tenían hijos, ejecutaban música, etcétera.

Los griegos consideraban que la característica más evidente que distinguía a los dioses de los mortales era la enorme diferencia entre la debilidad humana y los poderes divinos; los antiguos griegos creían que esta enorme diferencia hacía difícil de comprender la naturaleza y los propósitos divinos razón por la cual preferían aceptar los designios y la voluntad de los dioses antes que cuestionarlos.

Creían que las personas debían honrar a los dioses para agradecerles los favores recibidos y para continuar recibiendo bendiciones, por ello buscaban agradar a los dioses mediante sacrificios realizando libaciones en las ceremonias oficiales y en los simposios donde se vertía vino en honor de cierto dios o del agathos daimon (el "buen espíritu" que bendice las fiestas), solían también decorar los santuarios y en honor de los dioses se ofrecían rezos, bailes, música, dramas o poesías, asistían y participaban en los festivales, y se celebraban competiciones.

Los antiguos griegos consideraban las relaciones entre las personas y los dioses como amistosas sin embargo creían que también era posible ofenderlos cuando no se les rendía honores, cuando se hacían los sacrificios de manera impropia, cuando era violada la santidad de un templo, cuando un mortal rompía su palabra o por algún otro comportamiento inaceptable como los que menciona Hesíodo en "Los días y los trabajos": orinar de pie frente a Helios (el sol), sembrar prole al volver de un funeral, atravesar a pie o con las manos sucias el agua límpida de los ríos, poner la copa donde se bebe en la cratera¹¹, dejar sin acabar una edificación, comer o beber en vasos no consagrados, sentar a un niño de doce días sobre los muebles sagrados, orinar en la corriente de los ríos que van al mar o en las fuentes, etcétera.

Los dioses manifestaban su ira enviando severos castigos como hambruna, temblores, epidemias o derrotas en el campo de batalla.

Con los avances en la ciencia y en la filosofía muchos dejaron de creer en el poder de los dioses y en las historias sobre héroes y monstruos; sin embargo se continuaron respetando los mitos como lecciones axiológicas que enaltecían valores como la pasión, la lealtad, el honor, la piedad, el valor.

11. Cratera, Recipiente para mezclar el vino y el agua.

3.4 Los númenes griegos

La religión en la Grecia Antigua era un politeísmo pagano, lo cual significa que incluye a muchos dioses y criaturas sobrenaturales. La mayoría ellas son antropomorfas y personifica un fenómeno natural o algún aspecto de la naturaleza humana.

La teología griega divide a estos númenes en dos grupos:

1. Los dioses mayores.

Eran los 12 más importantes, supuestamente vivían en el monte Olimpo (razón por la cual también se les conoce como "los Olímpicos").

2. Los dioses menores.

Con ese nombre se designa a el resto de los dioses, héroes, monstruos y criaturas de la mitología griega.

Los dioses mayores son:

Afrodita

Diosa de la fertilidad, del amor y de la belleza.

Apolo

Dios del sol, de la música, de la profecía, de la colonización, de la medicina, de la arquería, de la poesía y de la danza.

Ares

El Dios de la guerra.

Artemis

Diosa de la naturaleza, de la caza, de los animales salvajes y de toda región indómita

Atena

La Diosa de la sabiduría, de la guerra, de la paz, de las ciencias, de las artes, de la industria, de la justicia y de la destreza.

Démeter

Diosa de la agricultura de la fruta, de los cereales y de los granos y la cosecha y protectora de la sociedad planeada.

Dioniso

Dios del vino, de los placeres y la vegetación.

Efesto

Dios del fuego y de la metalurgia.

Hera

Diosa del matrimonio y del nacimiento.

Hermes

El mensajero de los dioses, dios de los pastores, de los viajeros por tierra, de los comerciantes, de los pesos y las unidades de medición, de la oratoria, de la literatura, del atletismo y de los ladrones.

Poseidón

Dios de las aguas y del mar.

Zeus

Dios de los cielos y supremo gobernante de hombres y dioses.

3.4.1 Dioses extranjeros

Debido a la interacción del pueblo griego con el resto de las comunidades del mediterráneo, su cultura se vio influenciada por el intercambio ideológico. Como resultado de este intercambio, algunos dioses extranjeros lentamente se convirtieron en parte de la mitología griega.

Durante el período Helenístico cultos provenientes de oriente (como el de la diosa egipcia Isis) ganaron adeptos griegos; el culto de Osiris, Anubis y Horus se difundieron de Alejandría por el resto del mundo helenístico después del siglo IV antes de Cristo.

Es tal motivo se decidió investigar también los dioses egipcios ya mencionados; con el objeto de incluirlos dentro de la mecánica de juego pretendiendo con esto despertar la curiosidad de los jugadores que seguramente se cuestionarán sobre la relación que tienen estos con los dioses griegos.

Isis

Es la Diosa de la Fertilidad, de la Maternidad, de la Naturaleza, de la Tierra y de la Luna. Representaba la fuerza productora femenina de la naturaleza. Herodoto el historiador griego la identificaba con Demeter.

Isis posee un gran poder mágico capaz incluso de revivir a los muertos. Su carácter amable es asemeja al de Athor (o Hathor) el dios egipcio del amor y la alegría.

Osiris

Uno de los principales dioses Egipcios representa la fuerza productora masculina en la naturaleza y se le identifica con el sol que se pone.

Los griegos conocieron a Osiris con el nombre de Serapis y lo integraron a su mitología aun cuando frecuentemente era confundido con Zeus, Hermes o Apolo.

Horus

Es el Dios del cielo, de la Luz y de la Bondad. Es hijo de Isis y Osiris.

En la mitología griega se le conoce con el nombre de Harpócrates. Se le relaciona o identifica con Eros, con Apolo y aún con Hércules.

Horus es especialmente respetado entre los griegos debido a los grandes esfuerzos que hizo para lograr vengar la muerte de su padre.

Anubis

También es introducido en la mitología griega y se le conoce con el nombre de Hermanubis por relacionarlo con Hermes.



3.5 Las fuentes mitológicas

Las colecciones clásicas de mitos y las fuentes más socorridas por establecer una uniformidad en la cosmogonía¹² griega son "Teogonía" de Hesíodo y la "Ilíada" y la "Odisea" de Homero.

Hesíodo era un poeta del siglo VIII a. de C. famoso por sus historias largas como "El escudo de Heracles". Su obra más conocida es Teogonía; ahí relata el origen del mundo y la genealogía de los dioses; de igual importancia es su poema didáctico y moral "Los trabajos y los días" donde narra como la justicia es la guía adecuada para el negocio, la ganadería y la vida. A ese respecto José Manuel Villalaz quien escribió el prólogo de ese mismo libro para la editorial Porrúa, asegura que la aportación fundamental que hace Hesíodo a los valores de la cultura griega puede resumirse en dos palabras: trabajo y justicia.

En el siglo XII a. de C., las prósperas ciudades y palacios micénicos entraron en decadencia o fueron destruidos, disminuyó el comercio con el este y los griegos entraron en la llamada "época oscura". Durante los siglos posteriores, las historias de la gran civilización micénica se fueron transmitiendo de generación en generación en forma de poemas. Los poemas líricos relataban historias cortas llenas de pasión y de amor que al pueblo le gustaba cantar.

"El propio tema de la historia proporcionaba al recitador la pauta formal que seguiría su composición. Los rapsodas se valían de una forma métrica regular, junto con la repetición de ciertas combinaciones de palabras. Pero fuera de estos elementos fijos, los artistas más inspirados podían improvisar introduciendo cambios de una actuación a otra."¹³

Fuera de algunos elementos fijos el pueblo a menudo solía modificar los datos tradicionales; los aedas solían improvisar modificando según les convenía determinado poema para agradar a los nobles para los que trabajaba. Esa fue la razón por la cual los poemas crecieron y evolucionaron a través del tiempo.

Las historias de La Ilíada y La Odisea que sobreviven hasta nuestros días y son consideradas como cumbres literarias, alcanzaron su forma final durante el siglo VIII a. de C. a manos del poeta Homero. Con ellas la mitología griega se consideró desarrollada completamente.

Homero era un rapsoda¹⁴ y sus poemas contienen todos los elementos de la poesía transmitida oralmente, elementos como la repetición constante de frases descriptivas formalizadas y de modelos de dicción, el uso de mitos y leyendas tradicionales y la abundancia de acción.

12. Del griego *Kosmos*, mundo y *geneia*, generación. Teoría de la formación del universo.

13. "Grandes misterios del pasado". Impresora y Editora Mexicana, México 1985, p. 68

14. Rapsoda. Persona que recita poesía oral en público.

3.5.1 La Ilíada

Aunque la evidencia arqueológica es poco concluyente, la destrucción de la ciudad de Troya en Asia Menor en el año 1200 a. de C. podría corresponder a la legendaria historia siglos más adelante contada por Homero.

Comparada con la Odisea, La Ilíada es más rigurosa y rectilínea en su composición. Es una saga épica que refiere la lucha de los pueblos aqueos (Grecia Continental y parte de la Insular) contra los teucros o troyanos (quienes habitaban y poseían la entrada de los estrechos) que finalizó cuando los soldados griegos que se encontraban ocultos dentro de un caballo de madera salieron al amparo de la oscuridad para prenderle fuego a la ciudad de Troya.



3.5.2 La Odisea

La Odisea combina cuentos, tradiciones, relatos folklóricos y los narra con estilo novelístico. Es también llamado "el poema de los retornos" y cuenta el regreso de Odiseo a la tierra de Itaca, un regreso que desde su partida a Troya hasta su retorno a Itaca duró veinte años, tiempo durante el cual su esposa Penélope, es asediada por los pretendientes que dando por muerto a Odiseo buscan apoderarse de sus bienes.

3.6 Resumen capitular

Los antiguos griegos, gracias a su incesante búsqueda de la verdad moral y científica, hicieron grandes avances en campos muy diversos; campos como la filosofía, la ciencia, la escultura, la arquitectura, la literatura y la política.

Su espléndida cultura influyó profundamente a pensadores y artistas de todos los tiempos quienes usándola como punto de partida desarrollaron nuevos estilos.

El estudio de sus actividades económicas y sociales es imprescindible para entender los orígenes de su religión, ya que estaba entrelazada con todos los aspectos de su vida diaria.

Su religión era un politeísmo pagano que se originó a partir de fábulas adornadas de fantasía y pensamientos religiosos con ribetes de magia; Con ellos, los griegos explicaban y describían todas aquellas fuerzas que no entendían pero que jugaban un papel decisivo en su vida.

El pantheon de númenes griegos incluye a doce dioses principales, los Olímpicos, también llamados mayores, y a los llamados dioses menores que incluyen muchas deidades de origen extranjero.

La gran mayoría de lo que se conoce de las divinidades, es gracias a las obras Teogonía de Hesíodo y a la Ilíada y a la Odisea de Homero, estas dos últimas consideradas como cumbres literarias; en conjunto, las tres son las obras más consultadas gracias a que establecen una uniformidad en la cosmogonía griega.

La información contenida en este capítulo es fundamental para el desarrollo del siguiente capítulo donde se interpreta y conceptualiza para poder desarrollar la mecánica de juego y el diseño de las partes que conforman el juego.

Capítulo 4 Diseño de un juego de mesa



Medusa y Hopilita. Fotomontaje.

4.1 Conceptualización de la mecánica de juego

El diseño de la mecánica de juego estuvo basado en la información obtenida sobre los mitos y leyendas de la Grecia Antigua pero lo condicionaron las siguientes expectativas.

1. La mecánica base del juego deberá ser sencilla de comprender y rápida de aprender para mantener el deseo de jugar tan espontáneo como sea posible.
2. La mecánica de juego deberá permitir jugar simultáneamente de dos a cuatro jugadores con el objeto de promover la competencia y la convivencia. Por otro lado el hecho de que participen dos o más jugadores favorece a que la estrategia se torne mucho más interesante al existir la posibilidad de formar coaliciones.
3. La mecánica de juego deberá permitir diversos tipos de movimientos que ofrezcan libertad de estrategia al jugador.
4. El desarrollo del juego deberá representar hechos históricos y mitológicos.
5. Con objeto de no asociar el juego con un acto hostil se evitará usar en lo posible la palabra "enemigo" y se sustituirá con la palabra "oponente", "contrincante" o "adversario".

4.1.1 El conflicto

Para poder diseñar un juego se necesita primero elegir el *conflicto*; es decir la razón o el motivo que sirva de pretexto para que los jugadores compitan entre sí.

Revisando la información obtenida en el capítulo 3 se encontró un dato adecuado para dicho propósito:

"Las comunidades griegas con frecuencia peleaban con sus vecinos para disputarse las mejores tierras"

Fue de ese modo que el objetivo del juego quedó justificado y muy claro:

El juego se trata de conquistar la tierra del adversario.

4.1.2 Los personajes

Una de las características más representativas de la mitología griega es su religión politeísta pagana; por tal motivo se decidió incluir dentro de la mecánica de juego la utilización de los diversos personajes que integran los mitos y leyendas de la Grecia Antigua y que son muestra de su gran riqueza imaginativa.

Los personajes seleccionados fueron los siguientes:

La amazona Pentesilea	El artífice Dédalo	La bacante Raidne
El centauro Quirón	El ciclope Polifemo	El corcel Pegaso
El Egipcio Harpócrates	El egipcio Hermanubis	El gigante Alcioneo
La gorgona Medusa	La harpía Celeno	El héroe Aquiles
El héroe Hércules	El héroe Teseo	La sirena Telxepeia
El viento Bóreas	Asterió el minotauro	Caco
Cerbero	Escila	La Esfinge
El guerrero Espartoi	El monstruo de Estinfalia	El Grifo
La hechicera Hécate	La Hidra	Pan el sátiro
La Quimera	Talo el hombre artificial	

En total 31 personajes.

La justificación de cómo se incluyeron tantos y tan diversos personajes dentro de la mecánica de juego se halló en la necesidad de involucrar el interés de los jóvenes ofreciéndoles algo que ningún otro juego:

Es el propio jugador quien elige un equipo formado por dioses, héroes, monstruos y criaturas con el cual buscará conquistar la tierra de su oponente

4.1.3 Las victorias

Se resolvió utilizar cuentas de vidrio como "dinero" para "comprar" a los personajes que integrarán cada equipo; a estas cuentas se les denominó con el nombre de *victorias* porque representan las guirnaldas de oliva que aún son usadas como símbolo de éxito;¹ de ahí también se justifica que se eligiera utilizar cuentas de color verde.

Se determinó el costo en *victorias* de cada personaje según la cantidad de movimientos diferentes que puede realizar dentro del tablero de juego, ya que no todos los personajes se mueven en la misma forma.

1. Cuenta la leyenda que el mayor de los curetes (los guardianes de la cuna de Zeus en Creta) fue a traer ramos de olivo desde la región de los Hiperbóreos a Olimpia y a su regreso invitó a sus hermanos Heracles, Peonio, Epimedes, Yaslo, y Aesidas a que lo persiguieran para quitárselas. Al final, como lo venció Peonio, lo coronó con dos ramas de olivo.

4.1.4 Los movimientos

Los diferentes movimientos dentro del tablero se idearon en base a si el personaje "era ágil o lento", "fuerte o débil", si era "rápido" o podía "volar".

Se contemplaron 7 movimientos diferentes:

1. Avanzar lateralmente.
2. Avanzar en diagonal.
3. Saltar a otra ficha de manera lateral.
4. Saltar a una ficha de manera diagonal.
5. Empujar a una ficha lateralmente
6. Intercambiar el lugar con una ficha adyacente.
7. Aventar a una ficha de manera lateral

4.1.5 Los dados y los turnos

Desde hace mucho tiempo los dados son usados para asistir en la mecánica de los juegos de mesa (backgammon, parkasse, turista, etc.)

Para evitar posibles discusiones sobre el orden que los jugadores han de seguir para "comprar" a los personajes que integren su equipo y sobre otros resultados que afectarán el desarrollo del juego, se decidió utilizar un dado de 8 caras (debido a que el número de posibilidades de un dado estándar es insuficiente).

Todos los jugadores tirarán del dado y se turnarán comenzando por quien obtuvo el número más alto y finalizando con quien obtuvo el más bajo; y para prevenir que un mismo jugador monopolice el uso de los mismos personajes (lo que puede incomodar al resto), se decidió que los personajes se eligieran uno a la vez; por lo cual conformar un equipo completo toma varias rondas.

4.1.6 Las fichas de personajes

Cada uno de los personajes es representado sobre el tablero mediante una ficha que lleva su nombre.

Para evitar confusiones sobre a que jugador pertenece cada personaje sobre el tablero de juego se decidió utilizar pequeñas bases de plástico de 4 diferentes colores (uno para cada jugador) que además sirven para mantener en posición vertical las fichas.

4.1.7 Las tarjetas

Se creó una *tarjeta* para cada personaje, ahí se incluye toda la información útil que un jugador deba conocer o pueda necesitar durante el juego sobre los personajes que conforman su equipo (sus movimientos, su "costo" en victorias, su apariencia, etc.). De este modo se evita que tenga que memorizarlos o recurrir demasiadas veces al instructivo.

4.1.8 Las tierras

Tomando en cuenta el conflicto del juego, a cada jugador le corresponde un lugar denominado *tierra* dentro del tablero. Cada *tierra* está formada por casillas que son el punto de salida para sus personajes; a estas casillas se les llamó *templos menores*

Como sabemos los límites de las comunidades en Grecia eran las montañas y por ello se pensó en utilizarlas dentro del tablero como casillas que no pueden ser ocupadas ni atravesadas por ningún personaje.

