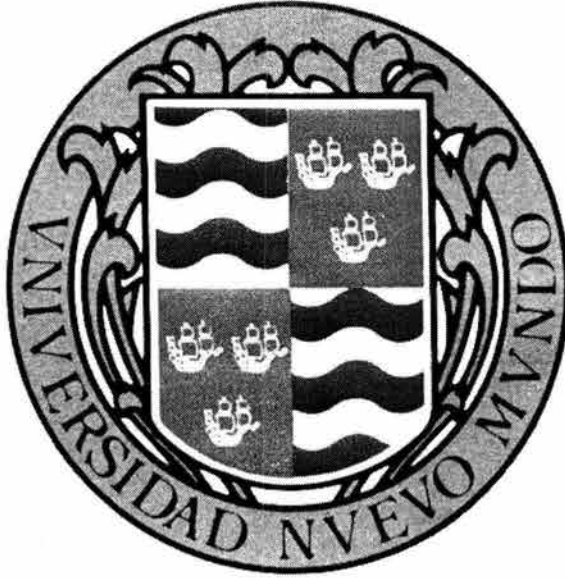


878531

VNIVERSIDAD NVEVO MVNDO

ESTUDIOS CON RECONCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL



“DISEÑO DE UN JUEGO DE ROL MEXICANO BASADO
EN DOS CULTURAS MESOAMERICANAS”

TESIS

Que para obtener el título de

Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta

Carlos Germán Andrade Pacheco

Directora de Tesis

Mónica Zarate



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.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

*“Aquel que se desalienta después de un fracaso
no es un verdadero artista.”*

Auguste Rodin

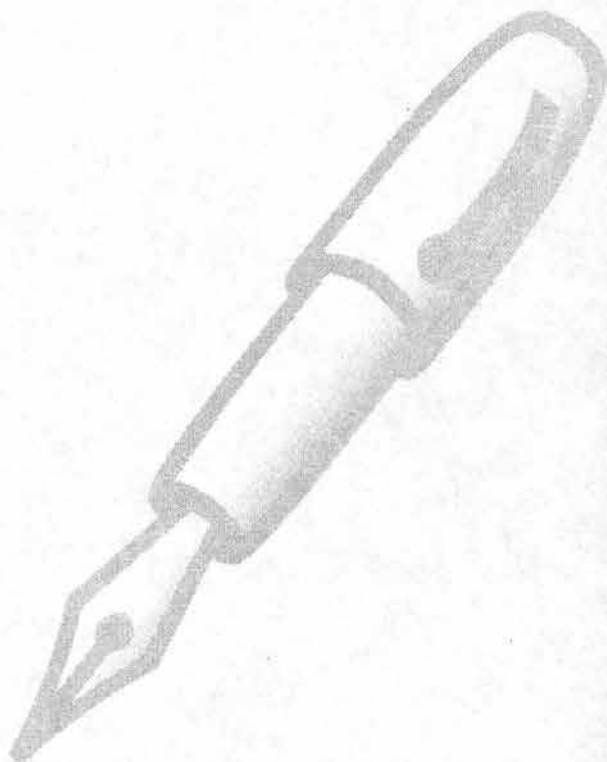
Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la
UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el
contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: CARLOS GERMÁN

ANDRADE PACHECO

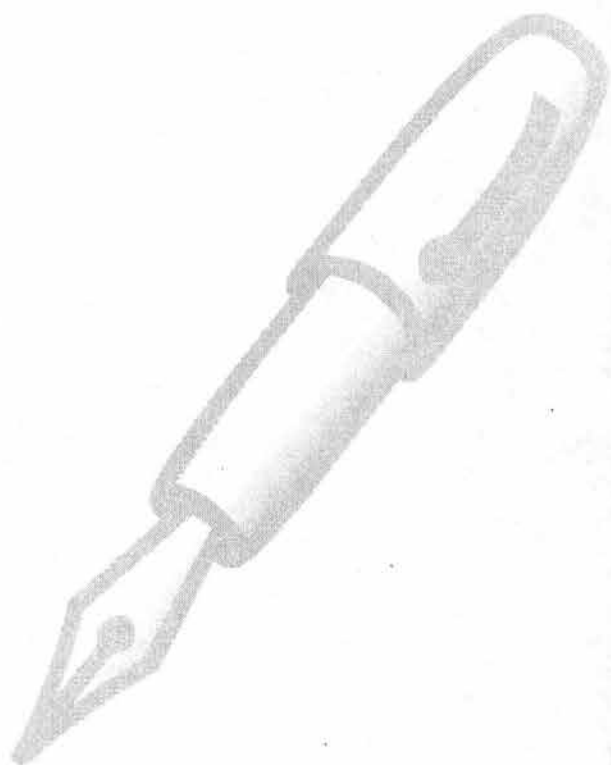
FECHA: 15/06/2004

FIRMA: *Carlos G.*



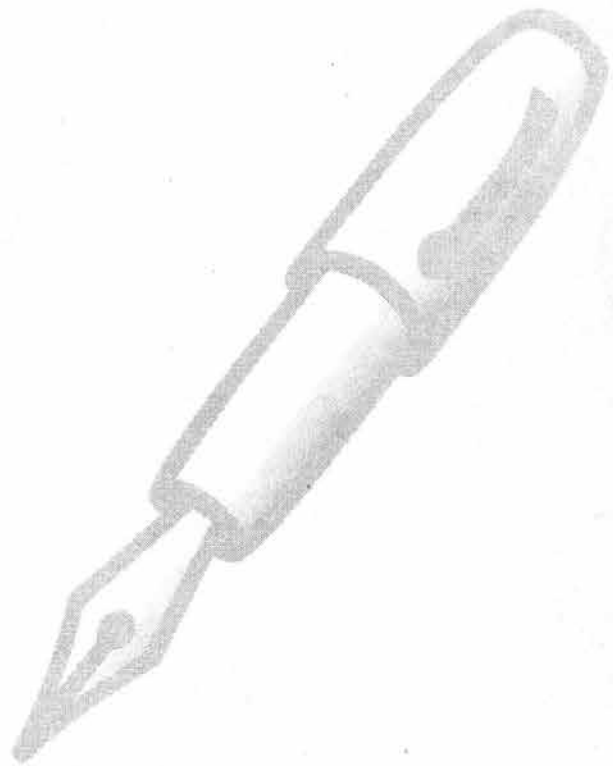
“El verdadero artista todo lo saca de su corazón; obra con deleite, hace las cosas con calma, con tiento, obra como un tolteca.”

Fray Bernardino de Sahagún



*“El diseño bi-dimensional es generar una
excitación visual dotada de un propósito.”*

Wucius Wong



ÍNDICE

Introducción	13
Capítulo 1	
El Diseño	19
1.1 Introducción	19
1.2 El Diseño	20
1.2.1 El proceso del Diseño	20
1.3 El Diseño Gráfico	21
1.4 Áreas del Diseño	22
1.5 Metodología del Diseño	23
1.6 Diseño Editorial	26
1.6.1 La Tipografía	27
1.6.2 El Papel	30
1.6.3 Elementos de la Página	32
1.7 La Identidad Corporativa	34
1.7.2 La imagen institucional: un sujeto diseñado	34
1.7.3 Niveles de identificación institucional	36
1.7.4 Los logotipos	37
1.7.5 Los imagotipos	38
1.8 Dibujo e Ilustración	39
1.9 El Color en la Comunicación	40
1.9.1 La importancia del color	41
1.9.2 La naturaleza del color	41
1.9.3 Los colores primarios	42
1.9.4 Dimensión del color en el pigmento	42
1.9.5 Aspectos psicológicos del color	43
1.9.6 Funciones del color	43
1.10 Empaques y Etiquetas	45
1.10.1 Definiciones básicas	46
1.10.2 Las funciones de los objetos y del envase	47
1.10.3 El envase como objeto semiótico	48
1.10.4 El envase y la mercadotecnia	48
1.10.5 El envase en el proceso de compra	48
1.10.6 El diseño del envase en la estrategia de comercialización	49
1.10.7 Las formas y el producto	50
1.10.8 El envase como producto	51
1.10.9 El envase y el consumidor	51
1.11 Sistemas de impresión	51

1.11.1	El offset	52
1.11.2	La impresión tipográfica	53
1.11.3	El grabado	53
1.11.4	La serigrafía	54
1.11.5	La flexografía	55
1.11.6	El offset en seco	55
1.11.7	La termografía	55
1.12	Conclusiones capitulares	56

Capítulo 2

El Juego		59
2.1	Introducción	59
2.2	El Juego y su importancia	60
2.3	Antecedentes	61
2.3.1	El Juego de Pelota Mesoamericano	62
2.4	Los Juegos de Mesa	63
2.4.1	El juego de la Oca	64
2.4.2	El dominó	65
2.4.3	El ajedrez	66
2.4.4	El Backgammon	68
2.4.5	El RISK	69
2.4.6	La baraja	71
2.4.7	El Magic	73
2.5	Los Juegos de Rol	75
2.5.1	El director	76
2.5.2	Los jugadores	76
2.5.3	Los personajes	77
2.6	El Juego de Rol en México	78
2.7	Aportaciones de los Juegos de Mesa al Rol	78
2.8	Análisis de la competencia	79
2.9	Conclusiones capitulares	80

Capítulo 3

Dos Culturas Mesoamericanas		83
3.1	Introducción	83
3.2	La Cultura Maya	83
3.2.1	La organización social y política de los mayas	85
3.2.2	El comercio maya	85
3.2.3	La organización del trabajo	87
3.2.4	Los matemáticos mayas	87
3.2.5	Sus matemáticas	88
3.2.6	Grandes astrónomos	88
3.2.7	Los códices mayas	90
3.2.8	Las creencias religiosas	90
3.2.9	Rituales mayas	91

3.2.10	Aportaciones importantes de los mayas	92
3.3	La Cultura Azteca	93
3.3.1	La organización social y política de los aztecas	93
3.3.2	La organización económica	94
3.3.3	El ejército azteca	95
3.3.4	La educación doméstica y pública	96
3.3.5	Sistema de numeración y cronología	97
3.3.6	Medicina	98
3.3.7	Arquitectura y escultura	99
3.3.8	Artesanías	100
3.3.9	Cerámica, orfebrería, arte plumario	101
3.3.10	El comercio	102
3.3.11	Escritura y códices	102
3.3.12	Las creencias religiosas	103
3.3.13	Rituales aztecas	104
3.4	Conclusiones capitulares	105

Capítulo 4

Diseño del Juego	107	
4.1	Introducción	107
4.2	Historia del Juego	108
4.3	El Juego	111
4.3.1	Estrategia del juego	112
4.3.2	Los personajes del juego	112
4.3.3	Creación de personajes	114
4.3.4	Las reglas	121
4.3.4	Disciplinas especiales	126
4.4	Objetivos del Proyecto	127
4.5	Justificación	128
4.6	Encuesta	129
4.7	Diseño del Nombre del Juego	131
4.7.1	El nombre	131
4.7.2	El logotipo	132
4.8	La textura del fondo	135
4.9	Diseño e Imagen del Envase	136
4.10	Los Elementos del Juego	139
4.10.1	El tablero	139
4.10.2	Los dados	141
4.10.3	Las fichas	141
4.10.4	La hoja de personaje	142
4.10.5	Las tarjetas de enemigos	145
4.10.6	Los manuales	157
4.11	Sistema de impresión, materiales y acabados	183

Conclusiones

187

Bibliografía

189

INTRODUCCIÓN

Los juegos extranjeros ya están dominando al mercado mexicano y cada día entran con mayor facilidad a nuestro país, por el contrario la exportación de juegos mexicanos es nula, incluso la aceptación de los juegos mexicanos dentro del país es muy pobre ya que la calidad de éstos así como la creatividad en el desarrollo de su estrategia es poco atractiva para cualquier tipo de mercado. Esto ha hecho que los productos extranjeros, incluyendo los juegos, lleguen con mucha facilidad a nuestro país y tengan una gran aceptación dentro del mismo. Por este motivo muchas empresas y productores mexicanos ya han desaparecido o bien lo han absorbido otras empresas extranjeras.

Es de vital importancia para el mercado mexicano volver al desarrollo de ideas nuevas para la creación de juegos de mesa, ingeniosos, divertidos y de buena calidad, de lo contrario todo juego hecho en México desaparecerá o será rediseñado por empresas extranjeras haciendo que nuestra cultura se vaya perdiendo poco a poco.

En este proyecto explico el desarrollo para la creación de un juego de rol, que además de ser mexicano, hable de dos culturas mesoamericanas que fueron de suma importancia en México antes de la conquista española, como son la cultura azteca y la maya. El juego se desarrolla en un tiempo ficticio ya que la cumbre de ambas culturas no perteneció al mismo periodo, sin embargo esto se ha hecho para poder dar a entender las actividades y costumbres de ambas culturas.

El proyecto de tesis inicia con el Primer Capítulo en el que se menciona brevemente el significado de diseño, así como las funciones de sus diferentes áreas y la labor que el diseñador tiene dentro de este mercado no sólo como tal sino como persona y artista.

Se mencionan preferencias y de algunas normas que se deben conservar dentro del diseño y aunque en ocasiones se pueden romper es necesario conocerlas y entenderlas en un principio para poder crecer como diseñador. Menciona también la importancia que el color tiene dentro del diseño gráfico que es uno de los elementos más poderosos para el diseño ya que ayudan a connotar significados o por el contrario, si es mal empleado, puede

destruirlo y hacer que se pierda todo el enfoque que llevó la idea original. Finalmente se desarrollan los métodos más comunes para la impresión del diseño.

El Capítulo Dos habla de los antecedentes de los juegos antiguos como son los juegos de la cultura griega y mesoamericana. Luego se hace una relación de éstos con los primeros juegos de mesa. Así mismo se hace referencia de la historia, el desarrollo y los elementos de juego de algunos de los más representativos de su época y que se han preservado hasta la actualidad.

También se menciona y se explica lo que es un juego de rol, sus características y el papel que desarrollan cada uno de los jugadores dentro del juego, ya que a diferencia de los demás juegos de mesa, en el juego de rol los jugadores no tienen las mismas características y condiciones de juego. Sin embargo esto no representa ninguna desventaja ni ventaja, estas las crearan los propios jugadores al momento de tomar decisiones dentro del juego. Por ello es muy importante que se conozca el método de juego y como un solo jugador puede cambiar la historia del juego con una simple decisión.

La parte final de este capítulo habla de la relación de los juegos de mesa con el juego de rol y todas las aportaciones que tuvieron muchos juegos al juego de rol.

El Tercer Capítulo se describe detalladamente a las dos culturas mesoamericanas que se incluyeron dentro del juego como son; la cultura azteca y la cultura maya. Ya que es importante que conozcamos los rasgos, la ideología y la cosmovisión del México antiguo de lo contrario no podremos entender y valorar una civilización que, en esencia, establece diferencias con los esquemas culturales y científicos de Occidente.

Estas culturas alcanzaron formas singulares y complejas que dieron lugar a espacios arquitectónicos y manifestaciones artísticas que se unieron con las prácticas religiosas y la vida de sus habitantes. Ahí se desarrollaron la ciencia y las artes, la escritura y la astronomía, la medicina y la tecnología agrícola, las matemáticas y la medición del tiempo.

Probablemente el juego no describa toda la información que se verá en este capítulo, sin embargo para la creación del juego, fue importante el tener conocimiento de cada una de las culturas, para tratar de apegar lo mejor posible el juego a las actividades de cada cultura y así mismo saber que eventos o elementos se pueden modificar sin afectar la historia original.


El Capítulo Final de este proyecto habla ya de la creación del juego. La primera parte menciona una pequeña historia que será una introducción que se incluirá en el manual de juego, ésta servirá para ambientar a los jugadores antes de que comiencen el juego y de esta manera puedan desenvolverse con más facilidad dentro del mismo.

Posteriormente el capítulo menciona las reglas de juego así como el tipo de estrategia que se desarrollará durante el juego y las disciplinas y armas que los personajes de los jugadores podrán utilizar en la aventura.

La última parte del capítulo trata de la creación del juego de rol, de cómo se comenzó a idear, a elaborar, y a definir poco a poco el concepto y los elementos del juego. Este será extenso pero no falto de interés ya que cada elemento del juego tuvo su propio camino a seguir y sus propias dificultades para llegar a un final satisfactorio.

Con este último capítulo se concluye el proyecto de crear un juego de rol que sea mexicano y que tenga la calidad de los extranjeros y que su estrategia no deje que desear, sino que por el contrario satisfaga todas las necesidades de diversión y entretenimiento que buscan los usuarios de juegos de mesa.

No hay que olvidar tampoco que hacen falta empresas mexicanas que favorezcan el desarrollo de productos nacionales y no absorban o extingan a sus competidores mexicanos. Sino que por el contrario se apoyen mutuamente y desarrollen todo lo que hace falta para la producción de buena calidad. Para que de esta manera se exporte más y se importe menos ya así el mercado mexicano crezca día con día.



**DISEÑO DE UN JUEGO DE ROL
MEXICANO BASADO EN DOS
CULTURAS MESOAMERICANAS**



CAPITULO 1

EL DISEÑO

1.1 INTRODUCCIÓN

La función de un diseñador, dice Gilliam Scott, “consiste en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones, y hacerlo de forma original y precisa”. En el mejor de los casos, esto se logra a través de la comparación de elementos elegidos y dispuestos con sumo cuidado.

La base del diseño es la conjunción de diversos elementos en una misma área con objeto de lograr una interacción que transmitirá un mensaje dentro de un contexto determinado. El mensaje puede comunicarse e incluso modificarse mediante una cuidadosa manipulación visual de los elementos que van a ser utilizados dentro del área de diseño. Esencialmente esos elementos serán palabras, fotografías, ilustraciones e imágenes gráficas, combinadas con una fuerza controladora basada en blanco, negro y color.



"Ensayo de un crimen". Josep Renau, 1955



Poster "Homenaje a Timbiriche", 2002

Ejemplos de mensajes manipulados por ilustraciones e imágenes gráficas.

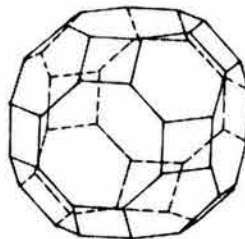
1.2 EL DISEÑO

Diseñar es un acto humano fundamental, diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. El diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad. En este, la comprensión intelectual no llega muy lejos sin el apoyo del sentimiento. Diseñar significa hacer algo nuevo a causa de alguna necesidad humana: personal o de origen social.

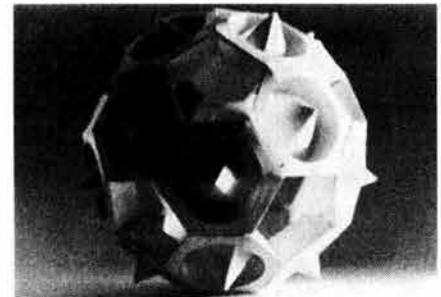
Dice Wucius Wong “el diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor.”¹

Con esto quiere decir que un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo” ya sea esto un mensaje o un producto.

Dice que 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.”²



Boceto de una estructura.



Estructura de un icosaedro.

1.2.1 El Proceso del Diseño

Para poder establecer si un diseño cumple su finalidad o no, debe existir un motivo que impulse a ello. Sin un motivo no hay diseño. En este, cualquiera que sea, volvemos a encontrar la necesidad humana.

Existen cuatro causas que siempre están presentes cuando diseñamos.

Causa primera.- Básicamente nos referimos a la necesidad humana.

Causa formal.- el momento en que empezamos a definir nuestro diseño, dándole forma en nuestra mente, teniendo una idea de los materiales que emplearemos y las diversas maneras de ensamblarlos.

Causa material.- Sabemos que el dibujo no es el objeto en sí y no es factible imaginar una forma real si no es en algún material.

1. Wong Wucius, “Fundamentos del diseño”, Ed. Gustavo Gili, Barcelona. 3a. edición, 1998, p. 41.
2. Idem.

Causa técnica.- Lo que se desea hacer y el material elegido sugerirán herramientas y técnicas apropiadas.

Estas cuatro causas están siempre presentes cuando diseñamos.

Si la forma creada satisface la causa primera, si se expresa a través de materiales apropiados, si éstos están bien tratados y, por fin, si la totalidad se realiza con economía y elegancia, podremos afirmar que es un diseño y un buen diseño.

Bruno Munari dice "que al diseñador no se le puede considerar como un artista, dado que basa sus elaboraciones en otros supuestos. Debe actuar como intermediario entre el emisor y el receptor del mensaje, debe clarificarlo para este último. Por ello es que el diseño final no va a depender únicamente del diseñador."³

1.3 EL DISEÑO GRÁFICO

La mayoría de los diseños que pretenden comunicar algo, son bidimensionales y gráficos. Tienen un soporte plano y constan de signos, letras, colores y formas. Estos pertenecen al área de actividad del diseñador gráfico.

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

Juan Costa en su libro de Imagen Global, dice " todas las formas de diseño implican un doble proceso, internamente un desarrollo creativo y externamente un desarrollo comunicacional."⁴

En nuestro mundo siempre hay una persistente presencia de toda clase de comunicados que llaman la atención, por sus formas, colores, letras, signos, fotografías, etc. En el interior de las viviendas, los libros, revistas, diarios, televisión, envoltorios y etiquetas de productos de consumo son otras tantas presencias del mismo fenómeno.



Espectacular de la motocicleta R1 de Yamaha.

El diseño gráfico concierne a la creación de un mundo bi-dimensional mediante esfuerzos conscientes de organización de los diversos elementos. El principal objetivo del diseño gráfico es establecer una armonía y un orden visual o generar una excitación visual dotada de un propósito.

3. Munari, Bruno, "Diseño y comunicación visual", Ed. Gustavo Gili, Barcelona. 13a. edición, 2000, p.8.

4. Costa, Juan, "Imagen Global", CIAC, España, 1991, p. 10.

El diseño gráfico cumple con una labor social muy importante. En este, la comunicación es el principio de las relaciones interpersonales, por lo tanto el diseño gráfico es una disciplina que busca mejorarlas.

Es decir, que el diseño gráfico crea un medio visual para comunicar a las personas y así obtener una respuesta de ellas. Además implica respetar los intereses económicos del fabricante, la utilidad práctica del producto y las posibilidades tecnológicas de la fabricación.

1.4 ÁREAS DEL DISEÑO

La función de un diseñador consiste en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones, y hacerlo de forma original y precisa. La mayor parte del trabajo de diseño se engrana específicamente alrededor de la venta o la promoción del producto o servicio que se proyecta, y la industria se desarrolla hoy en día rápidamente, dado que la competencia entre los productos de mercancías y los suministradores de servicios es cada vez mayor.

Cada organización individual intenta establecer una imagen única y promocionar sus bienes o servicios de un modo original y eficaz para comunicarse con su mercado potencial. La investigación que interviene en la delimitación de las características del mercado influirá en el enfoque gráfico de material de diseño. Esta investigación clarificará también el ámbito para el cual está pensado el trabajo.

La forma que adoptará el trabajo gráfico puede encajar en muchas categorías. Ante todo, la mayor parte de las organizaciones requieren una imagen. Esta imagen se proyecta, normalmente, a través del material de escritorio, e incluso puede influir en el estilo y el formato de los documentos internos. Si se fabrican productos, éstos han de ser envasados, y los envases estarán influidos por imágenes gráficas, incluso las camionetas de reparto armonizarán con la imagen general.

Si se trata de compañías de servicio, o quizá de editoriales, habrá que tratar con cubiertas de libros, revistas o folletos, que han de ser diseñadas, mientras que los restaurantes y las tiendas requieren menús, listas de precios y rótulos. Si una empresa decide instalar un stand en una feria, el contenido gráfico del mismo ha de ser diseñado. Éstas son tan sólo algunas de las áreas a las que se aplica el trabajo gráfico, pero posiblemente, el área individual más ideal y la que ofrece un panorama más amplio para las ideas, es la publicidad. Esta abarca carteles, anuncios en periódicos y revistas, material de promoción en forma de tarjetas y letreros en puntos de venta, boletines de venta directa y por último, la seductora área de la televisión y el cine.

La decisión a la que llega el diseñador es siempre subjetiva. No existen decisiones correctas o erróneas, tan sólo existen aquellas que sirven al tema, al cliente y al propio juicio creativo. Siempre existen opciones alternativas, y por ello conviene presentar más de una idea en cada trabajo. Sugiero que se prepare siempre una serie de soluciones, y que todas ellas tengan un nivel igualmente alto.

Joan Costa en su libro "imagen Global" divide al diseño en tres áreas importantes.

1. Diseño del Medio Ambiente

Éste comprende el urbanismo, la arquitectura y el interiorismo. Y el producto final es siempre tridimensional.

2. Diseño Industrial

El cual abarca la planificación de la producción de objetos técnicos de uso y productos de consumo, obtenidos por un proceso manufacturado o industrial. El producto final es generalmente tridimensional.

3. Diseño gráfico

Comprende principalmente la caligrafía, la tipografía (comunicación lingüística), la ilustración y la fotografía (comunicación icónica), por medio sobre todo de la imprenta. Y en donde el producto final es en su mayoría, bidimensional.

Luego divide al diseño gráfico en dos grandes áreas.

1. Diseño de información

Comprende todos aquellos mensajes que son transmisores de contenidos complejos. El diseño de información abarca todo el conjunto de recursos gráficos. Y tiene tres variantes: La información funcional, la información didáctica y la información persuasiva.

2. Diseño de identidad

Cualquier tipo de información ya sea utilitaria, cultural, didáctica o persuasiva, los mensajes incluyen sistemáticamente unos signos de identidad.

El diseño de identidad constituye un modo de comunicación esencialmente esquemático y su función es transmitir unos signos específicos reconocibles y memorizables para simbolizar su origen. Se divide en Diseño de marca, Diseño de identidad y Diseño de imagen global.

1.5 METODOLOGÍA DEL DISEÑO

Cuando se va a diseñar, es necesario tener un buen método. Y el método que un diseñador debe seguir tiene tres fases:

- Fase conceptual
- Fase creativa
- Fase final

A éstas, el diseñador debe conocerlas bien y debe tratar de apegarse lo más posible a ellas para que su trabajo se realice lo mejor posible.

Fase Conceptual



1. Planteamiento del problema

En este punto se va a investigar todos los antecedentes del problema, la definición del mismo, su ubicación, así como sus objetivos de solución (¿Qué?), hipótesis inicial (¿Cómo?), y justificación (¿Por qué?).

2. Ruta crítica

3. Investigación

Dentro de la investigación vamos a encontrar tres puntos muy importantes para la metodología del diseño.

a) Receptor.- Aquí vamos a tener en cuenta a quien va ir dirigido nuestro diseño, que sexo y edad tienen, que nivel cultural y económico tienen en sociedad. También necesitamos saber su antropometría, ergonometría y muy importante que códigos maneja, como se pretende que use el diseño, que gustos tiene y básicamente qué necesita, cómo lo necesita y por qué lo necesita.

b) Cliente/Empresa.- En este punto deberemos tener muy en cuenta para no salirnos de su esquema, sus antecedentes, sus recursos económicos y básicamente la naturaleza del problema. Teniendo en cuenta esto, debemos conocer su imagen actual, su competencia y hacer un análisis gráfico de esta. También se debe ver su posicionamiento en el mercado, enterarse de los planes de promoción, duración de uso, planes a futuro y uso internacional. Si es posible hacer una extensión de actividades, ver sus licencias y reglamentos y muy importante entender qué requiere, cómo lo requiere y por qué lo requiere.

c) Diseño.- Uno como diseñador debe primero que nada tener un concepto de diseño y esto es conocer lo mejor posible el tema sobre el cual se va a trabajar, conocer los medios de comunicación, saber hacer tests, encuestas y entrevistas. También se debe tener conocimiento de los materiales con los que se va a trabajar y que sistema de impresión utilizan, los acabados que se le pueden dar y los costos de estos. Y siempre hacerse las preguntas, ¿qué debe ser?, ¿cómo debe ser? y ¿por qué debe ser?.

4. Análisis y síntesis

En este punto se debe conocer las necesidades del receptor, los requerimientos del cliente y los requisitos del diseño. También se debe tener un establecimiento de la demanda, las necesidades reales y una tabla de jerarquización y delimitación.

5. Establecimiento de la estrategia de diseño

Aquí vamos a ver el comportamiento que va a tener el diseño, así como los efectos del medio sobre él, sus limitantes y sus objetivos. Ya se debe tener una hipótesis, un diseño hablado y conceptualizado (¿qué va a ser?, ¿cómo va a ser? y ¿por qué va a ser?)

Fase Creativa (proceso de diseño)

1. Ideas iniciales del diseño
Este punto es de los más importantes de toda la metodología, ya que aquí se va a formar lo que muy posiblemente será el diseño final. Para esto se debe hacer una lluvia de ideas y con estas llevar a cabo la sesión de bocetaje. Es muy importante que sepamos definir en este punto lo que se quiere, ya que si no lo hacemos es muy posible que si se termina el trabajo se tenga que volver a iniciar todo desde este punto.
2. Análisis
El análisis de los bocetos va a ser también parte importante de esta fase, aquí se van a revisar cada uno de los bocetos y se hará la selección de los mejores diseños, a los que llamaremos diseños iniciales.
3. Síntesis
Aquí se va a hacer una síntesis gráfica del diseño para obtener nuestro diseño básico. Teniéndolo se van a realizar los arreglos que se crean convenientes y se va a mejorar el gráfico.
4. Propuestas de diseño
Posteriormente vamos a hacer una presentación inicial a nuestro cliente, donde se dará una justificación inicial, le entregaremos una carpeta de presentación inicial y los dummies de presentación del diseño que se ha propuesto. Luego el cliente tendrá 2 opciones que darnos.
 - Aprobación del cliente.- Contando con todo lo que hemos establecido, el cliente dará la aprobación al diseño o;
 - Aportaciones del cliente.- El cliente dará algunas aportaciones al mismo. Tales que no se deben de rechazar sino por el contrario, al ser una opinión del cliente, estas deberán tomarse en cuenta y sólo en caso que su aportación pueda perjudicar el objetivo que pretende tener el diseño, entonces comentárselo.
5. Implementación del diseño
Si el cliente hizo una corrección o dió alguna aportación al diseño, debemos proceder a hacer las correcciones e integrar las nuevas ideas al diseño, siempre con la meta de mejorar el anterior.
6. Pruebas de diseño
A continuación se debe llevar a cabo un muestreo del diseño, hacer las encuestas necesarias y sacar las conclusiones de nuestra investigación.
7. Selección y justificación final
Ahora se procede con la elaboración del diseño final, se hace la descripción del proyecto y la justificación de cada uno de los puntos del diseño. Se apuntan todas las conclusiones, así como las aportaciones al diseño.



Fase Final

1. Presentación

Finalmente entramos a la fase final, en la cual se entregan los dummies, se hace una memoria descriptiva y se muestra la carpeta final. También se puede apoyar la presentación con un audiovisual o multimedia.

2. Producción

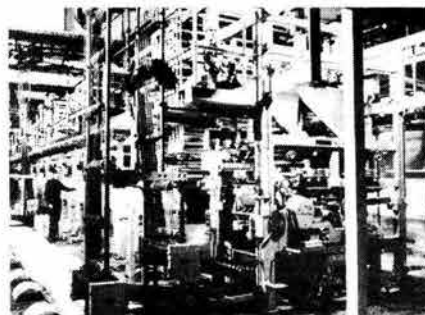
En la producción se hacen los originales mecánicos, que se mandarán a impresión y donde se realizarán los acabados finales al diseño.

3. Comunicación

Se establecerá un sistema de distribución y los medios de comunicación en los cuales se presenta el diseño.

1.6 DISEÑO EDITORIAL

Desde los pinitos de Gutenberg y hasta 1886, año en que Tomas Mergenthaler inventó la máquina Linotype y, con ella, la linotipia o composición en caliente, toda la formación tipográfica se hacía a mano, colocando el operario letra por letra dentro de una galera. Este trabajo es tan arduo que un compositor tipográfico tiene que colocar dos letras por segundo. A ese ritmo, un libro como Cien años de soledad, de Gabriel García Márquez, con sus más de 800,000 pulsaciones⁵, requeriría unas 57 jornadas de trabajo sin descanso.



Máquina rotativa HOE de uno de los diarios de más prestigio de Latinoamérica.

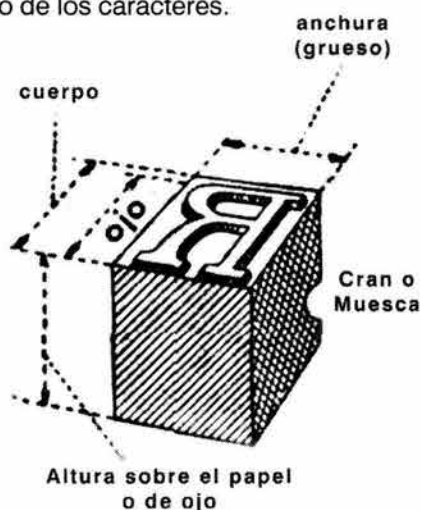
Para lograr tales proezas, los compositores tipográficos se valían de equipos y herramientas muy sencillos. Muchos de los nombres de aquellos instrumentos, así como de los manejos que con ellos se hacían, han trascendido el arte editorial. Es casi seguro que una buena parte de la nomenclatura prevalecerá a pesar de las transformaciones técnicas. Sin embargo, para entender lo que sigue, es importante explicar dos conceptos: ¿Qué se entiende por tipo? y ¿cuáles son sus partes?

5. Pulsación o golpe es cada una de las letras, signos y espacios de una composición tipográfica. Este término proviene de las percusiones que se hacen en el linotipo o en la máquina de escribir.

1.6.1 La Tipografía

Se llama tipo a cada uno de los bloques metálicos que tienen grabada en una de sus caras, una letra o signo invertido y en relieve. Al signo impreso con uno de estos tipos se le llama carácter.

El cuerpo es la dimensión más importante para el diseñador editorial, y se aplica a cualquier forma de composición tipográfica. Es la distancia que hay entre las partes anterior y posterior del tipo. Cuando nos referimos al "puntaje" de una letra, estamos hablando de su cuerpo, y no de su altura. El cuerpo es el tamaño de los caracteres.



Los caracteres son un instrumento útil para un diseñador, en la mayoría de impresos actúan como elemento principal y medio de expresión más importante. Su estudio constante y el conocimiento de su evolución es importante para saber elegirlos y aplicarlos de la mejor forma posible.

Gótico

Palo seco

Romano antiguo

Palo seco modificado

Romano moderno

Script

Egipcio

Fantasia

Clasificación de los caracteres

Los caracteres pueden incluirse dentro de un estilo y una familia. En la clasificación que se maneja actualmente se pueden distinguir los siguientes tipos: gótico, romano antiguo, romano moderno, egipcio, palo seco, palo seco modificado, script y fantasía.



La distinción se hace por las diferencias entre las formas de algunos elementos que constituyen la letra: el asta y el remate.

Todos los caracteres pueden incluirse dentro de un estilo, una familia y una serie. La manera de clasificar los tipos móviles en cajas tipográficas, donde se clasifican los caracteres por fuentes, que son los tipos de un mismo tamaño, de una sola familia.

La familia es el conjunto de caracteres que comprenden letras, números, signos de puntuación y signos especiales.

La serie es cada una de las variantes dentro de una familia, esta puede clasificarse por su peso o su grosor. El grosor de un carácter puede ir transformándose desde un trazo fino hasta uno grueso, determinando así una amplia gama de grosores. Se pueden establecer seis grosores básicos. Ultra light, light, book, medium, y bold. No todas las familias disponen de todos los grosores, la mayoría de los alfabetos se diseñan en tres series básicas que son light, medium y bold.

Otra de las variantes tipográficas corresponde a las proporciones de la letra tomando en cuenta su relación entre ejes.

Normal.- cuando en su anatomía básica, su eje vertical y horizontal guardan proporción y son perpendiculares.

Condensada.- al acentuar el eje vertical de la letra.

Extendida.- cuando se da mayor importancia al eje horizontal.

Con respecto a su perpendicularidad con respecto al eje vertical es la de inclinar la tipografía tanto a la derecha como a la izquierda.

Itálica o cursiva.- se obtiene cuando la inclinación de la letra es a la derecha.

Cursiva invertida.- cuando la inclinación se hace hacia la izquierda.

Todas las series a su vez tienen:

Mayúsculas, versales, altas o caracteres de caja alta.

Minúsculas, bajas o caracteres de caja baja.

Versalitas, letras sólo mayúsculas, pero de altura de las minúsculas.

Tipografía

El cuerpo se mide en puntos y va desde la alineación superior a la alineación inferior. Esto es tomando la ascendente y la descendente.

La línea es un conjunto de palabras acomodadas una después de la otra en forma horizontal.

La interlínea es el espacio entre una línea y otra, se mide en puntos, a partir de la descendente de una línea a la ascendente de la siguiente línea.

Fuerza de cuerpo

El tamaño o puntaje de la letra más el tamaño de la interlínea forman la

fuerza del cuerpo, se indica 10/12 (diez en doce). Los doce puntos no son aparte del tamaño de la letra, sino que son la expresión para designar la distancia entre dos líneas base.

Cuando no hay interlínea (0 puntos), se llama interlineado sólido, y se indica 10/10. En el caso en que las líneas requieran juntarse hasta que se sobrepongan, se emplea un interlineado negativo.

Tipografía y color

Profundidad

También llamada longitud de columna, es el número de líneas de una columna, se pueden medir en picas o puntos, según el número de líneas y la fuerza del tipo. Por ejemplo, si tenemos 30 líneas de 10/12, son 360 puntos o 30 picas.

Justificación

El largo de una línea está delimitado por el ancho de una columna tipográfica o justificación, y se mide en picas. Al medir la profundidad y la justificación de una columna, las cifras se redondean, según el caso, a medias picas o a picas completas.