4.1.9 Inicio de una partida

Tomando en cuenta que el jugador que escogió los integrantes de su equipo en último lugar vio sus opciones más limitadas que el resto es a él a quien le corresponde el derecho de iniciar la partida.

Ese jugador tira el dado y el número obtenido condicionará el número de casillas que puede avanzar no solo él sino todos los jugadores durante la primera ronda (en la creencia de que en igualdad de circunstancias gana quien mejor provecho sepa sacar de ellas).

Los jugadores se turnarán y cada uno decidirá a cuantos de sus personajes avanzará, cuantas casillas habrá de moverse cada uno y en que forma habrán de hacerlo (arriba, abajo, izquierda o derecha).

Es en esta toma de decisiones donde nace el uso de la estrategia que seguirá cada uno para buscar ganar el juego.

Basado en la creencia de que siempre hay más de una forma de resolver un mismo problema se idearon dos formas de ganar una partida:

1. *Invadiendo* la tierra del oponente
2. *Eliminando* sus personajes

4.1.10 Invadiendo la tierra del oponente

La primera manera de conquistar al oponente supone una victoria ganada más por el uso de la estrategia que por el uso de la fuerza.

Se decidió incluir a los Doce Dioses Mayores de Grecia para que fungieran como protectores de las ciudades.

De ahí surgió la idea de incluir dentro de la *tierra* un lugar donde habitara el *Dios protector* y se le llamó a este lugar *Acrópolis*.

El dios que habita la *Acrópolis* protege a la *tierra* manteniéndola "cerrada", por ello para poder invadirla, es necesario "abrirla" primero.

Para "abrir" una *tierra* es necesario dar una vuelta alrededor del tablero con cualquier personaje y elegir luego cual de las cuatro *tierras* se desea abrir.

Para poder distinguir una tierra "abierta" de una "cerrada" fue que se crearon las *fichas templo* que por un lado tendrán el nombre del *Dios protector* y por el otro la representación de una *tierra*.

La mecánica del juego dicta que para invadir una tierra abierta solo se necesita ocupar sus *templos menores* con tantos personajes como se posean o hasta ocupar los siete.

4.1.11 Eliminando los personajes del oponente

La segunda forma de conquistar al oponente representa una batalla ganada a través de las armas. Para lograr esto es necesario *eliminar* uno a uno todos los personajes del oponente mediante "combates".

Para enfrentar dos personajes en "combate" es necesario que el personaje que va a declarar el ataque y que en lo sucesivo se denominará *atacante* ocupe cualquiera de las casillas que rodean al personaje que va a ser atacado y que en lo sucesivo se llamará *enemigo* (un "combate" involucra solo a dos personajes a la vez).

Una vez que las fichas se encuentran una junto a la otra el jugador *atacante* informa a su oponente que su personaje "va a ser atacado" y entonces da inicio al "combate" tirando el dado.

Dos personajes se enfrentan en combate con el objeto de *eliminarse* el uno al otro (aunque existe la posibilidad de que ambos sean *eliminados* durante el mismo "combate"); que un personaje sea *eliminado* equivale a retirarlo del tablero para que no pueda ser usado más durante esa partida.

4.1.12 La fuerza

El hecho de que las habilidades que posee un ser sobrenatural aventajan a las de un mortal se tomó en consideración para que un personaje tenga más o menos posibilidades de vencer al personaje contrario.

Dentro de la información contenida en la *tarjeta* que corresponde a cada personaje se incluye *su fuerza*, es decir un rango comprendido entre 1 y 8 (el número de caras que tiene el dado).

4.1.13 Captura de personajes

Se pueden *capturar* a los personajes contrarios con el objeto de entorpecer la estrategia del adversario. Esta técnica NO equivale a *eliminarlos* en combate por lo que no se puede ganar una partida *capturando* a todos los personajes del oponente.

Para capturar un personajes contrario basta con "encerrarlo" entre dos personajes de cualquiera de los oponentes (es posible *capturar* un personaje "encerrándolo" entre dos personajes propios o utilizando el personaje de un tercer jugador).

La ficha *capturada* sale del tablero y queda en posesión del jugador que la "encerró" pero el dueño del personaje conserva su *tarjeta*.

Un jugador puede "pagar el rescate" de un personaje *capturado* para recuperarlo; durante su turno puede "pagar" al jugador que *capturó* su personaje el número de *victorias* que corresponden a dicho personaje para recuperarlo.

Para evitar discusiones este procedimiento se considera obligatorio, lo que quiere decir que el jugador que *capturó* al personaje no puede negarse a "venderlo" a su dueño original.

Cuando un personaje es recuperado por su dueño este lo coloca dentro de cualquiera de los *templos menores* (dentro de la *tierra* que le corresponde) como si estuviese recién "comprado" y no puede moverlo sino hasta su siguiente turno.

Es posible "comprar" uno o más personajes con las *victorias* "ahorradas" o "ganadas".

Únicamente se pueden "comprar" personajes durante el propio turno.

Los personajes recién "comprados" se colocan en la casilla denominada *tierra* y no se pueden mover sino un turno después de haber sido "comprados".

4.1.14 Al final de una partida

Cuando un jugador pierde la partida, este le debe entregar su *ficha templo* al jugador vencedor con la finalidad de llevar un registro de los triunfos de cada jugador (para aquellos jugadores que gustan de llevar la cuenta). Durante las siguientes partidas estas *fichas templo* no podrán ser usadas salvo por el jugador que las ganó.

4.1.15 Los talentos

Con objeto de destacar la individualidad de cada personaje se diseñaron los *talentos* que son en realidad excepciones, reglas nuevas o modificaciones a las reglas originales.

El hecho de poder jugar utilizando esta opción provee al juego de una versión más compleja que evita que el interés de los jugadores se agote rápidamente.

El efecto de cada talento dentro de la mecánica de juego se relaciona directamente con el mito y la leyenda de cada personaje.

4.1.16 Clasificación del juego

Según la clasificación de Hugo del Pozo:

Es un Juego que desarrolla las "percepciones sensoriales".

Según la clasificación de Claparede:

Es un juego de "funciones generales" de tipo "psíquico intelectual".

Por ser para varios jugadores:

Es un juego social.

Por tener reglas y requerir de tablero y otros accesorios:

Es un juego estructurado.

En vista de que implica actividad intelectual y no esfuerzo físico:

Es un juego pasivo.

En vista de que el triunfo depende de la combinación de una serie de tácticas:

Es un juego de estrategia y reflexión.

En vista de que implica representar batallas interpretadas por personajes definidos:

Es un juego de rol.

4.1.17 Ventajas competitivas

Se llama ventaja competitiva a aquella o aquellas características que hacen único al producto frente a otros similares. Son precisamente las ventajas competitivas las que llaman más la atención del público objetivo.

1. La mecánica de juego es novedosa.
2. El tema y el conflicto es diferente a cualquier otro juego.
3. Por ser un juego de estrategia ejercita la observación, el análisis y la elaboración de hipótesis para resolver problemas.
4. Las diferentes posibilidades de como se pueden usar o combinar los *talentos* de los personajes estimulan la creatividad.
5. El hecho de que sea un juego para varios jugadores promueve la competición y la sociabilización.
6. La mecánica de juego promueve la buena administración de los recursos para obtener el triunfo.
7. El hecho de que los personajes posean diferentes formas y habilidades promueve la diversidad.
8. Aun cuando la finalidad del juego no es didáctica, los jugadores aprenderán a distinguir las características que definen a cada uno de los personajes utilizados.
9. El juego estimula la imaginación al crear batallas verosímiles desde el punto de vista narrativo.
10. El juego esta dirigido a un público hasta ahora es descuidado dentro del mercado de juegos de mesa.

4.2 El nombre del juego

Para elegir el nombre del juego se buscó utilizar un concepto que estuviera íntimamente ligado con el hecho de que es el jugador quien decide como utilizar a los distintos tipos de personajes encontrados en los mitos y leyendas de la Antigua Grecia para sus fines de conquista.

En vista de que son los propios jugadores los verdaderos protagonistas de los hechos que se suceden dentro del juego, y que son ellos quienes deciden sobre las acciones y el destino de cada uno de sus personajes; se eligió utilizar el nombre de *moira* que significa "destino".

Las Moiras eran tres hermanas hijas de Nix y Erebo, sus nombres eran Cloto, Láquesis y Atropos o sea, "la hilandera, la distribuidora y la inflexible". Ellas tenían el poder de decidir tanto sobre las acciones de los débiles mortales como sobre las de los poderosos dioses.

Utilizar el nombre de Moira para designar al juego tiene ventajas importantes como ser:

- a) Descriptivo. Porque ejemplifica el papel que desempeñan los jugadores dentro del juego.
- b) Original. Debido a que no existe ningún otro juego con ese nombre.
- c) Atractivo. Ya que como no es un nombre común, llama fácilmente la atención.
- d) Corto y sencillo. Por lo cual es fácilmente aceptado y recordado.
- e) Claro. Porque se escribe como se pronuncia y viceversa con lo cual se puede recordar fácilmente.
- f) Significativo. Ya que se puede asociar con el mito de las Diosas griegas del Destino.
- g) Agradable y de buen gusto. Ya que no implica dobles sentidos ni términos vulgares.

Desafortunadamente la imagen de tres hermanas, una hilando, una midiendo y otra cortando resulta muy poco atractiva para interesar al público objetivo.

En virtud de que el nombre y el concepto eran demasiado buenos para perderse, se decidió sustituir a las Moiras originales con otros númenes griegos cuyo poder también gobernara sobre las acciones de los dioses y los mortales.

Esta búsqueda por "nuevas" Moiras condujo a elegir a los siguientes personajes: Hipnos el Dios de los Sueños, Tanatos la personificación de la muerte (ambos hijos de Nyx y Erebo y en consecuencia hermanos de las Moiras originales) Tije la Diosa de la Fortuna y Eros la fuerza amorosa.

Se eligieron cuatro para hacer referencia a el número máximo de jugadores y se eligieron dos númenes femeninos y dos masculinos en virtud de que el juego no es exclusivo de un solo sexo.

4.3 Diseño del logotipo

La palabra logotipo proviene del griego *logos* que significa "palabra" o "discurso", y de *tipos*, que significa "golpe formando una impronta" (como la que hace una cuña estampando a presión una moneda).

Un logotipo es un símbolo (un tipo de signo); mientras los objetos materiales pueden ser representados a través de sus imágenes, las cosas complejas y abstractas como los conceptos y las ideas (como la paz, la libertad, el amor, la muerte, la ley o las Moiras) no pueden ser fotografiadas y solo pueden ser representadas a través de un símbolo.

4.3.1 El signo

Es una "unidad mínima de sentido" que utiliza el menor número posible de elementos gráficos (grafemas) para conseguir que el receptor lo perciba sin mucho esfuerzo.

Peirce define el signo como "algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter". Un signo es una abstracción que "trae" un objeto ausente a la mente del receptor.

Peirce divide y clasifica los signos en tres:

- 1) Índice
- 2) Ícono
- 3) Símbolo.

4.3.2 El ícono

Es un signo que hace referencia a su objeto en virtud de una o varias semejanzas con algunas de las propiedades intrínsecas de dicho objeto. Un ícono puede "reproducir" al objeto ausente con diferentes grados de iconicidad lo cual significa que tiene más o menos semejanzas con el objeto que representa.

El ícono cubre una función referencial en el proceso de la comunicación, y según Jakobson, está asociado a su objeto por una similitud efectiva.

4.3.3 El índice

Peirce dice que "cualquier cosa que nos sobresalte. Cualquier cosa que atraiga nuestra atención es un índice en cuanto marca la articulación entre dos partes de una experiencia...en tanto promueve que el receptor utilice sus poderes de observación para poder establecer una conexión real entre su mente y su objeto".

El índice es el único signo que implica la copresencia real del objeto, nace de la necesidad de señalar (mostrar, prohibir, dirigir, orientar, etcétera) y su función es poner en conexión real a las persona con el objeto que representa.

Según Jakobson un índice está asociado a su objeto por una contigüidad efectiva.

4.3.4 El símbolo

Es un signo que lleva en su propio ser el significado para cuya expresión y representación se emplea.

Saussure dice: "el símbolo se caracteriza por el hecho de que no es totalmente arbitrario...existe en el una cierta relación natural entre designante y lo designado...el símbolo se halla en una relación racional con cada cosa designada".

El símbolo es polisémico es decir que tiene significados variables; y se refiere a un genero, a una especie general de objetos y no solo a uno.

Una de sus características más importantes es que designa un "tipo" de objeto y no a un objeto preciso, dado que ni "reproduce" a dicho objeto, ni lo "señala" directamente.

Gracias al símbolo es posible materializar un concepto, idea u otro objeto abstracto.

Costa describe a los símbolos visuales como poseedores de "un potencial expresivo concentrado" debido a que son capaces de representar mucha información a través de una pequeña unidad significativa.

Un símbolo en sentido "psicológico" se representa por una forma icónica, y en sentido "lingüístico" por un logotipo.

4.3.5. El color

A los símbolos de tipo "psicológicos" y "lingüísticos" se debe añadir uno más: el "cromático".

El color es un fenómeno óptico que tiene un fuerte efecto asociativo y psicológico en la mente del observador; sin embargo sus connotaciones no son siempre las mismas sino que varían por estar determinadas culturalmente. Por ejemplo el color rojo; mientras en occidente denota "peligro" en oriente significa "buena fortuna".

Las distintas civilizaciones se han preocupado por relacionar los colores con sus respectivas ideas religiosas; en la Antigua Grecia los colores sacros eran cuatro:

El negro.

Se relacionaba este color con los dioses de la noche, con el Ades, con la tristeza y el llanto. Era el color del luto en toda Grecia y por esta razón este color se excluía de las fiestas, como de mal agüero.

El blanco

Se relacionaba este color con los dioses del cielo y de la luz. En los sacrificios las ropas del sacrificante como el de las víctimas (corderos, terneras y palomas) debían ser de este color.

El dorado o amarillo.

Del significado que daban los griegos a este color, se sabe muy poco; sin embargo se especula que simbolizaba "protección" y "amparo".

El rojo.

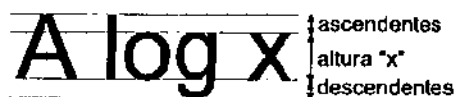
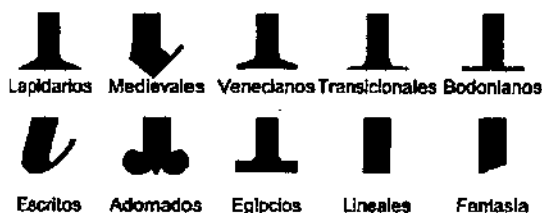
Al igual que en muchas otras culturas, debido a que es el color de la sangre; simboliza la muerte y por tanto se le asociaba con los dioses infernales; pero por otro lado también supone vida y renovación por lo que se hallaba también relacionado con los dioses celestiales.

4.3.6 Tipos o caracteres

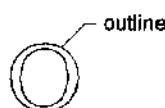
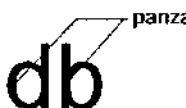
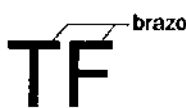
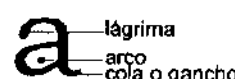
Por tipo o carácter entendemos la unidad mínima que representa una letra o cualquier otro elemento que provenga de la comunicación verbal.

! á G ; ?

Los caracteres que guardan características similares entre si se dividen en familias tipográficas; a continuación se muestra la clasificación tipográfica según Aldo Novarese y enseguida las partes de un carácter.



itálica



condensada normal extendida

invertida

4.3.7 Logotipo

La transcripción escrita del nombre del juego deberá hacerse por medio de una grafía exclusiva y particularmente caracterizada para que quien lo vea pueda:

1. Distinguirlo dentro de su contexto.
2. Identificarlo y reconocerlo si la vuelve a ver.
3. Memorizarlo (para poderlo recordar).
4. Asociarlo con el producto (el juego).

Para seleccionar la tipografía más adecuada se tomó en cuenta además que:

1. La tipografía tiene que ser legible.
Es decir que debe ser sencilla para que se entienda y perciba fácilmente.
2. La tipografía tiene que ser leible.
Es decir que debe ser clara para que se pueda leer sin dificultad.
3. La tipografía tiene que ser poco común.
El objeto de utilizar una tipografía poco conocida; contribuirá a proporcionarle una identidad propia al logotipo.

La tipografía seleccionada fue la DESDEMONA que se muestra a continuación.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ.

Esta tipografía cumple muy bien todo los requisitos, sin embargo se decidió modificar su versión original con el objeto de mejorar tanto su leibilidad como su legibilidad. Para lograr lo anterior se sustituyeron las delgadas líneas las que silueteaban el perfil de las letras (outline) por unos caracteres sólidos.

MOIRA → MOIRA

4.3.8 El símbolo

Un símbolo con forma icónica permite establecer una relación, una asociación evidente o adyacente con el concepto (un objeto abstracto) que se quiere representar.

En este caso se pretende que el símbolo:

1. Sea descriptivo y represente el conflicto del juego.
2. Haga referencia al tema en el cual fue basada la mecánica de juego.
3. Tenga relación con el concepto que le dio nombre al juego.

La investigación hecha sobre la Antigua Grecia tuvo como finalidad ubicar aquellos factores que habrían de influir o determinar las soluciones para el diseño; un ejemplo de esto es como el siguiente párrafo, información obtenida sobre la vida en la Grecia Antigua (en específico los datos referentes a "la guerra"); sirvieron como punto de partida para el diseño de el símbolo que se integraría al logotipo.

Por el año 500 a. de C. Esparta era la Ciudad-Estado más poderosa. Su ejército que era el más temido de todos, estaba compuesto por hombres extraordinariamente disciplinados llamados hoplitas¹ que integraban la infantería griega.

Solo los hombres que pertenecían a una familia rica podían ser hoplitas, ya que no todos disponían de los recursos económicos necesarios para adquirir los cascos, los petos (que eran de bronce y que se hacían a la medida), las grebas, la lanza larga (su principal arma) y el gran escudo redondo que los caracterizaba.

La infantería es el conjunto de la tropa que sirve a pie; su labor consiste en la ocupación, la defensa y la conquista de terreno.

Se decidió utilizar la imagen de varios hólitas peleando entre si como punto de partida para el diseño el símbolo, debido a la gran semejanza que existe entre la labor de la infantería griega y la función que desempeñan los personajes dentro de la mecánica de juego.

Sin embargo hay que recordar que una de las característica del símbolo es que utiliza el menor número posible de elementos gráficos (grafemas) para conseguir que el receptor lo perciba sin mucho esfuerzo; por tal motivo la imagen de dos o varios hoplitas peleando entre si resulta ineficiente.



ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

3. El nombre de hoptita proviene de la palabra *hoplon* que significa "escudo".

Existe un recurso usado en el lenguaje de la imagen llamado *sinécdoque*, consiste en representar "el todo" a través de una de sus partes; gracias a este recurso es posible representar "La pelea de los hoplitas griegos que servían a pie ocupando, defendiendo y conquistando terreno" a través del objeto que los caracteriza: "El escudo redondo".

Además de la evidente síntesis que representa el uso de la imagen de un escudo para representar la totalidad del juego; hay que reconocer otra ventaja muy importante que proporciona la elección de este ícono.

Si bien es cierto que la imagen un escudo hace referencia a una batalla; resulta sin embargo un referente mucho menos bélico y sanguinario de lo que pudiera ser una espada (por ejemplo), por tal motivo la imagen del juego no adquiere valores ni de agresividad, ni de violencia excesiva que pudieran incomodar al público objetivo.

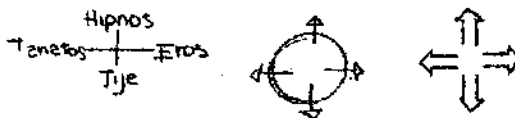
Utilizar la imagen de un escudo como símbolo para representar el juego satisface las primeras dos necesidades planteadas:

1. Es descriptivo porque representa la función de los personajes dentro del juego.
2. Hace referencia al tema base (Grecia, específicamente a las batallas para conquistar tierras).

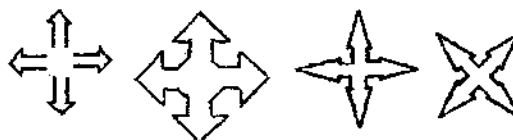
Sin embargo aún falta que tenga relación con el concepto que le dio nombre al juego.

Las Moiras de las que habla el juego son cuatro, cada una de ellas dirige los acontecimientos en una dirección; y es el conjunto de esas direcciones lo que conocemos como destino.

Fue en base al anterior concepto que se pensó en representar a las Moiras como cuatro líneas que parten de un mismo punto pero que se dirigen en diferentes direcciones.

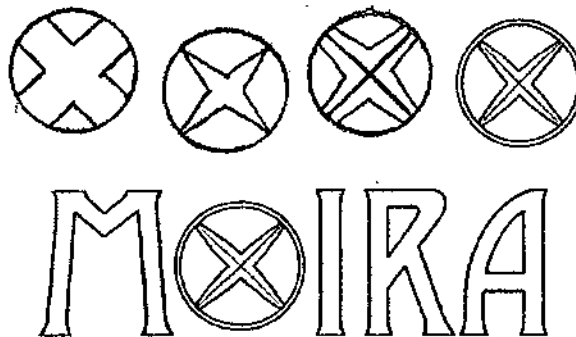


Para dar a entender que las líneas "parten de un mismo punto" y no que "llegan a un mismo punto" se ensancharon sus bases en el punto de partida y se convirtieron en punta los extremos distantes; con objeto de que no se le relacionara con ningún tipo de cruz, se le giró 45°.



4.3.9 Integración del “escudo” al logotipo

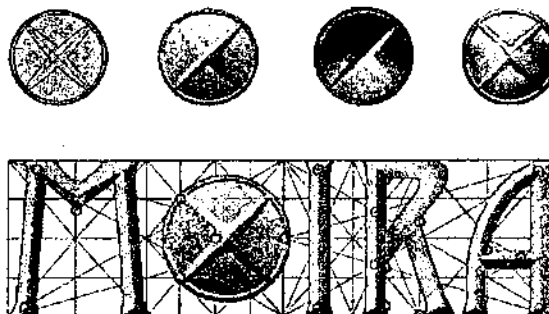
Con el propósito de destacar el símbolo y al mismo tiempo integrarlo al logotipo, se decidió sustituir la letra “o” de la palabra “moira” con el símbolo del escudo. Se eligió esta letra no solo tomando en consideración que su forma coincide con la del escudo sino también por que su sencillez admite variantes de tamaño y muchas distorsiones antes de perder la connotación y la significación de una letra “o”.



Cuando se integra el color a un diseño, este acentúa diversos aspectos de la forma por la relación cromática analógica, realista o figurativa que pueda existir en la mente del usuario con respecto a este.

Se decidió darle la apariencia al logotipo de estar hecho de metal con ayuda del color; así como la imagen de un metal enmohecido remite (mentalmente) a la idea de algo viejo y desgastado, de igual modo la imagen de un metal brillante remite a la idea de algo nuevo; por otro lado el hecho de “estar hecha” de metal agrega al logotipo la idea de “longevidad” y “permanencia” ya que se piensa en los metales como materiales resistentes a el paso del tiempo (al menos mucho más resistentes que la madera, el papel o la cerámica).

El efecto deseado se obtuvo agregando al logo un color gris que sirvió de base, luego se agregó blanco y negro como si se tratara de luces y sombras incidiendo sobre un objeto tridimensional.



4.4 Imagen y estilo

Independiente a la utilidad práctica de un diseño, este incluye sistemáticamente unos signos mediante los cuales el receptor es capaz de identificar al producto de entre su contexto y su competencia; eso es a lo que llamamos *identidad gráfica*.

La imagen de un diseño puede tener un cierto estilo si es que se le puede relacionar con alguna representación derivada de la naturaleza o de algo hecho por el ser humano. Puede ser realista, abstracta, estilizada, etc.

Por medio de un estilo es posible asociarle a un diseño ciertos atributos psicológicos.

Por todo lo anterior, ningún elemento gráfico se debe utilizar por el simple hecho de hacerlo; siempre se debe examinar y justificar su inclusión como una contribución al efecto global del diseño.

Los elementos que conforman la unidad del juego deben complementarse entre si, deben compartir no solo formas y tamaños sino más importante que todo deben compartir un mismo estilo, es decir una imagen que además de personalizar cada elemento les de cohesión entre si y que sirva para identificar el juego de cualquier otro.

Por medio del diseño se pretende dotar al juego de:

1. Un estilo diferente, novedoso.
2. Una imagen misteriosa e interesante.
3. Un estilo y una imagen adecuada para el público objetivo (jóvenes de 18 a 24 años).

Un estereotipo es una representación muy conocida y las ideas preconcebidas que de ella se tenga.

Con el objeto de conseguir una imagen novedosa y diferente, se decidió que en vez de utilizar las viejas y ya muy vistas imágenes estereotipadas con las que se relaciona a la Antigua Grecia (como estatuas de mármol, templos en ruinas o columnas); se utilizarían otro tipo de imágenes.

Basado en que una imagen previamente vista no resulta tan impactante como una que es vista por primera vez; se decidió emplear solo imágenes nuevas, con lo cual se pretende contar con el beneficio del primer impacto.

Para conseguir unificar la imagen y el estilo, se decidió utilizar los mismos elementos gráficos para componer los distintos accesorios del juego. Los elementos unificadores fueron:

- a) La tipografía.
- b) La textura de fondo.

4.4.1 Selección de tipografías para los textos

La tipografía que fue seleccionada para utilizarse en los titulares fue la VIXAR ASCII ya que además de ser llamativa y sencilla en su forma, es una tipografía que por sus características se relaciona fácilmente con modernidad.⁴

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
1234567890

Algunas tipografías como la VIXAR ASCII que resultan muy útiles cuando se utilizan en los titulares, resultan bastante ineficientes cuando se trata de textos largos; por tal motivo se hizo necesario elegir una tipografía diferente para ese tipo de textos.

Ningún pueblo, como el griego, tuvo tanta significación en el discuir histórico cultural de la humanidad. Es a través de la incomparable creación homérica que podemos apreciar el perfil de esa civilización que continúa presente en el pensamiento contemporaneo. La odisea, a diferencia de la iliada, es una historia de viajes y aventuras que tiene su origen en cuentos y narraciones recogidos del rico folklore helénico.

Ningún pueblo, como el griego, tuvo tanta significación en el discuir histórico cultural de la humanidad. Es a través de la incomparable creación homérica que podemos apreciar el perfil de esa civilización que continúa presente en el pensamiento contemporaneo. La odisea, a diferencia de la iliada, es una historia de viajes y aventuras que tiene su origen en cuentos y narraciones recogidos del rico folklore helénico.

Comparación entre un mismo texto que utiliza uno la tipografía ARIAL y el otro la VIXAR ASCII.

Para los textos largo se decidió utilizar la tipografía ARIAL que es frecuentemente utilizada dentro de las artes gráficas para dicho fin; esto se debe a que su sencillez permite un máximo de legibilidad y legibilidad.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz
1234567890

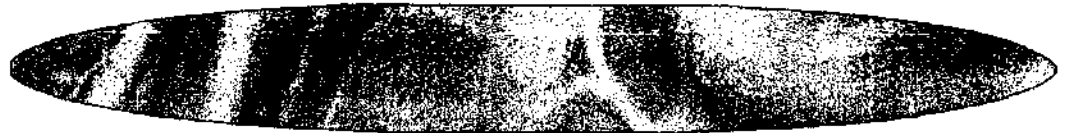
La combinación de ambas dentro de un mismo texto ofrece una continuidad natural, debido a que ambas comparten ciertas similitudes en su forma; similitudes importantes como que: ninguna tiene "patines" (las dos son sanserif) y que los fustes de ambas son delgados.

4. El término ASCII se utiliza dentro el lenguaje de la programación para designar el valor numérico que le corresponde a cada uno de los caracteres del teclado.

4.4.2 La textura de fondo

Una textura es la descripción de las características que posee una superficie, pero en este caso nos referimos a la textura física que posee cualquier material sino a una textura visual (bidimensional).

En vista de que la siguiente textura fue creada con el fin de servir como fondo y soporte para todos los diseños, es una de las características más representativas que unifican el estilo y la imagen del juego.



La textura esta formada por líneas esfumadas que se ensanchan, se angostan, se vuelven curvas y se mueven de manera "orgánica".

Se eligió que la textura fuera de color azul ya que a dicho color se le atribuyen características como "tranquilidad", "profundidad", "respeto", "majestuosidad", "serenidad", etc.; debido a que se le relaciona psicológicamente con el recuerdo del agua, del mar o incluso del cielo.

Se decidió matizar la textura con negro, ya que los colores "apagados" (que contienen porciones de gris o negro) son ideales para ser usados como fondos, debido a que no molestan ni cansan la vista.

El que se oscureciera el color azul contribuyó a que adquiriera mayor profundidad y una apariencia de sobriedad que hace que el juego luzca "serio"; esta sobriedad evita que se relacione confunda con un juego para niños, los cuales se caracterizan por usar colores primarios (rojo, azul y amarillo) o colores muy llamativos (naranja, magenta, neones, etc.).

Las sugerentes formas abstractas, la oscuridad del azul y la profundidad de la textura aseguran la apariencia misteriosa e interesante al juego, pero al mismo tiempo le dan una estilo contemporáneo y propio.

4.5 Diseño de las tarjetas de personajes

Las tarjetas de personajes son probablemente el accesorio más característico del juego. Son treinta y una en total (una para cada personaje) y todas son diferentes entre sí. La finalidad de las tarjetas es proveer al usuario de toda la información útil que pueda necesitar durante una partida y contribuir de ese modo a hacer más sencilla la mecánica de juego.

Una tarjeta contiene la siguiente información sobre el personaje:

- a) El nombre.
- b) El número de *victorias* que "cuesta".
- c) El texto que explica su *talento* y la función que posee.
- d) El rango de *fuerza* que le corresponde.
- e) Los *movimientos* que es capaz de realizar sobre el tablero.
- f) La representación de su aspecto.
- g) El número que le corresponde.

Los distintos tipos de información que incluyen las tarjetas tienen formas y funciones muy distintas; es por eso que mediante el diseño se pretende integrarlas de manera ordenada y funcional.

Teniendo en cuenta que la lectura de los occidentales es de arriba hacia abajo y comenzando de izquierda a derecha; se decidió que la información contenida en las tarjetas siguiera el siguiente orden:

1. Nombre del personaje.

Se ubicó en primer lugar el nombre del personaje, porque es la primera información que buscará el usuario para identificar de quien se trata la información.

2. Las *victorias*.

En segundo lugar se ubicó el "costo" en *victorias* del personaje; ya que esta información se utiliza antes de iniciar una partida para "comprar" al personaje.

3. Los *talentos*.

La razón de haber colocado esta información en tercer lugar (a pesar de que su uso dentro del juego es opcional) se debe a que el uso de los *talentos* se utilizan dentro de una versión más compleja de la mecánica de juego y por tal motivo merecen tener un lugar "privilegiado" dentro de la tarjeta.

4. La *fuerza*.

En cuarto lugar se ubicó este dato que suele ser tomado muy en cuenta al momento de la elección de los personajes (antes de iniciar la partida), ya que el rango de *fuerza* sirve a los jugadores como punto de comparación entre los diferentes personajes.

5. Los *movimientos*

El la lista de los movimientos que puede realizar el personaje dentro del tablero; por lo tanto es necesario que pueda tener fácil y rápido acceso a esta información.

6. El número de personaje.

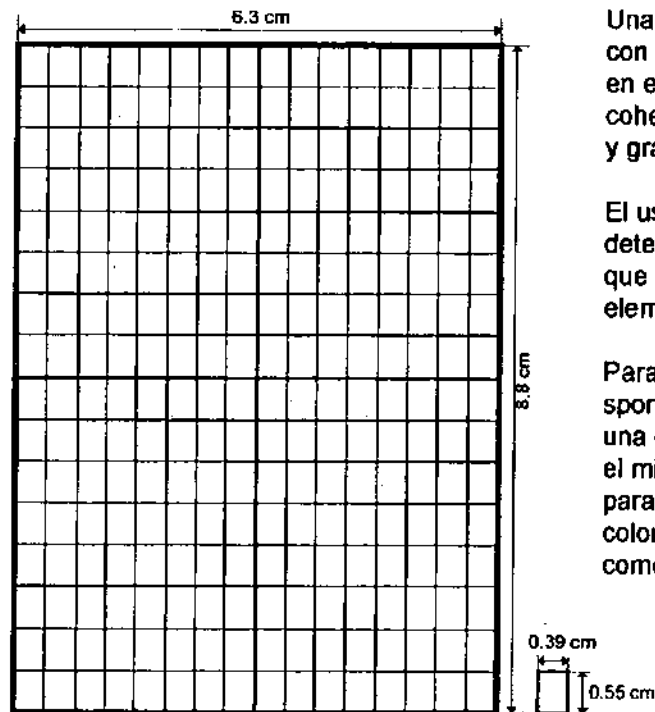
Como si de un número de pagina se tratara, cumple una función de referencia para mantener completas y ordenadas las cartas, por tal motivo se dejo hasta al final y en un lugar visible.

Se decidió utilizar el tamaño de los naipes comunes (6.3 x 8.8) por considerarse un estándar; esto con el objeto de proporcionarle al usuario un objeto cuyo tamaño y forma le son plenamente conocidas, y que por tanto acepta usarlas fácilmente.

El tamaño de la carta y la diversidad de formas en la información que se se incluyen, condicionaron que:

- a) Los elementos gráficos debían ser muy claros.
- b) Las áreas que ocuparían, debían estar bien definidas.