JUSTIFICACIÓN	
PROFUNDIDAD	<p>┌ El Mundo ha existido, no una, sino varias veces consecutivas. La que se llamó "primera fundamentación de la tierra", había tenido lugar hace muchos milenios. Tantos, que en conjunto habían existido ya cuatro soles y cuatro tierras, anteriores a la época presente. En esas edades, llamadas "Soles" por los antiguos mexicanos, había tenido lugar una cierta evolución "en espiral", en la que aparecieron formas cada vez mejores de seres humanos, de plantas y de alimentos.</p>

Las justificaciones más usadas son:

Columna en bloque o justificada a los márgenes.- las líneas tocan tanto el margen izquierdo como el margen derecho.

JUSTIFICADA A LOS MÁRGENES
<p>El Mundo ha existido, no una, sino varias veces consecutivas. La que se llamó "primera fundamentación de la tierra", había tenido lugar hace muchos milenios. Tantos, que en conjunto habían existido ya cuatro soles y cuatro tierras, anteriores a la época presente.</p>

Columna justificada a la derecha o irregular izquierda.- las líneas están alineadas sólo al margen derecho y terminan en forma o irregular del lado izquierdo.

IRREGULAR A LA IZQUIERDA
<p>El Mundo ha existido, no una, sino varias veces consecutivas. La que se llamó "primera fundamentación de la tierra", había tenido lugar hace muchos milenios. Tantos, que en conjunto habían existido ya cuatro soles y cuatro tierras, anteriores a la época presente.</p>



Columna justificada a la izquierda o irregular derecha.- las líneas están alineadas sólo al margen izquierdo y terminan en forma irregular del lado derecho.

IRREGULAR A LA DERECHA

El Mundo ha existido, no una, sino varias veces consecutivas. La que se llamó "primera fundamentación de la tierra", había tenido lugar hace muchos milenios. Tantos, que en conjunto habían existido ya cuatro soles y cuatro tierras, anteriores a la época presente.

Columna centrada o en piña.- su formación es irregular, pero basada en un eje central de equilibrio.

EN PIÑA

El Mundo ha existido, no una, sino varias veces consecutivas. La que se llamó "primera fundamentación de la tierra", había tenido lugar hace muchos milenios. Tantos, que en conjunto habían existido ya cuatro soles y cuatro tierras, anteriores a la época presente.

Columna irregular. Es una formación tipográfica, completamente caprichosa, por lo general sigue el contorno de una figura.

COLUMNA IRREGULAR

El Mundo ha existido, no una, sino varias veces consecutivas. La que se llamó "primera fundamentación de La tierra", había tenido lugar hace Muchos milenios. Tantos, que en



La sensación que se produce en los bloques de las columnas, se les conoce como mancha tipográfica.

1.6.2 El Papel

Por ser el simple soporte de la obra, podría parecer que el papel no tiene trascendencia como signficante en el proceso de comunicación. Por el contrario, sus características (peso, opacidad, color, textura, dureza, firmeza, resistencia a la luz y a la humedad...) resaltan antes que cualquier otra cosa.

Peso

Al contenido de un paquete de 500 pliegos de papel se le denomina resma. El peso del papel se valora en gramos por metro cuadrado, se le denomina gramaje, se expresa en kilogramos/resma.

Opacidad

Esta se refiere al grosor del papel. Los papeles delgados son translúcidos y un papel con poca opacidad puede ser fastidioso, aunque un buen manejo tipográfico siempre ayuda a reducir considerablemente los efectos indeseables. En ocasiones elegir un papel de mayor peso puede provocar que la obra resulte demasiado voluminosa. Otra opción sería conseguir un papel de bajo peso y alta opacidad, sin embargo estos por lo regular son los más costosos.

Textura

La calidad de la superficie debe tenerse en cuenta por razones estéticas y técnicas. Existen tres texturas básicas.

El alisado es el material rugoso, áspero, difícil de usar en tipografía y otros procedimientos directos, como el fotograbado.

El satinado es un papel más terso y refinado que se logra pasando el material húmedo por la calandria. Esta máquina consiste en un conjunto de cilindros calentados al vapor, los cuales someten el papel a enormes presiones.

El estucado, también conocido como cuché, que se logra aplicando a la superficie una capa de sulfato de bario, talco, caolín o blanco satín (mezcla de sulfato de aluminio y cal). La aplicación de estos químicos, da lugar a una superficie casi desprovista de poros e irregularidades, lo que hace al papel cuché excelente para imprimir detalles finísimos con cualquier procedimiento.

Hidratación

Se le llama hidrófilo a lo que tiene una aptitud o aidez por retener humedad. Los papeles son particularmente hidrófilos, y ello puede ser una grave dificultad a la hora de imprimirlos. En la fabricación del papel, las fibras se aglutinan con colas. Los papeles bien colados son rígidos y ligeramente impermeables, por lo que tienen mejor respuesta ante los cambios de humedad.

Resistencia

Son varios los factores que contribuyen a que un papel sea más o menos resistente. Las materias primas que constituyen la mezcla, el número de las fibras y su longitud, la química de las colas y los aprestos y la abundancia de estas sustancias son algunas de estas. También las maniobras de secado, satinado y gofrado, los cortes, y hasta las impresiones, alteran ligeramente dicha cualidad.

Finalmente, con los procesos de acabado, el papel se sujeta a maniobras que merman considerablemente su resistencia: primordialmente los dobleces y las costuras.

Color

Las diferencias en las materias primas, los procesos mecánicos y los agregados químicos, dan al papel un leve colorido. En algunas variedades se aplican tintes adicionales para lograr un aspecto determinado. Otra condición que puede alterar la apariencia del papel, en cuanto al color, es el tiempo.

Dimensiones

Los papeles se fabrican en medidas muy diversas, que dependen tanto de las condiciones técnicas como de costumbres, acuerdos o herencias culturales.

En Estados Unidos, los pliegos se entregan en dos tamaños básicos. El primero es de 34" X 22" y se corta en octavos de 11" X 8,5", sin desperdicio,



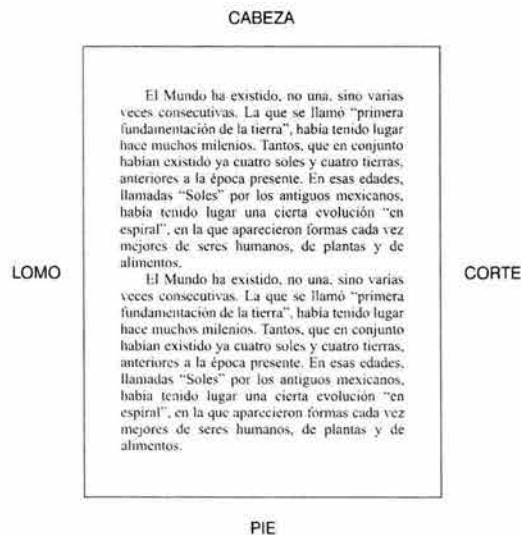
a los que llaman letter. El segundo mide 37" X 28" y sus octavos , llamados legal, se cortan a 14" X 8,5". Estas medidas, ligeramente alteradas, se han adoptado en México. El pliego "carta" mide 87 cm X 57 cm; el "oficio", 70 cm X 97 cm. En ambos países existen otros muchos tamaños, aunque son menos solicitados.

1.6.3 Elementos de la página.

Márgenes

Espacios en blanco que quedan en cada uno de los lados de la zona impresa. Los márgenes tienen distintos fines: enmarcar el texto o las ilustraciones, realzar, dar valor y relieve a los elementos impresos, dejan espacios para que los dedos sujeten el libro sin tapar el texto, protegen al libro de cualquier desperfecto.

Reciben sus nombres según el lugar que ocupan: cabeza (superior), pie (inferior) y costados, lomo (interior) y corte (exterior).



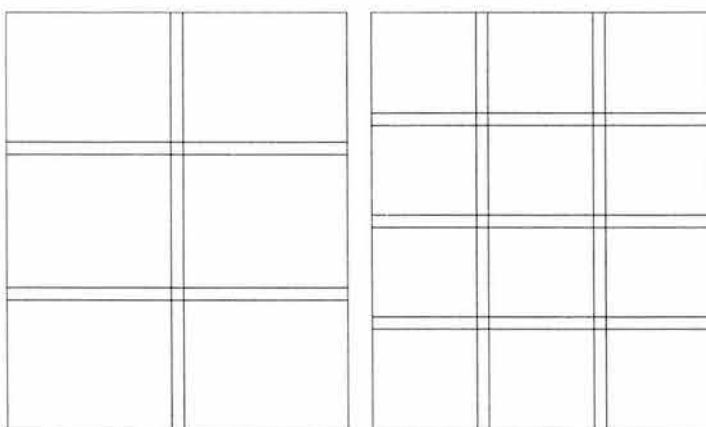
Retícula tipográfica

La retícula es el esqueleto que sirve para dar una estructura y coherencia a la composición de los elementos tipográficos y pictóricos de un diseño especial. La creación de la misma así como su complejidad depende de la cantidad de información y el tamaño de las fotografías o ilustraciones, pero sobre todo al tipo de mercado al que va dirigido.

Una superficie bidimensional en este caso una página se subdivide en campos o espacios más reducidos a modo de caja. Los campos o espacios pueden tener las mismas o diferentes dimensiones en cuanto al ancho y profundidad. La altura o profundidad de los campos corresponde a un número determinado de líneas de texto, su anchura es la de las columnas. Las dimensiones del campo se indican en picas y puntos.

Los campos se separan uno de otro por un espacio intermedio, con el fin de que las imágenes no se toquen y para que puedan colocarse leyendas bajo las ilustraciones.

La división horizontal, es determinada por el ancho de las columnas y los campos están separados por el medianil o espacio entre columnas. La división vertical es en función del tamaño de la fuerza del cuerpo, se divide en un número exacto de líneas, al espacio entre uno y otro se le llama línea vacía ya que en él cabe exactamente una línea de texto. Ambos están determinados por la tipografía del texto base.



Una columna ofrece pocas posibilidades de distribuir texto e imágenes de distintos tamaños. Dos columnas ofrecen más posibilidades ya que en la primera pueden ponerse los textos y en la segunda las imágenes o texto e imágenes en la misma columna.

Conforme va aumentando el número de columnas, va aumentando el número de posibilidades de distribución; además se puede descomponer las columnas al doble, 2 columnas pueden dividirse en 4 ó 3 columnas en 6, siempre y cuando se tome en cuenta que mientras más angosta sea la columna más pequeña tendrá que ser la letra.





La utilización de un mayor número de columnas como pueden ser 8, 12 o 16, se recomiendan para material estadístico, gráficas o tablas y el periódico.

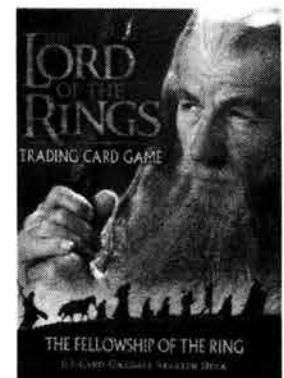
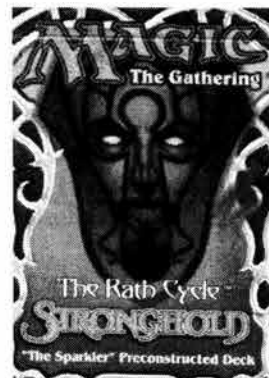
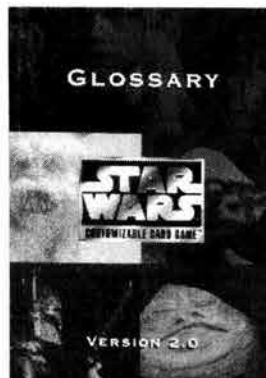
1.7 LA IDENTIDAD CORPORATIVA

El diseño de la identidad ya no se limita a la marca, y pasa así a constituir una disciplina más compleja, y más completa, en la que intervendrán de manera decisiva, el management, la investigación social y el marketing.

El enorme desarrollo de la tecnología de comunicaciones, con la imprenta, el cine y la televisión sobre todo, la explosión de los medios de masas, el sistema competitivo de la economía de mercado, la superproducción industrial y el desarrollo de las sociedades de consumo, han transformado radicalmente las circunstancias precedentes del marcaje y de la marca como una práctica "elemental", hacia una información más completa, sistemática y espectacular de la identidad visual.

La empresa es ahora, más que productora de bienes, emisora de comunicaciones. Más que "firmar" o "marcar" necesita disponer de un sistema organizado de sus signos de identidad, lo cual es parte de una estrategia y de una política de comunicación. La identidad visual rebasa el soporte material del producto o del objeto, y conquista un campo inusitado: el de las telecomunicaciones. Asimismo, sobrepasa la función inmediata del marcaje, para convertirse en una auténtica estrategia institucional y comercial.

La identidad deberá manifestarse ahora corporativamente. Diversificarse en muy diferentes soportes. Difundirse hasta la ubicuidad y resistir la competencia y el desgaste temporal. Deberá crearse, pues, un sistema de formas, figuras, colores y ante todo, un concepto, que transporten ideas, impresiones psicológicas y una alta capacidad de memorización, acerca de la personalidad de la empresa.



1.7.1 La imagen institucional: un sujeto diseñado.

El conjunto de emisores sociales (instituciones políticas, gremiales, económicas, culturales, etc.) sean sometidos a una presión externa

proveniente de las nuevas relaciones objetivas del intercambio, y que esta presión externa les exija una respuesta activa.

Dicha respuesta es la intervención consciente, voluntaria y sistemática en sus propios medios de comunicación, ya no sólo los específicos (la publicidad en sentido amplio), sino el conjunto integrado de recursos directos e indirectos (la "imagen" en general.)

La publicidad, su función esencialmente persuasiva, sufre un desplazamiento hacia áreas no convencionales, re canalizándose en términos de "imagen". La "imagen corporativa", que inicialmente podría aparecer como un nuevo campo de la publicidad, se expande conceptual y prácticamente invirtiendo esa relación: La publicidad, en cualquiera de sus modalidades, constituye ahora uno de los tantos canales de emisión de la imagen corporativa.

De la gráfica hasta la indumentaria del personal; de la arquitectura y el ambiente interior hasta las relaciones humanas y estilos de comunicación verbal; de los recursos tecnológicos hasta las acciones parainstitucionales; todos los medios corporativos, materiales y humanos, devienen portavoces de la identidad del organismo, o sea "canales de imagen".

Esto redundante en que todas las decisiones que provoquen directa o indirectamente efectos de imagen (selección de mobiliario o indumentaria, edición de comunicados, programación cultural, normas laborales y de relaciones personales, tipo de diálogo interno, denominación de productos, servicios o marcas, etc.) cobren una importancia inédita, al punto de exigir una atención especializada y un tratamiento técnico sistemático.

y el temperamento con que dicha institución se integra y opera en el contexto social, o sea un conjunto de atributos concretos de identidad.

El carácter universal de la problemática de la identidad y la imagen institucional y el carácter integral que suele adoptar su proceso de reciclaje hace que puedan detectarse áreas de mercado en prácticamente todos los niveles de funcionamiento social: desde organismos estatales hasta empresas privadas y personalidades individuales; desde servicios culturales hasta actividades puramente económicas; desde la gestión técnica a la político-ideológica.

El mercado así creado plantea, por la novedad de su demanda, ciertas reestructuraciones en la oferta. Controlar la imagen es actuar sobre la identidad, o sea crear, o recrear, a un sujeto. Esta tarea excede por completo la labor de los "medios". El emisor social, provisto hoy de unos canales hasta hace poco insospechados, cae en la cuenta de que no sabe emitir y busca auxilio.

Gran parte de la creatividad social se desplaza entonces hacia el área de la comunicación en respuesta a una demanda de aumento de fluidez y eficacia de canales y mensajes, actualización de códigos, capacitación de emisores y creación de interlocutores válidos.

La comunicación se transforma así en eje problemático clave de la sociedad contemporánea; fenómeno acusado en el desarrollo acelerado

de todas las disciplinas técnicas y científicas asociadas a ella: la teoría de la comunicación, la semiología y la lingüística; las tecnologías de la información; la sociología de la opinión y el conjunto de disciplinas auxiliares de la publicidad, etc.

1.7.2 Niveles de identificación institucional.

La identidad institucional constituye un sistema de mensajes completo que puede manifestarse en todos y cada uno de los componentes de la institución, desde los creados y utilizados específicamente para identificarla, hasta aquellos elementos no esencialmente signícos, pero que connotan rasgos y valores de la entidad.

El concepto de "identificación institucional" puede desdoblarse en dos acepciones claramente diferenciadas:

- "identificación", proceso por el cual la institución va asumiendo una serie de atributos que definen "qué" y "cómo" es.
- "denominación", codificación de la identidad anterior mediante su asociación con unos nombres que permitan decir "quién" es esa institución.

Estos nombres pueden producirse mediante muy diversos mecanismos lingüísticos y adoptan, por lo tanto, muy diversos aspectos: desde el de un signo arbitrario abstracto hasta una expresión claramente denotativa de la identidad de la institución, pasando por una amplia gama de variantes intermedias. Una tipología empírica que recoja las modalidades de denominación institucional predominantes podría componerse de cinco tipos básicos y su formas mixtas, a saber: la descripción (enunciación sintética de los atributos de identidad de la institución); la simbolización (alusión a la institución mediante el nombre propio de una personalidad clave de la misma, dueño, fundador, etc.); el topónimo (alusión al lugar de origen o área de influencia de la institución), y la contracción (construcción artificial mediante iniciales, fragmentos de palabras, etc.)

• Descriptivos

Mondial Assitance
Banco Interamericano de Desarrollo
Caixa de Pensions
Bank für Gemeinwirtschaft
Museo Español de Arte Contemporáneo

• Simbólicos

Visa
Camel
Pelikan
Omega
Nestlé

• Patronímicos

Lacoste

Rockefeller Foundation
 Jonhson & Jonson
 Mercedes Benz
 Banco Herrero

• **Toponímicos**

British Caledonian
 Banco de Santander
 Europalia
 Principado de Asturias
 Aerolíneas Argentinas

• **Contracciones**

AEG
 BENELUX
 IBM
 USA
 SWISSAIR

1.7.3 Los logotipos

Murphy dice que “las marcas comerciales y los logotipos son algo más que simples palabras o imágenes. Éstos Identifican un producto , un servicio o una organización y lo identifican de otros. Comunican información acerca del origen, el valor y la calidad. Y también añaden valor y constituyen propiedades legales importantes”.⁶

El logotipo aparece así como un segundo plano de individualización institucional, análogo a lo que en el individuo es la firma autógrafa respecto de su nombre. El logotipo puede definirse entonces como la versión gráfica estable del nombre de marca.

Además de su obvia función verbal, la tipografía posee una dimensión semiótica no-verbal, icónica, que incorpora por connotación significados complementarios al propio nombre.

En el plano estrictamente formal, el campo de selección incluye todas las familias tipográficas y sus posibles combinaciones y manipulaciones las transgresiones de las normas de graficación, las “incrustaciones” de iconos, formas ambiguas icono-tipográficas, etc.

A estas variaciones se agregan las correspondientes al plano cromático y textural, lo que hace que, pese a las limitaciones impuestas por el propio código de la escritura, las variaciones posibles sean prácticamente infinitas.

La opción por la tipografía clásica (una familia romana) y la composición simétrica del logotipo (caja central) es un recurso socialmente codificado como connotador de institucionalidad. El cambio de tamaños (cuerpo) de la letra tiene una función claramente técnica (jerarquizar los conceptos apoyando gráficamente las abreviaturas del nombre propias de sus usos coloquiales), pero paralelamente aporta una serie de connotaciones laterales.

6. Murphy, “Como diseñar marcas y logotipos”, Ed. Gustavo Gili, Barcelona. p.13

Por una parte, tal criterio compositivo rememora un estilo histórico frecuente en las portadas editoriales; pero ciertos matices permiten eludir la imitación historicista: la exageración de las diferencias de tamaños de letra y la limpieza de la reproducción técnica hacen evidente la contemporaneidad del mensaje.



1.7.4 Los imagotipos

Al nombre y su forma gráfica, logotipo, suele sumarse con frecuencia un signo no verbal que posee la función de mejorar las condiciones de identificación al ampliar los medios. Se trata de imágenes estables y muy pregnantes que permiten una identificación que no requiera la lectura, en el sentido estrictamente verbal del término.

Estas imágenes, imagotipos, pueden adoptar características muy diversas, pues su único requisito genérico es su memorabilidad y capacidad de diferenciación respecto del resto: anagramas o deformaciones personalizadas del logotipo, iconos o reproducciones más o menos realistas de hechos reconocibles, mascotas o figuras características de personajes u objetos, figuras abstractas o composiciones arbitrarias sin significación o referencias explícitas, etc.

Toda forma visual de cualquier índole que garantice algún grado de diferenciación y pregnancia teóricamente puede operar como imagotipo con sólo aplicarse de un modo recurrente y asociado a una entidad dada (empresa, producto, acontecimiento, institución, etc.); por lo tanto, el universo de imagotipos presenta una compleja casuística que puede ordenarse conforme a tres grandes ejes: motivación/arbitrariedad, abstracción/figuración y ocurrencia/recurrencia.

El nombre oral, el logotipo, o nombre gráfico, y el imagotipo constituyen un sistema en que los significados parciales de los tres se entrelazan para aludir sintéticamente a la identidad de la institución. Este sistema de identificación mínimo deberá constituir, respecto del discurso global de identidad de la institución, una sinécdoque o fragmento esencial.

Nombre, logotipo e imagotipo pueden denotar, por vía verbal, tipográfica e icónica, la misma noción, en cuyo caso generarán el grado más alto de redundancia, o por el contrario podrán aportar tres referencias distintas,

con lo cual el mensaje total surgirá por articulación de tres mensajes parciales distintos. De modo análogo, en el plano retórico lo verbal, lo tipográfico y lo icónico pueden configurarse mediante estilos que oscilen de la máxima similitud al máximo contraste.

Grado de redundancia semántica y grado de homogeneidad retórica no son parámetros valorativos sino opcionales. La pertinencia de cada opción estará en función de la identidad a comunicar. El valor de un sistema de identificación no es, obviamente, intrínseco a los signos, sino que depende del objetivo comunicacional concreto.

1.8 DIBUJO E ILUSTRACIÓN

La penetración de las imágenes en nuestro sistema de comunicaciones es indudable; empezamos a aprender nuestro lenguaje verbal en los libros de imágenes y avanzamos hacia la madurez en un mundo de televisión, películas, revistas, libros ilustrados y periódicos.

La televisión parece habernos lanzado a una era de las imágenes y habernos convertido en una nación de videntes más que de lectores. Todos los medios impresos han respondido al impacto de la televisión con más, mayores y mejores ilustraciones. Un orador sin “apoyos visuales” para complementar su presentación verbal, nada contra la corriente de imágenes que parece inundar la comunicación actualmente. Incluso las señales de las autopistas han evolucionado de las imágenes verbales hacia las visuales para lograr una comunicación instantánea con los conductores de vehículos y superar la barrera del lenguaje.

Cada invención, de la fotografía, al fotograbado, a las películas, y después a la televisión, ha estrechado nuestra dependencia de las ilustraciones para la comunicación. Si nos remontamos a los primeros intentos de los seres humanos por comunicarse gráficamente, podremos ver que las imágenes fueron la primera forma de mensaje. La pictografía del hombre de las cavernas demostró una apreciación del potencial comunicativo de las ilustraciones en las primeras etapas del desarrollo de la comunicación gráfica.

Gran parte de la efectividad de las ilustraciones procede de la variedad de las funciones de comunicación que realizan y de la muchas formas físicas que pueden asumir. Una de las funciones básicas de las ilustraciones es atraer y capturar la atención. Una ilustración impactante es tal vez la mejor forma de hacer que los ojos de un lector se vuelvan hacia una página o hacia un diseño. Aunque todas las formas de ilustraciones pueden desempeñar esta función, la fotografía ha sido la principal selección. Las fotografías, por ser duplicados fieles de imágenes que los ojos humanos ven en el mundo que los rodea, pueden llamar la atención rápidamente y con fuerza.

Cuando la meta principal es explicar, las ilustraciones pueden una vez más ser una importante herramienta. La comprensión de materias complicadas a menudo puede perderse en un torrente de palabras, pero quedarán claras si ilustraciones explicativas vienen en auxilio de los elementos verbales.



Como lo atestiguan las tiras cómicas, las ilustraciones también pueden usarse para entretener al lector. Las caricaturas políticas, han mostrado la efectividad de las ilustraciones cuando el objetivo es influir.



Al pensar en las funciones de las ilustraciones y en los tipos de ilustraciones en su relación con las funciones debemos tener en mente que las ilustraciones funcionan mejor en combinación con las palabras. El matrimonio de ilustraciones y palabras que las convierte en compañeros del mismo rango normalmente brinda la comunicación más eficaz.

Desde el punto de vista de su producción mecánica hay dos tipos básicos de ilustraciones. Cada uno de los cuales contiene algunos subtipos. Estos son la línea y el medio tono.

En la reproducción de líneas, algunos dibujos como las interpretaciones a pluma y tinta están compuestos sólo de tonos sólidos, líneas negras sobre un fondo blanco, y reciben el nombre de dibujos de línea.

En la reproducción de medios tonos, la reproducción de ilustraciones que contienen tonos entre los extremos del blanco y del negro es más complicada y desconcertante. Estas reproducciones llamadas medios tonos, son necesarias para todas las fotografías, agua tintas, pinturas al óleo, acuarelas o cualquier otra ilustración original que contenga tonos continuos. Para crear la impresión de tonos continuos en las reproducciones impresas, se emplea una ilusión óptica. La ilusión de tonos intermedios es creada descomponiendo la imagen en puntos diminutos, cada uno de los cuales transferirá tinta de la placa al papel. Si los puntos son pequeños y ampliamente espaciados el área resultará clara y si son grandes y unidos crearán una imagen más oscura.

1.9 EL COLOR EN LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Lo que vemos en "la vida real" tiene color. Cuando vemos imágenes visuales de la vida real, reconocemos lo que está representado, y esto es

válido cuando las fotografías o los dibujos están impresos a una tinta o a todo color.

El contraste es la fuente de todo significado. Cuando percibimos la luz percibimos diferencias tonales. Los tonos pueden ser cromáticos o acromáticos. Las diferencias en el tono son resultado de la relativa brillantez de la luz reflejada en aquello que observamos. Podemos eliminar el color de una imagen televisiva y no obstante sigue habiendo tonos.⁷

Es tentador concluir de lo dicho que aunque el color es útil. No es necesario en la comunicación impresa y, en cierta forma así es. De hecho gran parte del material impreso se hace en blanco y negro. Sin embargo, el color es una importante herramienta en la comunicación gráfica.

1.9.1 La importancia del color

Que el color llama la atención es una realidad, y que algunas combinaciones de colores atraen más que otras es cuestión de nivel. A menudo es tema de especulación el hecho de que una combinación tramita su mensaje mejor que otra, y es cuestión de suerte que un juego de colores se acomode más o menos permanentemente a un producto que a otro.

La elección del color es una consideración especialmente importante para anticipar el sabor y la calidad de la comida y la bebida u otros productos. La frescura, el valor nutritivo, el aroma, la consistencia y la textura también son importantes, pero si los productos vienen empaquetados, deben ser valorados sólo por indicios visuales. No es extraño explotar el color para resaltar el aspecto de un producto. Por ejemplo, una botella de cristal de color marrón, es utilizada para exagerar la fuerza de una cerveza. Por lo general, las etiquetas y los envases de color oscuro sugieren alimentos con sabores fuertes (normalmente dirigidos a los adultos), y las etiquetas de colores suaves implican sabores más sutiles. Y todo ésto no es una simple coincidencia de acomodo de colores, la importancia del color es que todos los aspectos mencionados con anterioridad se entienden porque el color además de atraer la atención, una de sus funciones principales es la de comunicar.⁸

Los diseñadores que utilizan el color para intentar influir en la respuesta del comprador casi siempre trabajan más en el campo de la intuición que del intelecto, es por ello que el diseño creativo es más un arte que una ciencia.

Existen muchas maneras de conseguir que se recuerde la información, y el color es una de las herramientas con que cuenta el diseñador.

1.9.2 La naturaleza del color

La fuente de todo color es la luz. Cuando observamos una rosa roja la vemos porque refleja luz hacia nuestros ojos haciendo que la rosas y su color sean discernibles. La luz es la energía radiante visible constituida por

7. Turnbull, "Comunicación Gráfica", p. 254

8. Berry, Susan, "Diseño y Color", p. 9



varias longitudes de onda. Es una de las diversas ondas electromagnéticas enlistadas por orden de frecuencia y longitud.

A medida que las ondas se acortan y sus frecuencias aumentan, se dejan sentir como calor y después alcanzan la visibilidad en un rango variable que conocemos como color. El color magenta está en primer lugar como la más larga. A medida que las ondas se acortan pasan de los naranjas y amarillos a los verdes, los azules, el índigo y el violeta. Más allá del violeta en las longitudes más cortas y las frecuencias más altas se encuentran los rayos ultravioleta invisibles.

1.9.3 Los colores primarios

Tres colores en la luz y tres en los pigmentos reciben el nombre de colores primarios. Los primarios familiares en los pigmentos son el rojo (magenta), el amarillo y el azul (cyan). Los primarios de la luz son el verde, el rojo naranja y el azul violeta. Todos los colores de los pigmentos se derivan de mezclas de los pigmentos de colores primarios: todos los colores de la luz se derivan de mezclas de los colores primarios de la luz. No obstante los primarios de un pigmento es causado por el reflejo de dos primarios de la luz. Un primario de la luz es causado por el reflejo de dos primarios de pigmentos. Esto significa que un color primario del pigmento es un color secundario de la luz y viceversa, puesto que los colores secundarios son resultado de una mezcla de dos primarios.

1.9.4 Dimensiones del color en el pigmento

El matiz es sinónimo de color. Distinguimos un color de otro debido a la calidad del matiz. Con fines de identificación los matices se clasifican y ordenan en una escala circular.

Los tres colores secundarios, el verde, el naranja y el violeta, pueden obtenerse mezclando los primarios que están a ambos lados. Por ejemplo, el verde se logra mezclando el azul y el amarillo.

Los colores intermedios resultan de mezclar un primario con un secundario. Por ejemplo, el amarillo y el verde hacen el amarillo verdoso. Los colores intermedios se logran mezclando colores adyacentes. Por ejemplo el amarillo y el amarillo verdoso.

El valor se refiere a la claridad u oscuridad de un matiz. Un color puede ser aclarado mezclándolo con un matiz claro del mismo color o mediante la adición del blanco. La aclaración de un color produce un tinte. Un valor más oscuro llamado sombra se logra agregando un matiz más oscuro del mismo color o el color negro.

La intensidad se refiere a la fuerza de un color. Alterar la pureza es cambiar el tono o debilitar, opacar o neutralizar un color. Esto puede lograrse agregando el color complementario o el gris. El gris es en realidad un color

sin matiz y puede lograrse mediante una mezcla a partes iguales de blanco y negro.

1.9.5 Aspectos psicológicos del color

El uso está justificado sólo en tanto contribuya a la realización de tres importantes objetivos de la comunicación gráfica.

- Atraer y lograr la atención.
- Ser legible y comprensible.
- Causar una impresión.

La forma y el color son elementos básicos de la estimulación visual, desempeñan una parte vital en la vida emocional del hombre. Un objeto familiar a la luz del día puede tener una forma diferente en la noche y ser capaz de provocar sentimientos negativos.

El impacto psicológico del color ha sido investigado primordialmente a través de varias pruebas.

- La observación
- El uso de instrumentos
- La memoria
- Las ventas y la investigación
- El nivel inconsciente.

Esta pruebas han resultado útiles en el desarrollo de muchos principios funcionales del boceto publicitario.⁹

1.9.6 Funciones del color

Las funciones del color en la impresión son:

- **Llamar la atención**

Es el principal uso del color. El contraste es la base de la atención. Por lo tanto, la adición de un color brillante a una pieza impresa en negro aumentará el valor de la pieza para llamar la atención.

Cuando decimos "llamar la atención" nos referimos a dos repuestas independientes de los lectores: Que se sientan atraídos y que pongan atención si lo que los atrajo conserva significado o interés.

El color debe ser aplicado a los elementos de mayor significación. Puesto que el énfasis resulta de contraste, el color debe emplearse con discreción.

Un color más el negro ofrecen el mayor contraste, ya que un color alcanza siempre su mayor intensidad al ser usado con el negro.

Realizar un contraste sin el negro es posible empleando varios esquemas de colores. Éstos son, por orden de contraste descendente: el complementario, el complementario dividido, el análogo y el monocromático.

9. Turnbull, "Comunicación Gráfica", p. 257



Los colores pueden dividirse en dos grupos de acuerdo con la sugerencia psicológica. En cálidos y en fríos. Los colores fríos son el azul o el predominantemente azul. Estos son relajantes y dan profundidad. Los colores cálidos son los rojos o el rojo y el amarillo. Estos son estimulantes y resaltan. El verde y el rojo púrpura están entre los cálidos y fríos y son relativamente neutrales.

Es necesario que la selección de colores sea cuidadosa. Los complementarios saturados pueden ser perturbadoramente vibrantes. Un matiz satisfactorio puede ser controlado cambiando su valor o pureza o por medio de su uso selectivo en un área limitada.

• **Producir efectos psicológicos**

Los colores que predominan en un anuncio u otra pieza impresa deben adaptarse al talante general del mensaje. Las sugerencias del color de frialdad y calor, a su vez, sugieren formalidad e informalidad. El rojo implica vida y muchos estados de ánimo e ideas asociadas con la vida como la acción, la pasión y la alegría. El azul connota distinción, reserva y serenidad. El verde es la naturaleza y refleja frescura. El púrpura el esplendor y la pompa, y el blanco es la pureza.

• **Desarrollar asociaciones**

Es natural que la gente asocie ciertos colores con diferentes productos. El rojo es felizmente asociado con cerezas, mientras que el pensamiento del verde con la carne fresca no es placentero. Sin embargo muchas asociaciones no son tan obvias y puede recurrirse a la investigación antes de hacer la selección de colores. No siempre debe confiarse en el criterio personal, aunque podría sospecharse que el rosas es preferible al azul para comunicar un mensaje relativo a un polvo facial, podría cometerse un error si no se tiene una base más tangible para la elección.

• **Retener la atención**

Para describir algo es probable que hagamos referencia a su color. Esto se debe a que el color tiene un alto valor en la memoria. Característica que el comunicador puede capitalizar. Un color debe predominar porque ayuda a los lectores a recordar lo que vieron. Los publicistas están particularmente interesados en el recuerdo que hace el lector del mensaje y repiten ciertos colores en sus campañas para establecer la identificación del producto.

• **Crear una atmósfera placentera**

El mal uso del color en un mensaje es peor, desde el punto de vista del comunicador, que la total falta de uso de colores. Una pobre selección y aplicación de los colores puede repeler a los lectores inmediatamente tras haber despertado su atención.

En la pieza impresa, los colores, incluyendo el negro, el gris y el blanco, deben ser dispuestos de acuerdo con los mismos principios básicos del boceto. Deben tener equilibrio, contraste, proporción, ritmo, armonía y movimiento.

El equilibrio se origina en la colocación prudente de los elementos de acuerdo con su peso. El color le agrega más peso a los elementos. Los

colores brillantes resultan más ligeros y los colores oscuros más pesados.

El contraste es necesario para la legibilidad. El contraste en los valores es más significativo que el contraste en los colores. Por esta razón, cuando el color sirve como fondo debe tenerse cuidado en su tratamiento para que no disminuya otros elementos.

La proporción se refiere a las relaciones entre dos colores. Una presentación proporcional requiere del equilibrio placentero de colores oscuros y colores claros, y colores opacos o débiles y colores brillantes.

El color, al igual que la forma, puede contribuir a alcanzar la unidad de una pieza impresa. Colocado erróneamente puede desintegrar el efecto total e incluso provocar que el mensaje parezca dividido.

La armonía es resultado del respeto que se tenga a los otros principios del uso del color, a saber, el equilibrio, el contraste, la proporción, etc. Pruebas psicológicas han descubierto la existencia de preferencias personales por ciertos colores. No obstante, las preferencias en el color varían de acuerdo con la edad, la educación y la ubicación geográfica de las personas sometidas a prueba.

1.10 EMPAQUES Y ETIQUETAS

Dentro de la planeación comercial, el envase adquiere cada vez mayor importancia. Son muchas las compañías que se han dado cuenta del poder que posee un buen envase para crear un reconocimiento inmediato del consumidor.

El envase ha dejado de servir como simple contenedor y protector de mercancía, llegando a adquirir connotaciones simbólicas que lo integran materialmente al producto e incluso lo hacen trascender, reforzando o deteriorando su imagen.





Dolores Vidales dice que “un buen envase, además de cumplir con sus funciones primordiales, debe dar una idea de posición de liderazgo en su sector y estar de acuerdo con la imagen global del fabricante, así como con los distintos aspectos de la mercadotecnia”.¹⁰

1.10.1 Definiciones Básicas

Envase

Es el contenedor que está en contacto directo con el producto mismo que guarda, protege, conserva e identifica además de facilitar su manejo y comercialización. Se clasifica de la siguiente manera:

- **Envase primario**

Es el envase inmediato al producto, es decir con el que tiene contacto directo: Ejemplo una botella de perfume.

- **Envase secundario**

Es el contenedor unitario de uno o varios envases primarios. Su función es protegerlos, identificarlos y comunicar e informar sobre las cualidades del producto.

- **Envase terciario**

Es el que sirve para distribuir, unificar y proteger el producto a lo largo de la cadena comercial.

Paquete

Bulto no muy voluminoso de cosas de una misma o distinta especie.

Envoltorio

Material sin soporte, por lo general orgánico y no fibroso, que es flexible y no excede de los 0.025 mm de espesor.