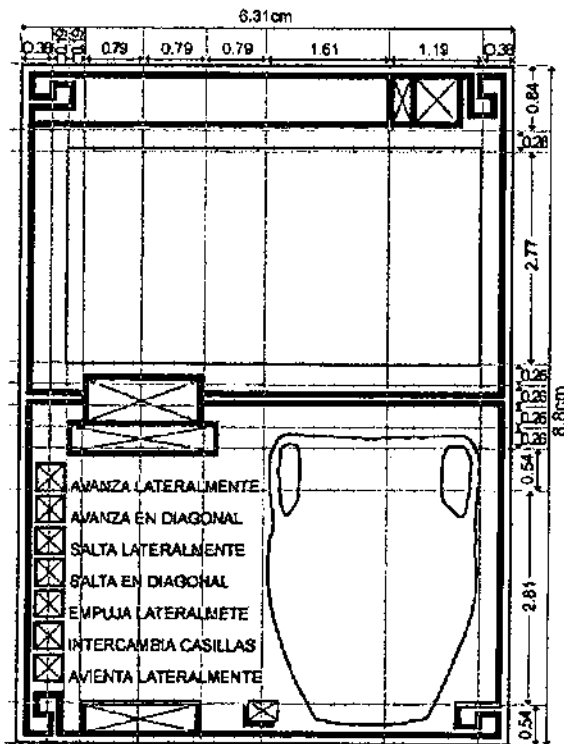
La composición de los distintos elementos debe percibirse ordenada; y por tanto para su ubicación se utilizó una retícula basada en la forma y tamaño de la pieza.



Una retícula es un elemento de apoyo con el cual se consigue continuidad en el ordenamiento de las partes y coherencia en la disposición de textos y gráficos.

El uso de la retícula ayuda a determinar los límites y el espacio que conviene a cada uno de los elementos que integran la tarjeta.

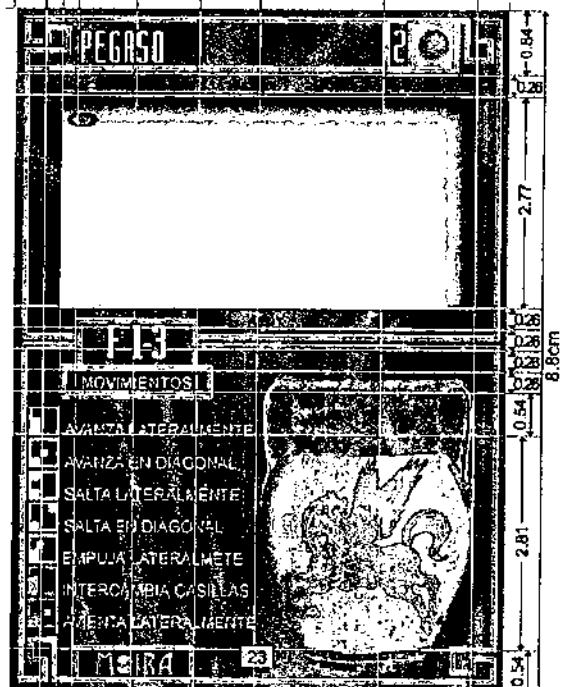
Para definir el área que le corresponde a cada elemento, se utilizó una delgada pleca a la cual se le dio el mismo tratamiento que al logotipo para darle volumen (a una base de color gris de le agregó blanco y negro como si de luz y sombra se tratara).



Como estaba previsto se utilizó la textura "azul" como fondo.

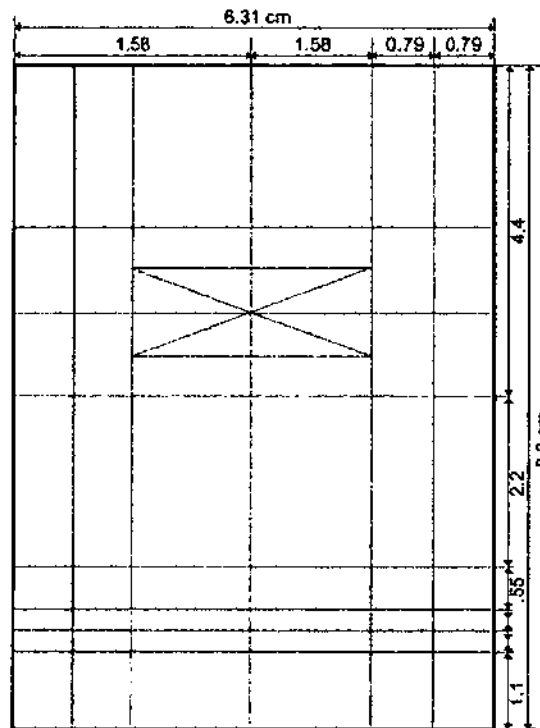
Por considerarse titular los nombre de los personajes, se utilizó la tipografía VIXAR ASCI; se decidió que fuera de color blanco para que contrastara con el oscuro fondo azul y se justificó a la izquierda dentro del área que define la pleca.

Se decidió utilizar un número (centrado dentro del área que define la pleca) para representar el número de victorias que un jugador debe "pagar" para comprar un personaje; y para representar las victorias se utilizó un símbolo que representa las gemas de color verde por medio de un círculo de color verde que va inmediatamente después del número.



Para distinguir y definir el área destinada para el texto que explica los talentos, se sustituyó el uso de la textura "azul" por una con la apariencia de una hoja apergaminada; esta diferenciación se debe a que es una información especializada y por tanto, diferente a la del resto de la tarjeta.

Para ofrecer un buen contraste tanto a la tipografía (de color negro) como a la textura del fondo (azul) se eligió que la textura "apergaminada" fuera de color amarillo claro. Con el objeto de integrarla al fondo, se decidió darle a la textura "azul" la apariencia de estar perforada; permitiendo así ver a través de ella el texto que explica el talento del personaje. Lo anterior se logró mediante el uso de un efecto de "sombra".



La apariencia perforada contribuyó además a que la tarjeta luciera más "espaciosa" y que en consecuencia el resto de los elementos parecieran menos "apretados".

Para identificar esta área como la que le corresponde a la explicación de los *talentos*, se utilizó un pequeño ojo para representar una propiedad de tipo "sobrenatural", ya que en la Antigua Grecia un ojo era símbolo de vida y fuerza mágica; pintado en la proa de un barcos por ejemplo, era capaz de guiarlo a salvo por el mar.

La fuerza de un personaje se está representada con una "F" y unos números en tipografía VIXAR ASCI de color blanco; la información va justificada centralmente dentro del área que le corresponde.



El sistema de símbolos diseñado para representar los diferentes tipos de movimientos que pueden hacer los personajes sobre el tablero de juego, se explican en el siguiente capítulo; dentro de la tarjeta un título pequeño pero visible (en tipografía ARIAL) define de que tipo de información se trata; se le relaciona con los movimientos gracias a que comparte el mismo color.

Dentro de el lado principal de la tarjeta se incluye un pequeño logotipo que pretende con esto mantenerse siempre presente en la mente del usuario.

4.5.1 Símbolos de movimiento

Cada uno de los personajes se mueve de distinta forma sobre el tablero de juego, por tal motivo y con objeto de que el usuario no se tenga que aprender como se mueve cada uno (lo cual puede resultar tedioso y aburrido); se incluye dentro de la tarjeta esta información.

Una de las diferentes formas de asociar ideas es la analogía que se produce por semejanza entre la imagen y lo que esta representa; este es el método más inmediato y automático de asociación, puesto que la mente asocia al símbolo con lo que se parece.

Por tal motivo; para que los jugadores pudieran asociar fácilmente su respectivo significado a cada símbolo, se decidió diseñar un sistema de símbolos que representara el movimiento que hacen las fichas sobre el tablero.

El diseño de los símbolos partió de los bocetos que ilustran la posición de una o varias fichas antes y después de haber realizado cierto tipo de movimiento.

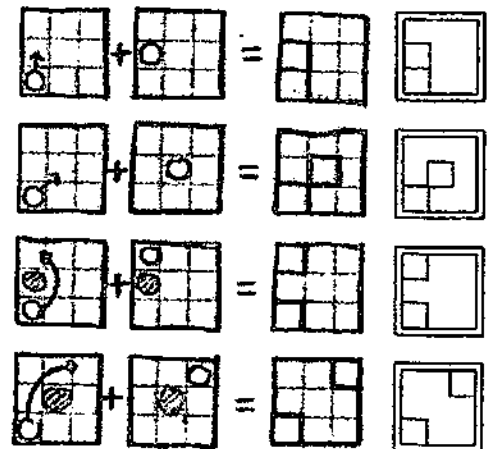
Los símbolos deben ser:

1. Sencillos de entender (para percibirlos rápidamente).
2. Claros (para evitar confundirlos).

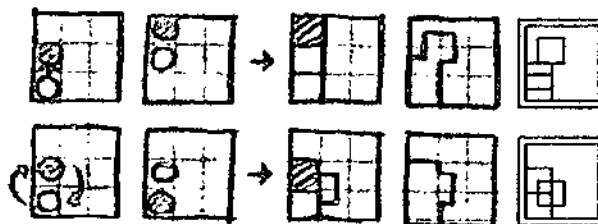
Para tales fines y que los esquemas pudieran convertirse en símbolos, fueron estilizados; es decir que se buscó su máxima simplificación lo cual se logró eliminando o disminuyendo todos aquellos detalles que no comprometían ni su significado ni su esencia.

En los siguientes esquemas se puede apreciar como para todos los casos, se decidió que el "punto de partida" de las fichas siempre fuera la esquina inferior izquierda; esto con objeto de unificar el estilo del diseño.

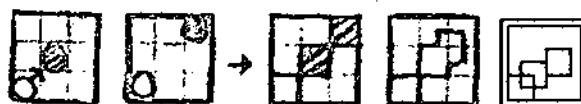
Para obtener los símbolos de los primeros cuatro movimientos; se utilizó la "suma" de las dos posiciones, la de antes y la de después de moverse para representar el movimiento en cuestión.



Para los símbolos de los movimientos 5 y 6 (empujar lateralmente e intercambiar casillas) el criterio de diseño fue otro; para dar a entender este tipo de movimientos, se representaron "incompletos", como acciones a la mitad del proceso de moverse de un lugar a otro. En estos casos, para representar a la ficha oscura como un objeto diferente, se le representó como un cuadrado desfasado de los otros.



Para el último movimiento se volvió a cambiar el criterio de diseño, pero mucho más drásticamente. El movimiento que representa, esta siendo visto "de lado" y no "por arriba" como en los casos anteriores; el símbolo representa un objeto que fue lanzado y que describe una curva que mientras sube (antes de perder impulso y caer).



Se decidió incluir en cada tarjeta tanto los movimientos que puede realizar un personaje, como los que no; la finalidad es que tengan un efecto comparativo.

Los símbolos que representan aquellos movimientos que el personaje puede realizar se diferencian de aquellos que no poseen por medio del color.

Se utilizó el color naranja para aquellos que si puede hacer porque:

1. Es el color complementario del azul.
Se obtiene de la combinación del rojo y del amarillo, y por tal motivo ofrece un contraste agradable.
2. Es un color brillante y encendido que además de llamar mucho la atención, significa "acción".

En cambio se eligió el color gris para aquellos movimientos que no posee, el color gris ocupa el lugar intermedio entre el blanco y el negro, por tal motivo se considera neutro y estático. En este caso, se utilizó como un factor de equilibrio, ya que no interfiere con los demás colores y aunque es discreto se mantiene visible.

Para que un sistema de símbolos funcione correctamente es indispensable que sean conocidos, aceptados y entendidos por el grupo de personas para quienes fueron creados; por tal motivo además de los símbolos se incluyó un texto (en ARIAL) que viene a precisar de que manera se debe interpretar cada símbolo; es lo que Barthes denomina "anclaje sentido".

4.5.2 Representación de personajes



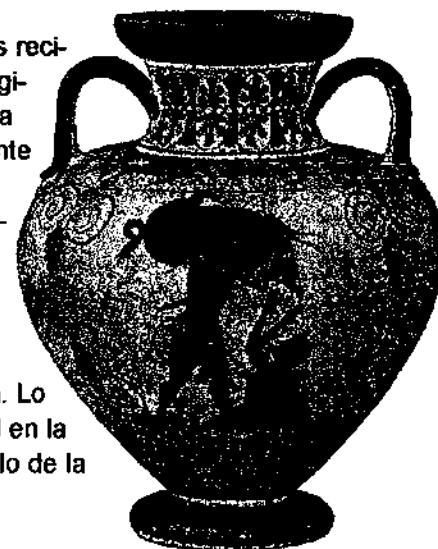
Algunos de los personajes que forman parte de la mitología griega son ya bastante conocidos gracias a la lectura, el cine, la televisión o a la Internet; sin embargo la gran mayoría están ya estereotipados y por tanto han perdido sus características originales.

Los personajes que integran los mitos y leyendas griegas fueron representados por los antiguos artistas griegos en textos, esculturas y cerámica pintada.

El gran número de cerámica que se producía permitía que los artistas se permitieran a sí mismos una gran libertad de interpretación, por tal motivo no es difícil encontrar un mismo tema o un mismo personaje representado de manera diferente.

Los artistas de la época arcaica inspirados por los recipientes del medio este, retrataron escenas mitológicas y de la vida diaria con un sentido realista; esta vasija por ejemplo, representa una escena referente a los doce trabajos de Hércules. El aparece aquí sosteniendo el jabalí del monte Erimanto por encima del rey Euristeo, que está escondido en una tinaja.

Se decidió que los distintos personajes serían representados como pintados en una vasija antigua. Lo anterior tiene dos propósitos: permitir una libertad en la producción de las imágenes y para unificar el estilo de la representaciones.



Utilizar la decoración de jarrones antiguos para representar el aspecto de los personajes, tiene las siguientes ventajas:

- a) Unifica la composición al utilizar un mismo elemento (el jarrón).
- b) Propone una imagen nueva y diferente al usuario (los jugadores).
- c) Permite que las representaciones propuestas se "adelanten" a cualquier estereotipo que el usuario pueda tener (ya que su aspecto las ubica en la Antigua Grecia; antes de la televisión, el cine o la Internet).

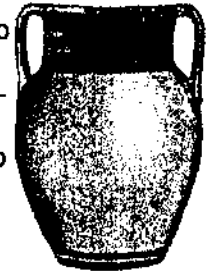


Debido a que los jarrones son los únicos elementos que tiene un referente físico real; se decidió que serían representados tan icónicamente como fuera posible, con el objeto de que la experiencia al jugar utilizando a los diferentes númenes griegos fuera más verosímil.

Se logró el máximo de iconicidad deseado, gracias a que se utilizó la imagen de un jarrón verdadero⁵, la cual fué digitalmente retocada para integrar las ilustraciones de los personajes.



Para producir las ilustraciones, fué necesario en primer lugar investigar las características propias de cada personaje; para ello se consultaron diversas fuentes. Se encontró que existen muchas variantes e incluso contradicciones en la manera de representar a los distintos númenes; por tal motivo, con el objeto de contar con una constante, se utilizaron las descripciones del libro de Ma. Angel Garibay.⁶



Los personajes fueron representados utilizando líneas delgadas para definir sin mucho detalle las principales características de cada uno de ellos y de cuerpo completo, algunos de ellos desnudos ya que en la Antigua Grecia la desnudez era considerada bastante normal entre la sociedad y denotaba valor.

El contraste que existe entre el estilo "antiguo" de los jarrones y el estilo propio del juego; hace de los jarrones un elemento característico, representativo y memorable con el cual es posible identificar al juego.



5. Jarrón encontrado en el cementerio de una colonia micénica de la isla de Rodas. Como otros trabajos influenciados por el trabajo minóico representa un diseño inspirado en el mar (un pulpo); tema que entonces era muy popular.

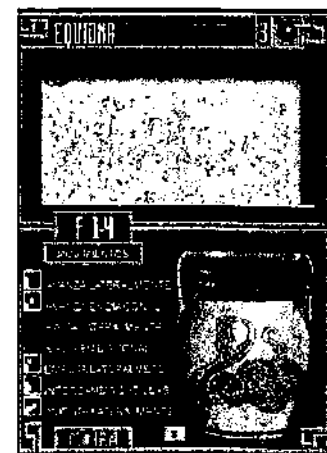
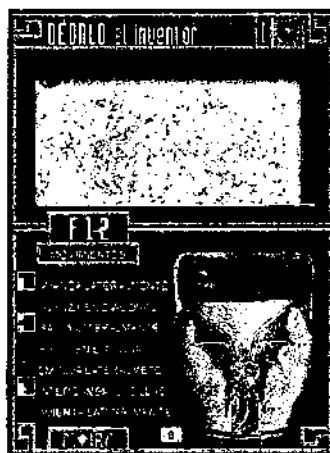
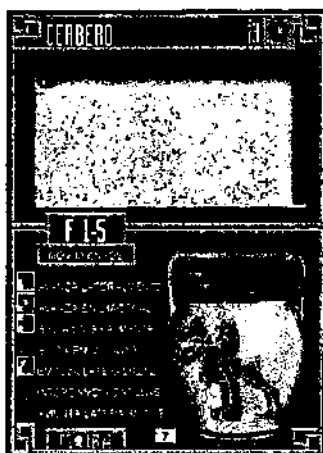
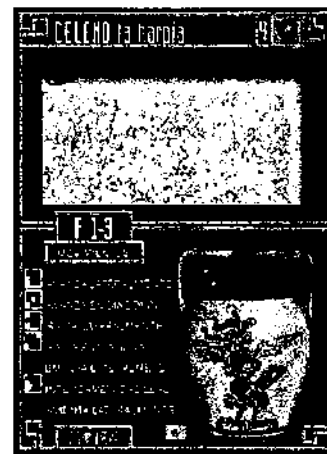
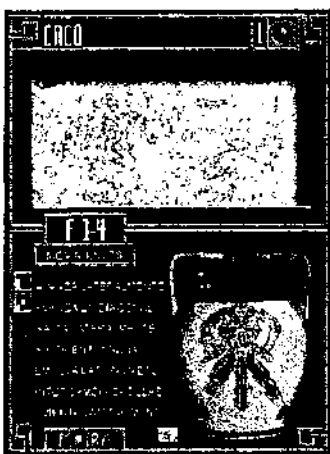
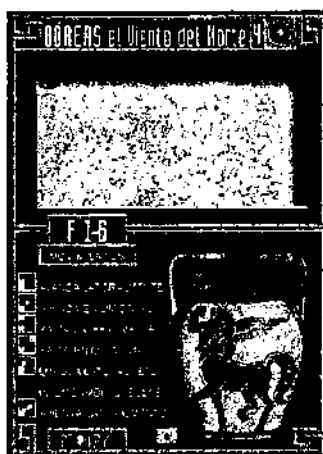
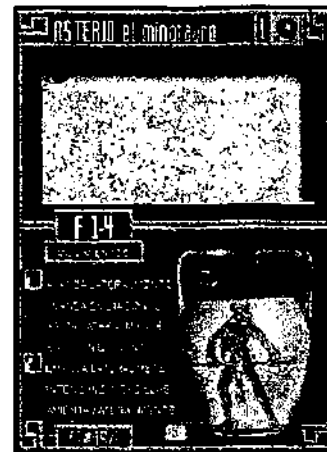
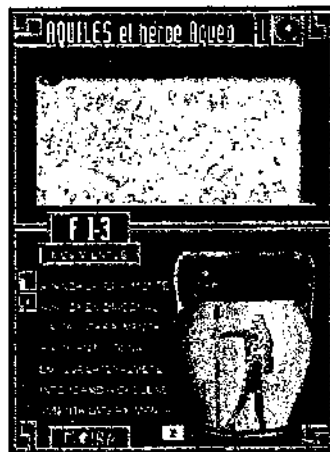
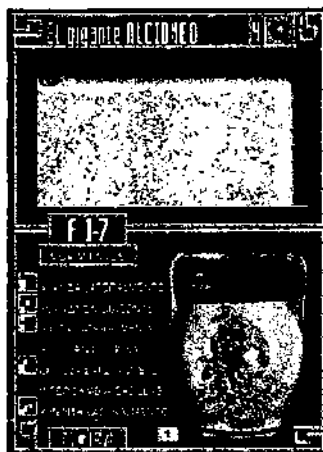
6. Garibay, Ma. Angel K., "Mitología Griega", Editorial Porrúa, Mexico 1999.

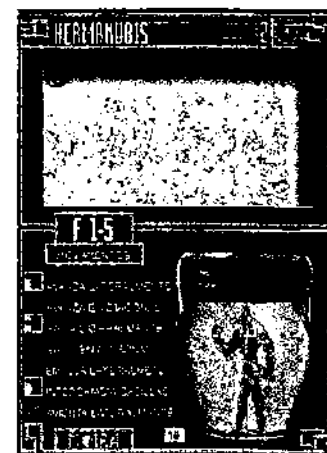
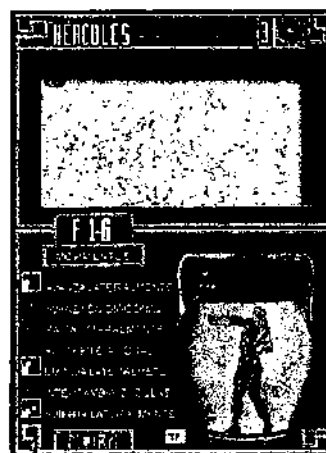
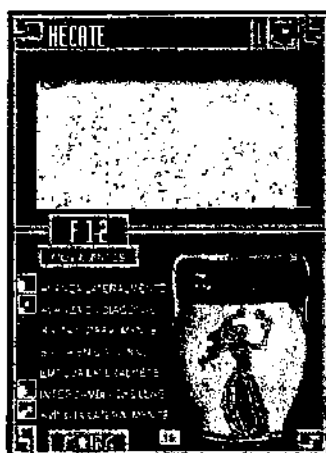
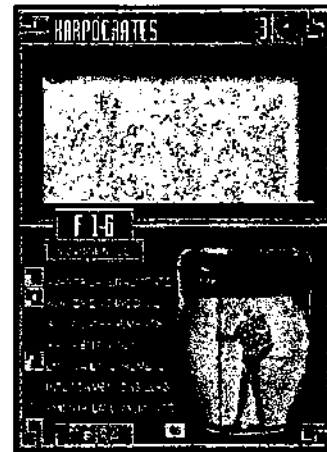
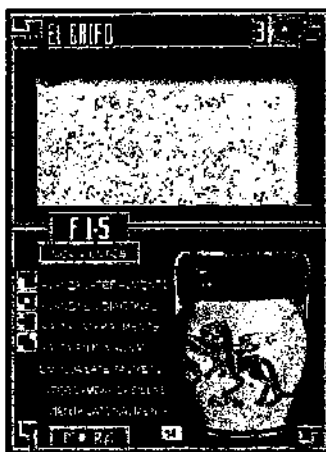
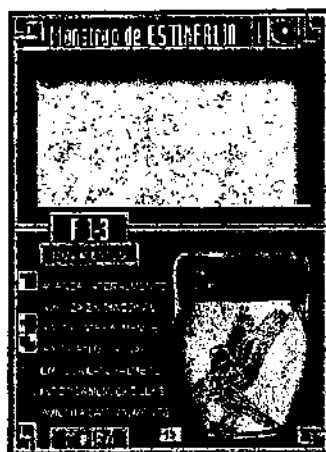
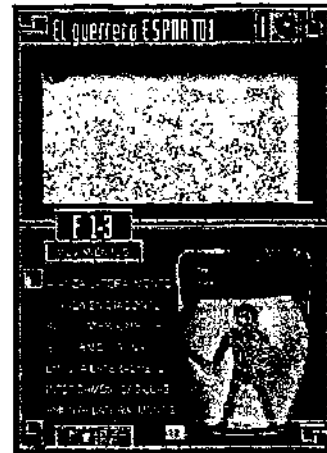


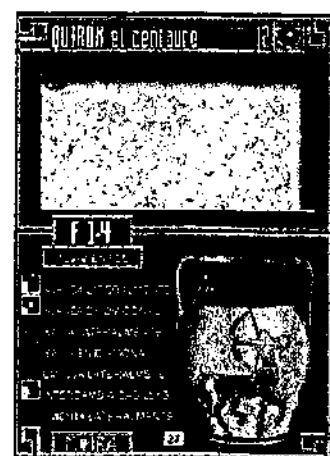
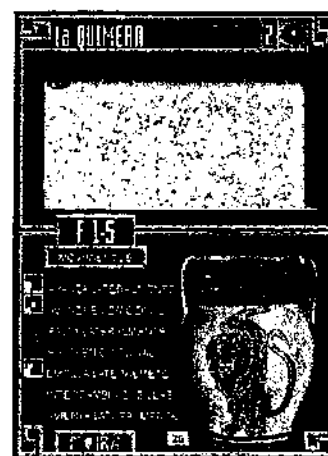
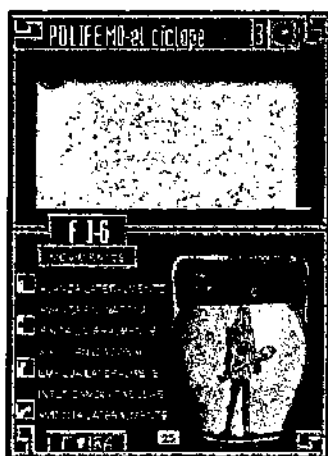
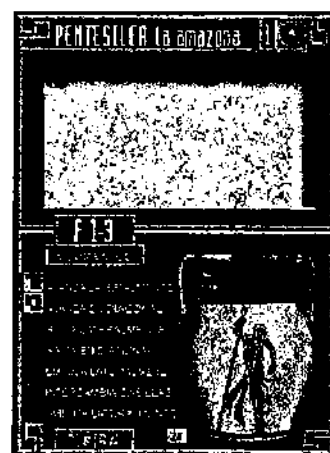
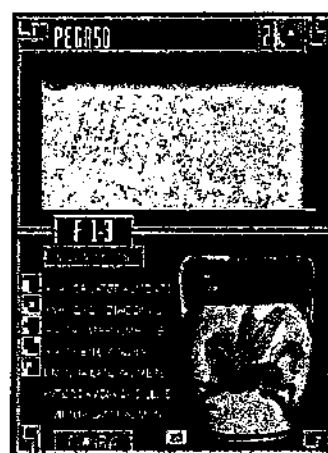
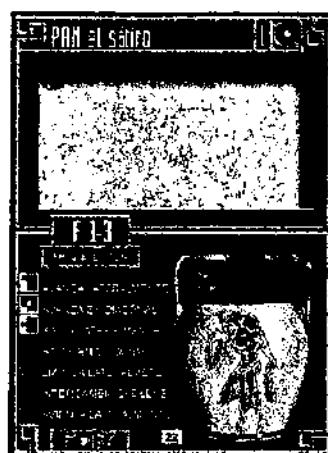
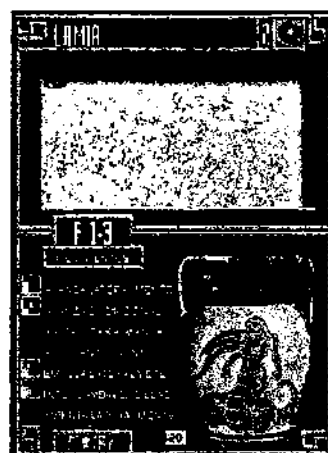
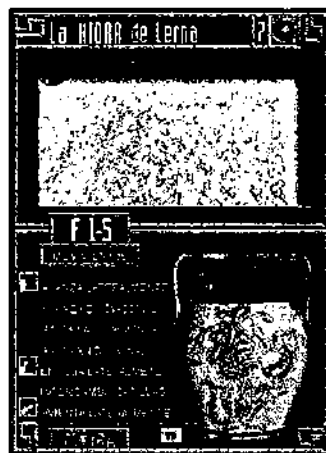
- 1) Alcioneo. Se le representa como un ser de gran tamaño y fuerza; como es un gigante, su característica más representativa es que tiene serpientes en vez de pies.
- 2) Aquiles. Su madre Tetis lo sumergió en un río del Hades para hacerlo invulnerable, pero como lo sujetaba de un talón, este quedó sin protección; por ello se le representó con el pie vendado.
- 3) Asterio. Es el hijo de Pasifae (la esposa del Rey Minos) y del Toro Blanco de Creta; es comúnmente representado como un hombre con cabeza de toro.
- 4) Bóreas. El el Dios del Viento del Norte, suele ser representado como un hombre alado o como un caballo; por tal motivo se decidió representarlo como un centauro alado.
- 5) Caco. Supuestamente habita una cueva adornada con los huesos de sus víctimas, por ello se le represento sujetando unos huesos con las manos; su razgo más característico es que tiene tres cabezas.
- 6) Celeno. Las harpias eran en un principio descritas como hermosas doncellas aladas pero luego se les representó como aves de garras afiladas y rostro de mujer para simbolizar la violencia de los vientos.
- 7) Cerbero. Es comúnmente representado como un monstruo con aspecto de perro de tres cabezas.
- 8) Dédalo. En vista que logró huir del laberinto de Creta construyendo unas alas con plumas y cera; se le representó utilizando ese invento.
- 9) Equidna. Es comunmente representada como una criatura con cuerpo de serpiente y rostro de mujer.
- 10) Escia. Es comunmente representada como un monstruo marino de doce ples y seis cabezas; cada una con tres hileras de dientes.
- 11) La esfinge. Es comunmente representada como una criatura con cuerpo de león alado y rostro de mujer.
- 12) El guerrero espartoi. Es uno de los guerreros que nacieron despues de sembrar los dientes de un dragón; por tal motivo se le representó como a un hoplita en cuyo escudo se representa un dragón.
- 13) El monstruo de estinfalia. Es normalmente representada como un ave cuyo pico, garras y plumas son de bronce muy filoso; aquí se le represento antropomorfamente como a la mayoría de los númenes griegos.
- 14) El grifo. Es comúnmente representado como una especie de ave con pico de águila y cuerpo de león.
- 15) Harpócrates. Se le representó en todo parecido al Horus egipcio; en la mano lleva una lanza para simbolizar su aspecto guerrero.
- 16) Hécate. La Diosa de la magia y de la hechicería se le representó manipulando dos objetos en contra de la fuerza de gravedad.

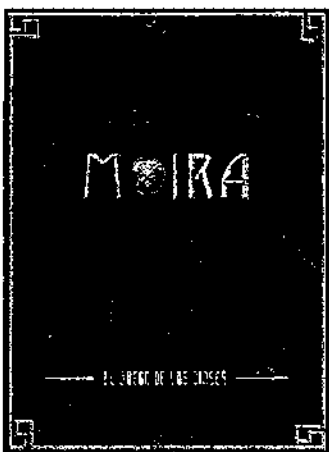
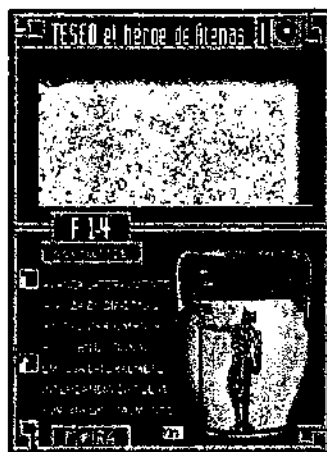
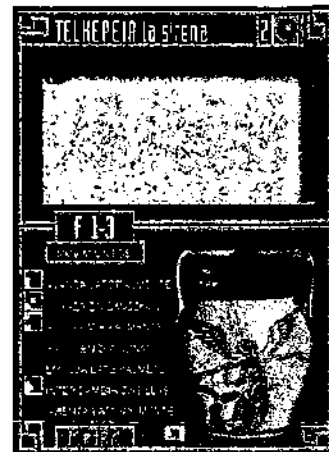
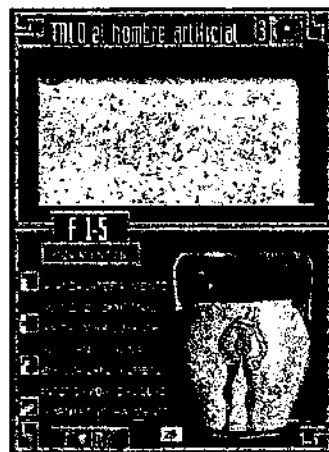
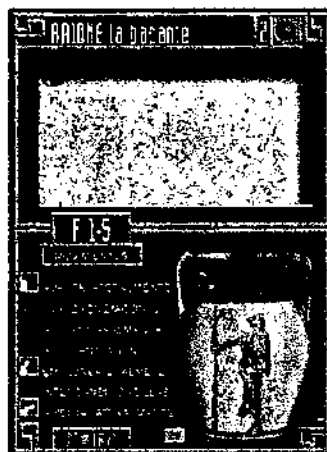


- 17) Hércules. En vista de que es el héroe más grande de Grecia que destaca por su fuerza y coraje; se le representó desnudo y fuerte.
- 18) Hermanubis. Se le representó en todo parecido al Anubis egipcio; lleva en la mano una cruz ansada que representa la vida y la muerte.
- 19) La hidra. El número de sus cabezas suele variar; pero se le representó con cuerpo de serpiente y con nueve cabezas parecidas a serpientes.
- 20) Lamía. Es comúnmente representada como a una criatura mitad mujer y mitad serpiente.
- 21) Medusa. A las gorgonas se les representa como criaturas aladas con el cuerpo cubierto de escamas, que tienen garras de cobre, dientes afilados y serpientes en la cabeza.
- 22) Pan. Es frecuentemente representado como a un sátiro, como un humano con cuernos, orejas, cola y piernas caprinas; sin embargo se le distingue por tener un rostro arrugado y una prominente barbilla. Como se le atribuye la invención de la síringa se le representó tocando una.
- 23) Pegaso. Es comúnmente representado como un brioso corcel alado.
- 24) Penthesilea. Es una amazona famosa por su extraordinaria belleza y valentía; por tal motivo se le representó llevado orgullosamente una lanza y el rostro en alto.
- 25) Polifemo. Es comúnmente representado como una criatura de gran tamaño y de un solo ojo.
- 26) La Quimera. Es comúnmente representada como un monstruo cuyo cuerpo lo conforman los de tres bestias; por delante es un león, por el medio es una cabra y acaba siendo una serpiente.
- 27) Quirón. Es un centauro, una criatura con cuerpo de caballo y torso de hombre; destaca de entre el resto de los centauros por su sabiduría y sus grandes conocimientos, por tal motivo se le representó tensando un arco.
- 28) Raidne. Es una bacante, una sacerdotiza de Dionisio (el dios del vino y los placeres), estas mujeres solían matar lobos, leones, tigres y osos para devorarlos crudos, beber su sangre y vestirse con sus pieles; por tal motivo se le representó usando una piel de lobo y llevando en la mano una rama de roble (que caracterizaba a las bacantes).
- 29) Talos. Es comúnmente representado como un hombre mecánico de bronce.
- 30) Telxepia. En la mitología griega las sirenas eran representadas como una criatura con cuerpo de ave y cabeza de mujer, posteriormente por la influencia nórdica, se transformaron en criaturas con cuerpo de pez y torso de mujer; en esta ocasión se le representó alada y con cuerpo de pez.
- 31) Teseo. Se le representó con tonsura y llevando su arma favorita; una enorme clava de bronce que le quitó a Corunetes.