Embalaje

Es aquello que se utiliza para reunir los envases individuales, presentándolos en forma colectiva con el objeto de facilitar su manejo, almacenamiento, carga, descarga y distribución.

Los embalajes deben cumplir con las características de estiba, protección, identificación, presentación y exhibición.

Etiqueta

Es el pedazo de papel, madera, metal, tela, plástico e incluso pintura adherida al envase o embalaje de cualquier producto. Las etiquetas cumplen varias funciones:

- a) Identificar el producto o la marca.
- b) Clasificar el producto en tipos o categorías.
- c) Informar o describir varios aspectos del producto: quién lo hizo, dónde, cuándo; qué contiene, cómo se usa y cuáles son las normas de seguridad.
- d) Promover el producto mediante un diseño atractivo.

10. Dolores Vidales, "El Mundo del Envase", Ed. Gustavo Gili, México. p. 90

1.10.2 Las funciones de los objetos y del envase

Función práctica.- aspectos fisiológicos de uso.

Función estética.- aspectos psicológicos de la percepción durante el uso.

Función simbólica.- aspectos espirituales, psíquicos y sociales del uso.

Estas funciones siempre estarán presentes en todos los objetos, La jerarquía entre ellas varía dependiendo del tipo de producto. De lo anterior, se desprenden las funciones de un envase.

Los envases, como productos, poseen las funciones descritas anteriormente, pudiendo ser divididas en dos grandes grupos:

1.- La Función Búnker, es decir, el conjunto de funciones primordiales que tiene como fin:

a) Contener

- Delimita y separa el producto del medio ambiente.

- Reduce al producto a un espacio determinado y a un volumen específico.

Los productos en cualquier estado de la materia y a granel pueden ser manipulados y cuantificados sin ser tocados en forma directa.

b) Proteger

- El envase aísla al producto de los factores que pudieran alterar su estado natural y su composición, así como su calidad.

- La protección no sólo es aplicable al producto. El envase protege incluso al consumidor y al medio ambiente contra el propio producto, como en el caso de los productos radioactivos, corrosivos, tóxicos y de ingestión peligrosa.

La protección se divide principalmente en dos tipos:

- Contra los riesgos físicos y mecánicos durante el transporte del producto.

- Contra las influencias del medio ambiente.

El envase se dirige principalmente a la protección química individual. El embalaje en cambio, a la protección física colectiva.

c) Conservar

- Un producto puede permanecer en el anaquel o almacén por largo tiempo sin sufrir alteraciones en su composición química o estructura física, gracias a la barrera que el envase establece entre el producto mismo y los agentes externos a él.

d) Transportar

- Cualquiera que sea el estado de la materia y características físicas del producto, éste puede ser transportado fácilmente mediante el envase.



2.- La Función Comunicación, que en los envases se traduce en ser vistos, descifrados, integrados, memorizados y sobre todo, deseados.

Todo lo relativo a las funciones estructurales, es resuelto por el diseño industrial. En cuanto a las fluxiones de comunicación, éstas son definidas por la mercadotecnia y realizadas por el diseño gráfico.

1.10.3 El envase como objeto semiótico

Como objetos semióticos, los envases y embalajes son soportes de información, vehículos de mensajes, portadores de significados. Mediante un lenguaje visual, se establece el diálogo entre envase y consumidor con el objetivo de motivar la compra. Para lograr lo anterior, el lenguaje visual utiliza recursos tales como las formas, los colores, las imágenes, los símbolos y signos, además de la diversidad de códigos en los que ellos se integran.

Diferenciación

Es la capacidad de distinguir un producto de los que compiten con él.

Atracción

Es la aptitud del envase o embalaje por ser percibido nítidamente en fracciones de segundos y a una máxima distancia posible.

Efecto de espejo

Establece una correspondencia entre el producto y la autoimagen del consumidor, de manera que el estilo de vida de este último se refleja en el envase. Esta situación constituye una motivación que incita al deseo.

Seducción

Es la capacidad de fascinación o de incitación activa a la compra.

Información

Es una función denotativa en la que el envase transmite datos de estricta utilidad para el consumidor, tales como precio, composición, fecha de caducidad, etcétera.

1.10.4 El envase y la mercadotecnia

En medio de una tecnología común, la lucha por atraer al público ya no radica sólo en la calidad y el precio de un producto sino también en los demás elementos que intervienen en la comercialización, tales como la publicidad, la promoción y el envase, por lo cual, este último puede considerarse una importante herramienta de comunicación.

1.10.5 El envase en el proceso de compra

El envase acompaña al producto en todas las etapas de proceso de compra, que se desarrollan de la siguiente manera.

Inconsciencia – Conciencia

Es la etapa en la que un comprador se desplaza de una posición de desconocimiento de un producto hacia otra en la que está enterado del mismo. En este nivel, la labor del envase en:

Atraerlo visualmente

Decirle rápidamente al comprador ¿qué producto está ahí? y ¿quien es el productor?

Conciencia – Interés

Representa el desplazamiento de una etapa pasiva de atención a una activa. Se despertará la curiosidad del comprador con la novedad, apariencia o concepto del producto. Su respuesta puede ser consciente o subconsciente. Los objetivos del envase serán entonces:

- Atraer la atención a través del mensaje global.
- Crear interés (motivación)
- Proporcionar todos los datos necesarios sobre el producto (información)

Interés – Evaluación.

El comprador primero considerará toda una serie de factores externos, tales como publicidad, recomendaciones, etcétera, para pasar posteriormente a ponderar el efecto de producto en relación tanto a sus motivaciones personales como a sus necesidades, a través de un proceso de razonamiento, analizando los argumentos y buscando ventajas de acuerdo a sus propias expectativas. Por lo tanto, el envase tratará de:

Motivar al comprador sobre el producto que contiene éste, convenciéndole de satisfacer sus necesidades.

Evaluación – Prueba

En esta fase, la necesidad básica del comprador es la de una oportunidad adecuada para usar el producto. El envase deberá contemplar entonces:

Prueba – Uso

En este paso el envase deberá recordar las oportunidades de uso.

Recordar la marca, las ventajas del producto, etcétera.

Hacer énfasis en el éxito y la satisfacción.

Uso – Repetición del uso

El envase deberá mantener sus cualidades.

1.10.6 El diseño del envase en la estrategia de comercialización

Ma. Dolores Vidales dice que los móviles que llevan al consumidor a adquirir un producto pueden ser tan concretos como subjetivos. Determinar



los resultados que desea el consumidor y procurárselos, es el elemento primordial de la estrategia de comercialización.

Concretamente, un envase efectivo es sencillo, comunica rápidamente lo que el producto es, hace uso de puntos focales, hace frente a la competencia, está impreso correctamente, refleja la imagen del producto y mantiene cierto vínculo visual con su pasado, de manera que siga siendo familiar para el consumidor.¹¹

Para crear un envase y determinar sus ventajas, deben tenerse en cuenta tres factores: la marca, el producto y el consumidor.

1.10.7 Las formas y el producto

Desde la primera edad, el ser humano enfoca la atención a las formas que le rodean. En un envase, los principales aspectos en los que las formas actúan como elemento primordial para representar un concepto son los siguientes:

a) La forma del envase

Puede expresar de antemano el tipo de producto que contiene, así como las propiedades que lo caracterizan.

La forma del envase puede influir también en la impresión que recibe el consumidor sobre el tamaño y volumen del mismo. Una forma especial y característica en un envase, tapa o etiqueta, puede distinguir al producto de tal manera que será reconocible en cualquier circunstancia.

b) La tipografía

Distintos tipos de letra usados en una composición. Puede tener numerosos significados: reflejar una tendencia conservadora o dinámica, permanente o temporal, sobria o frívola. En un envase la tipografía tendrá dos aplicaciones:

- Logotipo: que se define como el nombre de marca cuya representación gráfica es única.

- Texto secundario: que es todo aquél que contiene la información necesaria y específica sobre el producto y los aspectos legales del mismo.

c) Símbolos

En la creación e identificación de una imagen, los símbolos desempeñan un papel semejante al de los logotipos, y al igual que estos últimos, pueden expresar diversos conceptos. Por su representación gráfica, los símbolos pueden ser concretos y explícitos o bien, abstractos y sugestivos.

d) Gráficos globales

Aún más que el logotipo o el símbolo, el gráfico global puede dar

11. Vidales, Ma. Dolores, "El mundo del envase", Ed. Gustavo Gili, S.A., México, p. 94

individualidad a un envase, por lo que el manejo de las formas debe ser adecuado y preciso.

1.10.8 El envase como producto

La relación entre el envase y el producto que contiene puede llegar a ser tan expresiva, que pudiera decirse que el diseño del envase a veces rebasa al producto, y lo realmente llamativo llega a ser el envase, por encima de aquello que contiene.

1.10.9 El envase y el consumidor

Se llama consumidor al individuo o grupo de personas a los que se destinan los bienes y servicios producidos en el proceso económico.

Tipos de consumidores

a) Consumidores de subsistencia

Este grupo se caracteriza por patrones y actitudes de compra que reflejan el limitado poder adquisitivo del consumidor. Sus compras son, casi en su totalidad, artículos de primera necesidad. El envase desempeña un importante papel al exhibir el bajo precio.

b) Consumidores selectivos

Evalúan la calidad por encima de cualquier otra cosa. Para los selectivos, la organización que vende los artículos es tan importante como los propios productos y existe cierta tendencia a la preocupación por el aspecto ecológico del envase.

c) Sibaritas

Estos consumidores gastan grandes sumas y compran implemente lo que desean en el momento. Debido a ello, es muy difícil predecir su respuesta frente al envase o la publicidad.

La relación ente el diseño del envase y el consumidor es de gran importancia, ya que rige la función de los otros dos elementos (marca y producto), haciendo que el envase sea la expresión directa de la estrategia de comercialización.

1.11 SISTEMAS DE IMPRESIÓN

Los tres métodos de impresión más comunes y versátiles son el offset, la tipografía y el rotograbado. Otros procesos como la serigrafía, la colotipia, la flexografía, la termografía y el tipoffset son altamente especializados con variaciones o combinaciones de los tres sistemas básicos.

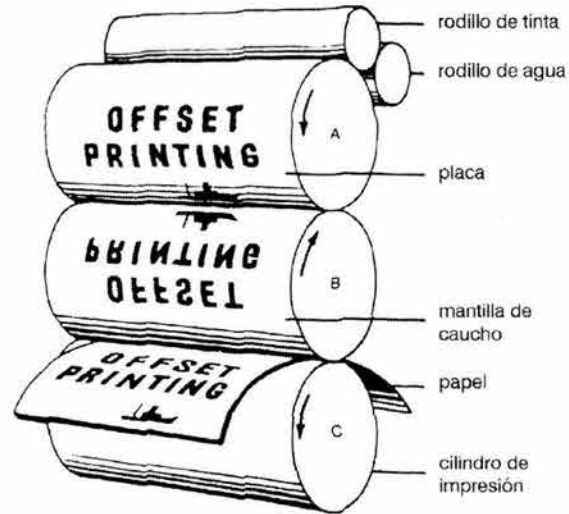
Dice Turnbull que "hoy en día la selección del método de impresión más apropiado se ha convertido en uno de los primeros y más difíciles obstáculos que deben librarse cuando el objetivo es la comunicación masiva".¹²

12. Turnbull, "Comunicación Gráfica", p. 47



1.11.1 El offset

El offset es un proceso químico que imprime imágenes en el papel con base en el fenómeno de que grasa y agua no se mezclan. Una placa plana, normalmente de aluminio, es fotográficamente expuesta y tratada de forma que la zona de la imagen recibe tinta grasosa y la zona sin imágenes recibe agua y repele la tinta. En la prensa, la placa nunca toca el papel; el proceso



tiene este nombre porque la tinta de la placa primeramente es calcada (offset) sobre una superficie de caucho que imprime la tinta sobre el papel.

Las prensas de offset son rotativas. La placa recubre un cilindro que se pone en contacto con otro cilindro cubierto con una mantilla de caucho, que a su vez, transmite la imagen al papel cuando éste pasa por un cilindro de impresión.

Para la impresión que requiere de más de un color, es necesario hacer por separado originales, montajes y placas para cada color.

El offset es actualmente el sistema básico de impresión porque tiene ciertas ventajas sobre sus competidores tradicionales, y estas son:

1. La capacidad para emplear toda clase de métodos de composición en frío.
2. Capacidad para reproducir la tipografía clara e inteligible.
3. Capacidad para reproducir con calidad en una variedad más amplia de superficie de papel.
4. La reproducción sin costos adicionales de las ilustraciones de línea y la reproducción a bajo costo de fotografías y otras ilustraciones de tonalidades continuas.
5. Las prensas rotativas son más rápidas que otra.
6. El fácil almacenamiento de placas, montajes y mecánicos.
7. La adaptabilidad a la computación.

Estas ventajas del offset lo han hecho el método más común de producir periódicos, revistas, libros ilustrados y diversos folletos de todos los tipos.

1.11.2 La impresión tipográfica

La impresión tipográfica puede definirse como un sistema directo y mecánico de impresión por medio de superficies realizadas.

Hay cinco asuntos de importancia en el proceso tipográfico.

1. Tradicionalmente, palabras y letras han tenido que fundirse en metal para su reproducción.
2. Las ilustraciones deben manufacturarse separadamente en una placa para su reproducción.
3. Para una buena calidad en la reproducción de fotografías, se requiere un papel suave y recubierto.
4. Son necesarios tiempo y habilidad para que se logre la aplicación uniforme de la tinta.
5. La impresión tipográfica requiere de la fundición de placas metálicas curvas como duplicado de una página original.

El conjunto de tipos para la impresión tipográfica es exactamente de 0.918 pulgadas de alto y todas las placas se montan exactamente a la misma altura.

Las prensas tipográficas pueden ser de plato, cilíndricas o rotativas. La más rápida de las prensas tipográficas es la prensa rotativa, que se designa así porque las placas y/o tipos giran sobre un cilindro mientras le transfieren la tinta al papel.

A lo largo de la historia, la impresión tipográfica ha demostrado su capacidad para producir un trabajo de calidad excelente tanto en blanco y negro como en color, en prensas de cama plana que pueden ajustarse y alistarse para satisfacer las demandas de calidad del más exigente usuario de la imprenta.

1.11.3 El grabado

La especial capacidad del grabado para reproducir fotografías tiene su raíz en el uso diferente de la pantalla para lograr graduaciones tonales en estas reproducciones. La pantalla en lugar de estar constituida por una película de líneas opacas está formada por líneas claras en intersección.

La pantalla se coloca sobre una hoja de transferencia de gelatina sensibilizada llamada *papel pigmento* y se expone la luz a través de ella. La gelatina queda endurecida y asume el patrón de la pantalla. Después se coloca un positivo de película de la imagen sobre el cilindro y la luz se expone a través de él. Las áreas que van a quedar llenas de tinta no reciben así luz a través del positivo de película. Las áreas de medios tonos tendrán una exposición mediana y un endurecimiento mediano.



Las secciones ilustradas del periódico, los catálogos de envío por correo, las revistas, las reproducciones de pinturas y una gran variedad de envases y envolturas se encuentran entre los elementos impresos mediante el proceso de rotograbado.

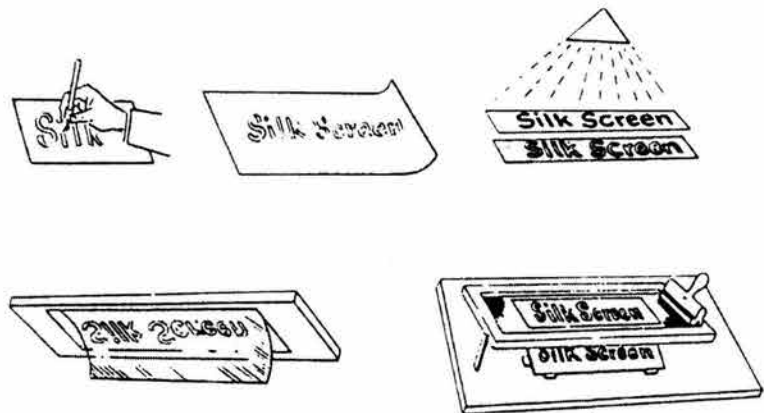
La reproducción de fotografías y pinturas con una alta fidelidad, es la principal ventaja del proceso debido a que la delgada capa de tinta contenida en los alvéolos de la placa, se esparce lo suficiente durante la impresión y elimina virtualmente todo vestigio de punto o pantalla.

El rotograbado es la mejor elección para reproducciones de fotografías de alta calidad en grandes tirajes (mínimo 100,000). Las ventajas se pronuncian más cuando los tirajes alcanzan el millón de ejemplares. El alto costo de recubrir con placas y grabar los cilindros hace que los tirajes cortos sean incosteables y la falta de nitidez en la reproducción de la tipografía originada por el pretramado de los cilindros, reduce su efectividad cuando sólo se usa para reproducir textos.

1.11.4 La serigrafía

El único equipo necesario para hacer la más elemental impresión con malla es un marco de madera, un trozo de malla (de rayón, seda, nylon, etc.), un material para bloquear los poros de la malla, una rasqueta de caucho y pintura o tinta.

Para formar un área sin imagen, únicamente es necesario obstruir los poros de la malla. Creando en la malla una zona de imágenes y una zona libre de ellas, se logra la impresión haciendo pasar tinta espesa o pintura con una rasqueta de caucho presionando de un lado a otro.



Los carteles, exhibidores y reproducciones de obras de arte son tal vez los usos más conocidos del proceso con serigrafía. Dado que cualquier superficie de cualquier grosor puede quedar impresa mediante este proceso (botellas, calcomanías, tableros de maquinaria, papel tapiz y telas), la

serigrafía se tiene en cuenta siempre que algún trabajo de impresión presente graves problemas con otros procesos.

1.11.5 La flexografía

La flexografía es en realidad una forma de impresión tipográfica. Placas de caucho flexibles con la imagen de impresión en relieve son adheridas o amarradas al cilindro de impresión de una prensa rotativa alimentada por rollos de papel. La flexografía se diferencia de la tipografía porque usa tintas a base de anilina de secado rápido y placas de caucho.

La flexografía se usa ampliamente en el empaque porque puede fijar rápida y eficazmente grandes áreas de color sólido. Los envases de leche, las cajas de cartón, las envolturas para regalo y las bolsas de papel de estraza son ejemplos muy comunes de los artículos preparados mediante flexografía, pero ésta se usa también para una amplia variedad de impresiones sobre láminas delgadas de metal, películas plásticas y papel de seda.

1.11.6 El offset en seco

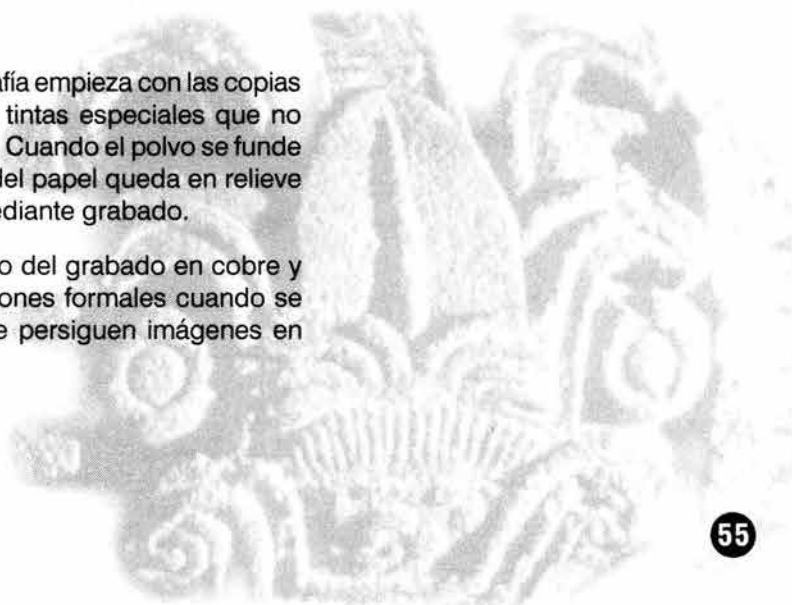
El método de impresión conocido como tipoffset u offset en seco probablemente sería mejor descrito como tipografía en offset, puesto que es una combinación de estos dos procesos básicos. Las placas de tipografía somera depositada su imagen sobre un cilindro con mantilla y la impresión es hecha por la mantilla. Se trata de la impresión en offset sin agua y de la impresión que incorpora el principio de impresión indirecta del offset.

Aunque el mayor uso comercial del tipoffset se hace en el empaque, se usa también en algunos periódicos los mismos usos potenciales de los dos procesos que combina. El tipoffset tiene la ventaja de evitarlos problemas de humedad que complican al offset y retiene las ventajas procedentes de la impresión planográfica.

1.11.7 La termografía

También combinación de métodos, la termografía empieza con las copias impresas mediante offset o tipografía pero usa tintas especiales que no secan y agrega un polvo al área de las imágenes. Cuando el polvo se funde con la tinta mediante calentamiento, la imagen del papel queda en relieve tal como sucede con la impresión tradicional mediante grabado.

La termografía es un sustituto menos costoso del grabado en cobre y acero. Se usa para imprimir papelería e invitaciones formales cuando se desea la impresión de grabados genuinos o se persiguen imágenes en relieve.



1.12 CONCLUSIONES CAPITULARES

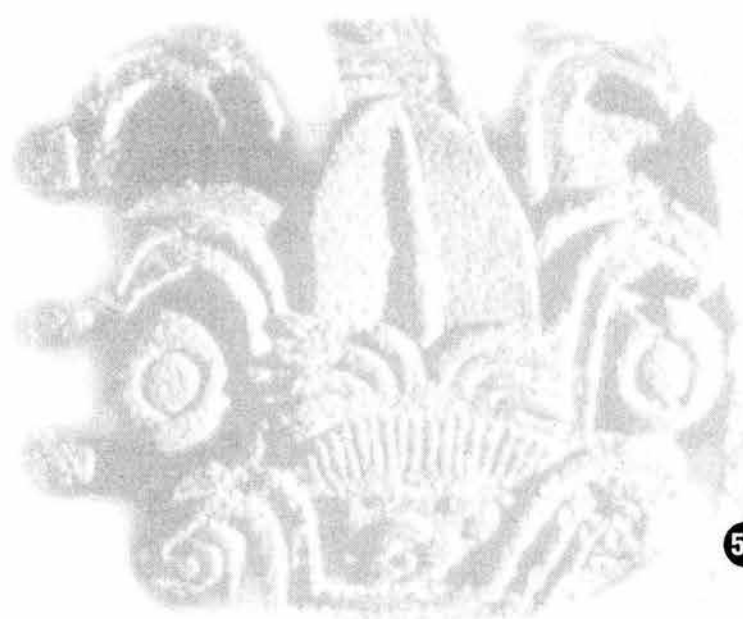
El diseño gráfico no sólo es arte, o bien no sólo es diseñar algo bonito, sino por el contrario, este cuenta con muchos elementos y reglas que aunque al diseñador se le pueden hacer tediosas, finalmente estas nos dan pie a conseguir un diseño con mucha belleza, variedad y dignidad.

El diseñador debe entender que puede elegir cualquiera de las áreas del diseño, con la que más se identifique por así decirlo, pero también debe de entender que incluso en esa área, no puede diseñar como le plazca, dado que el diseñador siempre va a estar sujeto a las demandas del cliente así como del usuario, de otra forma ya no sería diseñador sino artista. No por esto el diseño tiene que ser aburrido o tedioso, es aquí donde interviene la capacidad y creatividad del diseñador para lograr que ese algo que va a crear sea de lo más original y funcional, aún cuando existan restricciones por parte de los clientes.

Si mencioné la palabra "Funcional", es porque parece sencilla de entender, sin embargo muchos diseñadores han olvidado que su principal objetivo en el diseño, es hacer que este sea precisamente funcional. Es importante comprender que el diseñador es la persona que va a resolver las necesidades de su cliente y esto se logra haciendo que su diseño sea funcional, de otra manera está diseñando sólo por diseñar y el diseño pasa de ser una solución objetiva a ser simplemente una obra artística como muchas otras más.

Toda la información que se mencionó en este capítulo se va a requerir para desarrollar completamente el juego, ya que además de ser un juego en donde su actividad principal se desarrolla sobre un tablero bidimensional, el juego necesariamente se tiene que conservar y comercializar dentro de un envase, además el juego contiene varios aditamentos como dados, fichas, tarjetas, y demás objetos que requieren diferentes materiales y tipos de impresión.







CAPÍTULO 2

EL JUEGO

2.1 INTRODUCCIÓN

El Juego es una actividad universal. No es exclusivo de los niños, pero ellos juegan más que los adultos.

El juego es una forma de descargar toda la tensión que se nos acumula de nuestras diversas actividades diarias; por ello es indispensable dedicar un tiempo para relajarnos de una actividad pesada.

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



El cine y la televisión, la lectura, la pintura y escultura, y el juego ya sea en un lugar cerrado o al aire libre son algunas formas frecuentes de esparcimiento, las cuales nos ayudan a liberar la tensión que hemos acumulado y nos ayuda a interactuar con otras personas, de esta forma podemos mejorar una de las necesidades más importantes del hombre, la comunicación.

2.2 EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA

La palabra juego proviene del latín “iocus” que significa chanza, diversión. Es toda la acción y efecto de jugar. El juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana, se pierde y en algunos, se empata.¹⁰

En el siglo XVI, el pintor flamenco Brueghel creó su obra Juegos de niños, vasto despliegue de las acciones pacíficas o no a las que, entonces como hoy, se dedican los pequeños.

En 1915, el escritor Karl Gras publicó su libro El juego de los animales, que se podría considerar como el primer estudio serio acerca de esa materia. Afirma Gras que el juego proporciona a hombres y animales un adiestramiento temprano para la vida adulta.

Más adelante, Sigmund Freud elaboró sus propias teorías sobre el juego: fundamentalmente, creía que el juego se relaciona con las emociones del niño. Dice Freud que las fantasías son necesarias para dominar la ansiedad. Supone que las etapas tempranas de la vida producen ansiedad y privaciones que los niños niegan deforman y superan mediante sus juegos. Según el psiquiatra austriaco, los niños evitan los objetos cargados de ansiedad y prefieren jugar con aquellos en que la ansiedad es tolerable. Para él, los niños eligen objetos que relacionan con temores y privaciones moderados y rechazan los que les causan ansiedad grave.

De acuerdo con el psicólogo suizo Jean Piaget, el juego se relaciona con capacidades simbólicas en vías de desarrollo. Afirma Piaget que “todo desarrollo implica un cambio en las estructuras intelectuales. Los niños prefieren utilizar juguetes que entran en su capacidad de comprensión y evitan a los que les parecen demasiado sencillos o muy complicados”.⁹ Según Piaget, el juego responde a varias etapas de conocimiento.

En la antigüedad los juegos en Grecolatina, eran el conjunto de espectáculos, carreras, luchas, representaciones dramáticas, etc. Que se celebraban en determinadas épocas solemnes, en honor de los dioses o de los héroes, o para festejar ciertos acontecimientos memorables, o en los funerales de algún personaje eminente.

Viéndolo desde el punto de vista psicológico, el juego es una actividad imaginativa que tiene un fin en sí mismo y que representa una ficción en el mundo de la realidad. Ocupa una posición central en la vida del niño.

La necesidad del juego en la infancia, se expresa de tres modos:

1. Como juego ejercicio, que responde a una necesidad de actividad y que proporciona placer y alegría. Los primeros juegos del niño se refieren al propio cuerpo (palmotear, patalear); luego se extienden a los objetos circundantes (arrojar cosas, abrir y cerrar cajas, etc.)
2. Como juego simbólico, que se distingue de los anteriores por la ficción; primero se hace “como si” se durmiera o se llorara, etc.

13. Enciclopedia Quillet, Tomo V, pág. 288

14. Piaget, Jean, “Psicología, Un nuevo enfoque”. Ed. Prentice Hall. pág. 197

La acción simbólica se extiende a los objetos: la muñeca, el gato, el zapato también deben hacer "como si" durmieran, lloraran, etc. Más adelante, en el juego con objetos, éstos no tienen valor real sino que adquieren múltiples sentidos imaginarios: el palo de escoba que se convierte en caballo, etc.

3. Como juegos reglados, que comienzan a partir de la edad escolar y que suponen el acatamiento a una norma que incluye a todos los sujetos; juego de las escondidas, la mancha, etc.

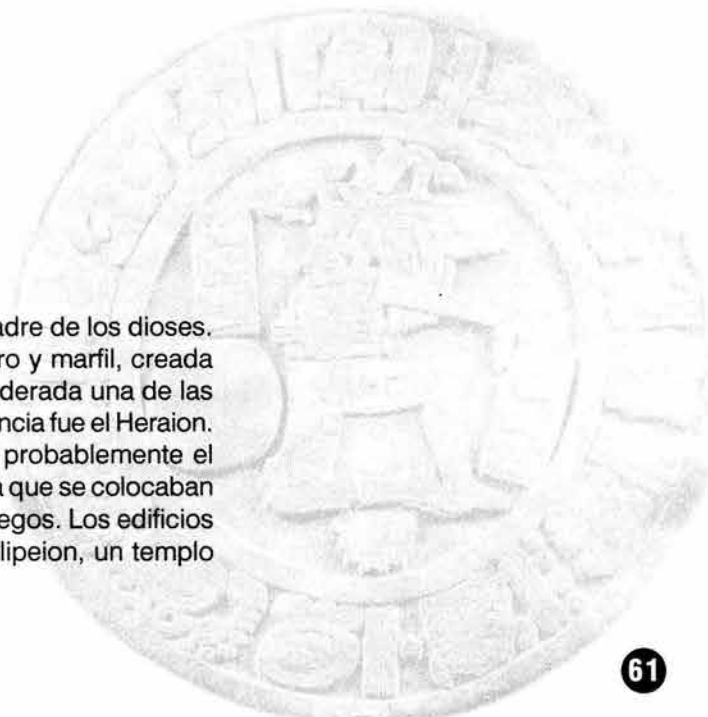
2.3 ANTECEDENTES

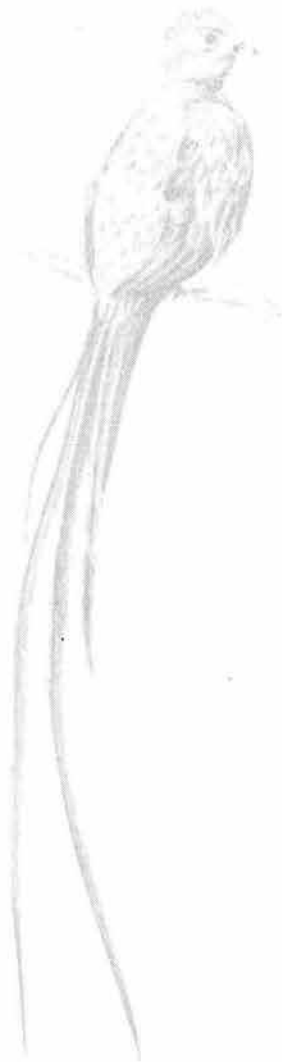
Existen diversos juegos que tomaron como base la historia de algunas culturas, como es el caso de la cultura griega o de las culturas mesoamericanas como se verá más adelante. Hay otros juegos que no se relacionan con ninguna cultura, sin embargo es bueno conocer los antecedentes de todos los tipos de juegos que existieron antiguamente, tanto los físicos o atléticos como los juegos de mesa o estrategia para poder darse una idea de todo lo que se involucra y se aprende en éstos. A continuación se menciona una pequeña explicación de los primeros juegos olímpicos.

Olimpia, antiguo emplazamiento de los juegos olímpicos que celebraban los griegos cada cuatro años. Olimpia estaba situada en un valle de la región de Élide, en el noroeste del Peloponeso, a través del cual fluye el río Alfeo. En la antigüedad no era una ciudad, sino un santuario, con edificios relacionados con la celebración de los juegos y la adoración de los dioses. Considerado un lugar sagrado, contenía muchos tesoros del arte griego, como templos, monumentos, altares, teatros, estatuas y ofrendas de bronce y mármol. El Altis o recinto sagrado, era un espacio plano de aproximadamente 200 m de largo por casi 177 m de ancho. Contenía los principales monumentos religiosos y edificios relacionados con la administración de los juegos.



El templo más célebre era el de Zeus, dedicado al padre de los dioses. En este templo se encontraba la estatua de Zeus, en oro y marfil, creada por el escultor ateniense Fidias hacia el 430 a.C., considerada una de las siete maravillas del mundo. El siguiente templo en importancia fue el Heraion. Dedicado a Hera, la esposa de Zeus. En este templo, probablemente el edificio dórico más antiguo conocido, estaba la mesa en la que se colocaban las guirnaldas preparadas para los vencedores de los juegos. Los edificios de ofrendas incluyen una fila de doce tesorerías y el Filipeion, un templo





jónico circular edificio den el siglo IV a.C. por Filipo II, rey de Macedonia. Fuera del Altis, en el este, estaban el estadio y el hipódromo, donde tenían lugar las competiciones; en el oeste se encontraban la palestra o escuela de lucha, y el gimnasio, donde todos los competidores tenían que entrenar por lo menos un mes antes de los juegos.

2.3.1 EL JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO

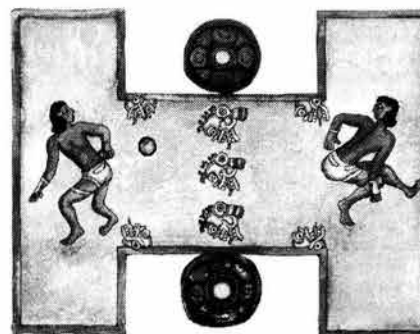
Según las evidencias arqueológicas, iconográficas y etnológicas, no existía un solo tipo de juego, sino varios, muy distintos y probablemente antagónicos. La mayoría de estos juegos nunca conocieron una historia o trayectoria tan larga y rica como el tlachtli o ulama, como se llama ahora.

Este juego, que se practica todavía en ciertos pueblos de Nayarit o de Sinaloa, tiene una antigüedad que alcanza por lo menos los últimos siglos antes de nuestra era y se supone que su origen podría encontrarse entre los olmecas; el descubrimiento reciente de bolas de caucho en el cerro Manatí indica que esta sustancia era ya conocida entonces. El tlachtli tiene así una existencia de más de dos milenios, a pesar de los cambios y acontecimientos que constituyen la historia de México.

Lo más importante es que el tlachtli se practicaba en una cancha elaborada de una forma muy particular. Cada cancha incluye ciertos elementos permanentes, que son un pasillo estrecho y largo entre dos estructuras laterales. En casi todos los ejemplos conocidos, salvo algunos en Chichén Itzá y Amapa, las estructuras laterales están compuestas por un talud más o menos inclinado que culmina en su parte superior en una cornisa que puede alcanzar varios metros de alto.

El número de jugadores del juego de pelota prehispánico, según las fuentes históricas, era de entre uno y siete, y había distintas modalidades; los jugadores acordaban antes de comenzar el juego con qué parte del cuerpo debía ser golpeada la pelota; si el convenio era roto, se consideraba falta y se anotaban puntos menos para el jugador que la cometía.

El juego de pelota es uno de los rasgos culturales, entre otros, que permitió definir el área cultural conocida como Mesoamérica; hoy en día se sabe que hay más de 1200 canchas en donde se practicaba.¹¹



11. México Antiguo, Ed. Raíces, S.A. de C.V. INAH, pág. 37

2.4 LOS JUEGOS DE MESA

Existen diversos tipos de juegos de mesa, y la mayoría de ellos utiliza dados, ya sea uno o más. Los juegos de dados tienen en común la utilización de pequeños objetos con forma de cubo, por lo general de hueso o de plástico y con varias caras marcadas. La forma más común de marcar el dado consiste en numerar las caras con puntos, del 1 al 6. Los puntos están dispuestos de tal modo que las caras opuestas siempre suman siete.

Uno de los juegos más conocidos de dados es el cubilete y las seis caras de los dados de póquer están marcadas como las cartas: as, rey, dama, valet (o joto), diez y nueve. Los dados se tiran con la mano o con un cubilete, y la suma total de los puntos que aparecen boca arriba determina el valor de la tirada.

Otro de los juegos de dados más popular es el crap, de origen anglosajón, al que se juega con dos dados. El jugador hace una apuesta en la que le siguen dos o más contrincantes. Si la primera tirada suma 7 u 11, gana; pero si suma 2, 3 o 12 pierde. En cualquiera de los dos casos se repite la apuesta y la tirada. Cuando la tirada suma 4, 5, 6, 8, 9 ó 10, ese número se convierte en la puntuación del jugador y éste sigue tirando hasta que consigue la misma puntuación o saca un 7. Si consigue hacer la misma puntuación, el jugador gana, pero si saca un 7, el jugador pierde tanto la apuesta como el turno.

El objetivo del póquer de dados, que se juega con cinco dados, es conseguir una jugada en tres o menos tiradas. Existen diversas variedades de póquer, entre las que se incluye el mentiroso. En esta modalidad, el jugador no muestra el resultado a los contrincantes, pero les indica su valor real o un valor falso con el fin de engañarles antes de terminar la jugada.

Los dados se emplean también en juegos tan populares como el backgammon y el parchis. Asimismo, hay dados de más de seis caras, algunos con veinte o más, muy utilizados en juegos de rol.

Los dados se han usado desde la antigüedad y probablemente tiene su origen en Asia. Los más antiguos se descubrieron en las tumbas sumerias de Ur (III milenio a.C.) En numerosos ajuares funerarios egipcios se encontraron dados marcados con puntos, y la literatura griega y romana contienen multitud de alusiones a los juegos de dados. Muchas antiguas culturas jugaban con dados fabricados con husos de animales, semillas de frutas o cerámica.

Otros tipos de juegos de mesa son los que no usan dados, sin embargo estos son muy pocos. Tal es el caso de los juegos con cartas como la baraja en la que existen diversos tipos de juegos como: el póquer, la viuda, la canasta, ochos bigochos, etc. Hay una infinidad de tipos de juegos que se pueden hacer con la baraja.

Existen otros tipos de juegos más complejos que también usan cartas, sin embargo éstas no son tan sencillas como la baraja, la cual solo utiliza números y diferentes figuras, estos otros tipos de juego contienen más



información en una o ambas caras e involucra ya decisiones más complejas de los propios jugadores en cada una de las jugadas que se efectúan durante el juego.

Hay diversos tipos de juegos de cartas como son el Magic, y otros muy similares que tienen licencias como la de Star Wars, Pokémon, The Lord of the Ring, etc. Y todos ellos muy elaborados y con diferentes y emocionantes estrategias de juego.

2.4.1 El Juego de la Oca

Historia

El juego nació hace unos cuatrocientos años en Florencia y, desde Italia, fue extendiéndose con el paso del tiempo por toda Europa.

Desde sus orígenes, muchos han sido los artesanos y artistas que han ilustrado numerosos tableros. Podemos decir que cada momento histórico se ha llegado a ver representado por este juego, e incluso se editó un libro en el que se explica la historia de Francia a través del *Juego de la Oca*.

La estructura y reglas del juego no han cambiado desde entonces: el tablero de juego consiste en una espiral que gira sobre sí misma hacia el interior formando casillas. Cada una de éstas lleva un número y una ilustración.



Desarrollo

Los jugadores, que pueden ser muchos, inician la partida desde la casilla número 1, y van moviendo sus fichas respectivas avanzando tantas casillas como les haya marcado el dado que han tirado previamente. El juego lo gana el jugador que llegue primero a la casilla 63: el jardín de la oca. Cuando se cae en una de las casillas en las que hay dibujada una oca, se avanza hasta la próxima oca y se realiza otra jugada. Pero en el camino también se encuentran obstáculos: la posada (casilla 19), un turno sin jugar; el pozo (casilla 31), no se puede jugar hasta que no pase otro jugador; el laberinto (casilla 42), se retrocede a la 30; la cárcel (casilla 56), dos turnos sin jugar; la calavera (casilla 58), se vuelve a la casilla número 1, por lo tanto a empezar el recorrido. El juego de la oca tiene una estructura tan sencilla que ha dado lugar a multitud de variantes.

Elementos para el juego

El juego de la oca es un juego de mesa en el que cada jugador avanza con su ficha plástica por un tablero hecho de cartón formado por 63 casillas, entre las cuales hay dibujada una oca cada cuatro o cinco casillas. Se utilizan dos dados de plástico de 6 caras cada uno.

2.4.2 El Dominó

Historia

El dominó es un juego para dos y hasta 4 jugadores, en el que se emplean 28 fichas rectangulares y planas, que pueden ser de marfil, hueso, plástico o madera. Las fichas reciben el nombre de dominós. Aunque este juego tiene su origen en la China antigua, no llegó a Europa hasta el siglo XVIII. Las primeras fichas fabricadas en Europa eran de marfil y ébano. El nombre del dominó responde tal vez al parecido de las fichas con la homónima túnica blanca de capucha negra, que se utiliza como disfraz. Cada ficha está dividida en su mitad por una raya o muesca y lleva una combinación de puntos en cada uno de sus extremos.

Desarrollo

La modalidad de dominó más popular contiene una ficha blanca y las demás se numeran en orden descendente a partir del seis doble, es decir, 6-6, 6-5, 6-4, 6-3, 6-2, 6-1, 6-0, 5-5, 5-4, 5-3, 5-2, 5-1, 5-0, y así sucesivamente, hasta el 0-0. Antes de comenzar la partida se colocan las 28 fichas boca abajo y se mezclan debidamente. Cada jugador toma una ficha. El jugador que saca la ficha más alta comienza la partida o bien después de que cada jugador tome sus siete fichas, el que tenga la doble 6 o mula de 6, será el que iniciará la partida. Los jugadores colocan sus fichas de pie y vueltas hacia ellos, de manera que su oponentes no puedan verlas.

El primer jugador coloca una ficha boca arriba sobre la mesa. El segundo jugador debe colocar a continuación una ficha cuya puntuación coincida con cualquiera de las dos puntuaciones que figuran en los extremos de la primera ficha. El siguiente debe colocar una ficha que coincida con cualquiera de las dos puntuaciones situadas en los extremos de la mesa. Las fichas dobles, es decir, las que tienen el mismo número de puntos en los dos extremos, se colocan a caballo (en cruz) en la hilera de fichas. En algunas variantes de este juego, la ficha doble abre nuevas vías para la colocación de otras fichas. El jugador que no puede poner ficha en ninguno de los dos extremos pierde su turno, que pasa al siguiente jugador. Cuando no se han repartido previamente todas las fichas, el jugador que no puede poner toma una ficha del montón y puede llegar a agotarlo, si lo desea, aunque pueda colocar ficha. Esta puede ser una buena estrategia, especialmente cuando el contrincante está bloqueado. El juego continúa hasta que uno de los jugadores consigue colocar su última ficha o hasta que ninguno de los jugadores pueda colocar ficha. En este último caso gana el jugador al que le queden menos puntos en la mano, o en caso de empate a puntos, al que le queden menos fichas.

Elementos para el juego

Son 32 fichas las que se utilizan en el dominó y el material más común de lo que están hechas es el plástico, aunque como se mencionó anteriormente, se han hecho de marfil o ébano.

2.4.3 El Ajedrez

Historia

Existen similitudes entre el juego moderno del ajedrez y un juego indio llamado Chaturanga, que data del siglo VI. La mayoría de los historiadores coinciden en ubicar el origen del ajedrez en la India en el siglo VII. La era moderna del Ajedrez, puede ser ubicada en el siglo XV, donde las piezas obtuvieron la forma que tienen actualmente. El primer analista serio del juego fue el español Ruy López de Segura (siglo XVI) quien en 1561 describió las reglas que aún se usan. El primer reglamento impreso fue publicado por Francois Philidor con el título "Analyse du jeu des echecs" (1749), que fue traducido a muchos lenguajes y ayudó a la difusión del juego.



El alemán Adolf Anderssen (1818-1879) fue el ganador del primer torneo mundial de ajedrez, realizado en Londres en 1851. El primer campeonato de ajedrez en el nuevo mundo se realizó en Nueva York en 1857, el ganador fue Pul Morphy, originario de Nueva Orleans, él tenía tan solo 20 años cuando ganó el campeonato.

Muchas autoridades de ajedrez dan a José Raúl Capablanca (Cubano) el honor de ser considerado como el mejor ajedrecista de toda la historia. Otros expertos le dan a Bobby Fischer el título de mejor ajedrecista. A los 15 años Fischer se convirtió en el campeón mundial más joven de la historia, título que ganó después de que a los 14 años obtuvo el título norteamericano. Su primer campeonato mundial lo obtuvo en 1972 al derrotar al soviético Boris Spassky, título que le duró solo hasta 1975. Desde ese año y hasta 1985 Anatoly Karpov originario de Rusia mantuvo el título, en este año, 1985, su compatriota Gary Kasparov lo derrotó, manteniendo el título hasta nuestros días.

Desarrollo

El tablero para el juego de ajedrez consiste en un cuadrado dividido en 32 casillas, 8 filas y 8 columnas, de cuadros alternativamente negros y blancos. El tablero se coloca de tal manera que la esquina inferior derecha sea blanca.

Cada jugador utiliza 16 piezas, uno utiliza piezas blancas y el otro piezas negras: 8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, 1 reina y 1 rey. Las piezas se colocan de la siguiente manera: Los peones en la segunda fila, las torres en ambas esquinas en la primera fila, los caballos junto a las torres, los alfiles junto a los caballos, La reina en el cuadro correspondiente a su mismo color y el rey en el cuadro restante.

Los movimientos básicos del ajedrez pueden ser aprendidos en pocos minutos. El juego consiste en dos armadas enfrentadas en el tablero, el objetivo es capturar al rey del oponente, sin dejar que se capture el propio.

Cada pieza tiene una personalidad y movimientos diferentes. La reina es la pieza más poderosa, mientras que el peón es la más débil. Algunos autores le asignan ciertos valores numéricos a las piezas: 9 a la reina, 5 a la torre, 3 al alfil y al caballo, 1 al peón, y el rey sin valor alguno.

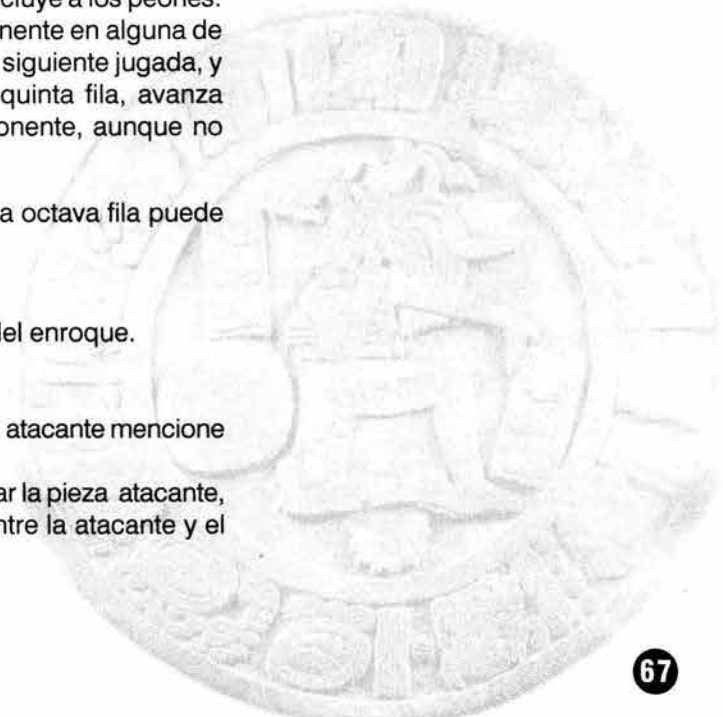
Se come o captura una pieza cuando una pieza se mueve a la casilla ocupada por una pieza del oponente, estas capturas solo pueden realizarse siguiendo los movimientos naturales de las piezas. Existen tres jugadas especiales en el ajedrez:

1.- Enroque: es un movimiento que incluye al rey y a una torre. Se puede realizar sólo una vez por cada jugador, cuando: (1) no se ha movido el rey o la torre, (2) el rey no está en jaque, y no lo estará al final del movimiento y (3) los espacios entre la torre y el rey están vacíos. El enroque consiste en mover el rey dos casillas hacia donde está la torre, y colocar la torre en el espacio inmediato hacia el centro del tablero.

2.- Comer al paso originalmente es una jugada que incluye a los peones. Cuando un peón llega a la quinta fila, y un peón del oponente en alguna de las dos columnas adyacentes avanza dos casillas, en la siguiente jugada, y sólo en la siguiente jugada, el peón que esta en la quinta fila, avanza diagonalmente a la sexta, capturando el peón del oponente, aunque no pise la misma casilla.

3.- Peones en la 8va. Fila: cuando un peón llega a la octava fila puede ser convertido en cualquier pieza, excepto un rey.

- Las piezas blancas siempre juegan primero.
- Sólo se mueve una pieza por turno, a excepción del enroque.
- Sólo una pieza puede ocupar cierta casilla.
- Se debe mover una pieza cada turno.
- Cuando el rey se ve amenazado es necesario que el atacante mencione la palabra "jaque".
 - Se debe proteger al rey del jaque (ataque) al capturar la pieza atacante, mover el rey de esa posición o interponer una pieza entre la atacante y el rey.





- Las capturas no son obligatorias.
- El caballo es la única pieza que puede saltar otras piezas.
- El rey nunca es capturado; es forzado a caer en jaque mate, en ese punto el juego termina. Se denomina jaque mate cuando el rey está siendo amenazado y no hay posible movimiento para evitar estar en jaque.
 - Está permitido rendirse.
 - Se acostumbra en ciertas situaciones terminar un juego por "mate forzado" cuando se enfrentan dos torres y un rey contra un rey sólo, una reina y un rey contra un rey sólo, un caballo, un alfil y un rey contra un rey sólo y dos alfiles y un rey contra un rey sólo.
 - Es posible llegar a un empate, llamado "tablas" cuando: (1) ambos jugadores llegan al acuerdo de empatar, (2) ningún jugador tiene la posibilidad por falta de piezas de realizar un jaque mate, (3) el rey del oponente está a salvo pero no puede moverse, (4) se ha repetido tres veces la misma posición de las piezas en el tablero y (5) ningún jugador ha capturado una pieza, o movido un peón en 50 jugadas consecutivas.

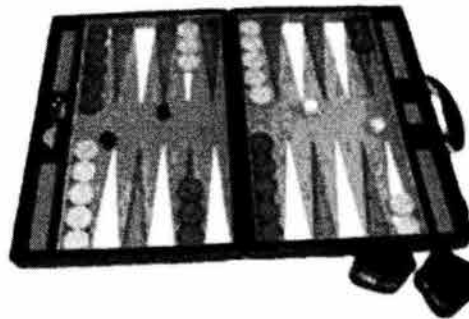
Elementos del juego

El tablero de ajedrez puede ser de cualquier material siempre y cuando conserve las mismas características. Al igual que el tablero las fichas pueden ser de cualquier material, comúnmente se utilizan las de plomo, plástico, y madera aunque se han utilizado otras como de cerámica, piedra, etc.

2.4.4 El Backgammon

Historia

El registro más antiguo de este juego indica que se originó en Mesopotamia. Reliquias obtenidas en excavaciones y referencias literarias de la época indican que también se llegó a jugar el juego en Grecia, Roma, Persia, y el lejano oriente. Los romanos llamaban al juego "Tabula" haciendo referencia al tablero con el que se juega. Cuando los romanos invadieron Bretaña, el Tabula fue con ellos. El Tabula se jugó a lo largo de toda la Edad Media. Surgieron pequeñas variaciones a lo largo del territorio europeo, en Italia lo llamaban "Tabola Reale", en España "Tablas Reales" y en Francia "TricTrac".



A principios del siglo XVII en Inglaterra el desarrollo del juego llegó a formar las reglas que existen actualmente. El nombre de Backgammon comenzó a usarse en 1645 combinando las palabras del inglés antiguo

“back” (atrás) y “gammen” (juego) refiriéndose a la jugada que regresa las fichas al centro del tablero. El backgammon continuó siendo un juego aristocrático hasta que en 1743 Edmond Hoyle escribió y publicó las reglas del juego, las cuales solo han sido modificadas una vez en 1931. Es un juego que combina la suerte y la estrategia.

Desarrollo

El Backgammon es un juego para 2 personas, aunque en algunos casos se acostumbra jugar en equipos, aunque se respetan las mismas reglas. Las fichas, blancas y negras (o cualquier par de colores distintos) se llaman también piedras u hombres. Se colocan en el tablero dividido a la mitad, llamadas tabla de entrada, y tabla de salida, divididas por una zona central, llamada barra. Cada tabla (de entrada y de salida) esta formada por 12 triángulos alargados llamados puntos, el objeto del juego es ser el primero en mover las 15 fichas, punto a punto, desde la tabla de entrada a lo largo del tablero. El ganador se anota un punto si su oponente logró sacar del tablero al menos una de sus fichas, en el caso en el que el oponente no logró sacar del tablero ninguna ficha se cuenta doble el juego, y si el oponente tiene al menos una ficha en la tabla de entrada del ganador el juego vale triple.

Las fichas se mueven el número exacto de puntos indicado por los dados. Cuando se tiran números iguales en ambos dados, se realizan no dos, sino cuatro veces el número indicado por los dados. Los jugadores deben, si es posible, hacer los movimientos por los puntos de ambos dados, si solo uno de los números de los dados puede ser utilizado, se deberá usar el mayor. Una ficha no puede moverse a un triángulo en donde haya dos o más fichas del oponente, sin embargo si una ficha se mueve a un triángulo donde sólo haya una ficha de contrario, esta la ficha del contrario se pone en la barra (en el centro del tablero.) Los jugadores no pueden mover otra pieza mientras una propia este en la barra, esta se reingresa al juego sacándola a la tabla de entrada. Para poder sacar las fichas del tablero, y así lograr la victoria, todas las fichas deben de estar dentro de la zona de entrada del contrario.

Elementos para el juego

Un tablero dividido a la mitad hecho comunmente de madera o plástico y 15 fichas por cada jugador, éstas pueden estar hechas de plástico, madera, cerámica u otro material.

2.4.5 El Risk

Historia

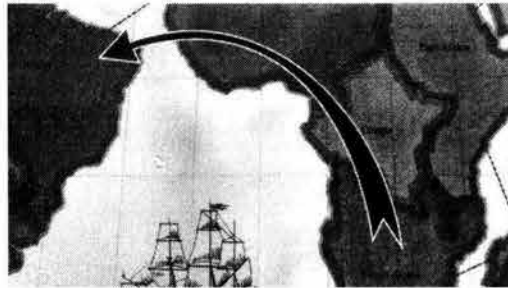
RISK fue creado en 1950 por un productor de cine francés llamado Albert Lamorisse, conocido por su película “El Globo Rojo”.

La primera edición del juego fue puesta en venta en Francia en 1975, bajo el título de “La Conquete Du Monde”. El juego fue del agrado de los ejecutivos de Parker Brothers, pero tenían dos quejas. Primero, el título que era demasiado relativo a la guerra para el mercado norteamericano de esas época. Y segundo, la suerte estaba demasiada involucrada en el juego, y



duraba demasiado. Por un poco más de un año el staff de Parker Brothers trabajó para tratar de corregir estos problemas y finalmente en 1979 fue puesto a la venta como hoy lo conocemos. Fue desde el principio un éxito.

El nombre RISK tiene una interesante historia. Parker Brothers quería que fuera para un mercado masivo sin que incluyera cuestiones militares en su título. Se sugirieron cientos de nombres, finalmente un día, un vendedor de la compañía entró a la oficina del presidente de la compañía y dijo: "¡lo tengo!". Tomó una hoja de papel de su escritorio y escribió estas cuatro letras. Cuando el presidente preguntó al vendedor como obtuvo el nombre, el simplemente comentó que eran (las cuatro letras R, I, S y K) las iniciales de sus nietos, con quienes jugaba el juego la noche anterior.



Desarrollo

En RISK, el clásico juego de estrategia, se lucha por conquistar el mundo. Para ganar, se deben lanzar temerosos ataques, defenderse en todos los frentes y recorrer continentes enteros con valentía y destreza. También se debe tener en cuenta que cuando se tenga al mundo en las manos, cualquier adversario podrá atacar y despojar a otro adversario del poder.

El juego está representado por un mapa del mundo con 6 continentes divididos en 42 territorios. Existen 6 ejércitos en miniatura; cada uno contiene 3 distintas armas militares: Infantería (vale un batallón), Caballería (vale por 5 batallones de Infantería) y Artillería (vale por 10 batallones de Infantería ó 2 de Caballería). También hay 42 cartas, una para cada territorio, cada carta lleva una insignia que corresponde a una de las armas: Infantería, Caballería o Artillería. Hay dos cartas extra, los comodines, con las tres insignias de las armas pero sin territorio. Además, hay 12 cartas con misiones secretas que sólo se emplean cuando no se quiere prolongar mucho el tiempo de juego.

En pocas palabras el objetivo del RISK es conquistar el mundo ocupando todos los territorios del tablero, para lo que tendrá que eliminar a todos los oponentes.

Elementos para el juego

Como ya se mencionó anteriormente el juego consta de un tablero con el mapa del mundo dibujado y dividido en 42 territorios, éste está hecho de cartón

2.4.6 La Baraja

Historia

La Baraja surgió con formas distintas, en diferentes épocas y culturas. Por un lado, no hay un acuerdo al respecto de esto, por otro lado no existen muchas dudas sobre el pasado religioso o adivinatorio de las mismas. La antigua baraja hindú, por ejemplo, tenía diez naipes, cada uno representando una de las diez encarnaciones de la entidad Vishnu. Esa conexión con lo sobrenatural también queda clara cuando surgen datos históricos. Catherine P. Hargrave, que en 1930 publicó su historia del juego de Cartas, dice que en el siglo XIV, los soldados sarracenos introdujeron en el Sur de Italia un Juego de Cartas llamado "naib" -que en hebreo significa "hechicería" -y que puede también haber sido el origen de la palabra "naipe" en portugués y español.

Religioso o no, cuando el naipe llegó a Europa entre los siglos XIII y XV, el placer de jugar ya existía. Las apuestas en juegos de dados (hechos en piedra y hueso) eran conocidas en varios países. El naipe se sumaba a los juegos anteriores, conquistando adeptos, ciertamente la fascinación que posee hasta hoy, sumado al casi infinito número de combinaciones matemáticas posibles encontradas en un práctico mazo de cartas, en tamaño de bolsillo.

De Oriente, fuese de China o India, llegaron a Europa numeradas las cartas numeradas y divididas en naipes. Se sabe que eran 56 cartas con cuatro figuras: El Rey, la Reina, el Caballero y el Paje. Las demás cartas eran numeradas de uno a diez y los naipes ya eran cuatro, como en las barajas de hoy, inspiradas en los cuatro naipes chinos, y no en los 10 hindúes. Fue entonces que, en Italia, surgió el primer mazo de 78 cartas, muy popular en la época, llamado Tarocci en Italia, Tarau en Francia y Tarok en Alemania.

En sus primeros tiempos, el naipe era un pasatiempo para pocos: las figuras eran elaboradas y pintadas a mano, lo que lo tornaba extremadamente caro. Entretanto, ya en el comienzo del siglo XV, los xilógrafos comenzaban a baratear la producción, después de percibir que su gran mercado estaba en la impresión y venta de naipes, que se popularizaban muy deprisa. Los naipes fueron catalogados en palos, copas, oros, y espadas en Francia, Italia y España, excepto en Alemania: allá los naipes eran la hoja, el corazón, la campana y la piña. Surgieron el naipe español y la baraja italiana de 40 cartas, hasta hoy usado aquí en Brasil para jugar truco o escoba. Surgieron también en Alemania los naipes de 36 o 32 cartas. (Del 7 al As, pasando por las figuras) que es el mismo mazo usado para el Póquer en Brasil, diferente del mazo entero usado en los Estados Unidos.

Desarrollo

Canasta

1) Las secuencias sólo pueden ser hechas del cuatro para arriba. El As sólo vale después del Rey;

2) Los tres no entran en juego normal. Los tres rojas son colocados sobre la mesa, la derecha del jugador, que deberá comprar otra carta para substituirlo. Cada tres rojo contará 100 puntos para el jugador o para el par,



desde que tenga por lo menos una canasta. Si no consigue hacer canasta, el jugador o el par perderán 100 puntos para cada tres rojos a su frente;

3) Los tres negros sólo valen para descarte. Son llamados de "tranca" y, cuando descartados, el jugador siguiente no podrá robar del pozo;

4) El pozo, que deberá quedar apilado, con apenas la carta superior visible, sólo podrá ser comprado si el jugador pudiera utilizar la carta de arriba, descendiendo inmediatamente un juego hecho con esa carta y dos de la propia mano, una de las cuales podrá ser un comodín. Ejemplo: la carta de arriba del pozo es un seis. El jugador, para comprar la mesa, deberá bajar tres seis (utilizando por lo menos dos cartas de su mano), o dos seis y un comodín, o una secuencia en que entre el seis, con o sin comodín. Lo importante es que el jugador tendrá que utilizar por lo menos dos cartas de su mano. Sólo después de justificar la compra, desciende ese juego, es que las otras cartas podrán ser incorporadas. El jugador podrá elegir si desea o no bajar otros juegos o cartas;

5) El pozo también podrá ser comprado, si la carta de arriba fuera inmediatamente colocada en su juego. Por ejemplo: el jugador tiene un juego de 8 y el adversario que lo antecede descarta un ocho. Otra hipótesis: un jugador tiene una seguida de 8-9-10 de Copas. Si el descarte de su adversario fuese de 7 o Caballero de Copas, él también podrá comprar el pozo. Si el adversario descarta la Reina de Copas y el Caballero de Copas estuviese en su mano, el jugador no podrá comprar el pozo para encajar el Caballero y la Dama.

Póquer

En los Estados Unidos se utiliza una baraja común de 52 cartas. En Brasil las cartas de valor más bajo son retiradas, de acuerdo con el número de participantes. Con cuatro participantes se utilizan las cartas del 7 al Ás; con cinco jugadores, del 6 al Ás. Aunque los grupos puedan ser constituidos de dos hasta ocho jugadores, las mesas formadas de cuatro a siete son consideradas ideales. Para cada jugador de más en el grupo, una otra carta será acrescentada. Así, si fueran seis los participantes, se incluye a cinco etc. El As es la carta más alta, pero también puede entrar en las secuencias como la más baja. Ejemplo: si el 7 está en juego, la secuencia máxima será A-R-D-V-10 y la mínima 10-9-8-7-Ás.

Los valores de juegos o manos, en orden decreciente, son los siguientes:

1) Straight Flush: cinco cartas del mismo naipe, en secuencia. El Straight Flush más alto, llamado Royal Straight Flush, es formado por As, Rey, Reina, Caballero y Diez. El menor, dependiendo de la menor carta utilizada.

2) Póquer o Cuadra: cuatro cartas del mismo valor - 4 Ases, 4 Reis etc. Entre dos ó más cuadras, ganará el que sea formado por las cartas más altas.

3) Flush: cinco cartas del mismo naipe, que no formam secuencia. Si hubiera dos o más flushes, ganará el que sea encabezado por la carta más alta.

4) Full hand, full house ó full: un término (tres cartas del mismo valor) y un par. Ejemplo: Reina, Reina, Reina, 9 y 9. Entre dos fulls ganará aquel que tenga el trío mayor.

5) Seguida, secuencia o straight: cinco cartas en secuencia, independientemente de los naipes. Entre dos seguidas, ganará la que es encabezada por la carta de mayor valor.

6) Trio o pierna: tres cartas del mismo valor. Gana la pierna más alta.

7) Dos pares: dos cartas del mismo valor, otras dos del mismo valor y una quinta carta cualquiera. Ejemplo: 10, 10, 7, 7 y As. Si dos jugadores tuviesen dos pares, ganará aquel que tenga el par mayor.

8) Un par: dos cartas del mismo valor y otras tres cartas de valores diferentes entre sí. Ejemplo: Rey, Rey, 9, 7, 6. Cuando dos jugadores tuvieran un par, ganará quien tuviese un par de mayor valor.

VARIACIONES

a) Póquer con comodín - A las cartas normales, se le acrescenta un comodín, que asumirá el valor de cualquier carta. La escala de valores de las manos es alterada, pues luego abajo del Royal Straight Flush el mayor juego será de cinco cartas del mismo valor. (Ejemplo: 4 Reyes y un comodín, valiendo como cinco Reyes).

b) Póquer miseria - La orden de valores de los juegos es invertida, ganando siempre quien tiene la peor mano. Algunos grupos juegan lo que se llama "Quien reparte, manda", esto es, el juego varía a cada mano, de acuerdo con la voluntad del distribuidor, que deberá anunciar, con respecto a las cartas, qué modalidad desea jugar.

Elementos para el juego

Como se mencionó anteriormente, cada tipo de juego tiene diferente estilo de juego y número de cartas con el que se juega. Comunmente se utilizan barajas hechas de cartón, aunque ultimamente el plástico ha tomado el mercado y ya las barajas empiezan a fabricarse de PVC.

2.4.7 El Magic

Historia

En Agosto de 1993, una pequeña compañía de juegos, Wizards of the Coast Inc., lanzó al mercado Magic: El Encuentro, el juego de cartas coleccionables. Seis años después, con traducciones en mas de 11 idiomas y mas de 4 billones de cartas vendidas, Magic:El Encuentro, todavía cautiva a jugadores alrededor del mundo. Nacido del deseo de "poner mas variedad en un juego, de la que podría caber en una caja", Magic introduce a los jugadores a un mundo de diversidad infinita. Cada juego de Magic descubre una nueva combinación de cartas o estrategia, mientras los jugadores se enfrentan en un duelo con barajas armadas de entre mas de 4,000 cartas diferentes que componen el universo de Magic.



Combinando la colección de cartas con la estrategia de juegos como ajedrez, envueltos en un entorno de fantasía, Magic:El Encuentro, el primer juego de cartas coleccionables, tomo el mercado por asalto. Distribuido en tiendas de hobbies y comics por toda Norteamérica, la edición inicial de 10 millones de cartas, que se esperaba duraran 6 meses, se agotó en solo 6 semanas.

En España, Magic está presente oficialmente desde 1997, siendo en el año 2001 el mayor crecimiento en jugadores , con un panorama muy prometedor , mas de 5000 jugadores juegan al menos un torneo oficial al año. Desde el lanzamiento de Magic, mas de 100 otros juegos, usando el concepto de Juegos de Cartas Coleccionables, han surgido, dando como origen un nuevo genero de juegos.



Desarrollo

Magic: El Encuentro, o simplemente Magic, es un juego de cartas coleccionables en el que tú y tu oponente son magos rivales que luchan por el control de un plano mágico. ¡Reduce la puntuación de tu adversario de 20 a 0 antes de que él te lo haga a ti!

Cada jugador construye una baraja de al menos cuarenta cartas de su colección (para torneos son sesenta salvo se indique lo contrario), y juega con esa baraja contra la de su oponente. Cada jugador comienza barajando y robando siete de ellas. Los jugadores juegan sus turnos alternativamente. Tu turno se compone de una serie de acciones, tales como jugar cartas y atacar a tu oponente. Puedes jugar varios tipos de cartas.

Las más básicas son las tierras, que te dan la energía mágica que necesitas para poder usar las demás cartas. Las cartas de criatura representan las criaturas en juego que luchan por ti, sea atacando a tu oponente o enfrentándose a sus criaturas. Otras cartas representan hechizos que puedes lanzar para herir a tu adversario o para ayudar a tus criaturas.

La estrategia básica de Magic consiste en decidir cuándo jugar tus cartas y cuándo usar tus criaturas para atacar a tu enemigo o para protegerte. Se pueden emplear estrategias más avanzadas combinando tus cartas para

hacerlas más poderosas, decidiendo qué cartas usar en tu baraja para hacerla lo más efectiva posible.

Materiales

El Magic es un juego de cartas hechas de cartón y están envasadas en una pequeña caja de cartón, del mismo tamaño que las tarjetas. Cada caja contiene 60 cartas lo que forma un paquete individual para jugar.

2.5 LOS JUEGOS DE ROL

Existe toda clase de juegos: de cartas, deportes, estrategia, inteligencia, y otros. Todos ellos tienen cosas en común. Los juegos tienen reglas que los jugadores deben seguir. Los juegos terminan cuando un jugador o equipo de jugadores gana con las reglas. Usualmente esto significa que el jugador acabo con más dinero o con mas puntos.

Los Juegos de Rol son diferentes. No son como algún otro juego que haya jugado. Los Juegos de Rol tienen reglas, pero no como las de otros juegos. Las reglas pueden ser cambiadas o anuladas espontáneamente.

¿Qué hace tan especial y diferente al Juego de Rol de los demás?
La Fantasía, la imaginación y la improvisación.

El Juego de Rol se juega en sesiones, que suelen durar varias horas, o los días que requiera la aventura, con 5 jugadores como promedio y un Director.

En el Juego de Rol no existen tableros ni fichas para los jugadores. El tablero en este juego es nuestra imaginación, nuestro mundo imaginario, ya sea un mundo de fantasía épica (espadas y dragones), un futuro muy lejano o un presente extraño y oscuro. Las fichas son representadas por los personajes que jugamos y que viven en ese universo, que generalmente son guerreros o magos en un mundo épico; pilotos o renegados en el futuro; o detectives e investigadores en el mundo de hoy.



Así como otros juegos tienen distintos sistemas de estadística y uso de los dados. El Juego de Rol se diferencia de los demás juegos por el sistema

y por los diferentes tipos de dados que se utilizan durante la aventura. Dados especiales, no los típicos de 6 caras, sino de 4, 8, 10 y 20 caras, haciendo más dinámico o más completo el juego.

2.5.1 El Director (Narrador de la Aventura)

Además de los jugadores, existe un Director en el juego. Que es la persona encargada de dirigir e inventar las características de la aventura que se jugará. No tiene un personaje, pero será la persona que planteará las situaciones de la aventura y decidirá si los personajes (los jugadores) aciertan o fallan, si triunfan o fracasan. Puede crear una aventura corta o tan larga como lo desee y según los intereses de los jugadores, que puede ir de varias horas hasta el tiempo que se requiera para terminar la aventura. El Director es la única persona que debe conocer la historia, por lo que no podrá contarla desde el principio, sino la dará a conocer durante todo el trayecto. Además tiene la ventaja de que si los personajes terminaron la aventura, la puede continuar anexando una más o varias más según él lo crea conveniente.

El Director es quien maneja las acciones y decisiones de todos los demás personajes que no son representados por los jugadores, (animales, monstruos, ladrones, reyes, matones, etc.). Decide también como es el mundo, el lugar, el guión de la aventura y TODO lo que no sean acciones de los personajes o jugadores. Y su deber es describirle a los jugadores todas las características de los lugares a donde llegan. El Director viene a ser como un dios. Naturalmente, la historia no es manejada absolutamente por el Director, sino que es tan flexible como lo son las decisiones de los jugadores.

2.5.2 Los Jugadores

Muchas de las personas que juegan este juego no serán Directores, pero sí jugadores. Quienes asumirán los roles de los personajes centrales en la historia. El ser un personaje no requiere tanta responsabilidad como ser un director, pero sí mucho esfuerzo y concentración.

Hagamos de cuenta que somos actores de una película. A diferencia de que no seguiremos ningún tipo de guión, sino a nuestra propia imaginación. Y dependerá mucho de lo creativo que seamos para que la historia se desarrolle satisfactoriamente.

En un Juego de Rol cada uno de los jugadores toma el papel de un personaje que exista en el juego, este podría ser un guerrero, ladrón, brujo, bueno, malo, bajo, alto, etc., no importa cual. Lo siguiente será tratar de jugar lo más real posible el papel que escogimos, tratando de que el juego sea más dinámico. La vida del personaje está en las manos del jugador, por lo que él decide lo que el personaje dice y hace. Los jugadores tratarán de convertirse en su personaje y actuar de acuerdo a la forma de ser del mismo. Desde luego, cada personaje en el juego posee sus propias características



(fuerza, destreza, inteligencia, profesión, clan, distintas habilidades, etc.), que no son iguales a las del jugador, pero que le ayudan a sobrevivir en su mundo.

Por ejemplo, el jugador sabe leer, pero el personaje puede ser analfabeto, por lo tanto, si durante una partida el personaje se encuentra un pergamino o un cartel, aunque el jugador conozca lo que está escrito, el personaje no lo sabe y por lo tanto sus acciones no pueden verse condicionadas por esta información. Por ello mientras más metidos estén en la situación del personaje, mejor la van a pasar, aunque siempre se debe diferenciar entre el personaje y el jugador, lo cual resulta difícil en las primeras aventuras.

De esta manera el jugador vive su personaje, toma sus decisiones y resuelve sus acciones. Durante el juego, los jugadores deben anunciar sus decisiones en primera persona; no actúan por su personaje; son su personaje, y en eso consiste la gracia del juego. Así, la historia progresa según lo que digan los jugadores (ya sea aceptar la oferta que les dio un hombre durante el juego o rechazarla, salir del bar al que fueron o asaltarlo y ser arrestados, si se dejan iclaro!), o según lo que el Director del juego quiere que ocurra (que el hombre este mintiendo, que diga la verdad, que saque una espada y trate de matarlos, etc.). Eso sí, un Juego de Rol implica más que robar un bar o matar a un hombre, implica cruzar países, escapar de distintas ciudades, encontrar armas mágicas, buscar tesoros, resolver acertijos, y miles, miles de cosas, que dependen de la historia, y de la imaginación del Director así como la de los jugadores.

2.5.3 Los Personajes

Entre el Director y los jugadores, se va desarrollando una historia, donde los aventureros, son los personajes. Generalmente, durante la aventura los personajes forman un grupo, planteada la situación por el Director, los personajes tomarán las decisiones que crean convenientes para salir adelante, tomando decisiones siempre de acuerdo a su propio carácter. Por ejemplo, un guerrero tenderá a solucionar los problemas a golpes, mientras que un clérigo tratará de salir adelante con palabras y buenos actos.

En el juego existe una hoja especial para cada personaje, donde están registradas todas las características y habilidades del personaje, así como su apariencia, lugar de origen, hacia donde pretenden llegar, objetos y armas que tienen en su poder, etc. Las características y habilidades del personaje están medidas con base a números, que definen lo fuerte que es éste o que tan inteligente es, así como si sabe leer y escribir, o que contactos y amistades tiene en ese momento.

Siempre que un personaje decida realizar una acción donde hay poca probabilidad de éxito, deberá tirar uno o más dados y comparar el resultado con los números de su hoja, viendo así si logró o no tener éxito en la acción.

A lo largo de las aventuras que recorran los personajes, irán ganando experiencia, lo que les va a permitir mejorar sus habilidades. Y así llegar a ser mejores guerreros, ladrones, magos, etc.



Crear a un personaje es muy fácil. Esto toma solo un par de minutos para trabajarlo y darle su forma y números básicos. Lo que cuesta trabajo y es lo más complicado es hacer que el personaje tome vida, ya que se tiene que introducir uno mismo al personaje y encontrarlo lo suficientemente real y verdadero, solo así se habrá creado por completo el personaje.

2.6 EL JUEGO DE ROL EN MÉXICO

En México, el rol tiene poco tiempo de conocerse, comparado con otros juegos como los antes mencionados. Es un juego de mucha estrategia e imaginación que ha empezado a gustar mucho tanto a jóvenes como a personas ya adultas, debido al gran dinamismo y variedad de temas que maneja el rol.