4.6 El tablero

Existen en el mercado elaborados tableros tridimensionales, algunos incluso tienen piezas móviles o injertos de plástico; sin embargo para este juego se descarto la idea de diseñar uno de este tipo ya que la mayoría resultan estorbosos y en ocasiones son difíciles de armar; en cambio se optó por diseñar uno en donde fuera precisamente su sencillez donde radicara su utilidad.

En vista de que es necesario que las tierras estén separadas entre si la misma distancia y que todas ellas equidisten del centro; la forma del tablero no podía ser otra que un cuadrado perfecto.

Debido a que las cuatro secciones del tablero contienen exactamente los mismos elementos; se decidió diseñar un cuarto del tablero y utilizar ese mismo diseño para las partes restantes.

Basado en la creencia de que lo importante no es el tablero, sino lo que pasa sobre de el; se decidió que los elementos que lo conformaran, fueran muy sencillos y sintéticos.

La función del tablero es ordenar los movimientos que ocurren sobre el por medio de casillas; y según lo establecido por la mecánica de juego, hay cuatro tipos diferentes de casillas dentro del tablero:

1) Las casillas base.

Son la casillas más comunes, sirven para ordenar el desplazamiento de las fichas sobre el tablero de juego. Tomando en cuenta que para conservar el estilo del juego, el fondo del tablero es la textura "azul"; se decidió que para delimitar el espacio que corresponde a una casilla (2cm²) se utilizara una delgada pleca que dejara ver la textura de fondo. Se decidió que la pleca fuera de color negro por el siguiente motivo: Con ayuda de ese color se puede integrar con facilidad la pleca al fondo "azul" (gracias a que "contiene" grandes cantidades de negro). Integradas al fondo permiten captar el fondo como una unidad, en vez de seccionarlo en pequeñas partes sin sentido. A estas plecas fue necesario agregar un discreto pero perceptible filo de color gris que evita que la casilla se pierda totalmente en el fondo y de este modo se puede identificar sin mucho esfuerzo el área que corresponde a cada casilla.

2. Las montañas.

Las casillas que representan a las montañas no pueden ser ni atravesadas ni ocupadas por ninguna ficha por tal motivo se decidió utilizar el color negro para simbolizar un objeto impenetrable; por el mismo motivo, estas casillas "tapan" la textura "azul". Para que el color negro no se integrara a la textura de fondo, se utilizó un contorno de color blanco para definir sus límites y diferenciarlas del fondo.

3. Los templos menores

Este tipo de casillas difieren de las casillas comunes en que se les agregó la imagen de la fachada de un templo. Como el templo está formado por líneas blancas, permiten ver a través de ellas el fondo "azul" característico. Su nombre (templos menores) se relaciona fácilmente con su apariencia cuando se les compara con el otro templo (la acrópolis).

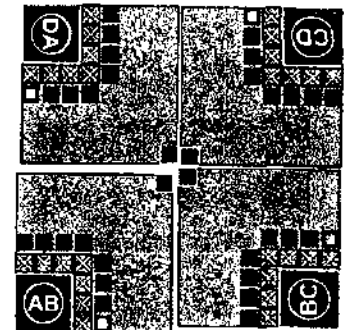
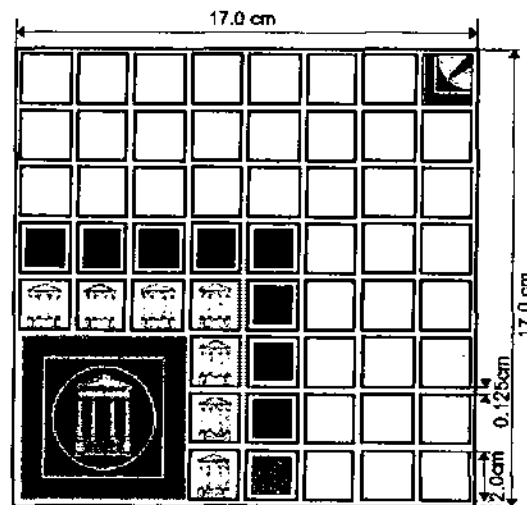
4. La acrópolis

Esta casilla ocupa el espacio que le correspondería a nueve de las casillas comunes. Su tamaño refiere la importancia que simboliza; ya que representa el templo que habita uno de los 12 dioses mayores de Grecia (que se ocupa de cuidar la ciudad). La acrópolis se representa con la misma fachada que los templos menores pero una evidente diferencia de tamaño. Se decidió que fuera de color rojo debido a que en la Antigua Grecia se relacionaba este color tanto con los númenes del Hades como con los del Olimpo.

Después de diseñar la sección del tablero, su diseño se repitió para el resto de las secciones, con la única diferencia de que fue girado 90 grados de manera que siempre quedara viendo de frente hacia el respectivo jugador.

De el hecho de que el tablero se pudiera dividir en cuatro partes iguales, se originó la idea de que estas cuatro partes estuvieran realmente (físicamente) separadas; lo cual redujo su tamaño y facilitó su envase. La dimensión del tablero armado se eligió tomando en consideración que la superficie mínima de una mesa es de 40cm²

El centro del tablero es una casilla que no se ocupa y que tampoco se puede saltar, por tal motivo esta definida por un cuadrado negro (igual que la acrópolis). Dentro tiene una abstracción del "escudo" del logotipo, su color al igual que el del contorno que evita que se integre con el fondo, también es de color rojo por relacionarse este color tanto con los númenes del Hades como con los del Olimpo.

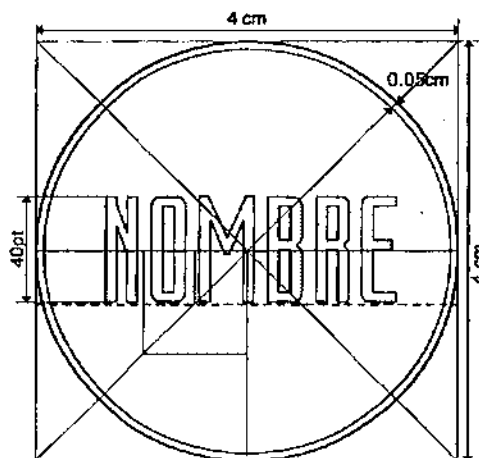


4.7 Las fichas templo

Como lo especifica la mecánica de juego, la *fichas templo* son 12, una por cada uno de los Dioses Mayores (Afrodita, Apolo, Ares, Artemis, Atena, Démeter, Efestos, Hera, Hermes, Poseidón y Zeus); tienen por un lado el nombre del dios al que pertenece la ficha con la tipografía VIXAR ASCI en altas; y por el otro lado la representación de una *tierra* por medio de la imagen de un árbol justificado al centro de la ficha y resuelto en forma de una plasta (igual que el escudo en el centro del tablero).

Su forma circular que evidentemente contrasta con los múltiples cuadrados del diseño, le permite destacar la importancia de representar uno de los doce Dioses Mayores; por otro lado gracias a esta peculiar forma, se le puede relacionar también con la forma del circular del escudo hoplita del logotipo.

Su forma redonda, su color negro con rojo y su tamaño (4cmx4cm), permiten que fácilmente se ubique su lugar dentro del tablero, el espacio que le corresponde dentro de la *acrópolis*.



4.8 Las fichas de personajes

Las *fichas de personajes* son treinta y una (una por cada personaje), su función es representar a un personaje sobre el tablero de juego.

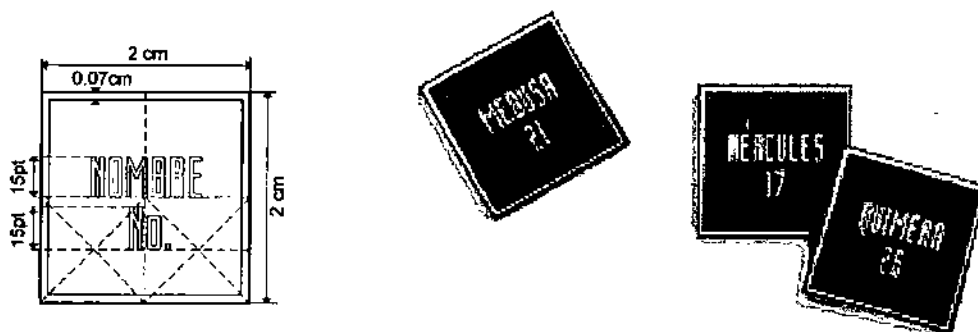
Con el objeto de facilitar su localización cada una de las *fichas de personaje*, además del nombre del personaje que representa, tiene un número que lo relaciona con la *tarjeta de personaje* que le corresponde.

La misma información, nombre y número, esta contenida en ambos lados de la *ficha de personaje*.

Las dimension de cada fichas (2cmx2cm) estuvo determinada como consecuencia directa del tamaño de la casilla que ocupa sobre el tablero de juego.

Con el objeto de unificar el estilo, las fichas de personajes tienen la forma de un cuadrado perfecto de las 4secciones del tablero, al igual que los diferentes tipos de casillas y que los símbolos de los movimientos de las tarjetas de personajes.

Para unificar el estilo de las fichas, se decidió que conservaran el color que comparten las *fichas templo* y la *acrópolis*; es decir, el rojo y el negro.



4.9 El instructivo

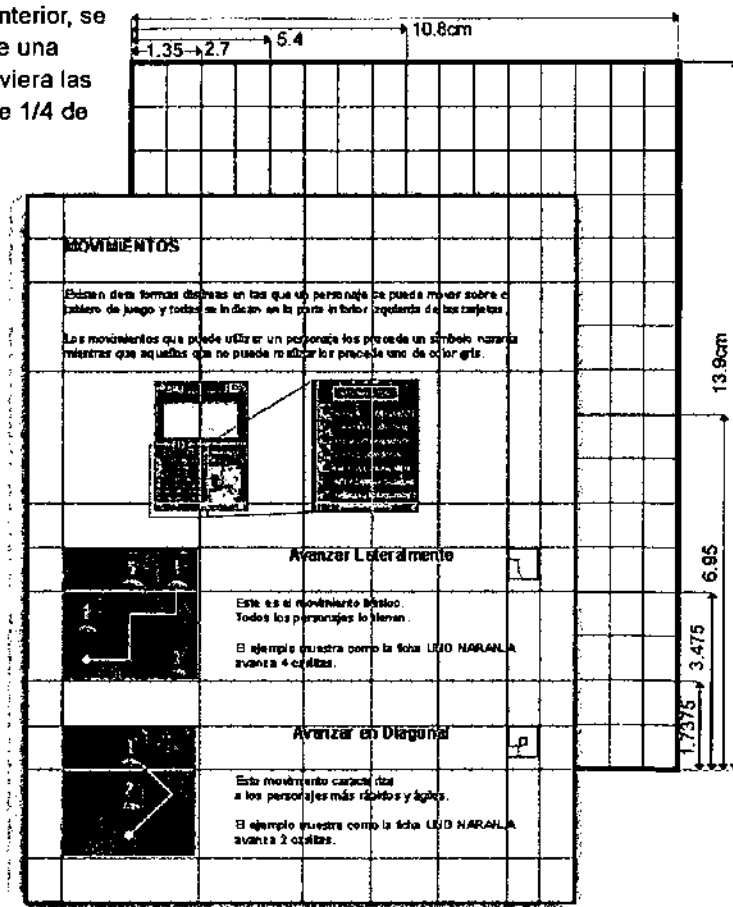
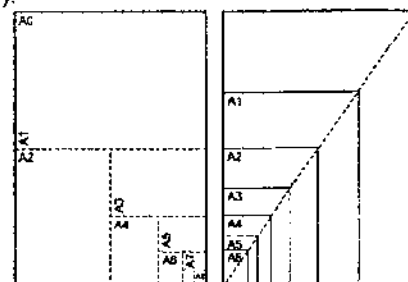
Las normas UNE (DIN) unifican los formatos para las dimensiones del papel; existen tres series, una fundamental (A) y dos complementarias (B y C).

La serie A proporciona los formatos acabados para los productos más comunes, los cuales están estudiados de modo que, doblando la hoja en dos, cuatro, seis, ocho, dieciséis, etcétera, la relación entre lado largo y lado corto se mantiene inalterada.

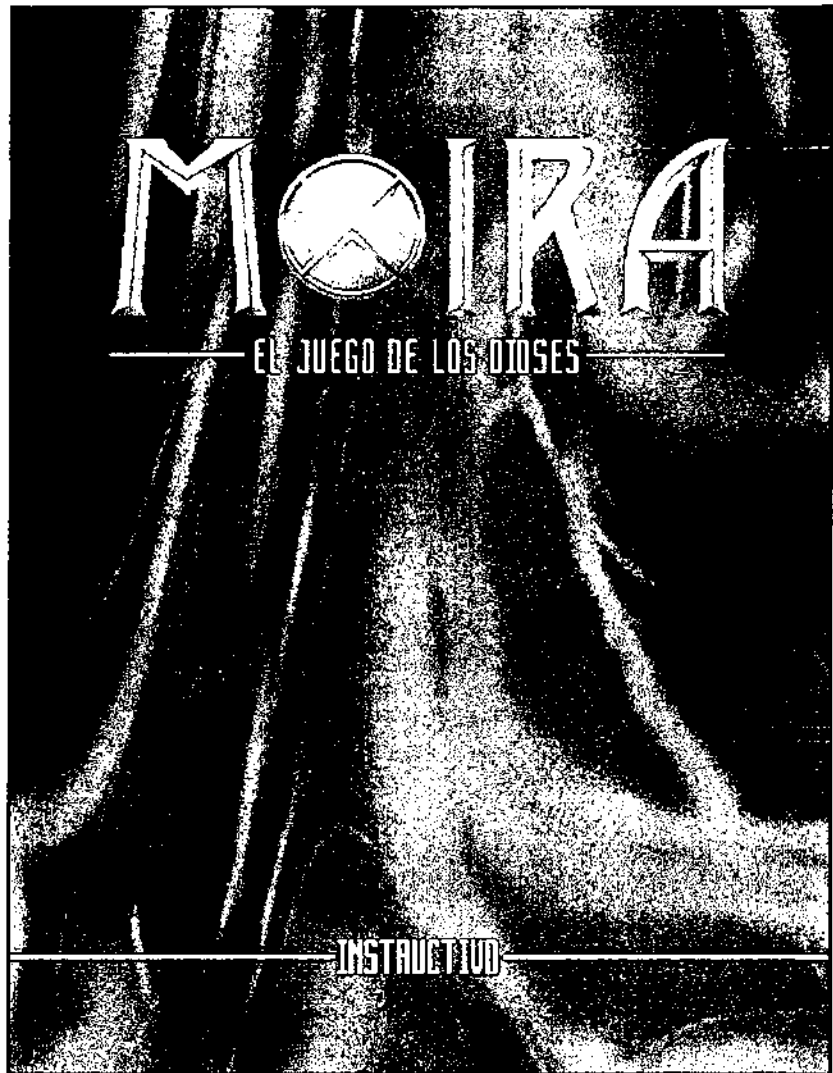
El formato base para la serie A (841 x 1.189mm, A0) corresponde a un metro cuadrado.

La utilidad de utilizar cualquier variante contemplada por la serie A es que sus acabados son reconocidos tanto por las maquinas suajadoras como por las maquinas dobladoras.

Tomando en cuenta lo anterior, se decidió que el tamaño de una página del instructivo, tuviera las mismas dimensiones que 1/4 de una hoja tamaño carta.



A continuación, en las siguientes páginas se presenta el instructivo del juego en su tamaño original.



Portada.

INTRODUCCION

Existen seres muy poderosos capaces de controlar la voluntad y las acciones tanto de los dioses como de los mortales.

Se les conoce con el nombre de *moiras* y son los encargados de determinar el curso de los acontecimientos; cada uno persigue diferentes fines, pero el conjunto de sus decisiones es lo que llamamos *destino*.

Las moiras son 4:

Eros

El dios de la fuerza amorosa

Con su arco se encarga de disparar flechas doradas o de plomo; con las primeras enciende los amores mientras que con las segundas provoca indiferencia tanto en dioses como en mortales.

Hipnos

El dios de los sueños

Es el hermano gemelo de Tanatos y el padre de Morfeo, Iqueo, Fobetor y Fantaso quienes comandados por su cuerno infunden los sueños en las mentes divinas y mortales.

Tanatos

La diosa de la muerte

Es la hermana gemela de Hipnos, habita el Hades y desde ahí con su larga espada se encarga de curar a los dioses y a los mortales de todos sus males sin jamás admitir dádivas ni sobornos.

Tije

La diosa de la fortuna

Su poder se impone a los dioses y a los hombres en forma de coincidencias sin relación; por lo tanto aquello que llamamos "suerte", es en realidad parte de un elaborado plan cuyo propósito solo conoce ella misma.

El conflicto

Es la antigua Grecia, y las primitivas civilizaciones se encuentran separadas entre sí por enormes montañas.

Cada una de estas comunidades posee una fuerte identidad individual y sus habitantes son extremadamente leales a su tierra y al dios protector que desde la acrópolis cuida de su ciudad.

Sin embargo la falta de terreno cultivable y la necesidad de construir nuevos puertos propiciaron que las comunidades comenzaran a pelear por las tierras.

Pronto, la guerra fué inevitable...

Intervención divina

Como es obvio de suponer, ninguna batalla se gana ni se pierde sin la intervención de las *moiras*.