Hoy en día, tanto los niños como los jóvenes, buscan juegos de interés, que despierten la creatividad y no se basen en reglas monótonas y movimientos repetitivos. El rol ha venido a romper todo este tipo de esquemas y a innovar la forma de jugar un juego de mesa. Ya que los juegos de rol no dependen de un movimiento establecido en un manual, sino de la creatividad de cada jugador de cómo interpretar un personaje con sus propias características y atributos. Lo cual, hace que cada juego sea diferente al anterior.

Debido a que los juegos de rol no son todavía muy conocidos, la competencia de entrada se basa en la parte gráfica. Dependiendo de que tanto llame la atención el juego, va a ser la facilidad con la que se pueda vender. Esto es en casi todos los productos, pero en el caso específico de los juegos de rol, todavía no existe una marca que pese tanto como en la de algunos productos, como es el caso de Coca-Cola, Nike, Yamaha, etc. Por esto, el juego de rol que tenga una excelente presentación en su envase y una excelente estrategia en el juego, podrá ser el que empiece a posicionarse con fuerza en el mercado de los juegos de mesa.

No falta mucho para que los juegos de rol sean conocidos por toda la gente en México, ya en muchos lugares, si no se ha jugado éste tipo de juegos, al menos se han escuchado comentarios acerca de estos.

El Juego de rol ha empezado a ha gustar más que los juegos de mesa tradicionales, como el turista mundial, las cartas, el ajedrez, etc., y no por el hecho de que sea mejor, sino por que es diferente a todo lo establecido hasta ahora. Es cierto, que el rol nunca podrá desplazar en su totalidad a estos juegos, pero entrará con facilidad dentro del mercado y se mantendrá ahí por mucho tiempo gracias al tipo de estrategia que maneja.

2.7 APORTACIONES DE LOS JUEGOS DE MESA AL ROL

Las aportaciones que ha recibido el juego de rol, de los diferentes juegos de mesa que existen son muchísimas, esto se debe a que el juego

de rol a logrado conjuntar perfectamente alguna diferentes reglas y habilidades que han proporcionado varios juegos a lo largo de todo este tiempo.

Muchas de estas aportaciones que proporcionan los juegos mencionados anteriormente y principalmente los juegos de rol son:

- Un interés por descubrir algo nuevo e innovador en el mundo de los juegos de mesa.
- La espontaneidad de actuar de acuerdo como se presente la aventura en el juego.
- Un análisis de cada una de las decisiones de los compañeros, para así saber cual es conveniente.
- Los retos en contra de un compañero o del mismo director del juego.
- El aceptar toda derrota como un triunfo.
- El aprender de los errores para no cometerlos en otro momento.
- También en ocasiones, trabajar en grupo cuando son muchos en el juego.
- También ocultar las verdaderas intenciones y posibles movimientos en el juego, para tratar de sorprender al contrincante.
- Aprender de los demás.
- No darse por vencidos nunca ante las adversidades
- Anticipar la jugada del otro jugador
- Una buena convivencia como buenos amigos y entender que esto sólo es un juego

2.8 ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA

La competencia gráfica que existe en los juegos de rol, ya sea por una muy buena ilustración a color que no solo muestra una imagen estática, sino que por el contrario, ésta te invita a crearle una historia gracias a la expresión que contiene o bien, a una excelente fotografía editada y retocada en cuanto a su diseño para hacer innovador el envase o el mismo juego, son algunas de las variantes que presentan los juegos de rol, lo que hace realmente difícil la competencia gráfica entre éstos juegos, ya que únicamente se da entre ellos, porque los juegos de mesa tradicionales no tienen mucho interés en mostrar una nueva imagen gráfica que pese en la competencia para llamar la atención, así mismo, tampoco tratan de que el contenido sea innovador y no haya sido visto antes.

Actualmente la mayoría de los productores de juegos de mesa, se interesan más en saber que películas o caricaturas son las que tienen más audiencia en ese momento y prefieren comprar la licencia de éstas para poder presentar en el envase la fotografía o dibujos de moda, presentando el mismo tipo de juego con la diferencia de que si antes era de Dragon Ball, ahora es de Pokémon.

Entre los juegos de rol, la competencia gráfica es muy fuerte, existen más y de mejor calidad que los juegos de mesa tradicionales, tal es el caso de los más conocidos como Dungeons & Dragons, Vampire, Mage y algunos otros que se están dando a conocer. Los juegos de rol en México son



pocos y la gran mayoría en inglés. Por ello es interesante analizar que un juego de rol mexicano, totalmente en español puede llegar a tener preferencia que los extranjeros. Y si a esto le añadimos que el juego este bien realizado, con una muy buena imagen gráfica y además la estrategia del juego es interesante e innovadora, seguramente no tendrá muchos problemas para poder posicionarse en el mercado con facilidad.

2.9 CONCLUSIONES CAPITULARES

Desde que nacemos hasta que morimos, siempre hemos tenido necesidad de hacer algo. El ser humano por naturaleza es incapaz de permanecer inmóvil. Incluso cuando dormimos nos movemos en muchas ocasiones durante la noche.

El juego ha sido por mucho tiempo una muy buena forma de descargar algunos de los sentimientos que nos afectan, como el enojo, la tensión, el estrés, por mencionar unos cuantos. Desde que el ser humano nace siempre ha jugado. Se puede divertir con un simple pedazo de madera y esto es gracias al desarrollo mental y a la creatividad. Por lo mismo cada día hay mayor demanda de juegos más creativos y con mejores estrategias que los que ya existen.

El Rol es un juego algo nuevo para México, ésto si lo comparamos con Europa o Estados Unidos en donde el juego de rol lleva ya muchísimos años en su mercado. Por ello creo conveniente desarrollar un juego que sea mexicano y sencillo de comprender para la gente de aquí ya que el juego siempre será una excelente forma de convivir con la demás gente, además de enseñarnos a desarrollar nuestras actividades motrices y a mejorar nuestro razonamiento para crear o recrear algo en nuestra mente o fuera de ella.

Otra cosa importante y que se debe de explotar, es que no hay competencia directa con el juego de rol que pretendo crear ya que los juegos extranjeros llegan muy complejos en cuanto a que no traen tablero ni fichas para jugar. Esto se debe a que en esos lugares el nivel de juego ya es muy alto y solo necesitan dados y una hoja para jugar, y obviamente una gran imaginación y creatividad, que es el objetivo final de los juegos de rol, sin embargo aquí en México es conveniente empezar de cero y llevar a la gente poco a poco a este nuevo estilo de juego.

Para concluir quiero mencionar que si el juego no existiera, nuestra sociedad carecería de iniciativa, de coraje, de ambición, de alegría y felicidad, sentimientos que el juego nos ayuda a desarrollar, y seríamos víctimas de la monotonía de las actividades diarias del mundo actual.





CAPÍTULO 3

CULTURAS MESOAMERICANAS

3.1 INTRODUCCIÓN

México y Centroamérica son la cuna de una de las civilizaciones más importantes en el mundo.

Los restos materiales que conforman su patrimonio arqueológico son el producto de miles de años de desarrollo humano. Desde hace aproximadamente 40 mil años se inició el largo camino de la civilización en nuestro continente, un proceso que comprende la aparición de cazadores y recolectores, la domesticación de plantas y el surgimiento de culturas asombrosas que dejaron como muestra de su desarrollo las grandes ciudades del México antiguo.

Las ciudades del México antiguo no sólo fueron grandes conglomerados. En ellas, la organización social alcanzó formas singulares y complejas que dieron lugar a espacios arquitectónicos y manifestaciones artísticas que se unieron con las prácticas religiosas y la vida de sus habitantes. Ahí se desarrollaron la ciencia y las artes, la escritura y la astronomía, la medicina y la tecnología agrícola, las matemáticas y la cuenta del tiempo.

Por ello si no conocemos los rasgos, la ideología y la cosmovisión del México antiguo no podremos entender y valorar una civilización que, en esencia, establece diferencias con los esquemas culturales y científicos de Occidente.

3.2 LA CULTURA MAYA

La hipótesis mayor aceptada es la del primer grupo maya que llegó a las tierras altas de Guatemala alrededor de 2600 a. C. y posteriormente se diversificó en varios grupos que paulatinamente ocuparon toda el área antes ya mencionada.



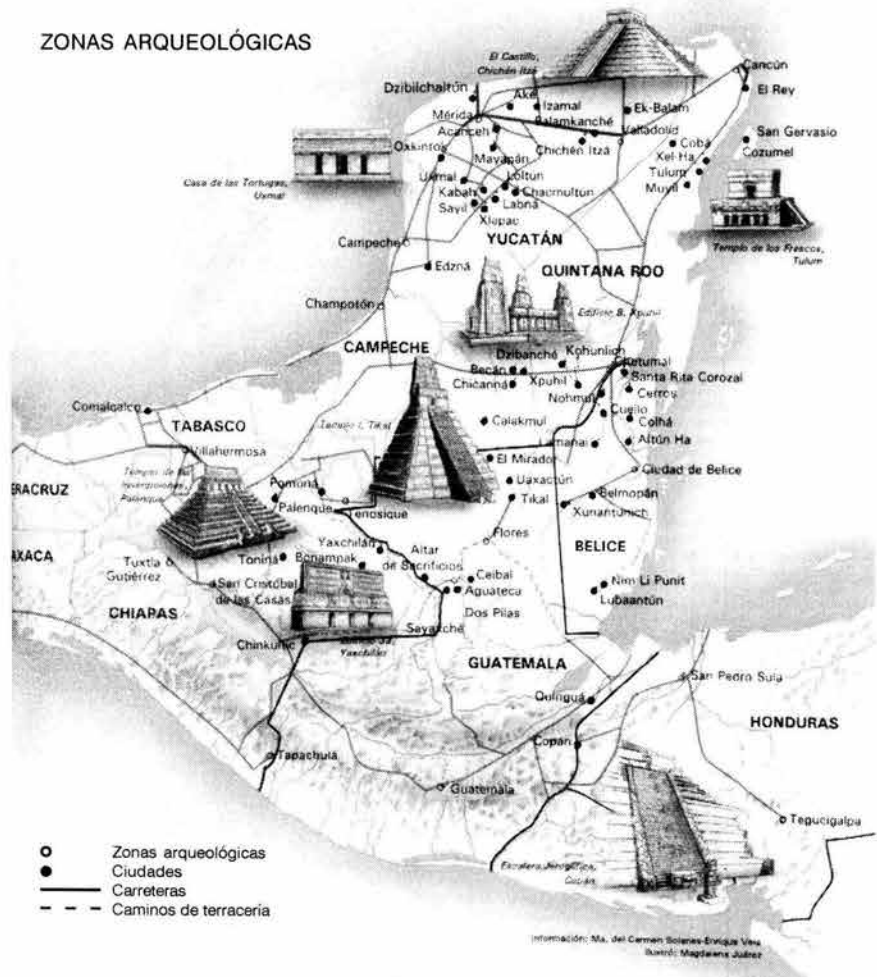


La historia maya se divide en tres grandes periodos:

- 1- Preclásico de 1500 a. C a 292 d. C.
- 2- Clásico de 292 a 900 aproximadamente.
- 3- Posclásico de 900 a 1527

Los Mayas fueron una de las más brillantes y poderosas culturas conocidas de Mesoamérica; su civilización se extendió por un período de tres mil años. Dominaban un lenguaje escrito, eran hábiles arquitectos, arriesgados comerciantes y talentosos artistas. La civilización maya se extendió por el sur de Yucatán, parte de Guatemala y Honduras entre los siglos III y XV. Los mayas no constituían un estado unificado, sino que se organizaban en varias ciudades-estado independientes entre si que controlaban un territorio más o menos amplio. Tampoco hablaban una única lengua. Los Mayas vivieron en una civilización que desarrolló una cultura que floreció en lo que hoy es Guatemala, Belice, partes de México, Honduras y El Salvador. Mientras que los europeos vivían en una época de oscuridad. Los Mayas sobrevivieron seis veces más tiempo que el Imperio Romano, y construyeron más ciudades que los antiguos Egipcios.

ZONAS ARQUEOLÓGICAS



Los mayas eran pacíficos y vivían organizados por tribus en ciudades y pueblos que se confederaban sin un soberano común que ejerciera el poder. La tierra era propiedad común, distribuida por el cacique de la tribu. Adoraban divinidades astrales y siderales, a las que ofrecían sacrificios animales y humanos. El arte maya, cuya cronología aún se discute, ofrece en todas las regiones donde se encontraban: monumentales edificios de piedra, imponentes pirámides, templos y palacios recubiertos de elaborados relieves, pinturas murales, esculturas y ricas cerámicas. Vivieron en una sociedad agrícola y poseían un sistema religioso bien desarrollado que veneraba al cosmos. Las dinastías reales tuvieron gobernantes que promovieron la construcción de los magníficos templos y centros ceremoniales que aún hoy en día siguen en pie.

3.2.1 La organización social y política de los mayas

Los mayas estaban divididos en clases sociales muy bien definidas. En lo más alto de esta jerarquía se encontraba el gobernante, un representante de dios en la tierra que gobernaba y que decidía cuándo había que hacer la guerra o pactar la paz; regía en el comercio y las alianzas maritales. Este gobernante era apoyado por la casta sacerdotal, la nobleza y sus guerreros. Sólo el gobernante o sus sacerdotes estaban autorizados para realizar las ceremonias religiosas en los templos.

Otro grupo en la estructura social eran los arquitectos, quienes estaban por encima de los escultores, los ceramistas y otros artesanos, los campesinos, sirvientes y esclavos, que eran los de menor categoría. Los soldados eran importantes en tiempos de conflicto, de otra manera estaban más abajo que los arquitectos y comerciantes en la escala social. La mayoría de los mayas eran campesinos que sostenían a una minoritaria clase dominante con sus cosechas de maíz, frijol y otros vegetales. Hay evidencia de que usaban el sistema de desmonte y quema para preparar los campos de labranza, exactamente como lo hacen sus descendientes hoy. También usaban la irrigación en zonas áridas, levantaban diques y preparaban terrazas en los terrenos altos. La dieta de los mayas se complementaba con la caza de animales salvajes, peces, frutas, semillas y miel que se obtenían de la selva. La economía dependía además del comercio, los mayas eran comerciantes por excelencia que hacían trueque con pescado, miel, conchas, obsidiana, jade, cerámica, sal, cacao, plumas, pedernal y algodón. Sus rutas mercantiles seguían el curso de ríos importantes en el área y las costas del Golfo de México, el Caribe y el Pacífico. Su imperio comercial se extendía desde América Central hasta el centro de México y posiblemente más allá de esas fronteras.

3.2.2 El comercio maya

Debido a las marcadas diferencias que presentan las distintas regiones del área maya, los recursos naturales eran muy variados. Como dijimos, para las necesidades básicas de las poblaciones cada región sólo era





parcialmente autosuficiente. No faltaban maíz y frijol en ninguna ciudad, ni tampoco madera y palmas para construir las chozas, pero ciertos productos sólo se obtenían en determinados medios geográficos. De ahí el nacimiento de un intenso comercio interior dentro del área global y de un comercio exterior con pueblos no mayas. Este se realizaba por vías terrestres (simples veredas o caminos de piedras), fluviales (aprovechando los grandes ríos en sus tramos navegables) y marítimas (alrededor de toda la península de Yucatán, desde Tabasco hasta América Central). Se conocen algunos de los grandes mercados en los que negociaban los mercaderes mayas en el litoral de Tabasco, Campeche, Yucatán, Honduras: Potonchan, Xicalango, Chahuaca, Itzamkanac, Cachi, Conil, Nito, Nato; Zinacantan en las tierras altas de Chiapas; Xoconusco en la costa del Pacífico. Gran parte del comercio se efectuaba por trueque, sobre todo el comercio local, en que eran los productores mismos los que se encontraban para intercambiar productos. Pero se usaban algunos artículos como moneda: en primer lugar, las almendras de cacao; luego, las cuentas de jade, ciertas conchas marinas de color rojo, y, en época tardía, cascabeles y hachas planas de cobre.

De Yucatán se exportaban principalmente sal, cera, mid, maíz, frijol, pescado (seco, salado y asado), algodón (mantas sobre todo), henequén, copal, pedernal y plumas de aves acuáticas. Guatemala exportaba maderas preciosas, pides, plumas de quetzal, copal, liquido ámbar, jade, turquesa, basalto, polvo volcánico y obsidiana. De las costas del golfo Atlántico y del océano pacífico salían cacao y hule (caucho). De las tierras altas de Chiapas, pieles, anil, cobre, vainilla, plumas de quetzal, ámbar, almagre. De Honduras, cacao y vasos de alabastro. El área maya importaba del centro de México, costa del Golfo, Oaxaca y América Central: objetos de jade, cristal de roca, obsidiana, cobre y oro, cerámica y esclavos.



Tikal, compleja red comercial.

Tikal fue la más grande y compleja de todas las ciudades mayas, en ella parece resumirse la esencia de esa cultura. En sus monumentales conjuntos, llamados acrópolis por los arqueólogos, y espaciosa plaza, se encuentran una gran cantidad de edificios, estelas y otros tipos de vestigios sin parangón en el área maya. Esta ciudad albergaba a miles de habitantes y se extendía por decenas de kilómetros.

3.2.3 La organización del trabajo

Los mayas fueron básicamente agricultores, y su principal cultivo, el del maíz. La técnica empleada en la actualidad por los campesinos mayas, y que se supone debió de ser también la de sus antepasados precortesianos, es la llamada “de roza”, consistente en cortar y quemar el monte antes de sembrar. En los últimos años se ha puesto en dudas la aplicación de tal técnica antes de la llegada de los españoles, por lo que implica en cuanto a extensión de los terrenos cultivables (la técnica “de roza” agota rápidamente los suelos y obliga al campesino a desplazarse cada dos o tres años en busca de otras tierras), dispersión de la población (mas difícilmente controlable por un gobierno centralizado) y limitación del tiempo “libre” que el maya hubiera dedicado a las obras de construcción en los centros ceremoniales (pese a algunos autores, el campesino, con el sistema de roza, aun en la actualidad, en que cuenta con instrumentos de metal, hachas, machetes, azadones para apeaar los árboles, cortar la maleza y arrancar plantas y yerbas, debe dedicar todo su tiempo al cultivo).

También seguían siendo cazadores, hallando en selvas, montes, litorales y orillas de esteros gran cantidad de animales: tapir, venado, jaguar, puma, pecarí, mono, conejo, pizote, tepezcuintle, aguti, armadillo, quetzal, guacamaya, papagayo, loro, garza, tucán, pavo de monte, faisán, cojolito, perdiz, codorniz, paloma, pato, tortuga, manatí. Cazaban con lanzas, dardos arrojados, arcos y flechas en épocas tardías, cerbatanas, hondas y trampas. Utilizaban perros para ciertas cacerías, así como ardides de caza.

La gente común y los esclavos se encargaban de la obtención o producción de todos los bienes materiales mediante el cultivo, la recolección, la caza, la pesca, la domesticación y una industria artesanal. La división de estas actividades según el sexo regia tradicionalmente. Algunas de ellas se llevaban a cabo en forma colectiva, tales como la tala y quema de monte, la cacería mayor, la construcción de las casas, etc. Ciertos cultivos especializados (cacao, henequén, algodón, hule) estarían posiblemente a cargo de campesinos que les dedicaban todo su tiempo. Existirían también pescadores exclusivamente dedicados a su trabajo para surtir el comercio interior. Los trabajos de artesanía, principalmente los mas especializados (lapidaria, plumería), implicarían asimismo operarios enteramente dedicados a su profesión. La dirección general de las labores agrícolas quedaba en manos del sacerdocio, defensor de los Conocimientos calendáricos, que fijaba la fecha de la preparación del terreno y la siembra cuando sabía que la estación de lluvias se aproximaba.

3.2.4 Los matemáticos mayas

En cuanto a las operaciones que, con su numeración, efectuaron los mayas creemos que se redujeron a simples operaciones aritméticas: adición, resta y quizá multiplicación y división. Lo asombroso es que con tales elementales conocimientos se lanzaron a realizar -y con pleno éxito- cálculos astronómicos y calendáricos.





Los signos que más frecuentemente emplearon para formar sus numerales fueron el punto y la barra, como antes que ellos lo hicieron pobladores de la costa del Golfo Atlántico, de Montealban y de la costa del océano Pacífico en Guatemala. El punto representaba la unidad y la barra tenía el valor de cinco. Para el cero, en los códices pintados, usaron un signo en forma de pequeño caracol marmó; en los monumentos de piedra, el cero recuerda una flor de 4 pétalos o la cruz de Malta, aunque generalmente solo se representa la mitad del signo.

Para cantidades no mayores de 19, se sirvieron a veces de las llamadas "variantes de cabezas", caras humanas o de animales humanizadas, en las que algún detalle media el valor numérico. En realidad, las caras son diferentes de 0 al 12, y las siguientes repiten los rasgos de las caras de 3 al 9, pero sustituyendo el mentón por una mandíbula descarnada que alude al 10, ya que este número se representa con una calavera. En algunas inscripciones que debieron tener una importancia extraordinaria, el numeral consiste en el cuerpo de un hombre o de un animal ("glifo de cuerpo entero"), en el que algún signo permite la identificación del valor numérico. Con los tres signos del sistema de puntos y barras podían escribir cantidades de magnitud ilimitada, ya que siempre era factible añadir otro numeral con valor 20 veces superior al que tendría en la posición inmediata anterior. Los signos se disponían en forma vertical (con la unidad menor en la parte inferior) y en forma horizontal (con la unidad inferior a la derecha).

3.2.5 Sus matemáticas

En lugar de diez dígitos como hacemos hoy día, el sistema matemático maya tiene 3 símbolos y la base de 20. (vigesimal). Usaban un sistema se construye con rayas y puntos como "taquigrafía" para contar. Un punto representó uno y una barra representó cinco. Debido a que la base del sistema del número era 20, se apuntaron en potencia de 20 los números más grandes. Hacemos ese en nuestro sistema decimal demasiado: por ejemplo 32 está formado por $3 \cdot 10 + 2$. En el Maya sistema, éste estaría $1 \cdot 20 + 12$, porque usaban el 20 como base. Se escriben los números de abajo hacia arriba.

3.2.6 Grandes astrónomos

Es evidente que los mayas tuvieron un enorme interés por estudiar y registrar el curso de los astros. La armonía cósmica, la recurrencia inalterable de los cuerpos celestes en su tránsito por el infinito, debieron impresionarles grandemente llevándolos a considerar que todo en la naturaleza, en la vida del hombre, en la historia de los pueblos, seguían un ritmo semejante, en que los hechos se repetían a plazos ineludibles. Su interés por la astronomía no era, por lo tanto, de carácter científico, sino que, gracias a ella, se sentían dueños de la clave del tiempo y se formaban una visión de la vida y de los acontecimientos históricos válida para la eternidad.

Su instrumental era totalmente rudimentario: dos varas o hilos cruzados cuya intersección, vista desde un punto de observación, determinaba una visual; un palo vertical en el sudo para marcar el paso del sol por el cenit; elementos topográficos en el horizonte. Algunas construcciones se hicieron con fines astronómicos (el Caracol, observatorio de Chichen-Itza; la torre del Palacio de Palenque). En varios sitios del Peten de Guatemala, la disposición de ciertos edificios (Grupo E, en Uaxactum) sugiere la intención de establecer visuales hacia puntos de interés astronómico (puesta del sol en los solsticios y equinoccios) desde un punto definido. Los templos mismos, edificados en la cima de las pirámides, ofrecían ciertas posibilidades para las observaciones, ya que estaban situados por encima del resto de las construcciones, cerros y bosques.



El Caracol

Con recursos técnicos tan elementales, los astrónomos mayas, probablemente sacerdotes especializados, lograron estudiar y precisar las revoluciones cíclicas de ciertos astros, como el sol, la luna, el planeta Venus y se supone otros planetas y constelaciones de estrellas. Para alcanzar estos resultados debieron necesitar una continua observación, un registro minucioso de sus cálculos y la transmisión de los datos de una generación a la siguiente.

Fue así como pudieron precisar la duración de la revolución lunar -29 días y medio, mas una fracción de día-; la del sol -365 días, mas un poco menos de un cuarto de día-; la de Venus -584 días, menos una pequeña fracción-. Se ha calculado que, con su corrección calendárica, su estimación del ciclo solar era más exacta que la nuestra, según el calendario gregoriano, en 1/10.000 de día. Es decir, en un día cada 10.000 años.

Precisaron también la recurrencia de los eclipses solares, estableciendo en el Códice de Dresde una tabla de predicción de eclipses que contiene 69 fechas susceptibles de coincidir con eclipses solares y cubren un lapso de 33 años. Se interesaron también por numerosas estrellas, entre ellas la Polar, cuya inamovible posición en ciclo respecto de la tierra pudieron apreciar, utilizándola, como nosotros, como guía de los viajeros y comerciantes; las Pleyades, a las que pusieron el nombre de aab, es decir, "cascabeles", por el parecido que les encontraron con los crótalos de la



serpiente de cascabel; Gi us, que llamaron ac, o sea la tortuga; y seguramente muchas más.

La determinación de las fechas de solsticios y equinoccios con las observaciones astronómicas era básica para que los sacerdotes asumieran la dirección de las labores agrícolas de acuerdo con el cambio de estaciones.

En cuanto a la posibilidad de predecir eclipses o conjunciones de ciertos astros es fácil imaginar el poder que confería al sacerdocio para atemorizar a la población, anunciándole tragedias celestes, como medio de precisión para obtener de ella mas trabajo, tributos y ofrendas con que contentar a los dioses que provocaban tales acontecimientos.

3.2.7 Los códices mayas

La civilización maya ha sido definida como una cultura literaria, aportando como prueba de ello los cerca de 4000 textos jeroglíficos que se conservan sobre piedra, cerámica, concha o hueso. Desgraciadamente los libros, tal y como los conocemos nosotros, han desaparecido en su casi totalidad. Estos libros o Códices se realizaban con cortezas de copo, una especie de higuera, que se impregnaban de goma y se colocaban en largas tiras plegadas en forma de biombo, que posteriormente se cubrían con una fina capa de cal blanca pulida sobre la que pintaban y escribían con plumas de aves o pinceles hechos de cabello humano o animal; los guardaban en cajas con tapas de madera labrada o piel de jaguar.

Se calcula que fueron miles el número de códices que existieron en el mundo maya. Actualmente sólo se conservan cuatro: el Códice de Dresde, el Códice Peresiano o de París, el Códice Trocortesiano o de Madrid y el Códice Grolier. Los pocos que todavía se encuentran en las excavaciones arqueológicas aparecen como una masa informe, pues las condiciones climáticas de la zona son muy poco favorables a la conservación del papel vegetal. Los mayores culpables de que sólo hayan llegado hasta nosotros estos cuatro libros fueron los misioneros españoles, cuyo celo evangelizador les hizo ver en ellos la obra del demonio. Inicialmente la destrucción cultural comenzó con el primer arzobispo de México don Juan de Zumárraga y, desgraciadamente, sirvió de ejemplo para la gran mayoría de misioneros.

3.2.8 Las creencias religiosas

La religión jugaba un papel muy importante en la vida diaria y todas las actividades, ya fuera de mucha o poca importancia, estaban regidas por deidades. El sacerdote, que llegó a ser una figura muy poderosa durante el Periodo Clásico, guiaba la vida espiritual de la comunidad. Se representaban ritos específicos para llamar la atención de las deidades. Por ejemplo, las mujeres en cinta visitaban el templo de Ixchel, la diosa de los alumbramientos, para ser bendecidas antes de que naciera la criatura. De hecho, las futuras madres a menudo realizaban peregrinajes a la isla de Cozumel o Isla Mujeres



en México, que se encontraba bajo la protección de esta diosa. Otros dioses regían sobre los vientos, el sol, el cielo, el maíz, la guerra y la muerte. Posiblemente la deidad más importante era el dios de la lluvia, Chac, adorado con vehemencia en toda la región. En muchos sitios arqueológicos yucatecos las esculturas de Chac, representado con una nariz larga y curva, adornan las fachadas de los templos.

La serpiente emplumada se convirtió en una deidad mayor en la península de Yucatán después de la llegada de los toltecas en el siglo X de nuestra era. Estos extranjeros guerreros provenientes del centro de México adoraban a este dios con el nombre de Quetzalcoatl. Los mayas le cambiaron el nombre a Kukulcán y dedicaron un templo al nuevo dios en Chichén Itzá. Las ceremonias rituales en honor de las deidades a veces se hacían a través de sacrificios humanos. Figuras humanas en una extraña pose reclinada sosteniendo un recipiente en su regazo pueden encontrarse en Chichén Itzá y otros sitios yucatecos. Supuestamente los personajes esculpidos en piedra conocidos como Chaac Mool recibían el corazón latiendo de la víctima sacrificada. Los cenotes, profundos pozos naturales donde fluía el agua, característicos de la península de Yucatán, eran también centros de sacrificio. Los más famosos cenotes usados para este fin se encuentran en Chichén Itzá. Junto con los hombres o mujeres sacrificados, se depositaban en el pozo ofrendas de jade, oro, cerámica y otros objetos para honrar a los dioses. Las creencias religiosas estaban íntimamente ligadas a los ritos funerarios, los cuales, en el caso de los gobernantes, eran muy elaborados.

En 1952, el arqueólogo mexicano Alberto Ruíz Lihulleur descubrió la tumba del Señor de Pakal dentro del Templo de las Inscripciones en Palenque. Su hallazgo reveló que los mayas usaban prácticas funerarias como las de los antiguos egipcios: enterraban a sus gobernantes dentro de pirámides construyendo falsas cámaras y sepultando objetos funerarios y sirvientes para que acompañaran al difunto en la vida ultraterrena. La cripta de piedra de Pakal estaba cubierta con jeroglíficos y rodeada de oro, cerámica y otras riquezas. La tapa cincelada del sarcófago pesa cinco toneladas y puede verse aún sobre la tumba, en lo profundo del corazón del Templo de las Inscripciones. Una fina máscara de jade cubre el rostro del caudillo y siete acompañantes fueron hallados junto a él. De acuerdo con los antropólogos, la máscara representaba los rasgos del personaje, los cuales se deterioraron con el tiempo. Se creía que con la máscara serían reconocidos por los señores del inframundo después de su muerte. El tamaño del tesoro enterrado y el número de acompañantes que se sepultaban junto al gobernante demostraban su importancia en vida de forma tal que los Señores lo tratarían en correspondencia en su vida futura.

3.2.9 Rituales mayas

En los centros ceremoniales, los ritos religiosos se celebraban en las grandes plazas y explanadas, en los patios, frente a adoratorios y altares al pie de representaciones de los dioses, pero es probable que los templos fuesen reservados a ritos esotéricos en que sólo participarían los sacerdotes, lo que explicaría en parte el reducido espacio interior que ofrecen.





Los ritos religiosos se llevaban a cabo en ciertas fechas determinadas, principalmente al final de cada periodo calendárico. Con frecuencia estaban precedidos por ayunos y abstinencias. Comprendían oraciones, ofrendas de frutas, legumbres, comidas preparadas, animales vivos o sacrificados durante la ceremonia. Eran usuales los autosacrificios, mediante los cuales uno mismo se sacaba un poco de sangre de alguna parte del cuerpo: mejilla, oreja, labio, lengua. En varios dinteles de Yaxchilan, una mujer pasa por una perforación en la lengua una cuerda que de trecho en trecho lleva una gruesa espina. Landa refiere con horror el autosacrificio colectivo de sacerdotes, quienes por un agujero que se hicieron en el pene, pasan una misma cuerda, quedando todos atados para realizar una danza ritual. El sacrificio humano también se practicaba, por flechamiento, decapitación, inmersión o arriscamiento del corazón. Quemar incienso, sobre todo copal obtenido de la resina de un árbol, era indispensable en las ceremonias religiosas, las cuales solían estar acompañadas de música y danzas.

3.2.10 Aportaciones importantes de los mayas

Se cree que entre las centurias IV y III A. C. los sacerdotes mayas idearon un sistema de numeración vigesimal que se basó en la posición de las cifras y en el empleo del cero. Representaban las unidades hasta cuatro por medio de puntos, el cinco con barra y el cero por una especie de concha. Utilizaban las posiciones para representar cifras mayores de diecinueve. En su sistema, el valor de las posiciones aumenta de veinte en veinte, de abajo para arriba.

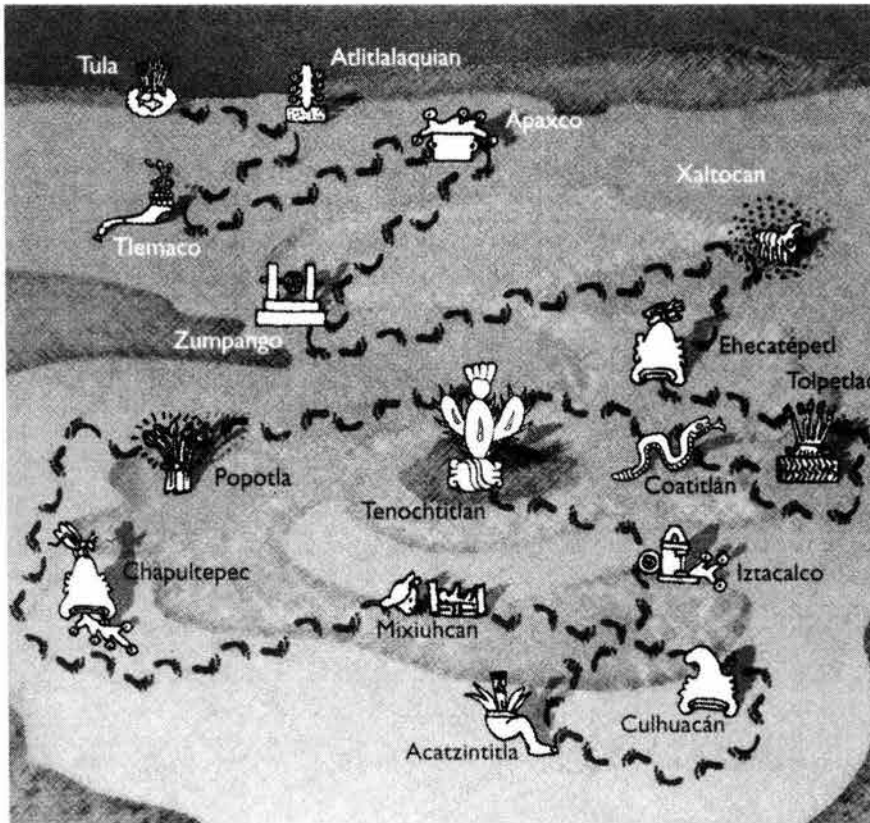
Los conocimientos astronómicos mayas, propios también de la clase sacerdotal, son dignos de admirarse. No ignoraban los movimientos de los cuerpos celestes y eran capaces de predecir los eclipses y el curso de Venus como estrella de la mañana o de la tarde. Esta sabiduría pasmaba al pueblo y le hacía pensar que sus jefes espirituales estaban íntimamente ligados a sus deidades: el Sol, la Luna, Venus, etc. Los mayas tenían dos tipos de calendario: el correspondiente al año sagrado de 260 días o "tzolkín", el único conocido por el vulgo y empleado para regular su vida ceremonial, y el año calendárico o "haab" de 365 días.

Los libros de las tradiciones mayas. Los únicos códices mayas que lograron escapar a la destrucción causada por los religiosos españoles fueron el de Dresde, el Tro-Cortesiano y el Pereciano. Estos manuscritos están dispuestos en tiras largas que se doblaban a manera de biombo. El de Dresde es esencialmente un tratado de astronomía; el Tro-Cortesiano es, en su mayor parte, un libro de adivinanzas que, ayudaba a los sacerdotes a predecir la suerte y el Pereciano es fundamentalmente ritualista. Existen además varios manuscritos postcolombinos escritos por indígenas a quienes los frailes habían enseñado a registrar su lengua por medio del alfabeto castellano. En estos libros anotaron los indígenas todos los restos que de su ciencia antigua lograron reunir. Entre los que conocemos, escritos en maya, están los "Libros del Chilam Balám", de Mani, de Tizimín, de Chumayel y de otras ciudades. Hay otros, escritos en quiché y cakchiquel: el "Popol Vuh" o "Libro de los quichés", que

contiene información sobre cosmogonía, religión, mitología, etc., y los "Anales de los Cakchiqueles" que consignan la historia de ese grupo.

3.3 LA CULTURA AZTECA

A la salida de Aztlán, el grupo mexica era una simple tribu gobernada por sus sacerdotes y jefes militares; pero después de instalado en Tenochtitlan, a partir de Itzcóatl, se produjo un cambio al surgir dentro de la tribu diferencias económicas que trajeron aparejadas las sociales (división en nobles y plebeyos). La transmisión del poder no se hizo ya por sucesión de padres a hijos, sino por elección, que hacía un consejo de nobles entre los miembros de la familia real, dando preferencia a la línea colateral, sí había hermanos del soberano, en defecto de éstos eran escogidos los hijos. La organización política era pues monárquica.



Mapa que ilustra el recorrido que siguieron los migrantes desde Tula hasta la cuenca lacustre del centro de México.

3.3.1 La organización social y política de los aztecas

La sociedad azteca estaba constituida fundamentalmente por dos estratos principales: el de los plebeyos (macehualtin) y el de los nobles (pipiltin). Debajo de los macehuales se encontraban los mayeques y los trabajadores asalariados. Había, además, niveles sociales intermedios, a los que





pertenecían los comerciantes y algunos artesanos como los que trabajaban la pluma y los orfebres y lapidarios.

Entre los mexicas, la unidad social más pequeña era la familia. Un conjunto de familias formaba un calpulli, y éste era una especie de *clan* (llamado "barrio" por los españoles) que tenía como base la descendencia por la línea del padre y la residencia de la familia en la comunidad a que pertenecía el marido.

El calpulli tenía no sólo importancia familiar sino militar, política y religiosa: las tierras del pueblo estaban repartidas en tantas partes como calpullis, los hombres del calpulli combatían juntos conducidos por sus propios jefes, las autoridades se elegían dentro del calpulli, entre los miembros más destacados; cada calpulli tenía su deidad particular, su templo, sus ceremonias especiales, su *telpochcalli* para jóvenes, etc.