Cada uno de estos dioses ayudan o perjudican según sus misteriosos intereses, enviando monstruos, criaturas, dioses y mortales a participar en la lucha por conquistar las tierras.

El objetivo del Juego

El objetivo del juego es conquistar las tierras de los adversarios; cada jugador formará un equipo integrado por dioses, héroes, monstruos y criaturas que deberá ser capaz de superar a los equipos contrarios.



Antes de iniciar una partida

Los equipos

Antes de formar los equipos es necesario repartir entre los jugadores las cuentas de vidrio que se incluyen dentro del juego.

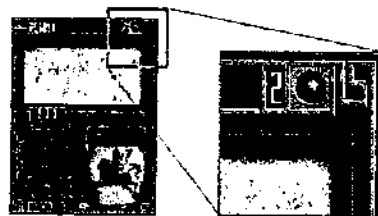
Estas cuentas de vidrio se llaman VICTORIAS y se usan como "dinero" para "comprar" a los personajes que han de integrar cada equipo.

Los jugadores tirarán un dado de 8 caras (el juego incluye dos) y se tomarán comenzando por quien obtuvo el número más alto para "comprar" los personajes de su preferencia y que no deben ser más de siete.

Cada jugador elegirá un personaje por turno, por lo que formar un equipo completo tomará varias rondas.

Los jugadores podrán elegir de entre 31 TARJETAS de personajes para seleccionar aquellos que integrarán su equipo.

El "costo" en victorias de cada personaje se encuentra especificado en su respectiva tarjeta en la esquina superior derecha.



Los jugadores mantendrán en su poder la tarjeta de cada uno de sus personajes desde el momento en que lo "compran".

Cada jugador buscará las FICHAS correspondientes a sus personajes y las montará sobre sus BASES (el juego incluye 7 bases de plástico de diferente color para cada jugador).

El Tablero

El tablero está dividido en cuatro piezas.

La manera de ordenarlo correctamente es haciendo coincidir tanto las letras en las esquinas y el "escudo" rojo del centro.

A cada jugador le corresponde una TIERRA dentro del tablero de juego.

Las tierras están rodeadas por MONTAÑAS que son casillas que no pueden ser atravesadas ni ocupadas por ningún personaje.

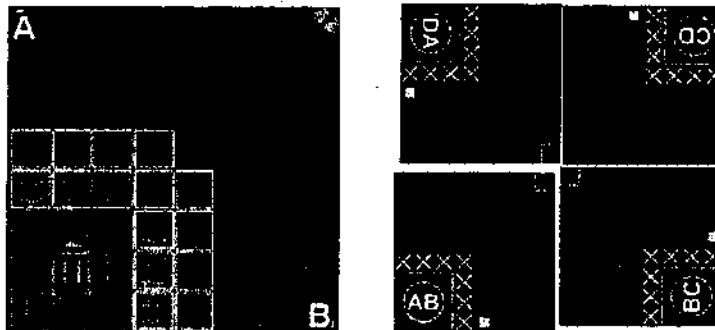
Las tierras se componen por siete casillas denominadas TEMPLOS MENORES que es donde se colocan las fichas de personajes antes de iniciar la partida.

Los templos menores rodean la ACROPOLIS (el templo rojo de las esquinas).

Con el tablero armado y con los personajes dentro de sus respectivas casillas, se reparten las FICHAS TEMPLO entre los jugadores.

Las fichas templo tienen forma circular; por un lado tienen el nombre de uno de los Doce Dioses Mayores que habita la acrópolis, y por el otro la imagen de un árbol, que representa una tierra.

Cada jugador elige una (cualquiera) de ellas y la coloca sobre la acrópolis con el nombre del dios viendo hacia arriba.



Iniciando la partida

El jugador que saca el tiro más bajo en el dado (y que en consecuencia eligió a sus personajes en último lugar) es quien inicia la partida.

Ese jugador tira el dado.

El número obtenido condiciona el número de casillas que podrán avanzar el y el resto de los jugadores durante la primera ronda.

Durante su turno cada jugador decide a cuantos de sus personajes moverá, cuantas casillas avanzará cada uno y en que forma lo hará (hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda o a la derecha) pero:

SIN EXCEDER EL NÚMERO DE CASILLAS QUE DETERMINÓ EL DADO

Ejemplo.

Si el tiro del dado resulto ser 5, un jugador podría elegir entre:

1. Mover un solo personaje 5 casillas.
2. Mover dos personajes: uno una casilla y el otro cuatro.
3. Mover 5 personajes cada uno una casilla.
4. Cualquier otra combinación.

Al finalizar la ronda el jugador que está a la derecha de quien inició la partida tira el dado para determinar el número de casillas que podrán avanzar durante la siguiente ronda.

Y así sucesivamente.

Como se gana una partida?

Existen dos formas de ganar una partida:

1. INVADIENDO la tierra del oponente.
2. ELIMINANDO los personajes del oponente.

Invasiando la tierra del oponente

El dios que habita la *acrópolis* protege la *tierra* en que se encuentra "cerrandola".

Mientras una *tierra* esté "cerrada", cualquier intento de invadirla es infectivo.

Para poder *invadir* una *tierra* es necesario "abrirla" primero.

Para "abrir" una *tierra*, es necesario que cualquier personaje, rodee o cruce la casilla del "escudo rojo" antes de poder cruzar la casilla AZUL de la tierra de su adversario.

Una vez que un personaje logró cruzar la "entrada azul" de su oponente; esa tierra se considera "abierta" también para el resto de los jugadores.

Para indicar que una *tierra* ha sido "abierta" se da vuelta a la *ficha templo* de la *tierra* en cuestión de manera que el nombre del dios sea sustituido por la imagen del árbol.

Una vez "abierta"; ninguna *tierra* puede ser "cerrada" de nuevo.

Si solo juegan dos jugadores, basta con que uno introduzca TODOS sus personajes (o hasta que se ocupen los siete *templos menores*) en la *tierra* de su oponente, para ganar la partida.

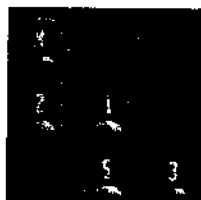
Si juegan tres o más jugadores; una *tierra* "abierta" puede ser *invadida* por cualquiera de ellos (sin importar quien la "abrió"); y gana esa *tierra*, el primero que logre introducir el mayor número de personajes dentro de los *templos menores*.

Eliminando los personajes del oponente

Para lograr *conquistar* una *tierra* de esta manera es necesario ELIMINAR uno a uno a todos los personajes que controla el oponente mediante COMBATES.

El que un personaje sea *eliminado* equivale a retirarlo del tablero para que no pueda ser usado más durante esa partida.

Para enfrentar dos personajes en *combate* es necesario que sus fichas estén en POSICIÓN DE COMBATE; es decir que el personaje del jugador que va a declarar el ataque (ATACANTE) ocupe cualquier casilla lateral inmediata al personaje que va a ser atacado (DEFENSOR).



En el siguiente ejemplo el jugador con la ficha "uno naranja" puede decir *atacar* a las fichas "dos magenta" y "cinco amarillo" pero ni a la ficha "tres" ni a la "cuatro morado".

La razón es que ni la ficha "tres" ni la ficha "cuatro" se encuentran en *posición de combate*.

Un jugador solo puede *declarar un ataque* durante su propio turno y después de haber terminado de mover a sus personajes.

Declarar un ataque significa que el jugador *atacante* informa al jugador *defensor* que su personaje "va a ser atacado" (ya que dos personajes contrarios pueden estar uno junto al lado del otro sin que necesariamente se inicie por ello un *combate*).

Entonces se dá inicio la SECUENCIA DE COMBATE.

Nota: Es posible declarar más de un combate durante un mismo turno.

Nota: Es posible atacar con más de un personaje a un personaje contrario.

Secuencia de combate

Cada uno de los personajes tiene distintas probabilidades de ganar (o perder) un combate dependiendo de su **RANGO DE FUERZA**.

La fuerza de un personaje se indica en su *tarjeta* como un rango entre 1 y 7.



Para *eliminar* a un personaje contrario en combate es necesario hacer que el tiro del dado coincida con cualquiera de los números comprendidos en el *rango de fuerza* del personaje que se está empleando para *atacar*.

El resultado de un *combate* puede decidirse en una o dos FASES.

FASE 1

La *fase 1* inicia cuando el jugador *atacante* tira el dado.

Si su *ataque* es efectivo, es decir que el número que obtiene coincide con alguno que incluye su *rango de fuerza*, entonces el personaje contrario es *eliminado* sin que tenga derecho a "defenderse".

Si su *ataque* es inefectivo, es decir que el número que obtiene no coincide con ninguno de los que comprende su *rango de fuerza*, da inicio la *fase 2*.

FASE 2

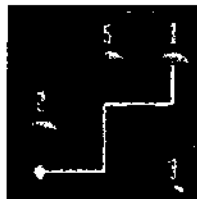
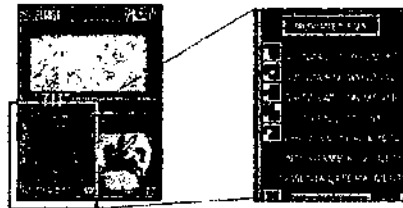
Ambos jugadores (el *atacante* y el *defensor*) tiran cada uno simultáneamente (y no alternadamente) un dado hasta que alguno (o ambos) ataques sean *efectivos*.

Cuando un personaje es *eliminado*, el jugador que lo controla pierde su *tarjeta*. Esta se coloca en un grupo aparte al de las *tarjetas* que aun no han sido utilizadas.

MOVIMIENTOS

Existen siete formas distintas en las que un personaje se puede mover sobre el tablero de juego y todas se indican en la parte inferior izquierda de su tarjeta.

Los MOVIMIENTOS que pueda realizar un personaje están precedido de un símbolo color naranja; mientras que aquellos que no posee, son de color gris.

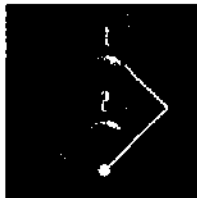


Avanzar lateralmente



Este es el movimiento básico.
Todos los personajes lo tienen.

El ejemplo muestra como la ficha UNO NARANJA
avanza 4 casillas.



Avanzar en diagonal



Este movimiento caracteriza
a los personajes más rápidos y ágiles.

El ejemplo muestra como la ficha UNO NARANJA
avanza 2 casillas.

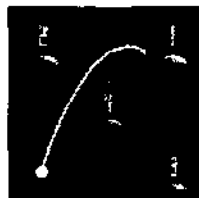


Saltar lateralmente



Este movimiento lo poseen aquellos personajes que pueden saltar grandes distancias o que poseen la habilidad de volar.

El ejemplo muestra como la ficha UNO NARANJA "salta" dos personajes avanzando dos casillas.



Saltar en diagonal



Este movimiento es característico de los personajes que tienen la habilidad de volar grandes distancias.

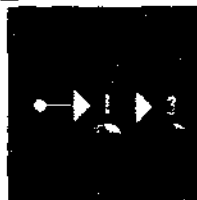
El ejemplo muestra como la ficha UNO NARANJA avanza una casilla "volando por encima" de una barrera de fichas contrarias.



Empujar lateralmente



Este es un movimiento especial por medio del cual ciertos personajes logran hacer retroceder a sus oponentes ya sea por miedo o por el uso de la fuerza.



El ejemplo muestra como la ficha UNO NARANJA avanza una casilla mientras empuja además a un personaje contrario.



Intercambio de casillas



Solo los personajes mas ingeniosos y sagaces poseen esta habilidad que consiste en intercambiar su lugar con la ficha inmediata.

(Este movimiento **NO** puede ser hecho en forma diagonal)



El ejemplo muestra como la ficha UNO NARANJA avanza una casilla efectuando el movimiento de intercambio de casillas con una ficha contraria.



Aventar lateralmente



Este movimiento es característico de los personajes más fuertes.

Un personaje que posee esta habilidad puede hacer retroceder a una ficha sin avanzar su lugar.

Un personaje con esta habilidad puede aventar a una ficha contraria en forma lateral hasta 8 casillas siempre y cuando nada estorbe su trayectoria.



El ejemplo muestra como la ficha UNO NARANJA avienta una casilla a la ficha DOS MAGENTA.

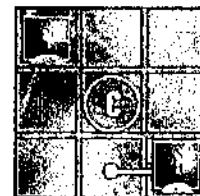
Capturar un personaje contrario

Esta técnica tiene como objeto entorpecer la estrategia de los jugadores contrarios.

Para poder CAPTURAR un personaje es necesario "encerrarlo" entre dos personajes contrarios (sin importar si pertenecen o no al mismo jugador) y anunciar la *captura* a su controlador.

La ficha *capturada* sale del tablero y queda en posesión del jugador que la "encerró" sin embargo su controlador conserva la tarjeta que le corresponde.

Si una ficha es "encerrada" entre dos personajes contrarios pero no es *capturada* de inmediato, **NO** podrá ser *capturada* sino hasta la próxima vez que sea "encerrada".



Rescatando un personaje capturado

Capturar un personaje **NO** equivale a *eliminarlo* en combate, por lo que los personajes *capturados* no saldrán permanentemente del juego y será posible recuperarlos "pagando" su RESCATE.

El jugador que controla el personaje *capturado* puede durante su turno "pagar" al jugador que lo capturó su "costo" en victorias.

Este tramite se considera obligatorio por lo que el jugador que capturó un personaje no puede negarse a "venderlo" a su dueño original.

Cuando un personaje es recuperado, su controlador lo coloca dentro de cualquiera de sus *templos menores* dentro de la *tierra* que le corresponde durante el mismo turno en que "pago" el rescate; sin embargo no puede moverlo sino hasta su siguiente turno.

Reclutando mas personajes

Si un jugador no "gastó" todas sus *victorias* o obtuvo algunas más de la "venta" de un personaje *capturado*; puede "comprar" uno o más personajes durante su turno.

Un personaje recién "comprado" se coloca en cualquiera de los *templos menores* dentro de la *tierra* que le corresponde al jugador.

Un personaje recién "comprado" no podrá moverse sino hasta su siguiente turno.

Conquistando una tierra

Cuando la tierra de un jugador es *invasada* o cuando *eliminan a todos sus personajes*, dicho jugador pierde su *tierra*; en consecuencia entrega al jugador responsable de lo anterior, su *ficha templo*.

Un jugador que ha perdido su tierra, puede continuar jugando dentro de esa misma partida (si el y el resto de los jugadores están de acuerdo) utilizando una nueva *ficha templo*.

De decidirlo así, las *victorias* que no son de nadie son repartidas una vez más entre todos los jugadores.

Contando el número de *fichas templo* que tienen cada jugador, se puede llevar registro de las batallas ganadas.

Al final del juego, gana la guerra quien haya obtenido el mayor número de *fichas templo*.

Talentos

Además de las técnicas ya explicadas, cada personaje posee un TALENTO propio y característico.

Los talentos son en realidad modificaciones a las reglas anteriormente explicadas.

Jugar utilizando los talentos de los personajes es opcional, debido a que su uso, significa jugar utilizando una versión más compleja de la mecánica de juego original.

Se recomienda jugar utilizando los talentos, solo a aquellos jugadores que dominen las bases del juego.

El efecto y el costo de un talento, es explicado en la tarjeta de cada personaje.



Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra,
por cualquier medio, sin autorización escrita de su autor.
Derechos Reservados 2000.
Hecho en México.

Contraportada.

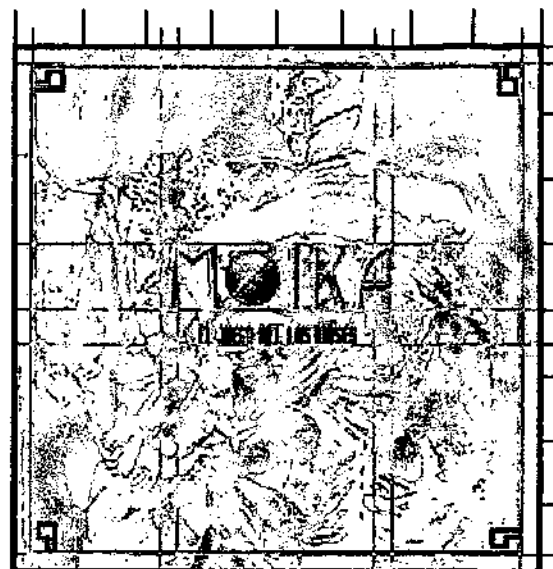
4.10 El envase

El diseño del envase partió de la idea de conservar la forma de un cuadrado; forma que hasta ahora ha sido utilizada en el diseño de diferentes partes del juego.

Debido a que la imagen del envase, de hecho representa a todo el producto; se decidió que además de conservar su estilo misterioso, debería ser más narrativo; es decir que debería tener la capacidad de contarle algo al espectador con el objeto de cautivar su imaginación.

Fue por ello que se decidió modificar el característico fondo "azul" que ha jugado una rol imprescindible en la unificación de las partes del juego; de manera que en esta versión, incluyera una sutil imagen de las Moiras.