El nivel social inferior era el de los esclavos. Se entraba en la esclavitud: por venta que el individuo hacía de sus servicios o de los servicios de quienes dependían familiarmente de él; por condena que imponían los jueces; y por guerra, los que caían prisioneros. De la esclavitud contraída por contrato se salía devolviendo la cantidad recibida como precio. La condición de los esclavos entre los mexicas era muy diferente de la que tenían aquéllos en el Viejo Mundo, pues aquí tal condición no se transmitía a los hijos.

3.3.2 La organización económica

Las tierras bajo el dominio de la nación mexica estaban divididas en dos grandes sectores: el de las reservadas al pueblo y el de las reservadas a la nobleza. La propiedad de las tierras correspondientes al pueblo era atribuida a éste en su conjunto, es decir, a la comunidad. Siendo la base de la organización social mexica el calpulli o "barrio", la tierra perteneciente a la comunidad se repartía en tantas partes como calpullis había y dentro de cada uno de ellos se subdividía en tres: 1) la asignada para el aprovechamiento por los miembros del calpulli, que era distribuida entre los jefes de familia de este grupo, a quienes tocaba un solar en el pueblo para vivir y una parcela cultivable en el campo; 2) la señalada para cubrir los gastos públicos; y 3) la que se dedicaba a usos comunes.

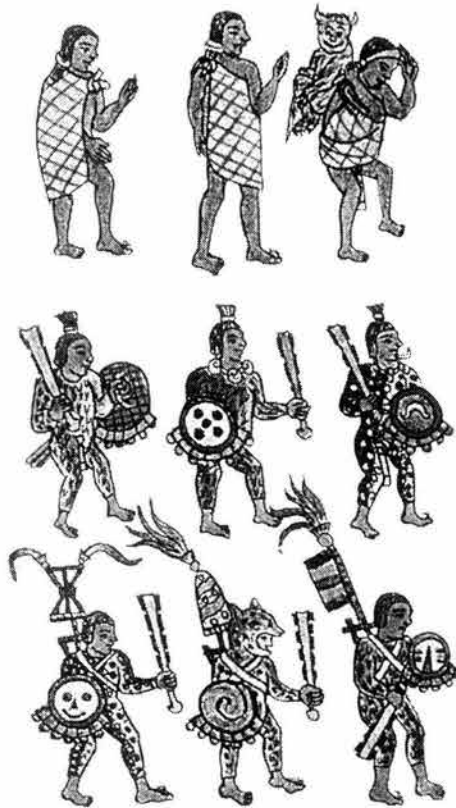
Las tierras asignadas a la nobleza comprendían: 1) las llamadas generalmente patrimoniales por estar adscritas a la familia (estirpe); su poseedor era el jefe de ella; y 2) las que cabría denominar "funcionales" por estar adscritas a un cargo público. En estas dos clases de tierras los nobles tenían, o siervos (mayerques), o cultivadores libres (renteros).

Como los lagos dejaban poco terreno utilizable para la agricultura, la necesidad de intensificarla indujo a los mexicas a crear las chinampas, especie de balsas rectangulares rellenas con carrizo, ramas de árbol y lodo que anclaban en el fondo del lago plantando sauces en sus bordes; las chinampas no requerían riego y eran abonadas con limo de los canales. En tierra firme tenían milpas o sementeras que colocaban en terrenos ganados por lo ge-

neral al bosque mediante la roza; por medio de terrazas solían aprovechar también los terrenos en declive. Hicieron asimismo obras de riego y llegaron incluso a construir presas, como la de Coatépec, por ejemplo. Su único instrumento de labranza fue el bastón plantador (coa) .

3.3.3 El ejército azteca

Desde la niñez se inculcaba al pueblo azteca el espíritu guerrero; a raíz del nacimiento, el varón recibía armas que sus propios padres ponían en sus manos ejecutando los movimientos que su manejo requería. Más tarde, en el telpochcalli, lo adiestraban en el manejo de ellas y acompañaba en las luchas, a manera de escudero, a un guerrero experimentado. Además, la carrera militar proporcionaba prestigio; los guerreros que lograban capturar mayor número de víctimas, futuros sacrificados, obtenían grandes honores y tenían derecho a usar trajes más ornamentados según el número de cautivos que hubieran hecho, a pertenecer a las órdenes militares de los Caballeros Aguilas o de los Caballeros Tigres y, en caso de proezas excepcionales, podían recibir como premio concesiones de tierras o retribuciones especiales de su calpulli. El guerrero, por otra parte, creía que, si llegaba a morir en combate, su alma iría a uno de los paraísos de Tláloc.



Los grados y las agrupaciones a las que pertenecían los guerreros mexicas se identificaban por sus atavíos y sus insignias. Códice Florentino.





Pertenecían al ejército, en calidad de soldados, todos los hombres capacitados de la tribu. El ejército estaba organizado en cuerpos pequeños de veinte hombres, algunos de los cuales integraban conjuntos mayores de doscientos a cuatrocientos individuos. Los jefes ordinarios y los miembros de las órdenes guerreras mandaban las unidades menores. El conjunto de las tropas del clan se dividía en cuatro secciones que estaban al mando de los jefes de los cuatro barrios municipales. La autoridad suprema quedaba en manos de los caudillos militares de la tribu.

Las armas fundamentales de los mexicas eran la macana de madera con ángulos filosos de obsidiana, el dardo que lanzaban por medio del átlatl, el arco y la flecha, la honda y la lanza. Para la defensa corporal tenían escudos cubiertos de pieles, armaduras hechas de algodón acolchado que les cubrían todo el cuerpo: algunos utilizaban cascos de madera que tallaban con las insignias de las órdenes militares a que pertenecían.

3.3.4 La educación doméstica y la pública.

La educación que recibía el niño desde aproximadamente los tres años era, como en todos los pueblos guerreros, muy rígida. Los padres tenían a su cargo la educación doméstica de los hijos y las madres la de las hijas. En los primeros años les enseñaban el empleo de los utensilios domésticos y las tareas caseras sencillas. Cuando los hijos menores de ocho años, cometían alguna falta, se limitaban a aconsejarlos y amonestarlos; pero después de esa edad, cualquier infracción a la disciplina se corregía por medio de castigos corporales diversos (golpear con palos, clavar espinas de maguey, arañar con púas, hacer aspirar humo de chile, encerrar en cuartos oscuros, etc.). A los 13 o 14 años, los varones debían empezar a trabajar por su cuenta y las niñas ayudar en la cocina, hilar y tejer, hasta el momento de su matrimonio, entre los 16 y 18 años.



Una vez concluida su estancia en el hogar, y para poder continuar con su educación, los padres mandaban a sus vástagos al Telpochcalli.
Códice Florentino.

La educación pública empezaba después de los quince años. Para los varones había dos centros educativos: el “telpochcalli”, destinado a los plebeyos, donde se les entrenaba en el servicio militar, en los trabajos públicos y en las artes y en los oficios, inculcándoles al mismo tiempo obediencia a las normas religiosas comunes, y el “calmécac”, reservado a los nobles, donde se les educaba para ocupar altos puestos en el estado o para ejercer el sacerdocio; los que escogían éste permanecían en el calmécac toda su vida. Desde su ingreso, se obligaba a los alumnos del calmécac a servir en el templo y a los del telpoehcalli a ayudar en las labores del campo y en la construcción de casas, o a ir a la guerra como escuderos, etc.; permanecían allí hasta su boda, entre los 20 o los 22 años.

Existían también escuelas para preparar a las jóvenes como sacerdotisas: allí aprendían a tejer y a hacer trabajos de pluma para confeccionar objetos de carácter religioso. La mujer estaba en una situación de inferioridad con respecto al hombre, por lo que a derechos toca. A diferencia del varón, se le exigía castidad premarital y fidelidad conyugal. Sus otras actividades, aparte de las del hogar y de la educación de las hijas, eran las de solicitante matrimonial, comadrona y curandera y, en ocasiones, participaba también en las comerciales.

El individuo que infringía los cánones morales establecidos por el grupo era severamente castigado por tribunales especiales o por el propio pueblo. Por ejemplo, el robo era castigado con la esclavitud y con la muerte por lapidación (sí se cometía en el mercado), la embriaguez era penada, en ocasiones, con la muerte, tolerándose sólo en los mayores de 60 años.

3.3.5 Sistemas de numeración y cronología

Tocó a los sacerdotes dirigir la vida intelectual del grupo azteca. Un aspecto muy importante de ésta fue el relativo al calendario, basado en observaciones astronómicas y en cálculos matemáticos. El calendario se dividía en ceremonial y solar.

El calendario ceremonial o “tonalpohualli” (cuenta de los días), confundida frecuentemente con el “tonalámatl” (papel de los días), que era el libro en que se registraba el tonalpohualli, constaba de 260 días, divididos en 20 períodos de 13 (trecenas). Los veinte nombres de los días se combinaban con los números del 1 al 13. Al concluir la serie de los números se repetía ésta al igual que la de los nombres. Así, la serie de los días empezaba con el número 1 en la primera vuelta, con el 8 en la segunda, con el 2 en la tercera, con el 9 en la cuarta, etc., hasta que después de la treceava vuelta comenzaba de nuevo otro período semejante al descrito.

Cada uno de los días y de las trecenas era presidido por un dios. Las deidades de las trecenas seguían el mismo orden que las de los días, pero se quitaba la correspondiente al día décimo primero y las demás se corrían un lugar aunque respetando su orden. Al día vacante que quedaba en la última trecena, o sea la vigésima, le correspondían dos dioses que ejercían juntos su influencia. Por último, trece de estos dioses influían sobre las trece horas del día y nueve sobre las horas nocturnas.





Conforme al calendario solar o xihmolpilli ("atadura de años") cada año (xihuitl) tenía 18 meses (metztli) de 20 días (tonalli) y un período de 5 días (nemontemi) que se consideraban nefastos, en los que sólo se hacían las cosas más indispensables ($18 \times 20 = 360 + 5 = 365$). Los meses tenían nombres que en su gran mayoría se relacionaban con las fiestas celebradas en ellos, y los días se distinguían por números que corrían del 1 al 13, asociados a cada uno de los 20 nombres.

Como el número 260 (total de los días del tonalpohualli) no es submúltiplo de 365 (número de días del xihmolpilli), las fechas de los principios de cada año se desplazaban cinco unidades y, de ese modo, únicamente cuatro de los veinte nombres de los días -pedernal, casa, conejo y caña- coincidían con el del último día de la última veintena (inmediatamente antes de los nemontemi), que era el que daba nombre al año. Así pues, cada año era designado con el signo y numeral correspondientes al de su último día. Hasta después de transcurridos 52 ($13 \times 4 = 52$), es decir, un ciclo azteca, el último día del año, que le daba nombre, volvía a tener el mismo signo y número del ciclo anterior.

Los aztecas tuvieron un sistema de numeración vigesimal. Empleaban puntos para representar los números del 1 al 19, una bandera (pantlí) para el 20 y sus múltiplos inferiores a 400; esta cifra, o sea el cuadrado de 20, por medio de una especie de pluma de ave (tzontlí), el cubo de 20 ($= 8000$) por una bolsa o costal (xiquipilli). Estos signos les servían para hacer toda clase de combinaciones. Después de la conquista idearon otras señales para representar fracciones en las que se observa una indudable influencia europea.

3.3.6 Medicina.

Los aztecas atribuían a las enfermedades un origen mágico o religioso, por ejemplo, la introducción de un cuerpo extraño o la influencia perniciosa de alguna divinidad o persona. En el ejercicio de la medicina se entrelazaban con las ideas que podríamos considerar propiamente científicas las creencias de índole mágico-religiosa, pues se admitía que las prácticas supersticiosas o la intervención de un dios podían sanar a los enfermos.

El reino vegetal constituyó el fundamento de su ciencia médica, aunque también, y aquí parece entrar ya la superstición, atribuían propiedades curativas a algunas piedras y animales.

Las plantas medicinales empleadas por los aztecas fueron bastante numerosas, como lo muestra, por ejemplo, la obra del Dr. Francisco Hernández, médico enviado por Felipe II, hacia fines del siglo XVI, con objeto de estudiar la flora medicinal de la Nueva España. En su obra, Historia de las Plantas de Nueva España, consignó Hernández unas 1500 plantas, descritas botánica y farmacológicamente, e incluyó asimismo notas sobre las propiedades terapéuticas de ellas.

Con aceites y resinas hacían los curanderos ungüentos y emplastos, y con hierbas, raíces, hojas y cortezas elaboraban cataplasmas, infusiones, pócimas, purgantes, polvos, etc. Utilizaban también el zumo de las plantas

para preparar gotas. Ejercían el curanderismo tanto hombres como mujeres y el acervo de conocimientos adquiridos solía ser transmitido de padres a hijos. El que trataba de ejercerlo sin haber pasado por el obligado aprendizaje, era considerado como charlatán.

Entre los males atendidos y las prácticas curativas más frecuentes estaban: la reducción de fracturas y luxaciones por medio de emplastos e inmovilización de la parte afectada; las sangrías con navajas de obsidiana o con púas de puerco espín o de maguey; la aplicación de diversos tipos de emplastos o cataplasmas, según el caso, en las quemaduras y en las mordeduras o picaduras de animales ponzoñosos. Además, los curanderos suturaban heridas, combatían hemorragias, curaban enfermedades de la piel, úlceras, inflamaciones, padecimientos del oído y de los ojos, trataban las caries dentales, atendían partos y llegaban incluso a practicar la embriotomía.

El empleo de las plantas, era más científico entre los aztecas que entre los europeos de la misma época.

3.3.7 Arquitectura y Escultura.

La ciudad de Tenochtitlan nos es conocida casi sólo por la información que nos dan diversas fuentes indígenas y españolas, pues de sus edificios y construcciones se conservó muy poco, ya que fue casi arrasada durante el largo sitio que padeció, y los materiales de sus monumentos fueron utilizados para la construcción de la gran urbe española que se levantó sobre ella, dejando tapados por los nuevos edificios los restos que aún quedaban de los antiguos.



México-Tenochtitlan se levantó sobre unos islotes pequeños y lodosos; con el paso de los años y gracias al esfuerzo de sus habitantes y la dirección de sus gobernantes, aquel pequeño poblado creció y se embelleció hasta convertirse en una verdadera ciudad-isla. Cuadro de Luis Covarrubias.

El principal conjunto arquitectónico que tuvo Tenochtitlan fue el recinto del Templo Mayor, cuadrado de aproximadamente medio kilómetro por lado, que contenía numerosos edificios y templos, pequeños jardines, estanques y un manantial. Los templos tenían una plataforma, muros en





talud interrumpidos por terrazas, escalinatas amplias y empinadas flanqueadas por alfaridas, algunas de las cuales empezaban con enormes cabezas de serpiente con las fauces abiertas. En la parte superior se encontraba el pequeño recinto del templo cuyo techo estaba almenado. Al final de la escalinata estaba la piedra de los sacrificios donde eran extendidas las víctimas para ser inmoladas por los sacerdotes.

Entre los principales edificios estaban las casas de Axayácatl y de Moteczuma, que ocupaban grandes extensiones de terreno y estaban rodeadas de jardines. La distribución de casi todos los edificios prehispánicos se hacía alrededor de patios cuadrados o rectangulares rodeados de banquetas y de vestíbulos que daban acceso a las habitaciones. Los que pertenecían a los personajes más importantes eran de dos pisos. Los aztecas crearon numerosos modelos escultóricos propios, al principio de forma burda, pero que poco a poco se hicieron más libres y menos rígidos en su trazo y actitud. Los rasgos principales de la grandeza de esta plástica radican en su severidad y en su dramatismo, que refleja el concepto que del mundo tenía este pueblo. Los escultores mostraron una gran habilidad en las concepciones simbólicas y en las realistas. Una figura cargada de símbolos es la de la diosa de la tierra (Coatlicue).

Los relieves aztecas son ejemplos de imágenes realistas: los que reproducen hechos históricos como la Piedra de Tizoc la hacen por medio de figuras simbólicas: los de carácter religioso dan a conocer diversos aspectos de la religión azteca que tiene como centro el culto al Sol, cuyo monumento más señalado es la Piedra del Sol o Calendario Azteca, relieve que muestra en su parte central la imagen del Sol dividida en círculos concéntricos, el signo "4 movimiento" con el rostro del dios del sol, los símbolos de los cuatro "soles" o edades del mundo y de los cuatro puntos cardinales; a esto sigue un anillo con los veinte signos de los días y a su alrededor, de nuevo, un borde ornamental del disco solar circundado por dos grandes serpientes de turquesa, simbolizando que el cielo del día rodea y sostiene al sol.

3.3.8 Artesanías.

Entre las artesanías consideradas como distinguidas se hallaban las formadas por los que trabajaban la pluma (amantecas) y por los que se dedicaban a la orfebrería y la lapidaría. Estos también, a semejanza de los comerciantes, tenían barrios especiales, no labraban la tierra y estaban organizados independientemente.

Música y danza.

La música, a juzgar por los instrumentos, era de ritmo fuerte, pero carecía de tono; por ejemplo, las diversas clases de flautas no tenían escala fija, el tambor de lengüetas (teponaztlí) sólo poseía dos sonidos diferentes y el caracol marino tenía una gama musical muy reducida. Otros instrumentos musicales de los aztecas eran el tambor de cuero (huéhuetl), los silbatos, las sonajas, los raspadores, etc. Ningún pueblo de la América precolombina llegó a conocer los instrumentos de cuerda. Casi toda la música indígena

desapareció o sufrió fuertes modificaciones por influencia europea.

A pesar de la importancia que tuvo la danza también ésta experimentó el influjo extranjero y únicamente en los sitios más apartados se ha podido conservar algo de ella. Sabemos, por las crónicas, que las danzas aztecas eran ejecutadas por grandes conjuntos y acompañadas con cantos; de éstos, sólo algunas letras han sobrevivido. La música y la danza estaban íntimamente relacionadas con la religión. En la mayor parte de las danzas indígenas que hoy conocemos se percibe una marcada influencia europea, en especial por lo que respecta a la música y al ritmo.

3.3.9 Cerámica, orfebrería, arte plumario

La cerámica "azteca" es menos variada en forma y riqueza que la de otros lugares como Puebla y La Mixteca. En su evolución se distinguen cuatro fases. Los mexicas fabricaban también cerámica policroma hecha con un baño rojo o pintada y adornada con un motivo geométrico en negro y blanco.



Muy cotizada era en la época mexica la cerámica procedente de Texcoco y Cholula, la cual sólo podía ser adquirida por los pipitín o nobles de la sociedad tenochca. MNA

Los aztecas trabajaban el oro y la plata, que obtenían de los pueblos sojuzgados. Azcapotzalco era el centro de los orfebres, cuyo dios patrono era Xipe. Hacían repujados en hoja delgadas de oro de formas variadas.

El arte de la incrustación, que parece provenir de los toltecas, era también muy estimado por el pueblo azteca.

Las plumas de ricos coloridos más preciadas para el arte plumario eran traídas por los mercaderes de las regiones tropicales. Cosidas las plumas por la parte del cañón y colocadas unas sobre otras para formar dibujos servían como adorno de trajes y para hacer tocados, divisas y abanicos. En escudos y bases rígidas componían los aztecas verdaderas pinturas por medio de plumas cortadas y pegadas en papel de amate, que después recortaban arreglando los trozos según el diseño proyectado.





3.3.10 El comercio

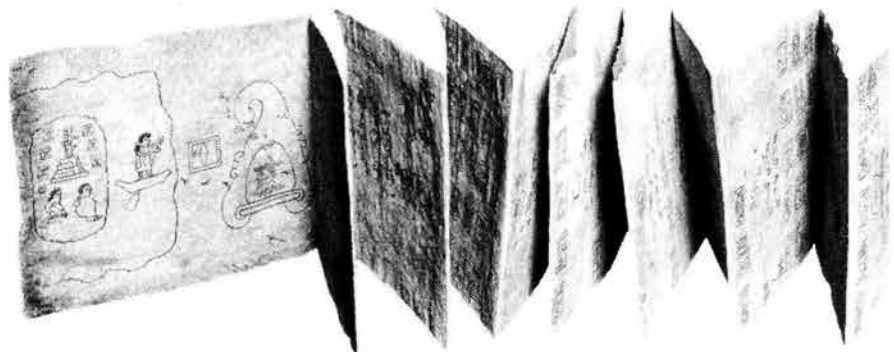
La capital tenochca era un centro productor muy importante donde se fabricaban, entre otras cosas, tejidos, mosaicos de pluma, orfebrería de oro y plata, artículos que los pochteca se encargaban de difundir hasta regiones tan alejadas como Chiapas y Guatemala. La función de estos comerciantes era no sólo económica, sino política y militar; en ocasiones hacían por sí mismos la guerra o servían al rey, disfrazados, para fines políticos, principalmente el espionaje. Vivían en barrios especiales y poseían deidades, jefes y tribunales propios.

La organización de los mercados interiores (tianguis) era también digna de llamar la atención. Los había cada cinco días en los pueblos pequeños, pero a diario en ciudades como Tenochtitlan, Tetzaco, Tacuba y Tlatelolco. Aunque predominaba el trueque, ciertas mercaderías como el cacao, las joyas, las mantas, etc., eran admitidas como pago en las compras, realizando así la función de la moneda.

3.3.11 Escritura y Códices

La escritura azteca se encontraba, a la llegada de los españoles, en una etapa de transición del estado pictográfico al ideográfico, en la que se apuntaba ya un fonetismo incipiente. Esto quiere decir que en unas ocasiones se representaba la idea mediante dibujos (pictogramas), en otras se recurría a ciertos símbolos convencionales (ideogramas) y, por último, en otras se intentaba relacionar el signo con sonidos del idioma (fonemas).

Utilizaban los aztecas su escritura para consignar en manuscritos pictográficos, denominados códices, conocimientos diversos, calendarios sagrados, hechos históricos, etc.



La Tira de la Peregrinación es un documento pictográfico elaborado en papel amate que muestra la ruta que siguió el pueblo mexica desde Aztlán hasta las cercanías del lago de Texcoco; recibe también el nombre de Códice Boturini por su primer poseedor, don Lorenzo Boturini Benaducci. MNA

El material sobre el que escribían era, por lo general, de origen vegetal, aunque también utilizaban pieles de venado. Los aztecas empleaban la corteza del amate recubierto con una capa de engrudo y la fibra del maguey

que entrecruzaban y alisaban a mazazos. Pegaban los trozos de “papel” así preparado para formar tiras de varios metros de longitud que después doblaban a manera de biombos protegiendo sus extremos con cubiertas de madera. Una vez listo el libro pasaba a manos del tlacuilo, que era la persona encargada de trazar los dibujos con vivos colores.

El principal códice azteca precolombino que se conoce es el Códice Borbónico, que consigna los calendarios ritual y solar. Entre los post-cortesianos destacan el Códice Mendoza, llamado Mendocino y la Matrícula de Tributos. Aquél trata de la historia mexicana desde la fundación de Tenochtitlan hasta la llegada de los españoles, de los tributos que pagaban a los reyes aztecas las provincias sujetas a ellos y de las costumbres del pueblo tenochca.

3.3.12 Las creencias religiosas

Para los aztecas, el dios supremo Tonacatecuhtli y su esposa Tonacacihuatl, “señor y señora de nuestra carne”, a quienes, por haberlos relacionado con la procreación y el parto, llamaron también Ometecuhtli y Omecihuatl, “señor y señora de una pareja”, fueron los creadores del universo, de los dioses y de los hombres. Sin embargo, esta pareja no era propiamente objeto de culto como lo fueron los demás dioses.

Los aztecas creían que las fuerzas de la naturaleza podían ser benéficas o maléficas y que su bienestar estaba supeditado al dominio que lograran tener sobre ellas. Por eso su religión estuvo tan estrechamente ligada a dicha creencia.

Para ellos, el mundo, antes de llegar al momento actual, había pasado por cuatro edades o soles y cada una de esas edades había terminado en un cataclismo. En la primera edad, la tierra había tenido por dios a Tezcatlipoca, pero al transformarse éste en el Sol, vino la oscuridad nocturna y los jaguares devoraron a los hombres. En la segunda, gobernada por el dios Quetzalcóatl, los huracanes y las tempestades acabaron con el mundo y los hombres se convirtieron en monos. En la tercera, reinó el dios Tláloc, una lluvia de fuego terminó con él y los hombres hicieron aves. En la cuarta, regida por la diosa Chalchíuhtlicue, la tierra se inundó a causa de un diluvio y los hombres se volvieron peces. A la llegada de los españoles, vivían los aztecas en su quinta edad, bajo la égida de Tonatiuh, y, según su famosa Leyenda de los Soles, los terremotos serían los encargados de acabar con el mundo.

La concepción religiosa azteca dividía al universo en dos mundos: el horizontal y el vertical. El mundo horizontal se extendía hacia afuera y poseía cinco direcciones, que corresponden a los cuatro puntos cardinales y al centro. Cada dirección estaba dominada por divinidades y asociada a ciertas características geográficas o supersticiosas, lo mismo que a determinados colores. El oriente estaba asignado a Tláloc y a Tlahuízcalpantecuhtli (la estrella matutina); el sur a Huitzilopochtli; el occidente a Quetzalcóatl, y el norte a Tezcatlipoca. Los colores ligados a cada una de estas direcciones





eran: el rojo para el oriente, el blanco para el occidente, el negro para el norte y el azul para el sur.

El mundo vertical comprendía los paraísos y los infiernos. Había originalmente nueve paraísos que luego se convirtieron en trece y en ellos habitaban los dioses según su jerarquía. A uno de ellos, el de Tláloc, iban los ahogados y los fulminados por el rayo; a otros los guerreros y las mujeres que morían de parto y los demás muertos iban al Mictlan.

3.3.13 Rituales aztecas

El holocausto de seres humanos fue una de las principales manifestaciones religiosas de los aztecas. Los dioses se habían sacrificado para dar vida al sol; y a fin de que éste brillara siempre, y no se adueñaran las tinieblas del mundo, había que alimentarlo con el líquido preciado de la vida: la sangre. Creían los aztecas que el derramamiento de sangre era la única forma de evitar las catástrofes que constantemente les amenazaban, según suponían.

El sacrificio ritual se llevaba a cabo de muy diversas maneras. La más común era la de extender a la víctima boca arriba sobre la piedra llamada de los sacrificios, y mientras cuatro sacerdotes sujetaban por las extremidades al cautivo, otro le abría el pecho con un cuchillo de pedernal y le sacaba el corazón. También existía lo que denominaron los españoles el sacrificio gladiatorio, que consistía en atar a la víctima a un disco de piedra, de modo que tuviera cierta libertad de movimiento para que, con armas de madera, sostuviera una lucha desigual contra guerreros bien armados, hasta sucumbir a sus golpes. Otras formas de sacrificio eran: arrojar a las víctimas atadas y anestesiadas con yauhtll a un brasero; asaetear a las víctimas para después desollarlas y cubrirse los sacerdotes con su piel; decapitar a mujeres; ahogar a niños como ofrenda a Tláloc.



Gran cantidad de prisioneros vieron el fin de sus días en el marco de las ceremonias de coronación de Moctezuma Xocoyotzin. Códice Florentino

Los mexicas propiciaban también a los dioses mortificándose a sí mismos con duras penitencias y torturas, como la de mutilarse y atravesarse partes del cuerpo con instrumentos agudos o cortantes. También solían practicar el canibalismo ritual con objeto de adquirir cualidades que no tenían y para participar en una especie de comunión.

3.4 CONCLUSIONES CAPITULARES

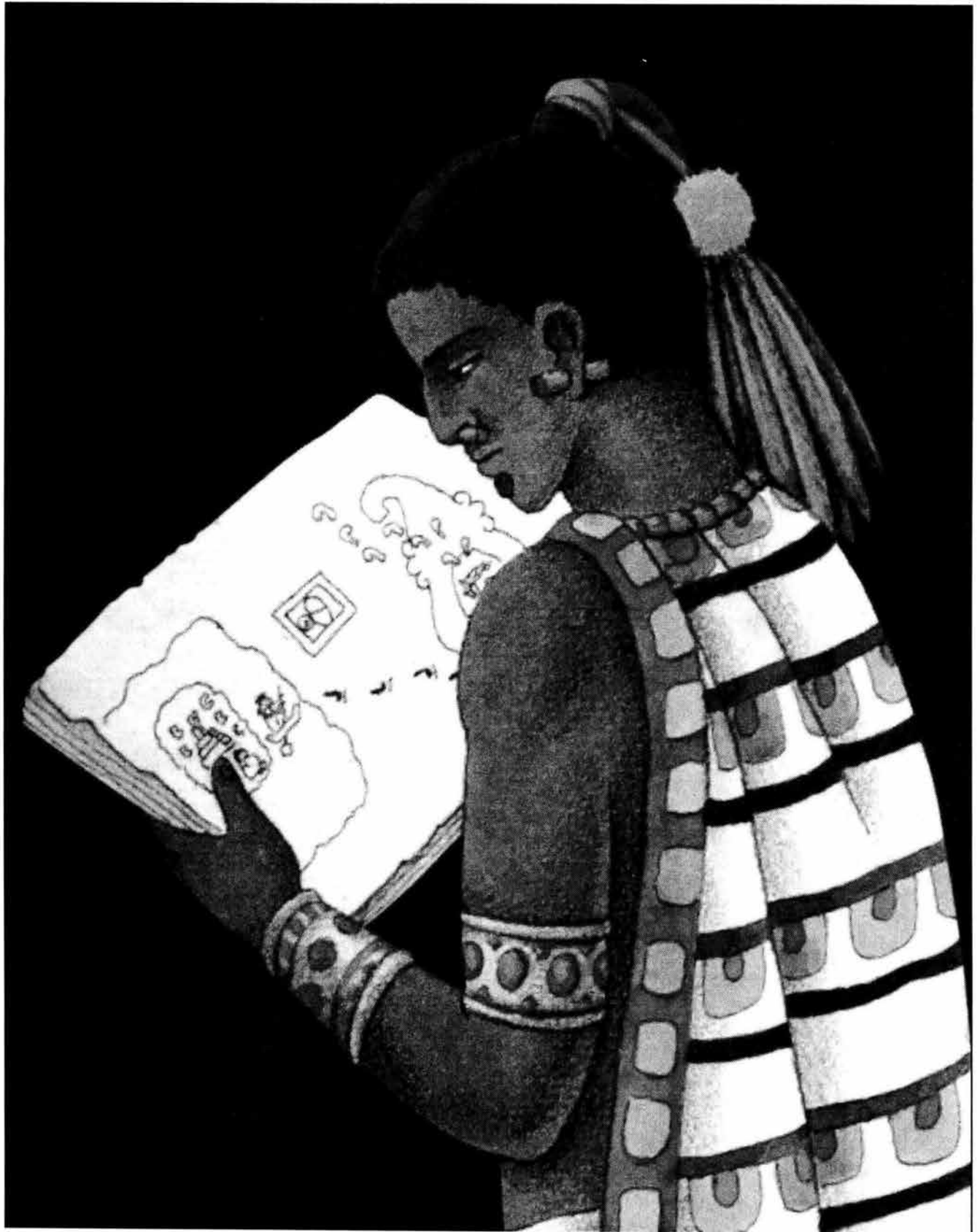
Todas las culturas mesoamericanas tuvieron su importancia y todas sin excepción alguna dejaron importantes códices. En ellos, con pinturas y signos, registraron la memoria de su pasado, los cómputos del calendario sagrado, sus rituales religiosos, matrículas de tributo, mapas, linderos de sus tierras y otras muchas cosas más. La cerámica y todas sus pinturas en muros como en vasijas fueron otra herencia de mucha importancia que las culturas mesoamericanas nos dejaron.

La mayoría de las pinturas representaban algún hecho histórico o simplemente mostraban el esplendor de la cultura que la pintaba, pero siempre el verlas es algo espectacular ya que éstas nunca fueron iguales entre sí, y cada una conservaba su propio espíritu, su propia esencia.

Si empezamos por entender estas culturas, seguramente podremos entender con mayor facilidad su historia como grandes pueblos que formaron una de las más hermosas sociedades y gran funcionamiento político que han existido hasta nuestros tiempos.

Probablemente el juego no describa toda la información que se vio en este capítulo, sin embargo para la creación del juego, fue importante el tener conocimiento de cada una de las culturas, para tratar de apegar lo mejor posible el juego a la historia y así mismo saber que eventos o elementos se pueden modificar sin afectar la historia original.





CAPÍTULO 4

DISEÑO DEL JUEGO

4.1 INTRODUCCIÓN

El diseño del juego se basó en toda la información que se obtuvo sobre la cultura Azteca y la Maya, así como la recopilación de mucha información de los diferentes tipos de juegos de mesa que existen en la actualidad.

Todos los juegos de mesa contribuyeron de alguna forma en el desarrollo de este juego, ya sea en ver el mejor material que han manejado los juegos de mesa, las diferentes estrategias que tienen, el tiempo que toma desde que se empieza a jugar hasta que se termine y principalmente que es lo que dejan de aprendizaje.

Los resultados al analizar los diversos juegos que existen, me llevaron a crear un juego que a pesar de manejar muchas reglas, personajes y una historia que pasó a ser fantástica, pero que conserva muchos nombres y conceptos verídicos de las culturas que existieron, sea sencillo de comprender y rápido de aprender. Que tenga la opción de que participen varios jugadores para que se desarrolle la convivencia, la sana competencia y principalmente el verdadero valor de la amistad ya que en el juego más que competir contra tus compañeros, trata de encontrar los valores y las cualidades de cada uno de los personajes para que uniéndolas se logre un mismo objetivo, sobrevivir al desafío que cada aventura presenta.

La elección de incluir en el juego la cultura Azteca y la Maya, se dio únicamente por ser una de las dos más representativas de mesoamérica no sin menospreciar a las demás. Sin embargo estas culturas al ser opuestas en sus creencias, ayudan al objetivo del juego. También es necesario, e importante mencionar que el tiempo en el que vivieron ambas culturas su máximo esplendor no fue el mismo, sin embargo nuevamente por intereses del juego, se ha decidido juntar ambas culturas. Esto se mencionará en el juego y se dará una completa explicación del porque se ha hecho de esta forma. Siendo la más importante, el querer enseñar los valores de ambas culturas en un mismo juego y el posible accionar de éstas si se hubieran enfrentado una con otra.



Obviamente no se pretende inventar una guerra entre las culturas en el juego, sino por el contrario, se quiere que los jugadores aprendan los valores de cada una de las culturas y los apliquen ya sea individual o colectivamente para resolver las dificultades que se presenten dentro de la aventura.

Lo más trascendental es el darle a conocer a la gente como vivían las culturas mesoamericanas y como pensaban unas de otras de una manera fácil y divertida. Además de que el juego trata de nuestros antepasados y de como era antiguamente nuestro país, algo que no hacen los demás juegos de rol ya que se enfocan únicamente en la estrategia y diversión. A diferencia de éste que será didáctico, divertido, estratégico y muy nuestro.

4.2 HISTORIA DEL JUEGO

El Mundo ha existido, no una, sino varias veces consecutivas. La que se llamó “primera fundamentación de la tierra”, había tenido lugar hace muchos milenios. Tantos, que en conjunto habían existido ya cuatro soles y cuatro tierras, anteriores a la época presente. En esas edades, llamadas “Soles” por los antiguos mexicanos, había tenido lugar una cierta evolución “en espiral”, en la que aparecieron formas cada vez mejores de seres humanos, de plantas y de alimentos.

Las cuatro fuerzas primordiales, agua, tierra, fuego y viento (curiosa coincidencia con el pensamiento clásico de Occidente y del Asia), habían presidido esas edades o Soles, hasta llegar a la quinta época, designada como la del “Sol de movimiento”.

Según dice M. León Portilla, los primeros hombres habían sido hechos de ceniza. El agua terminó con ellos, convirtiéndolos en peces. La segunda clase de hombres la constituyeron los gigantes. Éstos no obstante su gran corpulencia, eran en realidad seres débiles. El texto indígena dice que cuando se caían por algún accidente, “se caían para siempre”. Los hombres que existieron durante el tercer Sol o Edad del Fuego, tuvieron asimismo un trágico fin: quedaron convertidos en guajolotes. Finalmente, respecto de los hombres que moraron en el cuarto Sol, refiere el mito que no obstante el cataclismo que puso fin a esa edad, los seres humanos no se convirtieron ya ni en peces ni en guajolotes, sino que se fueron a vivir por los montes transformados en lo que el texto llama tlacozomatín, “hombres-monos”.

La quinta edad en que ahora vivimos, la época del “Sol de Movimiento”, tuvo su origen en Teotihuacan y en ella surgió también la grandeza tolteca con Nuestro Príncipe Quetzalcóatl.

A continuación menciono un texto que habla de los Soles, éste proviene de una antigua recopilación de Cuauhtitlán que M. León Portilla recopiló en su libro “Los Antiguos Mexicanos”.

Se refería, se decía
Que así hubo ya antes cuatro vidas,
Y que ésta era la quinta edad.

Como lo sabían los viejos,
 En el año 1-Conejo
 Se cimentó la tierra y el cielo.
 Y así lo sabían,
 que cuando se cimentó la tierra y el cielo,
 habían existido ya cuatro clases de hombres,
 cuatro clases de vidas.
 Sabían igualmente que cada una de ellas
 había existido en un Sol
 [una edad].

Y decían que a los primeros hombres
 su dios los hizo, los forjó de cenizas.
 Esto lo atribuían a Quetzalcóatl,
 cuyo signo es 7-Viento,
 él los hizo, él los inventó.
 El primer Sol [edad] que fue cimentado,
 su signo fue 4-Agua.
 En él sucedió
 que todo se lo llevó el agua.
 Las gentes* se convirtieron en peces.

*Así está escrito en el libro de León Portilla "Los Antiguos Mexicanos"

Se cimentó luego el segundo Sol [edad].
 Su signo era 4-Tigre.
 En él sucedió
 que se oprimió el cielo,
 el Sol no seguía su camino.
 Al llegar el Sol al mediodía,
 luego se hacía de noche
 y cuando ya se oscurecía,
 los tigre se comían a las gentes.
 Y en este Sol vivían los gigantes.
 Decían los viejos
 que los gigantes así se saludaban:
 "no se caiga usted",
 porque quien se caía,
 se caía para siempre

Se cimentó luego el tercer Sol.
 Su signo era 4-Lluvia.
 Se decía Sol de Lluvia [de fuego],
 los que en él vivían se quemaron.
 Y durante él llovió también arena.
 Y decían que en él
 llovieron las piedrezuelas que vemos,
 que hirvió la piedra tezontle
 y que entonces se enrojecieron los peñascos.





Su signo era 4-Viento,
Se cimentó luego el cuarto Sol.
se decía Sol de Viento.
Durante él todo fue llevado por el viento.
Todos se volvieron monos.
Por los montes se esparcieron,
se fueron a vivir los hombres-monos.

El Quinto Sol:
4-Movimiento su signo.
Se llama Sol de Movimiento,
porque se mueve, sigue su camino.
Y como andan diciendo los viejos,
en él habrá movimientos de tierra,
habrá hambre



Los cinco soles (Piedra de sol).

y así pereceremos.
En el año 13-Caña,
se dice que vino a existir
nació el Sol que ahora existe.

Entonces fue cuando iluminó,
cuando amaneció,
el Sol de movimiento que ahora existe.
4-Movimiento es su signo.
Es éste el quinto Sol que se cimentó,
en él habrá movimientos de tierra,
en él habrá hambres.

Este Sol, su nombre 4-Movimiento,
éste es nuestro Sol,
en el que vivimos ahora,
y aquí está su señal,
cómo cayó en el fuego el Sol,
en el fogón divino,
allá en Teotihuacan.
Igualmente fue este Sol
de nuestro príncipe, en Tula,
o sea de Quetzalcóatl.

Creado el quinto Sol en el fogón divino de Teotihuacan, los antiguos dioses se preocuparon por plantar una nueva especie humana sobre la tierra. La creación de los nuevos hombres iba a llevarse a cabo, aprovechando los despojos mortales de los seres humanos de épocas anteriores.

Fue Quetzalcóatl, símbolo de la sabiduría del México Antiguo, quien aceptó el encargo de restaurar a los seres humanos así como proporcionarles después su alimento. Quetzalcóatl aparece en las antiguas leyendas realizando un viaje al Mictlan, la región de los muertos, en busca de los “huesos preciosos” que servirán para la formación de los hombres:

Mictlantecuhtli, señor de la región de los muertos, pone una serie de dificultades a Quetzalcóatl para impedir que se lleve los huesos de las generaciones pasadas. Peor Quetzalcóatl ayudado por su doble o nahual, así como por los gusanos y las abejas silvestres, logra apoderarse de los huesos para llevarlos luego a Tamoanchan. Allí, con la ayuda de Quilaztli, molió los huesos y los puso después en un barreño precioso. Sangrándose su miembro sobre ellos, les infundió luego la vida. Los hombres aparecen así en el mito como resultado de la penitencia de Quetzalcóatl. Con su sacrificio, Quetzalcóatl “mereció” su existencia. Precisamente por esto se llamaron los hombres macehualés, que quiere decir “Los merecidos por la penitencia”.

4.3 EL JUEGO*

El juego se desarrolla en el quinto sol o bien la quinta edad, que es la que estamos viviendo actualmente.

Se tiene que tomar en cuenta que la dos culturas, tanto la azteca como la maya, vivieron y se desarrollaron en eras distintas, sin embargo para poder disfrutar y vivir en el juego el esplendor de ambas culturas, he decidido

* **IMPORTANTE:** A partir de este momento durante el subcapítulo 4.3 El Juego, la redacción puede cambiar a segunda persona ya que mucha de la información que se mencionará es la misma que se incluirá en los manuales de juego.





juntarlas en un tiempo ficticio pero conservando toda costumbre y desarrollo de cada una. El tiempo, la era o el año que se maneja durante el juego, es el quinto sol, no hay más ya que lo que realmente importa en el juego es que los jugadores se diviertan y pasen un momento agradable al mismo tiempo que desarrollan su creatividad y asimilan datos como: costumbres, vestidos, comida, armas y demás que se utilizaron en las culturas mesoamericanas.

En México este tipo de juegos, no está generalizado a toda la población, sino a un pequeño porcentaje. Esto es debido al costo y a que la mayoría de estos sólo se pueden adquirir en tiendas especializadas. Por ello, al principio el juego puede parecer un poco complicado de jugar. Sin embargo una vez que se comienza a jugar y se empiezan a entender las reglas, el juego toma dimensiones poco creíbles ya que cada aventura jugada será diferente y no habrá forma de esta se repita. Esto es porque en el juego, los jugadores harán uso de su creatividad para desenvolverse en el juego y dado que toda persona piensa diferente, cada acción llevará a una situación que tendrá un desenlace diferente al de otro jugador.

Cada acción que se tome durante el juego, será sumada a otras más en ese momento y así consecutivamente cada decisión irá formando la aventura la cual se sumará a otras más que con el tiempo crecerá y se convertirán en una historia.

4.3.1 Estrategia del juego

La estrategia es algo compleja en un principio dado las características del juego. Sin embargo como se comentó anteriormente, una vez que se empiece a jugar, se volverá sencillo y más divertido.

Primero que alguna otra cosa, hay que entender que el juego maneja 2 roles, el del jugador y el del personaje. El del jugador es muy sencillo de entender ya que simplemente se trata de la persona que va a jugar el juego, ya sea como el narrador de éste o como participante del mismo. La función del jugador consiste en personificar a un héroe durante el juego. Este héroe es el personaje que va a ser el encargado de pelear, hablar, engañar e incluso en algunas ocasiones de huir. Otro tipo de personajes que van a aparecer durante el juego son los personajes secundarios. Estos van a ser controlados por el narrador que en el juego llamaremos "El Dios Sol" y en ocasiones lo abreviaremos como "DS". La función del Dios Sol, aunque parezca la más aburrida, es la más interesante del juego, dado que es él el que va dirigir la historia y va a manejar diversos personajes tratando de darle a cada uno su propia personalidad.

El juego se va a desarrollar de la siguiente manera. El DS va a empezar dando una introducción de la aventura que se va a jugar al mismo tiempo que va ambientando a los jugadores. Posteriormente el juego va a transformarse en una aventura donde el diálogo entre los jugadores y el narrador va a ser muy importante. Hay que tomar en cuenta que cuando el juego ha empezado, los jugadores se convierten en sus personajes por lo

que todo lo que digan en la mesa, es tomado como si el personaje lo ha dicho dentro de la aventura. Por ello es muy importante adentrarse lo más rápido posible al rol que se va a jugar y luego empezar a dialogar.

Cuando la aventura ha comenzado, algún personaje seguramente intuirá que hacer si es que el Dios Sol ya lo ha comentado. Por ejemplo, Si el Dios Sol, caracterizando a un brujo, le dice a algún personaje que el tesoro que busca está en el Templo del Caracol, y esté personaje es la primera vez que llega a este lugar, sería ilógico que éste le dijera al narrador que después de hablar con el brujo, se dirige al templo. Obviamente el personaje no sabe en donde se localiza el templo por lo que antes que otra cosa, tiene que preguntar en que lugar se encuentra dicho templo, y entonces ya podrá ir a aquel lugar.

Por ello es que el diá logo es sumamente importante en el juego. Uno no puede tratar de llegar a algún lado o de hacer algo que el personaje no sepa hacer.

4.3.2 Los personajes del juego

Los personajes son los distintos papeles que existen dentro del juego Guerreros Quetzal, y son éstos los que los jugadores van a interpretar en el juego y van a estar representados sobre el tablero mediante una ficha de color.

Como se mencionó con anterioridad los personajes que habitan en el juego Guerreros Quetzal, pertenecen a las culturas Azteca y Maya. Cada una tiene sus propias características, así como diferentes clases y posiciones sociales. Sin embargo el hecho de que ambas culturas tengan distinta organización social, hay algunas costumbres que tienen en común.

Las clases y roles de los personajes son los mismos para ambas culturas en el juego Guerreros Quetzal, pero el hecho de que sean los mismos no quiere decir que no tengan sus diferencias entre sí. Por ejemplo, los Aztecas se caracterizan por ser una cultura de guerreros sedientos por conquistar nuevas tierras. Por el contrario los Mayas son una cultura más avocada a los conocimientos. Sin embargo el que una domine alguno de estos, no significa que no pueda tener acceso al otro, obviamente con sus ventajas y desventajas dependiendo de la cultura.

La Clase de los personajes

Tanto en la cultura Azteca como en la Maya existieron muchas clases sociales y funciones que desempeñaban sus habitantes. En el juego Guerreros Quetzal se manejarán sólo seis funciones que denominaremos Clases. Estas son las que los jugadores pueden elegir para representar a su personaje. Estas son: el comerciante, el artesano, el sacerdote, el cazador, el guerrero y el hechicero. Cada uno de ellos tiene diferentes habilidades y en algunos casos manejan distintos tipos de armas.

Comerciante: Los comerciantes son muy rápidos y poseen una increíble facilidad de palabra. Son capaces de engañar, timar, estafar y robar a



cualquiera. Su profesión les permite conocer de armas y trampas, lo que es útil si se encuentran con una.

Artesanos: Su clase es la única que puede crear y reparar armas y es el que posee la mayor destreza de los seis. Sus armas suelen ser más resistentes y ligeras que cualquier otra.

Sacerdotes: De las seis clases es el que tiene mayor sabiduría. Sus habilidades sólo pueden ser usadas para el bien y nunca para atacar. Ellos piensan antes de actuar.

Cazadores: Hombres que no temen a nada y tienen una resistencia poco creíble. Capaces de sobrevivir y adaptarse a cualquier medio ambiente. Son los más indicados para seguir cualquier rastro o pista.

Guerreros: Grandes y fuertes, los mejores al manejar cualquier tipo de arma. Suelen atacar primero y pensar después.

Hechiceros: Son los más inteligentes del mundo mesoamericano pero no son muy fuertes. Capaces de crear grandes e increíbles hechizos.

Aztecas y Mayas

Todos los personajes tienen una clase y una cultura. La clase de los personajes es como su trabajo. Pueden ser comerciantes, cazadores o sacerdotes porque eso fue lo que aprendieron a hacer. Los personajes de los jugadores pueden nacer dos culturas: la Azteca o la Maya.

Entre estas dos culturas existen algunas diferencias entre sus clases aunque éstas sean las mismas. Y esto se debe al tipo de ideología que tenían las culturas. La Azteca era una cultura dedicada al comercio, la guerra y a la conquista por lo que los guerreros, los cazadores y los comerciantes de ésta cultura son mejores que los Mayas. Por su parte los Mayas eran una cultura dedicada al conocimiento y aprendizaje de las ciencias por lo que sus artesanos, sacerdotes y hechiceros tienen mayor conocimiento y un nivel más completo que el de los de los Aztecas.

Otros personajes

Existen otros personajes dentro del juego. Estos los va a representar el DS (Dios Sol) y no serán colocados sobre el tablero con el objetivo de que sea un misterio su ubicación. De esta forma los personajes tendrán que ser cautelosos al avanzar. Las características de estos personajes las mencionaremos más adelante.

4.3.3 Creación de personajes

Primer paso: Concepto

Lo primero que necesitas, como jugador, al crear un concepto de personaje es encontrar un concepto básico para él. En este punto no hace falta que conozcas todos los detalles de su vida, sólo unas cuantas características notables que te darán una idea general sobre quién es.

Todo lo que realmente necesitas en este nivel de la creación de personaje,

que todo lo que digan en la mesa, es tomado como si el personaje lo ha dicho dentro de la aventura. Por ello es muy importante adentrarse lo más rápido posible al rol que se va a jugar y luego empezar a dialogar.

Cuando la aventura ha comenzado, algún personaje seguramente intuirá que hacer si es que el Dios Sol ya lo ha comentado. Por ejemplo, Si el Dios Sol, caracterizando a un brujo, le dice a algún personaje que el tesoro que busca está en el Templo del Caracol, y esté personaje es la primera vez que llega a este lugar, sería ilógico que éste le dijera al narrador que después de hablar con el brujo, se dirige al templo. Obviamente el personaje no sabe en donde se localiza el templo por lo que antes que otra cosa, tiene que preguntar en que lugar se encuentra dicho templo, y entonces ya podrá ir a aquel lugar.

Por ello es que el día logo es sumamente importante en el juego. Uno no puede tratar de llegar a algún lado o de hacer algo que el personaje no sepa hacer.

4.3.2 Los personajes del juego

Los personajes son los distintos papeles que existen dentro del juego Guerreros Quetzal, y son éstos los que los jugadores van a interpretar en el juego y van a estar representados sobre el tablero mediante una ficha de color.

Como se mencionó con anterioridad los personajes que habitan en el juego Guerreros Quetzal, pertenecen a las culturas Azteca y Maya. Cada una tiene sus propias características, así como diferentes clases y posiciones sociales. Sin embargo el hecho de que ambas culturas tengan distinta organización social, hay algunas costumbres que tienen en común.

Las clases y roles de los personajes son los mismos para ambas culturas en el juego Guerreros Quetzal, pero el hecho de que sean los mismos no quiere decir que no tengan sus diferencias entre sí. Por ejemplo, los Aztecas se caracterizan por ser una cultura de guerreros sedientos por conquistar nuevas tierras. Por el contrario los Mayas son una cultura más avocada a los conocimientos. Sin embargo el que una domine alguno de estos, no significa que no pueda tener acceso al otro, obviamente con sus ventajas y desventajas dependiendo de la cultura.

La Clase de los personajes

Tanto en la cultura Azteca como en la Maya existieron muchas clases sociales y funciones que desempeñaban sus habitantes. En el juego Guerreros Quetzal se manejarán sólo seis funciones que denominaremos Clases. Estas son las que los jugadores pueden elegir para representar a su personaje. Estas son: el comerciante, el artesano, el sacerdote, el cazador, el guerrero y el hechicero. Cada uno de ellos tiene diferentes habilidades y en algunos casos manejan distintos tipos de armas.

Comerciante: Los comerciantes son muy rápidos y poseen una increíble facilidad de palabra. Son capaces de engañar, timar, estafar y robar a



rar la marcha.

- Excepcional: Nada puede impedir que avances a tu destino.
- Sobresaliente: Te envenenaron lo suficiente para matar a un elefante adulto, te apuñalaron más de 10 veces, te apalearon al menos cinco guerreros, te ataron, te metieron dentro de un saco, te arrojaron a un río helado y aun así sobreviviste.

Inteligencia

La inteligencia es la suma de tus conocimientos y tu capacidad para llegar a nuevas conclusiones. Es tu habilidad para recopilar pequeños fragmentos de información y unirlos en un todo que forme un conjunto coherente, así como una medida de lo complejas que pueden ser las ideas que eres capaz de entender.

- Malo: Te resulta difícil sumar hasta más de diez.
- Normal: Podes contar el cambio y saber si te han timado.
- Bueno: Puedes calcular mentalmente operaciones sencillas.
- Muy Bueno: Puedes calcular mentalmente cualquier tipo de operación.
- Excepcional: Las operaciones mentales te resultan juego de niños, y estás más interesado en los cálculos de tiempo universal y teorías de la física cuántica.
- Sobresaliente: Un IQ de 200 o más. Eres un genio del mundo mesoamericano. Todos los emperadores te piden consejos.

Sabiduría

Es la capacidad de reacción ante cada nueva información o dato hasta ahora desconocido que se plantea. Determina lo bien que piensas por ti mismo, lo rápido que puedes usar la información que procesas y lo eficiente que eres bajo presión.

- Malo: Mmmh.....Uhhh!!!
- Normal: Sabes si continuar o retirarte en un juego de apuestas.
- Bueno: Puedes entender un chiste que oyes por primera vez.
- Muy Bueno: Eres capaz de seguir cualquier diálogo de un sacerdote.
- Excepcional: Puedes estar en varias conversaciones a la vez.
- Sobresaliente: Tus procesos mentales son rápidos como una computadora.

Carisma

El carisma define la seguridad que se tiene. Determina lo bien que el enemigo atrae a los demás, les persuade o les guía voluntariamente. El carisma funciona mediante el atractivo y no a base de trucos. También se



refiere que tan bueno eres para que crean las versiones de tus comentarios.

- Malo: Te evitan hasta en el patio del calmecac (colegio de guerreros)
- Normal: Eres tan común como cualquiera que pasas desapercibido.
- Bueno: A la gente le gusta estar contigo.
- Muy Bueno: Consigues citas de forma rápida y sencilla.
- Excepcional: La gente se siente culpable cuando no esta de acuerdo contigo.
- Sobresaliente: Puedes dirigir a una cultura o clase.

Tercer paso: Habilidades

Así como los atributos son tus capacidades innatas, las Habilidades son las cosas que has ido aprendiendo a lo largo de tu vida. Éstas se dividen en tres categorías acomodadas de izquierda a derecha: Talentos, Técnicas y Conocimientos.

Pelea a mano

La pelea es el sutil arte de golpear algo y verlo caer. Es un término que incluye cualquier forma de combate sin armas, desde una pelea en lodo hasta una pelea entre guerreros en combate sin armas. Esta habilidad abarca cualquier cosa, desde puñetazos o arrancar los ojos hasta pegar patadas, de hecho, cualquier maniobra de combate que no incluya armas.

- Novato: No lloras cuando peleas y te ganan
- Practicante: Los niños en el colegio te tenían miedo.
- Competente: Cuando le pegabas a alguien, lo recordaba.
- Muy Bueno: Los rompepiernas profesionales te dejaban en paz.
- Experto: Todos los atracadores abandonaban el lugar en donde entrabas.
- Maestro: Dos sonidos, tu pegandoles y ellos cayendo al suelo.

Pelea con armas

Describe todo tipo de combate que incluya armas manuales. La definición de arma manual es poco clara, ya que incluye cuchillos, mazos, lanzas, palos y casi cualquier otra cosa que pueda ser utilizada para hacer daño a otro personaje.

- Novato: Has estado en algunas peleas sin caer en un tormento.
- Practicante: Tienes un entrenamiento callejero.
- Competente: Tienes un entrenamiento militar básico.
- Muy Bueno: Cualquier objeto se transforma en un arma en tus manos.
- Experto: Los maestros de artes te temían
- Maestro: Las semillas de naranja y los aviones de papel eran mortales cuando los empuñabas.





Armas arrojadas

Esta técnica abarca lo bien que puedes lanzar, tirar y disparar tu arma arrojada, tales como lanzas, arcos o cerbatanas.

- Novato: Sabes arrojar armas.
- Practicante: Puedes darle a la fachada de una tienda con una lanza.
- Competente: No hacías el ridículo en el campo de tiro con arco.
- Muy Bueno: Puedes acertarle a un blanco móvil.
- Experto: De existir en el mundo actual pudieras ser francotirador.
- Maestro: ¡Demonios!, Le dí al derecho y estaba apuntando al agujero izquierdo de su nariz.

Defensa personal

Es el talento que algunos poseen para salir de enmedio. Uno puede esquivar los cerbatanazos, los puñetazos o casi cualquier otra cosa, pero el principio es el mismo. Esta habilidad incluye evitar los ataques provocados por armas arrojadas, por armas cuerpo a cuerpo o por pelea.

- Novato: Puedes atravesar una avenida y esquivar a la gente que pasa.
- Practicante: Sabes esquivar los golpes lentos.
- Competente: Sabes esquivar algunos golpes rápidos.
- Muy Bueno: No es necesario un abanico si te da el aire de toda esa gente que te intenta golpear.
- Experto: Si te concentras, puedes esquivar flechas.
- Maestro: Cuando vas caminando y te disparan, parece que todos tienen muy mala puntería.

Engaño y callejeo

Este talento te permite torcer, mutilar o destrozarse la verdad y no ser descubierto. Además también puedes percibir si los demás están haciendo lo mismo.

- Novato: Puedes copiar en un examen sin que te descubran.
- Practicante: Sabes donde enterraban los cadáveres.
- Competente: Sabes donde los enterraban, quién lo hacía y con que equipo.
- Muy Bueno: Prometiste bajar los impuestos e incrementar el consumo y la gente te creyó.
- Experto: Todos los atracadores abandonaban el lugar en donde entrabas.
- Maestro: Puedes conseguir cualquier cosa, a cualquier hora y en cualquier sitio.

Sentidos alerta

Esta habilidad muestra lo consciente que eres del mundo físico que te rodea. No tiene nada que ver con sensaciones extrañas o lo sobrenatural; es sólo una medida para saber lo que hay físicamente en el exterior.

Comprende los sonidos, los olores y el tacto además de la vista.

- Novato: Sabes dónde tienes que mirar cuando alguien te da una palmada en el hombro.
- Practicante: Te dabas cuenta de cómo un mago hacía sus trucos.
- Competente: Los ladrones te evitan.
- Muy Bueno: Ninguna gente te puede espantar.
- Experto: Sabes de donde y que tipo de sonido oíste.
- Maestro: Puedes oír la caída de una hoja en un bosque y saber de que árbol fue.

HOJA DE PERSONAJE

Una vez que ya conoces la descripción de cada uno de los puntos de las diferentes atributos y habilidades que puedes tener, pasemos a la creación de tu hoja de personaje.

La primera sección de tu hoja te pide unos cuantos datos:

Personaje: (coloca aquí el nombre que has escogido para tu personaje).

Jugador: (escribe aquí tu nombre).

Cultura: (escribe a que cultura perteneces, azteca o maya).

Clase: (escribe a cual de las 6 clases ya mencionadas perteneces).

Atributos

Posteriormente está la sección de atributos. Se elegirán tirando 1d4 (un dado de 4 caras) por columna, esto es, si en tu primera columna tienes fuerza e inteligencia, el número que sacaste en tu tiro lo vas a repartir entre estos dos atributos. Y así con las columnas de destreza, sabiduría, y demás.

Es muy importante que tomes en cuenta lo siguiente ya que para poder ser alguno de los personajes del juego, necesitas un mínimo de puntos en tus atributos. Por ejemplo, para poder ser guerrero necesitas mínimo tres puntos en fuerza. La tabla que indica este requerimiento se muestra a continuación.

PERSONAJE	MÍNIMO EN PUNTOS	ATRIBUTO
Comerciante	3 puntos mínimo en	Carisma
Artesano	3 puntos mínimo en	Destreza
Guerrero	3 puntos mínimo en	Fuerza
Cazador	3 puntos mínimo en	Resistencia
Sacerdote	3 puntos mínimo en	Sabiduría
Hechicero	3 puntos mínimo en	Inteligencia

Aunque a algunos esto les puede parecer complicado ya que en un tiro



hay la posibilidad de que no te caiga tres. Cada uno de las clases tiene una ventaja. Por ejemplo, si decides se guerrero, automáticamente tienes un punto más en Fuerza. Y así con todas las demás clases. El cuadro se muestra a continuación.

PERSONAJE	PUNTO EXTRA POR CLASE	ATRIBUTO
Comerciante	+1 punto en	Carisma
Artesano	+1 punto en	Destreza
Guerrero	+1 punto en	Fuerza
Cazador	+1 punto en	Resistencia
Sacerdote	+1 punto en	Sabiduría
Hechicero	+1 punto en	Inteligencia

Obviamente si no alcanzas el mínimo en puntos para perteneces a alguna de las clases ni con el punto extra, tendrás que escoger otro personaje.

Habilidades

Para la siguiente sección de la hoja de personaje, la que corresponde a las habilidades, la dinámica es la siguiente. Las habilidades se dividen en tres columnas: la primera pertenece al área de combate, la segunda a los talentos y la tercera a los conocimientos.

Se va a tirar un número de veces los dados por columna. Esto depende de la importancia que hayas decidido darle a cada columna. Si consideras que la columna más importante es la de combante, luego la de talentos y finalmente la de conocimientos, entonces la secuencia a tirar es la siguiente:

3d4 para la columna de combate

2d4 para la columna de talentos

1d4 para la columna de conocimientos

Posteriormente suma los puntos que obtuviste en los tres primeros tiros y repartelos en la columna de combate. Después suma los dos tiros que tuviste para tu columna de talentos y repartelos, y finalmente reparte los puntos que tuviste en tu tiro por conocimientos.

Recuerda que la importancia a las columnas tu se las das, por lo tanto el tiro de 3d4 es para la columna que crees es la más importante para tu personaje y el tiro de 1d4 es para la columna que crees es la menos importante.

Combate

En ésta sección sólo vamos a llenar tres puntos. El de ataque, el de defensa y la vitalidad, los otros serán llenados durante tu recorrido en la

aventura del juego, ya que estos necesitan ser adquiridos de otra forma.

Para ver cuantos puntos tienes en ataque, tira 1d4 y apúntalo en el círculo.

Lo mismo para ver tus puntos en defensa. Tira 1d4 y apúntalo.

Este número que apuntaste tanto en ataque como en defensa, son el número de veces que tirarás el dado de ocho para poder combatir. Esto se describe más adelante.

Equipo

Al igual que en la sección anterior, todos los cuadros a excepción de uno se llenarán durante el juego. El único cuadro que se llena cuando llenas tu hoja es el de Habilidades especiales y conjuros. En este cuadro se colocan las habilidades que le pertenecen a tu personaje debido a la clase que ocupa en su cultura. La información sobre las habilidades especiales y conjuros se muestra más adelante.

Pues esto es todo lo que necesitas para llenar tu hoja, lo único que resta es que conozcas bien las reglas para que puedas comenzar a disfrutar de una aventura sin igual.

4.3.4 Las reglas

Hay unas cuantas reglas básicas para el juego de Guerreros Quetzal. La principal razón de esto es que el Dios Sol es el encargado del juego y sus reglas. Si se presenta algún hecho durante el juego que no este contemplado en la reglas, el Dios Sol decidirá que hacer. Probablemente tire un dado para decidir que pasará o solamente decidirá lo que pasará basándose en lo que sería más justo o que funcionaría mejor esta vez para hacer la aventura más divertida. Si un solo jugador se encarga de las reglas, estas serán más sencillas y simples al jugar.

Las reglas básicas incluyen movimiento, enfrentamiento, creación de hechizos e incremento de experiencia. Con esto puedes jugar la aventura del Templo de Mictlantecuhtli.

Las reglas expandidas les dan mayor restricción a los personajes pero hacen más interesante el juego. Tal vez en un principio se sienta lento el juego pero con el tiempo se hará más ágil e interesante.

Dados

Este juego viene con algunos dados con varias caras. Hay de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras. Cuando escribimos acerca de los dados, los mencionamos como d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100. Así es más corto que escribir la frase completa. Si necesitas tirar más de una vez el dado, incluimos un número extra al principio. Por ejemplo, 2d6 significa que tires dos veces el dado de seis caras y sumes los tiros.

Una última nota sobre los dados. Algunas veces verás números sumados al final del tiro de dados, como 2d6+3. Esto solo significa que sumes un 3 a cualquier tiro que hagas con el dado. En este caso tiras dos veces el dado



de seis, los sumas y luego al resultado le sumas un 3.

Tiempo y turno

Para hacer el juego simple, el tiempo es medido en turnos para enfrentamientos y creaciones de hechizos. Un turno equivale a un minuto, esto es que para los personajes, un turno de un jugador es un minuto en tiempo de la aventura. Generalmente no es un minuto para los jugadores ya que a ellos les toma más o menos tiempo decidir que van a hacer en su turno, pero en el mundo imaginario del juego solo habrá pasado un minuto.

Lo que hace especial a un turno, es que en un solo turno, los personajes de los jugadores solamente pueden escoger hacer una cosa. Esto puede ser un ataque, crear un hechizo, correr, escalar una pared o cualquier cosa que los jugadores quieran que sus personajes hagan. Después de que todos los jugadores hayan decidido hacer una cosa, ese turno termina y el siguiente comienza.

Movimiento

Como dijimos anteriormente, los personajes son más que piezas plásticas sobre un tablero. Ellos pretenden ser personas moviéndose alrededor de un lugar creado. El mapa usado en el juego de Guerreros Quetzal tiene una escala de XXX (un cuadro) por cada metro. Por lo tanto, si los jugadores quieren que sus personajes se muevan 5 metros, ellos moverán sus piezas 5 cuadros sobre el mapa.

Tiempo y movimiento

- 1 turno = 1 minuto
- Los personajes se mueven 10 metros por turno (10 cuadros sobre el mapa).
- Los personajes tienen la opción de moverse la mitad del total de movimientos que tienen permitido y aun así, poder realizar un ataque o hechizo en el mismo turno.

Todo el mapa tiene una retícula hecha a base de cuadros como la mayoría de los juegos que conoces. Esto no significa que los jugadores (o criaturas) tengan que estar forzosamente sobre uno de ellos. Los cuadros están solo para ayudar a los personajes a medir que tan lejos pueden ir o que tan lejos están las cosas de ellos. Los personajes si así lo desean pueden desplazarse sobre las líneas o estar en una esquina del cuadro o donde quiera que el jugador quiera que su personaje este.

Las personas reales tienen una distancia máxima de movimiento durante un minuto. Así mismo los jugadores tienen un límite de distancia a recorrer durante su turno. Esta distancia se marcará en la hoja del personaje, normalmente serán 10 cuadros por turno y sólo si decide correr podrá avanzar 20 cuadros, sin embargo no podrá hacer ninguna otra acción durante ese turno. Por lo tanto si encuentra a alguna criatura al frente, solo le dará tiempo para poderse frenar y no chocar contra ella. También el Dios Sol puede decidir disminuir los cuadros que pueden avanzar los personajes, si ve que estos van cargados con peso extra o si alguno está cargando a un compañero mal herido o incluso si el mismo va herido. Este tipo de circunstancias obviamente disminuirá la distancia que pueden recorrer los personajes.

Combate

Pelear contra criaturas es una parte en el juego Guerreros Quetzal.

Hay tres tipos de combate, todos los cuales usan el mismo sistema básico, aunque haya algunas pequeñas diferencias. Son armas arrojadas, combate cuerpo a cuerpo y la pelea sin armas.

- El combate con armas arrojadas es cualquier tipo de combate armado, utilizando armas de proyectiles, como arcos, cerbatanas o lanzas. Los oponentes deben estar a la vista uno del otro para poder entrar a la pelea.

- El combate cuerpo a cuerpo se refiere a la lucha con armas de mano. Cualquier cosa, desde un palo astillado hasta armas elaboradas con piedra obsidiana. Los oponentes deben estar a uno o dos metros de distancia.

- Una pelea sin armas es una lucha cuerpo a cuerpo, ya sea utilizando un estilo callejero o de las más perfeccionadas artes guerreras. Los oponentes deben estar lo bastante cerca para poder tocarse.

Las tiradas que se hacen en los combates determinan si un ataque tiene éxito o no, si el blanco esquiva o no, y cuanto daño se le hace al blanco. El turno se divide en tres etapas: Iniciativa, ataque y resolución.

Cuando empiece una pelea, hay una simple lista de cosas que hacer en cada turno. Estas deben hacerse en orden.

Pasos en una pelea.

- 1.- DS secretamente decide que va a hacer la criatura.
- 2.- Cada personaje toma un turno diciendo en voz alta que es lo que su personaje está tratando de hacer.
- 3.- Tirar iniciativa
- 4.- Cualquiera de los dos que haya ganado iniciativa, tira su ataque.
- 5.- Cualquiera que haya perdido la iniciativa, puede decidir si defenderse o recibir el daño para luego atacar. Si el personaje decide defenderse pierde turno.
- 6.- Si la pelea no ha terminado, nuevamente se tira iniciativa.

Decidiendo que hacer

Después de que los jugadores decidan que es lo que sus personajes van a hacer, ellos no podrán cambiar de idea después. Si decidieron hacer un ataque o defender o correr ya no podrán cambiar de opción, lo único que se les permite es decir que su personaje ha decidido no hacer nada, pero no puede hacer algo diferente.

Iniciativa

Esta etapa organiza el turno, y aquí los personajes pueden efectuar varias acciones distintas. Cualquier cosa, desde saltar detrás de una roca para esconderse hasta tratar de derribar a su oponente con una patada. Cada jugador debe declarar lo que va a hacer su personaje con tanto detalle como exija el Narrador (el Dios Sol). En este punto, todos tienen que decidir qué arma usan, si es que van a usar alguna.



La iniciativa se tira con un dado de 8 caras y al que se le suma la destreza. El DS tira por las criaturas. Los jugadores tirarán por sus personajes. El tiro que salga más alto va primero, si hay un empate, se revisan las hojas de los personajes y el que tenga más destreza va primero.

Tiro de ataque

Cuando es tiempo de atacar, primero se escoge el arma con la que se quiere golpear. Después ambos personajes tiran ya sea su ataque o defensa según sea quien haya ganado la iniciativa. Si el defensor gana o empata, nuevamente se comienza por tirar iniciativa.

Si el atacante gana, tira el daño del arma que está utilizando. El daño indica las veces que debe de tirarse el d8 (dado de ocho caras). En ocasiones aparece una F+ antes del número, que significa que se suma la Fuerza del personaje al número de daño del arma.

El resultado es el número de veces que se tira el d8 para hacer el daño.

Ejemplo:

Fuerza ••••

Daño: F+3

No. De tiros: 7 veces el d8

Esto quiere decir que tienes 7 tiros para ver el daño que harás al oponente. De estos 7 tiros contarás sólo los que lleguen o superen la dificultad del arma.

Ejemplo No. 1

No. De tiros: 7 veces el d8

Dificultad: 4

Tus tiros: 7/2/8/4/7/7/34

En el primer ejemplo de tus 7 tiros, tuviste 5 que se consideran éxitos. Esto significa que a tu oponente le haces 5 puntos de daño.

Ejemplo No. 2

No. De tiros: 7 veces el d8

Dificultad: 4

Tus tiros: 4/4/4/1/2/1/8

En este ejemplo lograste 4 éxitos, sin embargo también sacaste dos números 1. Este números en el juego Guerreros Quetzal es lo peor que puede pasar en una pelea. Y como es el número más bajo tiene sus consecuencias. En el juego cada número 1 anula un éxito. Por lo tanto el tener dos fracasos anula dos éxitos, quedándote sólo dos éxitos, esto es que sólo logras hacerle dos puntos de daño a tu oponente.

Creando hechizos

Los sacerdotes como los hechiceros tienen la opción de crear hechizos mágicos. Realizar un hechizo es similar a atacar con un arma, sólo que en lugar de tirar el daño y dificultad del arma, se tira la dificultad y daño del hechizo. Los hechizos son diferentes para los sacerdotes y para los hechiceros. La magia que utiliza el sacerdote es pura, esto quiere decir que

la utiliza únicamente para hacer un bien y no puede utilizarla si no ha sido atacado o han atacado a alguno de sus compañeros ya que únicamente es de defensa.

La magia del hechicero es negra, esto no quiere decir que sea maligna, sino que ésta se puede utilizar para hacer ataques sin haber sido atacado previamente.

La única forma de evitar ser golpeado por un hechizo es sacar en el dado de 8 caras un ocho. Todos los jugadores tienen una oportunidad para hacer un tiro cuando son el objetivo de un hechizo. Este tiro sólo se aplica cuando se va a ser golpeado por magia, no se puede realizar en combates con armas.

Encontrar y remover trampas

Los comerciantes tienen una habilidad especial para encontrar trampas y desactivarlas. A medida que su habilidad crece, el porcentaje de poder hacerlo aumenta. De inicio todos los comerciantes empiezan con Nivel 1 en su habilidad. Abajo mencionamos la tabla de ésta habilidad.

Nivel	Tiro requerido
1	7 ó 8
2	5, 6, 7 ó 8
3	4, 5, 6, 7 ó 8
4	3, 4, 5, 6, 7 ó 8
5	2, 3, 4, 5, 6, 7 ó 8
6	Automático, ya no tiene que tirar, únicamente mencionárselo al DS.

Los comerciantes solo pueden buscar una vez en algún lugar u objeto para ver si hay alguna trampa y no pueden volverlo a hacer en el mismo lugar a menos que aumenten el nivel de ésta habilidad. Lo mismo sucede para desactivar una trampa.

Cacao, Cristales e Instrumentos mágicos

En la antigüedad, el periodo mesoamericano el dinero como tal no existía. La mayoría de las culturas utilizaba el cacao como moneda. Y los cristales como diamantes, rubíes y esmeraldas por mencionar unos cuantos, no tenían ningún valor comercial. Estos únicamente eran útiles para los hechiceros o sacerdotes, los cuales los utilizaban para crear sus ilusiones y su magia.

Por lo que el único recurso para poder comprar y poder comerciar en éstas culturas es el cacao. Y los cristales pueden tratar de venderse a hechiceros o sacerdotes.