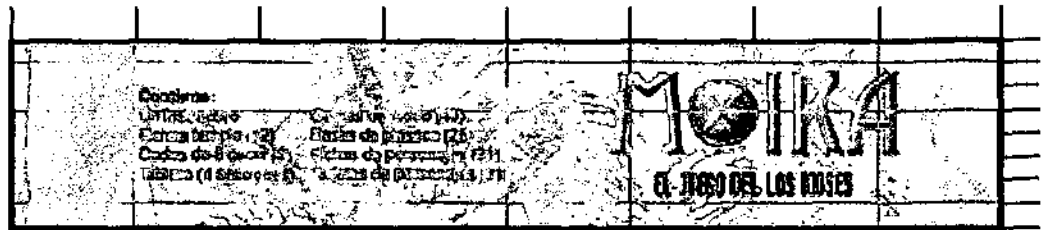
Para lograr lo anterior, se hizo un dibujo a lápiz de las Moiras, el cual se escaneó para después ser integrado digitalmente dentro del fondo original.



Reticula base que justifica la pleca y el logotipo del panel frontal del envase.



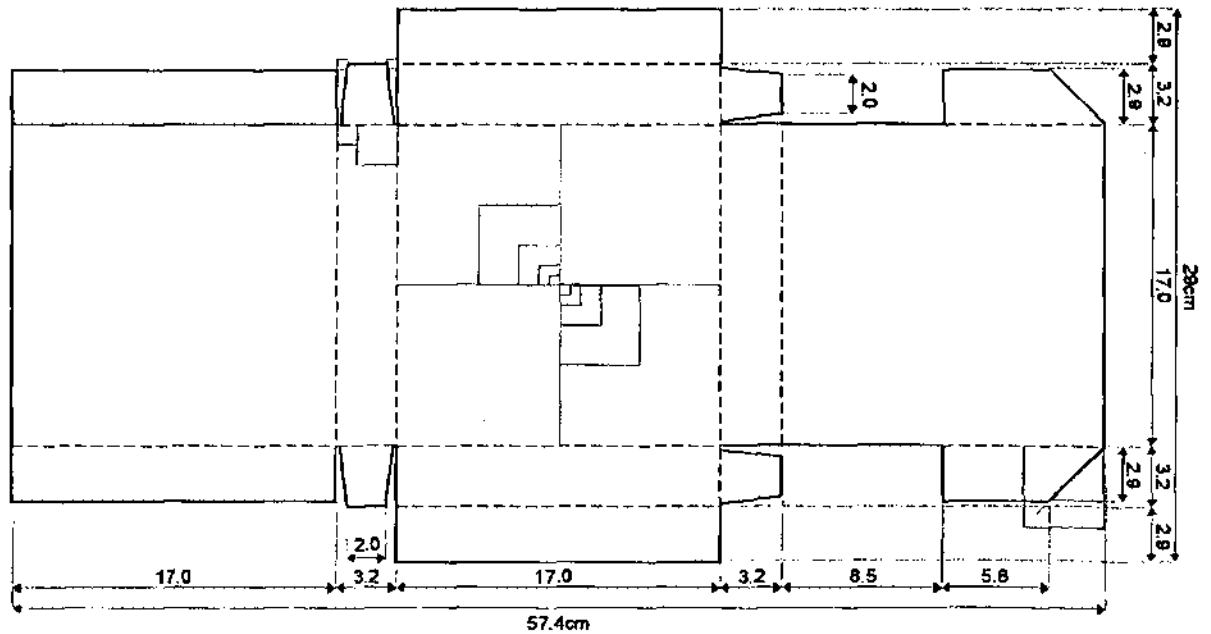
Reticula base que justifica los textos e imágenes del panel posterior del envase.



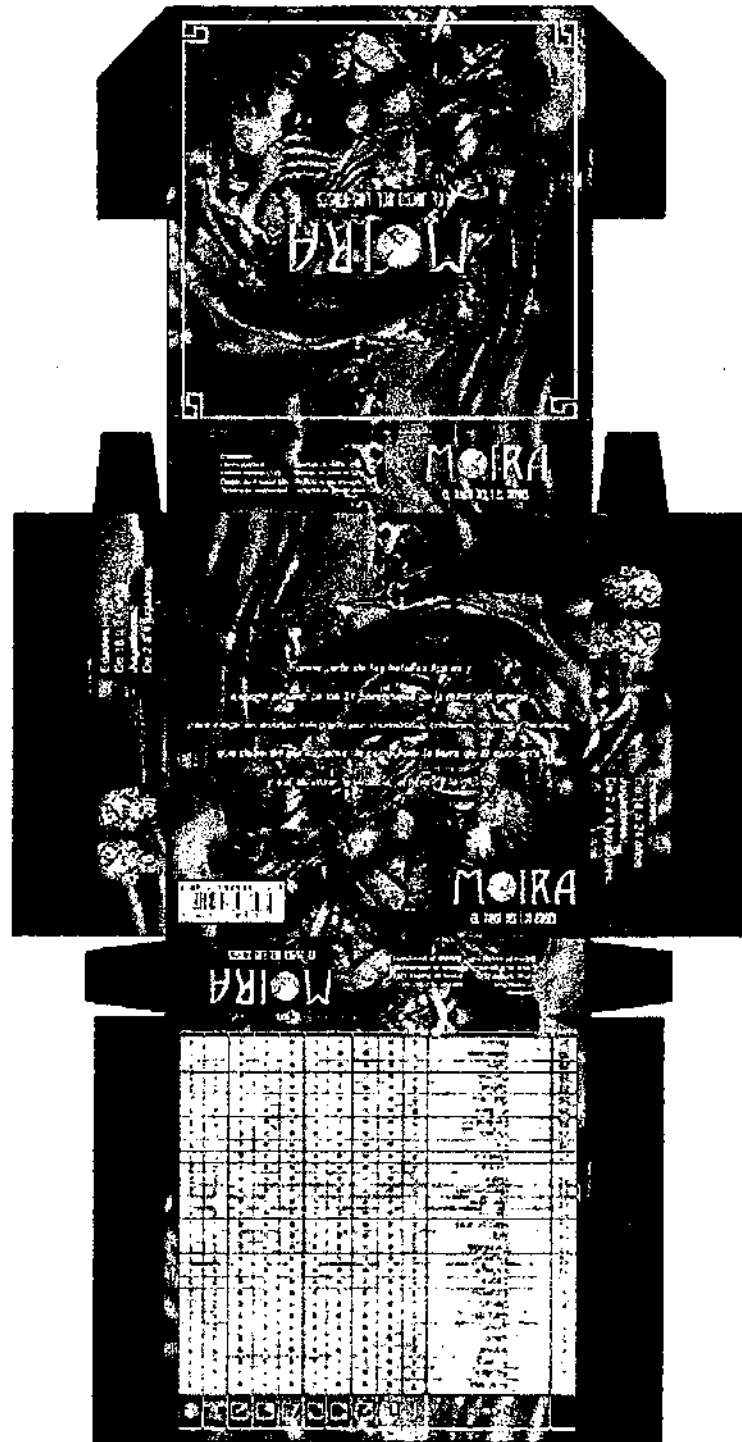
Reticula base que justifica el logotipo y el texto para los laterales superior e inferior.



Reticula base que justifica imágenes y texto para los laterales derecho e izquierdo.



Desarrollo geométrico del envase con cotas.



Desarrollo geométrico del envase para el juego MOIRA a color.

4.11 Sistema de impresión, materiales y acabados

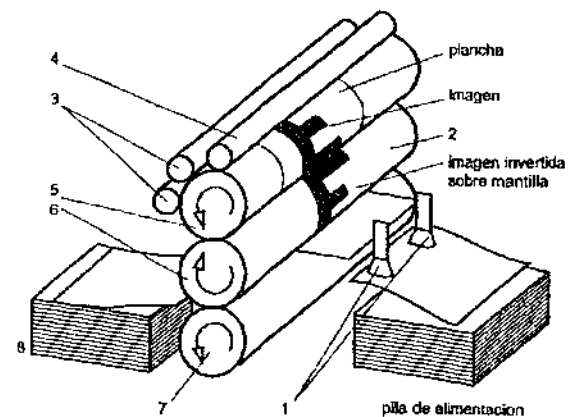
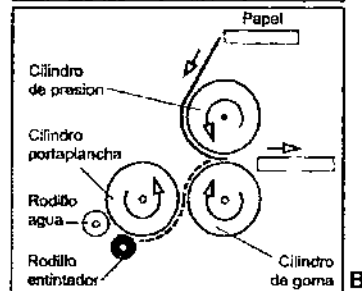
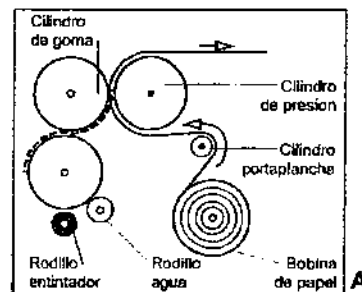
Existen diferentes procesos para la impresión de materiales pero de entre todos el más adecuado para la impresión del envase, del tablero, de las tarjetas de personajes y de el instructivo; es el offset.

Las características más representativas de este sistema son dos:

1. Es un sistema planográfico. Lo cual quiere decir que la imagen a reproducir se encuentra sobre una plancha no-grabada; el área de la imagen y la de "no imagen" están separadas por un diferencial de tensión superficial; el área de la imagen acepta tintas en base aceite mientras que el área de la "no imagen" las rechaza.
2. Es un sistema de impresión indirecta. Porque la plancha no-grabada imprime sobre un cilindro de goma que a su vez imprime el sustrato.

Es gracias a esta última característica que le permite impresiones de muy buena calidad en una gran variedad de materiales; sobre sustratos celulósicos (papel o cartulina), este sistema permite obtener una excelente calidad en la impresión de plastas de color, caracteres pequeños, calados, ilustraciones detalladas, fotografías e incluso códigos de barras; imprime además en diferentes tipos de sustratos semi rígidos como el plástico (envases termoformados) o el aluminio (envases metálicos).

Este sistema se considera muy versátil, ya que permite imprimir tanto en máquina de hojas como de bobina.



- 1.- sistema alimentador de pliegos
- 2.- mantilla
- 3.- tren de cilindros entintadores
- 4.- rodillos mojadores
- 5.- cilindro impresor
- 6.- cilindro transferidor de imagen
- 7.- cilindro de contrapresión
- 8.- salida de pliegos impresos

A.- Detalle esquemático de la rotativa offset

B.- Detalle esquemático de la máquina offset cilíndrica de hoja

El tipo de materiales que ha de ser utilizado para imprimir las diferentes partes del juego, tienen que escogerse tomando en cuenta tanto su función, la durabilidad que se espera de ellos, pero también de acuerdo al procedimiento que se empleará para su impresión.

Los papeles recomendados para imprimir en offset son: offset cuché, offset sin satinar; antiguo, de hilo y "ledger".

Para la elaboración del instructivo se eligió de entre los anteriores, el papel cuché blanco para offset de 100g, liso; que ofrece muy buena calidad tanto en la impresión de textos como de ilustraciones.

Para la elaboración de las tarjetas de personajes, se eligió el cartón cuché blanco para offset de 170g, liso.

Para la producción del envase fue necesario elegir un cartón más resistente que fuera capaz de conservar la integridad del juego intacta; por tal motivo se eligió el cartón cuché blanco para offset de 200g, liso.

En los tres casos anteriores se recomienda muy ampliamente que las distintas partes se sometan antes de ser suajadas al proceso de plastificación, con lo cual adquirirán más durabilidad y resistencia a la suciedad, la humedad, el agua, etc.

4.11.1 La producción del tablero

Se propone que la impresión del tablero se haga sobre el mismo tipo de cartulina que se empleó para las tarjetas de personajes; es decir cartón cuché blanco para offset de 170g, liso.

Una vez que el material haya sido impreso y sometido al proceso de plastificación, deberá ser pegado sobre un material antiderrapante de plástico antes de ser suajado.

4.11.2 La producción de las fichas

Las fichas templo y las fichas estarán hechas de cartón bristol negro de 500g, liso; se imprimirá en serigrafía una única tinta roja. Posteriormente a la impresión y antes de suajar las fichas se recomienda plastificarlas.

4.12 Conclusiones

El diseño de un juego de mesa desde su origen conceptual hasta el momento en que pudo de hecho ser jugado, fue un proceso mucho mas complejo y largo de lo que suponía.

Fue necesario comenzar un proceso de diseño para cada una de las partes del juego, las cuales requirieron distintas consideraciones de acuerdo a su función; pero el verdadero reto fue la necesidad de integrarlas todas dentro de una unidad funcional y estética lo cual constituyó un proceso paralelo al de las partes.

Cuando los diseños de las diferentes partes estuvieron concluidos, fue necesario elaborar una maqueta del juego con el fin de corroborar mediante su uso, si cada una por separado y luego en conjunto funcionaban como se suponía debían hacerlo; en base a este dummie se hicieron algunas ultimas correcciones con el objeto de asegurar la funcionalidad hasta del último de los detalles.

Se realizó un dummie final tan parecido al producto final como fue posible, este se mostró a un grupo de jóvenes de diferentes edades lo cual permitió comprobar que el juego efectivamente resultaba atractivo para el público objetivo para el que fue diseñado (los jóvenes de 18 a 24 años) ; la sorpresa fue descubrir que Moira también resultó interesante para personas de otras edades quienes manifestaron su deseo de jugar y saber mas sobre el juego.

Gracias a que tuve la oportunidad de que diferentes personas jugaran Moira en distintas ocasiones, pude cerciorarme de como el diseño efectivamente ayudo a que la mecánica de juego fuese más sencilla y rápida de comprender.

El ejemplo más evidente de la utilidad del diseño durante el desarrollo del juego, se aprecia en el uso de las "tarjetas de personajes" que son frecuentemente revisadas y leídas por los jugadores durante una partida; ya que estas facilitan el entendimiento de cómo son los movimientos que cada personaje dentro del tablero de juego, también porque le dan al jugador una idea del aspecto que tiene cada uno de sus personajes y a que le ayudan a ubicar de manera rápida la ubicación de sus personajes dentro del tablero, además de que también le sirven para idear tácticas y estrategias para aventaja a sus oponentes.

Finalmente cuando llegó mi turno de convertirme en un usuario mas del juego me pude cerciorar de que como diseñador había logrado cumplir las necesidades que requerían cada una de las partes del juego, pero lo que no imagine fue que mi mayor satisfacción sería descubrir que el juego además de ser estético y funcional era además apasionantemente divertido!

Ahora que el largo, complicado e iterativo proceso del diseñar un juego de mesa basado en mitos y leyendas de la Grecia Antigua ha llegado a su final solo me resta reconocer que la experiencia ha sido inigualable y que por ello que desde hoy comienzo a buscar un nuevo proyecto que además de estudio, investigación y diseño requiera sobre todo de muchísima creatividad.

Bibliografía

- A. R., Luria. Sensación y Percepción. AKAL. Madrid 1987.
- ACHA, Juan. Introducción a la teoría de los diseños. Trillas. Mexico 1988.
- BUYTENDIJK. El juego y su significado. Nueva Visión. Buenos Aires 1982.
- COSTA, Joan. Imagen Global. Centro Internacional de Investigación y Aplicaciones de la Comunicación (CIAC). España 1991.
- GARIBAY, Ma. Angel K. Mitología Griega. Editorial Porrúa. México 1999.
- HESÍODO. Teogonía. Editorial Porrúa. México 1990.
- HOMERO. La Odisea. Editores Mexicanos Unidos. México 1989.
- HOMERO. La Iliada. Ediciones Selectas. México 1982.
- JONES, John Christopher. Diseñar el Diseño. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1985.
- LÓPEZ Rodríguez, Juan Manuel. Semiótica de la comunicación gráfica. Universidad Autónoma Metropolitana. México 1993.
- MUÑOZ, Agustín Mateos. Etimología Grecolatinas del español. Editorial Esfinge. México 1991.
- MURANI, Bruno. Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1990.
- MURANI, Bruno. Como se diseñan los objetos. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1990.
- NERI, Robert. Juegos y Juguetes.
- PRIETO Castillo, Daniel. Diseño y comunicación. Ediciones Coyoacan. México 1997.
- SCOTT, Robert. Fundamentos de Diseño. 1990.
- SWANN, Alan. El color en el diseño gráfico. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1993.
- SWANN, Alan. Bases del diseño gráfico. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1990.
- TURNBULL, Arthur. Comunicación gráfica, tipografía, diagramación, diseño y producción. Editorial Trillas. México 1986.
- WONG, Wcius. Fundamentos del diseño Bi y Tri dimensional. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1991
- WOOLFOLK, Anita E. Psicología Educativa. Trad. José Julian Díaz. Prentice Hall. México 1996.

Otras Fuentes...

ARRIBAS, Mercedes; JÚDEZ, Ana; MIRANDA, Inés. Guía educativa sobre el juego y el jugueto. Instituto Aragonés de la Mujer del Gobierno de Aragón. Asociación Aragonesa de Psicopedagogía.

PATIÑO, Maricruz. *Pablo Kunst "Lúdica Arte y Cultura del Diseño"*, Núm 7, año 3. abril 2000

LA ANTIGUA GRECIA. Biblioteca Visual Altea. Singapur 1992.

MISTERIO DE LAS CIVILIZACIONES OLVIDADAS. Impresora y Editora Mexicana. México 1982.

GRANDES MISTERIOS DEL PASADO. Impresora y Editora Mexicana. México 1985.

ENCYCLOPEDIA MYTHICA. Greek Mythology
www.pantheon.org/mythica

GODS
<http://web.uvic.ca/grs/bowman/myth/index.html>

MICROSOFT ENCARTA ONLINE ENCYCLOPEDIA 2000
<http://encarta.msn.com>