Cambiando cristales

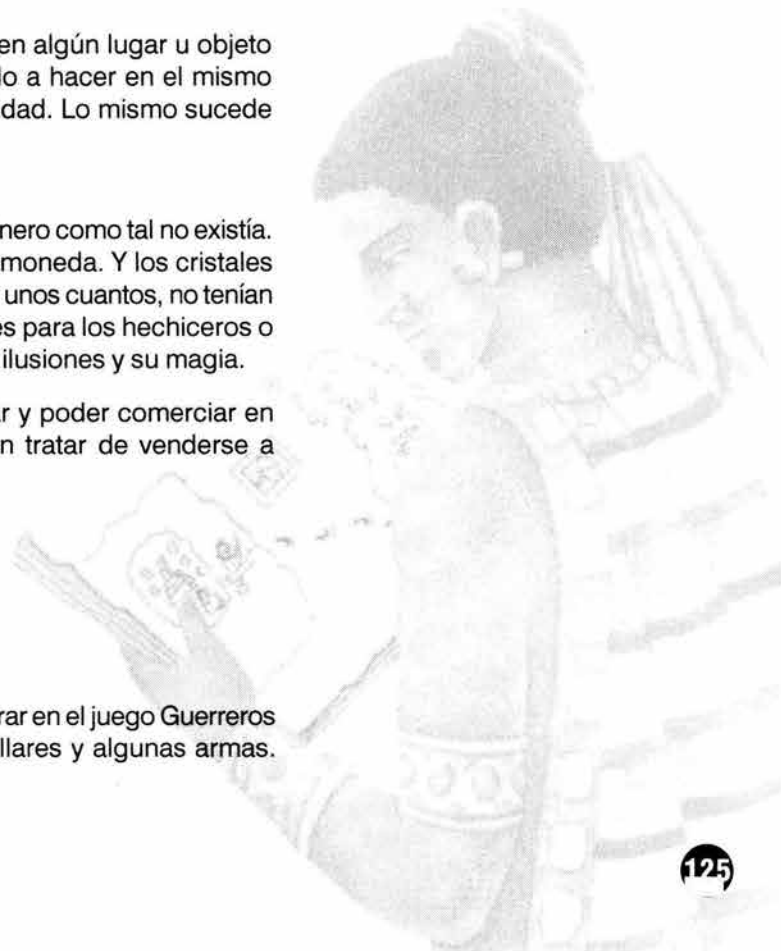
Obsidiana = 2 de cacao

Diamante = 5 de cacao

Esmeraldas = 10 de cacao

Rubíes = 10 de cacao

Los Instrumentos mágicos que se pueden encontrar en el juego Guerreros Quetzal son Báculos, anillos, piedras mágicas, collares y algunas armas.





Estos instrumentos están mencionados en el Manual del Dios Sol.

Equipo y posesiones

Los personajes pueden cargar un saco en su espalda con algunas cosas no muy pesadas pero útiles para la supervivencia en las afueras de una ciudad. Imaginen que van a salir de campamento. La lista del equipo y de las armas viene al final del Manual del Jugador.

4.3.5 Disciplinas especiales

Los sacerdotes y los hechiceros son los únicos capaces de crear conjuros. Los sacerdotes manejan distintos conjuros que los hechiceros ya que ellos sólo ven por el bien, mientras que un hechicero puede hacer el mal.

DISCIPLINAS ESPECIALES

Cazador

- caza de poder (cuando mata a su enemigo, puede quitarle poder).
- caza de vida (por cada dos daños que le hace a un enemigo el obtiene un punto).
- encontrar rastros (sabe rastrear a cualquier enemigo una vez que encontró una pista).
- encontrar lugares (sabe encontrar un lugar con poca información).

Guerrero

- pelea de poder (mientras mas alto sea el nivel, mayor número de enemigos puede enfrentar).
- pelea especializada (se especializa en un tipo de pelea en la cual difícilmente es vencido).
- camuflaje vivo (puede camuflajearse con cualquier ser vivo de las proporciones).
- camuflaje muerto (se camuflajea con objetos no vivos que sean del mismo tamaño).

Sacerdote

- sanar heridas (cura únicamente heridas o golpes).
- sanar energía (restaura la energía de un ser vivo).
- invocar elementos (manipula los elementos que tiene a su alcance visual, únicamente para defenderse).
- invocar animal protector (controla a su animal protector y puede aumentar el número).

Hechicero

- crear ilusiones vivas (crea la ilusión de cualquier ser que tenga vida).
- crear ilusiones muertas (crea la ilusión de cualquier objeto sin movimiento).
- elemento manipulado (manipula a un elemento mientras este a la vista).
- elemento generado (genera ese elemento y su intensidad depende del nivel).

Comerciante

- robo de objetos (puede robar cualquier tipo de objeto).
- robo de conocimiento (el conocimiento que roba lo pierde la víctima).
- vender caro (vendes cualquier cosa por el doble y te lo compran).
- comprar barato (compras todo a mitad de precio sin objeción)..

Artesano

- crear armas y objetos (construye cualquier objeto con atributos especiales, mismos que el Dios sol evaluará).
- crear criaturas* (puede moldear cualquier criatura con barro, tierra y roca y darle vida con un líquido vital especial que pueden crear los sacerdotes).
- reparar armas y objetos (repara cualquier cosa mientras tenga los elementos necesarios).
- reparar criaturas (repara una criatura destrozada con la mitad del líquido vital especial).

*Cualquier criatura que moldee o repare, tendrá la mitad de todos los atributos del artesano que la creo.

4.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO

Lo que pretendo lograr con la creación del juego de rol es:

1- Que la gente que lo juegue se divierta, creo que este, al menos para mí, es el punto principal, porque si la gente compra un juego es porque quiere divertirse con él, ya sea con sus amigos, su familia o con su pareja. Por ello el principal elemento que pretendo se haga notar es que el juego es lo más divertido e innovador que el usuario puede encontrar. En esto, va a intervenir mucho el aspecto gráfico, al menos de primera impresión, luego se dará importancia a la estrategia del juego.

2- Como lo mencione anteriormente, cuando se compra un juego es porque se va a jugar con alguien más. Es sumamente raro que alguien decida comprar un juego de mesa para jugar solo, además que estos juegos están diseñados para jugarse de dos a más personas. Por ello creo que la convivencia es algo muy importante para el desarrollo y el crecimiento en la sociedad que vivimos. Por esa razón mi juego no es uno en donde el objetivo es vencer al otro jugador, sino por el contrario es ayudarse entre todos los integrantes para sobresalir como equipo dentro del juego y poder resolver todos los acertijos y dificultades que encuentren en este. Además que el juego permite cierta libertad de interacción entre los jugadores, por ello se puede ser en el juego como se es en la realidad, de esta manera se hace más interesante el tipo de convivencia que se puede llegar a tener.

3- El convivir es muy importante, sin embargo el trabajo en equipo lo es más, ya que sin este muchos de los problemas en nuestro mundo serían realmente difíciles de resolver sino es que imposibles. La estrategia del juego te lleva a trabajar en equipo con los demás jugadores, esto no quiere decir que estés obligado a hacerlo pero conforme se avance en el juego, se verá la clara necesidad de tener la ayuda de alguien más. Por lo que el trabajo



en equipo va a ser fundamental si quieren sobrevivir y terminar el juego satisfactoriamente.

4- Que aprenda de su cultura de una forma entretenida y fácil de digerir. Normalmente la gente no sabe de sus raíces porque no se la presentan de una forma dinámica y entretenida, y la única forma en la que pueden tener acceso a esta es mediante libros viejos, gordos y a simple vista aburridos, y aunque no lo sean, hoy en día el aspecto gráfico es sumamente importante, ya que así la gente tomará el libro y posteriormente podrá interesarse en su contenido, de otra forma el libro u otra cosa pasará desapercibido. El juego es una opción divertida de poder aprender de nuestras raíces, como son las clases sociales, el vestido y la comida que se acostumbraba, así como la ideología que tenían sobre la vida. El juego no pretende ser un medio informativo, sino lúdico, por ello el aspecto histórico e informativo pasa a segundo término, logrando que sea el subconsciente el que lo asimile de forma sencilla y dinámica, lo que un libro en muchas ocasiones no puede hacer ya que nosotros mismos nos sugestionamos de lo aburrido que será.

4.5 JUSTIFICACIÓN

Es muy importante antes de que un producto salga al mercado, estudiar a los que pretendemos sean los usuarios de nuestro producto. Comentar esto con nuestro cliente y hacer toda la investigación conveniente.

Mi Cliente

El cliente ideal para este tipo de juegos es una persona que requiera crear un juego con el que la gente pueda aprender un poco de su propia cultura, en este caso pretende introducir un juego en México. Ha decidido que el juego tiene que ser tanto divertido como didáctico y que trate una de las culturas más importantes y sobresalientes de Mesoamérica.

Los Usuarios

Por el tipo de juego que se va a desarrollar, lo pueden jugar a partir de los 10 años en adelante y pueden ser tanto hombres como mujeres, además de esto, es preferible que a los usuarios les gusten los juegos de mesa y tengan cierto interés en historias fantásticas, de aventuras y que les guste dejarse llevar por una historia en donde puedan dejar andar su imaginación libremente. No necesariamente tiene que ser para gente muy extrovertida pero esto ayudaría al desarrollo del juego.

La razón de esto es porque el juego maneja un tipo de estrategia en donde los jugadores deben interactuar entre ellos para llegar a un mismo fin que es divertirse sanamente conociendo de su cultura. Para esto, entre los jugadores deben elegir a uno que va a ser el encargado de dirigir la aventura, aplicando las reglas de acuerdo al manual y tratando que los demás jugadores cumplan el objetivo de la misión que les asigne. Ya que a lo largo del juego los participantes tendrán que hacer gala de su imaginación, astucia y creatividad para poder resolver todos los enigmas, situaciones confusas y posibles trampas del narrador. El objetivo del juego en pocas palabras es sobrevivir y cumplir con el encargo del narrador, pero para llegar a este, hay muchos caminos y normalmente un 99% son erróneos, por ello todos los

jugadores deben colaborar y resolver de manera inteligente las partes faltantes del rompecabezas que les indicará al final el camino correcto. Por esto en este punto, el desarrollo de la imaginación será importante y con cada juego irá aumentando poco a poco.

Recordemos que en este juego la Regla de Oro es que no hay reglas, y que tu personaje puede hacer lo que quiera siempre y cuando se lo permita su hoja de personaje la cual va a especificar sus habilidades físicas, mentales, sus talentos, conocimientos, y otras cualidades que podría tener tu personaje en la aventura.

4.6 ENCUESTA

Se formuló una encuesta para hacer un análisis de que tipo de gente conoce y acostumbra jugar los juegos de rol y comparar que tanta difusión tiene a comparación de los juegos de mesa tradicionales.

La encuesta se le aplicó a hombres y mujeres de entre 14 y 29 años de edad, que es la gente que más acostumbra ir a las convenciones tanto de comics como de juegos de mesa y modelismo.

ENCUESTA DE LOS JUEGOS DE ROL

1.- ¿Qué juegos de mesa conoces?

2.- ¿Cuáles de esos te gustan más?

3.- ¿Cada cuando los juegas?

a) cada semana b) cada 15 días
c) cada mes d) otro _____

4.- ¿Cuánto inviertes al año en juegos de mesa?

5.- ¿Conoces los juegos de rol?

6.- ¿Qué juegos de rol conoces?

7.- ¿Qué tema te gustaría que tratara un juego de rol?

8.- ¿Te gustaría jugar alguno que tratara sobre leyendas y mitos prehispánicos?

9.- ¿En qué crees que fallen los juegos mexicanos?

a) calidad b) estrategia
c) creatividad d) otros _____

10.- ¿Qué crees que le falte a los juegos mexicanos para que puedan competir con los extranjeros?

11.- Si supieras que hay un juego de rol de muy buena calidad y excelente estrategia, ¿cuánto estarías dispuesto a invertir (contenidos: 2 manuales, 1 tablero con 2 caras, 6 figuras, dados y 6 tarjetas de personajes)?

a) \$600.00 b) \$800.00 c) \$1,000.00

Las conclusiones a las que llegue en la encuesta que hice acerca de los juegos de rol es la siguiente:

De 400 encuestas que hice;

- El 69% conocen los juegos de rol y de éstos el 47% los ha jugado.
- El 31% no los conoce (principalmente mujeres)



Analicé con que frecuencia la gente acostumbra jugar los juegos de mesa

- El 38% los juega semanalmente
- El 26% los juega quincenalmente
- El 18 % los juega mensualmente
- El 14% los juega cada 6 meses
- Y el 6% muy rara vez los juega al año

Pregunté cuanto invierten al año en juegos de mesa

- El promedio de inversión fue de entre \$400 y \$500 pesos al año.

Pregunté por los juegos de rol que conocen y los más sobresalientes fueron:

- El 54% conoce Dungeons & Dragons (De los primeros juegos de rol en llegar a México)
- El 28% conoce Vampire (El juego de rol de moda)
- El 8% conoce Mage (Juego de rol que trata sobre la magia)
- El 6% conoce Werewolf (Juego de rol que trata sobre los hombres lobo)
- Y el 4% conoce otros juegos de rol

Otra pregunta fue acerca de que tema les gustaría que tratara un juego de rol

- El 26% eligió historia
- El 22% eligió magia
- El 12% eligió temas sobrenaturales
- Otro 12% eligió época medieval
- El 10% eligió suspenso
- El 8% eligió guerras
- El 4% eligió navegación
- Otro 4% eligió filosofía
- Y el 2% eligió robots

También pregunté si les gustaría jugar uno que tratara sobre leyendas y mitos mesoamericanos

- El 86% opinó que sí
- El 12% opinó que no
- Y el 2% opinó que más o menos

Una pregunta que considere importante y creo que no debería faltar nunca en un estudio fue que cual creían que era el defecto de los juegos mexicanos y di 3 opciones

- El 28% dijo que no tenían promoción ni difusión (opción que no incluí en la encuesta)
- El 26% optó por la falta de Creatividad
- El 24% optó por la falta de Calidad
- Y el 22% optó por la falta de una Buena Estrategia

Finalmente pregunté que cuanto estarían dispuestos a invertir en un juego

mexicano muy creativo, con buena calidad y excelente estrategia. Y que pueda competir con uno extranjero, y di 4 opciones

- El 46% optó por pagar \$600 pesos
- El 40% optó por pagar \$400 pesos
- El 12% optó por pagar \$800 pesos
- El 2% incluyó su propia cifra, siendo ésta \$100 pesos
- Nadie optó por mi última opción \$1000 pesos

4.7 DISEÑO DEL NOMBRE DEL JUEGO

Saber elegir el nombre del juego es esencial. En muchas ocasiones el nombre está totalmente desligado a la temática del juego y su función es únicamente de identidad.

Cuando un nombre busca ser más que sólo la identidad del un juego, en ocasiones suele ser más impactante ya que es capaz de decir mucho de lo que éste puede contener; y con esto no hago referencia a la parte física, sino al concepto de diversión, de esparcimiento, de crear en nuestra mente un mundo imaginario de lo que podríamos llegar a experimentar si compramos y jugamos el juego.

El nombre del juego va a decir mucho de éste, ya sea bueno o malo y va a ser con éste con el que se va a dar a conocer al público. Por ello es importante conocer las ventajas y desventajas de la elección de un nombre descriptivo o no descriptivo.

4.7.1 El nombre

Dado que son los jugadores los que van a ser protagonistas de cada aventura y son ellos los que van a decidir que acciones van a realizar sus personajes; se eligió utilizar el nombre de "Guerreros Quetzal", ya que al principio de todo juego, todo jugador quiere ser el mejor, desea ganar y desde que se sienta a jugar sólo piensa en que estrategia va utilizar para lograr su objetivo.

Esta ideología ha formado parte durante mucho tiempo de todo guerrero que ha existido en el mundo cuyo objetivo es sobrevivir y ser el mejor.

La palabra quetzal se refiere al ave preciosa por excelencia. Sus plumas verdes eran muy apreciadas por los aztecas. Las culturas mesoamericanas utilizaron la palabra quetzal como nombre genérico para designar al las plumas más preciosas que existían en el mundo, como en el nombre de Quetzalcóatl "serpiente quetzal" o "serpiente de plumas preciosas"

Quetzalcóatl fue la deidad de la fertilidad y aparece desde tiempos muy antiguos en prácticamente toda Mesoamérica; es por ello que se decidió usar la palabra quetzal, ya que fue de las pocas palabras que fueron genéricas para todas las culturas Mesoamericanas.



Utilizar el nombre "Guerreros Quetzal" tiene ventajas como ser:

- Descriptivo. Porque ejemplifica el papel que desempeñan los jugadores dentro del juego.
- Original. No existe ningún otro juego con ese nombre.
- Sencillo. No busca palabras rebuscadas, son sencillas y fáciles de recordar.
- Claro. Se escribe como se pronuncia.
- Agradable. Ya que no implica doble sentido ni términos vulgares.

La tipografía que se utilizó en el logotipo es la misma que se utilizó en algunos casos en el mismo juego como texto. Ésta se eligió por asemejarse a los trazos que utilizaban las culturas mesoamericanas. Trazos gruesos y delgados en una misma línea y con algunos trazos extras a una misma línea para darle movimiento y flexibilidad. Algunas suajadas con pequeños círculos para representar la marcada tendencia que tenían las culturas a los diseños y trazos circulares, como los calendarios, el juego de pelota o sus pinturas en cerámica.

4.7.2 El logotipo

Propuesta uno anterior al logotipo final

Características

- Se utilizó una tipografía sencilla y legible, ya que son dos palabras y es necesario que se lean sin dificultad para su fácil asimilación.
- El brazo de la letra q se estiró de manera que subrayara toda la palabra y de esta manera buscar un mayor equilibrio en el logo para que las palabras no estuvieran flotando.
- Se diseñó el logo lo más sencillo que se pueda ya que el fondo será el que lleve el concepto más fuerte.
- El logo lleva a ambos lados unos pequeños iconos abstractos que representan las plumas del quetzal.

GUERREROS
QUETZAL

Análisis

- Aunque es muy sencillo el texto, es difícil leerlo al ser dos palabras. Se requiere una tipografía más pesada y tal vez resaltar más la palabra quetzal que es la más importante de las dos.
- Lo más característico del Quetzal son la longitud de sus plumas por lo que los iconos que representan éstas no funcionan de ese tamaño.
- No se ven integrados los elementos, parecen no tener nada que ver entre ellos.

Propuesta dos anterior al logotipo final

Características

- De igual forma se busca una tipografía sencilla y legible, por lo que se utiliza una sin patines y más pesada para lograr una mayor legibilidad.
- Se diseña un icono que envuelva más al logotipo y que pese de igual manera que el texto y que tenga una mayor relación con las plumas del Quetzal.
- Se le da más peso a la palabra quetzal ya que ésta es la más importante, por lo que la palabra guerreros se hace más pequeña y se coloca en la parte superior central de la que nos interesa.



Análisis

- Se logró la integridad de los elementos y un buen impacto visual sin embargo analizando a fondo el logotipo, se llegó a la conclusión de que las plumas largas del Quetzal son su cola, por lo que deberían ir en la parte inferior del logo y no en la superior porque de esta manera se relaciona con plumas que podrían salir de la parte superior, es decir la cabeza.
- Aunque logramos una muy buena legibilidad se cree que el logo debe tener una propia personalidad y tratar de no caer en tipografías muy usadas y muy comunes para la gente. Se debe buscar una tipografía poco común y que tenga relación con las culturas mesoamericanas.

Propuesta final del logotipo

Características

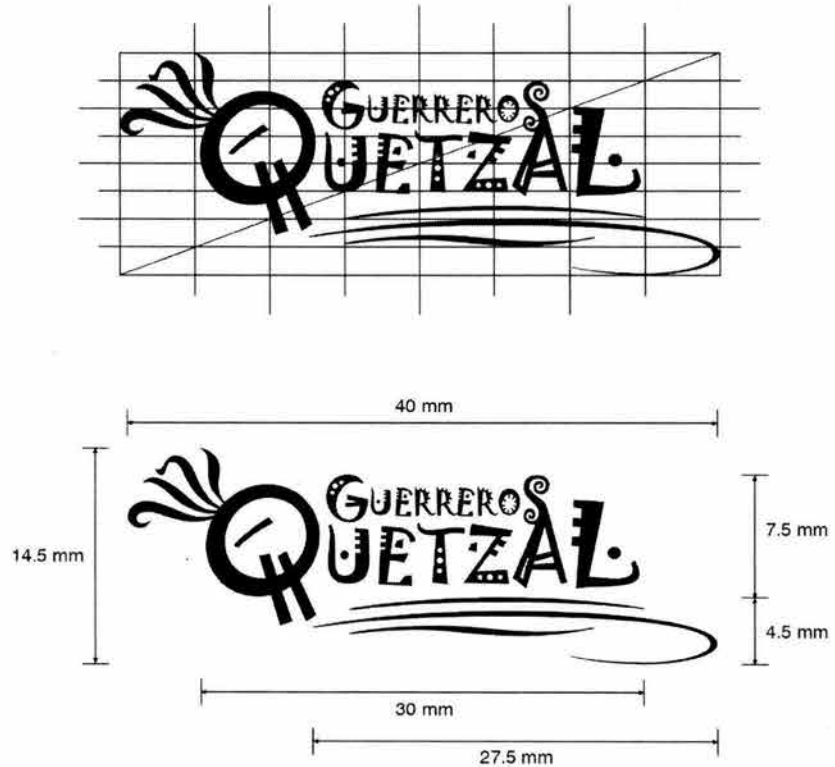
- La tipografía seleccionada es ideal ya que tiene ciertas características mesoamericanas como los círculos y los trazos no tan perfectos para una letra.
- La legibilidad va a depender de la sencillez del fondo donde se coloque el logo y del alto contraste que exista entre ambos.
- El icono de las plumas vuelve a cambiar buscando una mayor semejanza con el Quetzal. Se coloca en la parte inferior dando a entender que es la cola y se le anexan otro icono a la letra q, pequeñas plumas que representan las que tiene el quetzal en su cabeza.
- La unión entre la letra s y la a no tiene ninguna razón de ser más que estética.





Análisis

- Se consiguió que el logotipo tuviera su propia identidad y gracias a la tipografía que se utilizó se logró la relación que se buscaba con las culturas mesoamericanas.
- Es un logotipo agradable a la vista y el diseño en general es bueno. Incluso si se analiza a fondo se podrá ver que dentro de los elementos se encuentra el ave Quetzal, siendo la q la cabeza de ésta.



El logotipo como tal da a entender claramente su significado, Guerreros Quetzal. En éste se integraron las dos palabras con una tipografía que no fuera común para darle su propia identidad.

Las razones de no utilizar una tipografía común fue que ésta:

1. Se distinga dentro de su contexto.
2. Se identifique y se reconozca cada vez que se vuelva a ver.
3. Que la asocien con el producto, en este caso el juego.

Además se tomaron en cuenta otros aspectos de mucha importancia como:

1. La legibilidad de la tipografía.

La tipografía que se utilizó no es sencilla del todo, sin embargo sigue conservando importantes características como una buena percepción y es de fácil entendimiento.

2. La tipografía tiene que ser leible.
Esta debe ser clara para que se pueda leer sin dificultad.

3. La tipografía tiene que ser poco común.
De esta forma el logotipo adquiere su propia identidad y existe menor riesgo de que éste se pueda confundir con algún otro logotipo.

La tipografía que se utilizó fue la Jokerman que se muestra a continuación.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

La tipografía cumple con las características que se mencionaron anteriormente. Además la tipografía se modificó un poco, agregándole algunos trazos que representaran las plumas del Quetzal. Ave de mucha importancia en las culturas mesoamericanas.

La segunda tipografía que se utilizó para todo el demás texto informativo fue la Aldine 721 BT, así como sus variaciones en Negritas, condensada, e itálica. Es una tipografía sencilla, limpia y de fácil legibilidad.

4.8 LA TEXTURA DEL FONDO



Fondo empleado en la mayoría de los elementos del juego.

La textura es la descripción de las características que posee una superficie. En este caso nos referimos a la textura visual que posee el envase y no a la textura física.

La textura está formada por una imagen sencilla que se integra perfectamente al fondo e incluso trata de pasar desapercibida a primera instancia. Ésta se aplicó para todos los diseños, de manera que se unifiquen todos los elementos del juego para que conserven un mismo estilo y color.

Se eligió el verde para apoyar el nombre del juego “Guerreros Quetzal”, ya que el ave quetzal era de plumas verdes y éstas eran muy apreciadas por todas las culturas mesoamericanas y principalmente por sus emperadores ya que estas plumas predominaban en todos sus penachos.



La imagen del ojo que aparece en la profundidad del verde oscuro, representa la visión de los pueblos por encontrar la sabiduría, además el ojo humano tiene una profundidad muy especial cuando se le mira y en todo momento causa esplendor así como todos los estudios que realizaron las culturas mesoamericanas, el conocimiento profundo de sus ciencias y de la precisión en sus cálculos y tiempos de los que nos seguimos maravillando.

4.9 DISEÑO E IMAGEN DEL ENVASE

Propuesta uno anterior al envase final

Características

- El diseño pretende llamar la atención del comprador hacia el centro de la caja, por lo que se empleo un ojo como fondo por todo el concepto de profundidad que maneja éste.
- Ya que se tuviera la atención, se planeó hacer una escena al centro del ojo, de manera que esto te invitara a imaginar una historia de lo que se observa al centro de la caja y con esto crear un interés para adquirir el juego.
- Se aplicó al fondo un color azul por ser fresco y tranquilo, algo que contribuiría al relajamiento y de esta forma motivar a imaginar el concepto del juego.



Análisis

- Se llegó a la conclusión que el color azul a pesar de sus características no es un color adecuado para el juego ya que no tiene relación alguna con éste.
- Así mismo el la imagen central es demasiado obvia y no tiene mucho peso en cuanto a un hecho mesoamericano.
- Y finalmente la sección central para colocar la imagen es muy pequeña para poder ser percibida de lejos.

Propuesta dos anterior al envase final

Características

- Se eliminó el diseño anterior por su obviedad y se creó un fondo abstracto pero llamativo, que provocara un estado de curiosidad. De modo que únicamente el nombre del juego te diera una idea de lo que podía contener éste. Y así la curiosidad y la atracción por la imagen en general te llevarán a adquirir el juego.
- Se aplicó al fondo una gama de colores cálidos como el rojo, naranja y amarillo, tratando de que el juego tuviera colores llamativos tales como los que utilizaban las culturas meso-americanas en sus códices..



Análisis

- El fondo funcionaba muy bien como captador de la atención, sin embargo se tenía el problema de la diferente gama de colores ya que al posicionar el logo sobre el fondo no presentaba buena legibilidad.
- También el color presentó el problema de ser demasiado agresivo por lo que se trato de cambiar a verdes pero el logo presentó el mismo problema de legibilidad.
- También el fondo, aunque atractivo para algunos, no presentó interés a los niños, que buscas de imágenes explícitas para captar su atención.

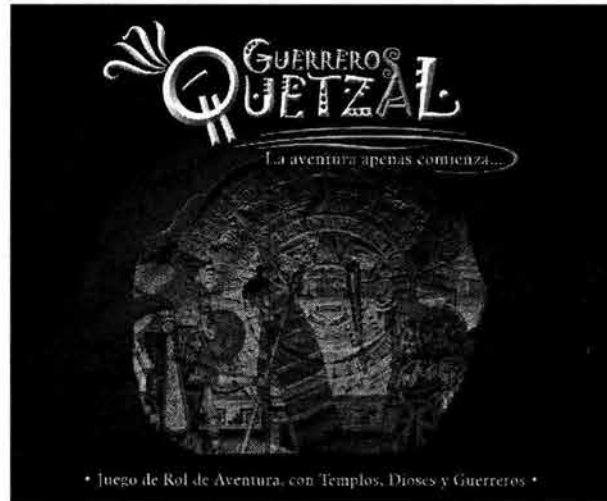
Propuesta final del envase

Características

- Se regresó al concepto del ojo en el fondo, pero en esta ocasión la idea es que se pierda en el fondo. Además se conservó la idea de utilizar el color verde ya que ave quetzal es de este color.
- La idea de concentrar la atención en la parte central del ojo, se eliminó por el diminuto tamaño que adquiriría la imagen dificultando su percepción.
- Por ello se aumentó el tamaño de la imagen, y al mismo tiempo se buscó un dibujo que representara un hecho más apegado a las culturas con vestimentas y armas para que se tuviera mayor relación con el logotipo y el juego en general.



- No se quería que el dibujo fuera común por lo que se montó sobre el calendario azteca de manera que pareciera que el dibujo se trazó sobre este. El calendario se eligió por ser una de las cultura más representativas de mesoamérica y una de las que toman parte en el juego.



Análisis

- Haciendo que el ojo se pierda en el fondo y manejando un verde oscuro se logró que el contraste entre el fondo y el logo fuera ideal para su legibilidad.
- Los colores cálidos no se perdieron al eliminarlos del fondo ya que en la imagen central se optó por usar colores calidos como los rojos y naranjas. Haciendo que la imagen resalte gracias al fondo.



Desarrollo geométrico con cotas del envase y retícula base que justifica el diseño.

El envase del juego se diseñó de esta forma para conservar las mismas proporciones que los manuales y las tarjetas de enemigos. Ésta forma también se utilizó en las hojas de personajes y en el diseño de diferentes partes del juego.

Es importante que el envase se encargue de guardar, proteger y conservar el producto, en éste caso el juego y sus artículos, sin embargo el envase es el que va tener contacto directo con la gente. Por ello su función de impacto como imagen gráfica es muy importante ya que tiene que atraer la atención del espectador y cautivar su imaginación.

Por estas razones el envase ha sido diseñado de manera que en su cara superior además de la textura del fondo, muestra una imagen que no está estática, sino por el contrario es una imagen con vida, que en cierta forma relata una escena del encuentro de dos culturas. Algo que le dará al espectador una pequeña idea de lo que verá y vivirá dentro del juego.

La imagen se superpuso en otra imagen que muestra la piedra del calendario azteca. Dando la idea de que la piedra se ilustró con una imagen a color de una escena del mismo tiempo que el calendario.

4.10 LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

Los elementos del juego son todos los artículos que contiene el envase y que son necesarios para jugar. Estos vienen mencionados en la parte inferior del envase y se describen a continuación.

4.10.1 El tablero

En el mercado de juegos de mesa existe una gran variedad de tableros de juego. De todos los tamaños y estilos. Desde los muy sencillos hasta los más complejos, tanto bidimensionales como tridimensionales. Algunos de ellos vienen separados y se tienen que armar para formar una gran estructura. Éstos pueden ser muy espectaculares, sin embargo en ocasiones resultan muy laboriosos o estorbosos y conforme pasa el tiempo se pueden extraviar piezas.

Debido a todos estos contratiempos se optó por diseñar un tablero bidimensional que en sí es muy sencillo de utilizar. El tablero es una gran hoja de papel doblada en varias partes, esto con el objeto de que entre en el envase.

Al desdoblar el tablero se puede observar un gran Templo. Éste está visto desde la parte superior y por dentro, por así decirlo, al templo se le separó la parte superior para poder ver el interior.

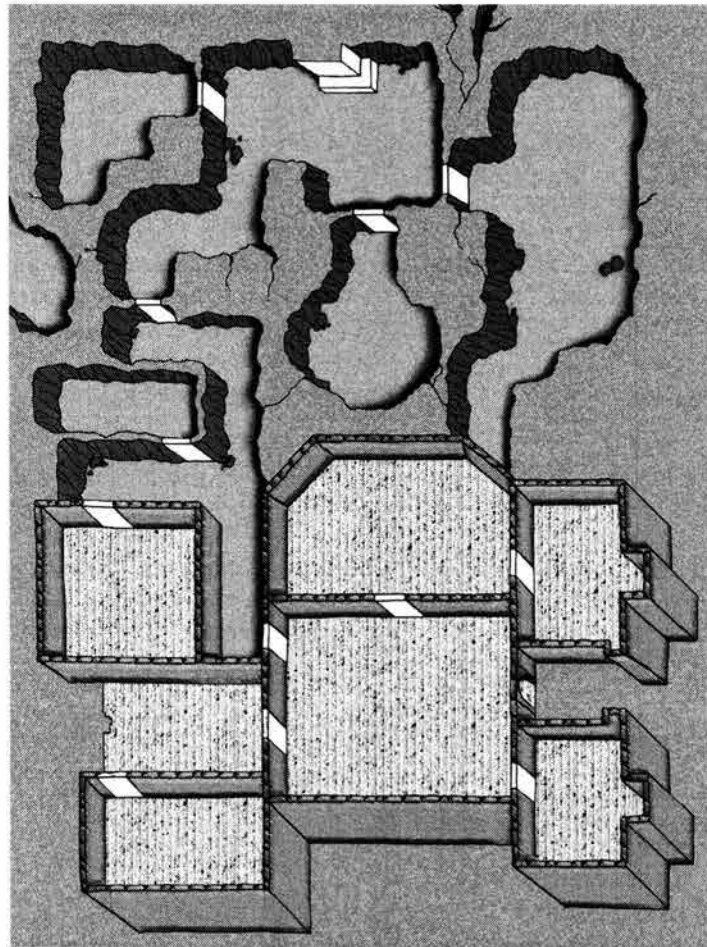
Todo el tablero tiene una retícula a base de cuadros de 2 centímetros por lado. La retícula tiene el objetivo de marcar el lugar en donde se encuentra un personaje y la distancia que éste puede recorrer dentro del tablero. No es obligatorio que los personajes permanezcan dentro de un cuadro. Estos

únicamente están para que los movimientos sean ordenados y las distancias recorridas sean exactas.

El dibujo como se mencionó es un templo, éste tiene varios cuartos y puertas, así como algunos pasadizos por los cuales los personajes tienen que pasar. Los personajes se pueden desplazar hacia cualquier lado y avanzar el número de cuadros que tienen permitido. El dibujo marca los lugares cerrados, las paredes y las puertas. Los personajes no los pueden brincar ni atravesar. Por lo que si llegan a una puerta tendrán que abrirla con una llave o bien tratar de derribarla.

Los cuartos están enumerados para facilitarle al Dios Sol la ubicación de estos y sus características en su manual.

La estructura del templo se tomó de un templo del antiguo Teotihuacan. Se modificó un poco para adaptarlo al juego y hacer que éste sea más misterioso e impresionante. La parte que muestra cavernas, en donde no hay construcción, simula que es una zona bajo tierra en las afueras del templo.



Los colores que se utilizarán en el tablero serán principalmente colores cálidos y arenosos como cafés, amarillos y algo de naranja. Colores que sobresalieron en los códices y en algunos de los templos de mesoamérica.

4.10.2 Los dados

Para cada juego existen diversos tipos de dados y número de estos para usarse. Los hay de 4, 6, 8, 10, 12, 20, 30 caras, etc. Sino el más común para la mayoría de los juegos de mesa el dado de 6 caras.

En el juego Guerreros Quetzal no vamos a utilizar únicamente un dado sino dos y no será el de 6 caras. El juego usa un dado de 4 caras y uno de 8 caras. Estos se escogieron para conservar una de las figuras que sobresalió en las culturas mesoamericanas, como lo fue el triángulo, figura que se utilizó en casi la mayoría de sus templos.

Los dados van a tener el tamaño convencional y estarán hechos de plástico. Ambos dados serán de un mismo color para reducir los costos de producción.

4.10.3 Las fichas

Las fichas a simple vista parecen piezas plásticas comunes y corrientes. Y sí lo son, sin embargo para los jugadores serán más que plástico, ya que serán la representación en el tablero de sus personajes. En otras palabras de ellos mismo viviendo su aventura.

En el envase del juego se menciona que máximo pueden jugar 7 jugadores y éste solo trae 6 fichas de diferente color. Esto se debe a que uno de los jugadores no tomará acción directamente en el tablero. Este jugador es el Dios Sol y su función es dirigir la aventura. De este personaje hablamos al principio del capítulo.

Las fichas se eligieron de diferente color para que los jugadores no se confundan durante la aventura y pierdan su lugar en el tablero. Éstas tampoco son indispensables para jugar. Los jugadores pueden utilizar cualquier objeto como su personaje, cuidando que éste no sea más grande que uno de los cuadros del tablero.

Las fichas podrán desplazarse en cualquier dirección siempre y cuando el tablero lo permita y los jugadores podrán avanzarlas 8 cuadros como máximo por turno. Los detalles del movimiento de las fichas se vieron también en este capítulo.

La forma de las fichas es un cuadrado y el tamaño es igual a un cuadro de la retícula del tablero. Su grosor es de 2 mm. Y está hecha de estireno.



Ficha roja

Ficha azul

Ficha morada

Ficha naranja

Ficha amarilla

Ficha verde

4.10.4 La hoja de personaje

La hoja de personaje es una hoja que los jugadores tendrán para registrar todas las habilidades y atributos que poseen sus personajes, tales como fuerza, destreza, inteligencia, carisma y demás.

Esta hoja le servirá al jugador para no tener que estar memorizando todo lo que su jugador conoce y lleva consigo como armas, piedras o cacao.

Propuesta uno anterior a la hoja final de personaje.

Características

- Se diseñó una hoja que tuviera las características que el personaje del jugador va a requerir durante el juego.
- Estas se distribuyeron en la hoja y se dividieron en secciones para facilitar su ubicación tomando en cuenta sus funciones.
- Se diseñó un marco para la hoja que tuviera algunos iconos mesoamericanos para darle cierto ambiente al juego.
- La hoja se diseñó en blanco y negro ya que ésta se incluirá en un manual para que los jugadores saquen las copias necesarias y de esta forma la copia sea igual al original.

Análisis

- La posición del logotipo aunque está justificada al centro de los iconos superiores, finalmente se ve sin justificación en el diseño final, por lo que se tendrá que centrar o justificar hacia algún extremo.
- Después de estudiar la funcionalidad de la hoja y su diseño, se llegó a la conclusión de eliminar el marco ya que los iconos, aunque son mesoamericanos, no tienen ninguna relación con los otros elementos del juego en cuanto al diseño.
- La hoja se ve muy plana y no existe peso en ningún lado ya sea para

resaltar alguna sección importante o para llamar la atención hacia algún punto en específico como podría ser el logotipo.

Propuesta dos anterior a la hoja final de personaje.

Características

- En esta hoja se eliminó el marco. Uno de las razones fue no quitarle mucha atención al logo, además de las razones mencionadas con anterioridad.
- Se cambió la distribución de algunos elementos para mejorar su ubicación y distinción en la hoja.
- El logotipo se insertó en la parte superior izquierda para beneficiar la distribución de ciertos elementos, además de colocarlo sobre un cuadro negro para que se aprecie con más claridad.
- Algunas secciones se mejoraron tratando de hacer más sencilla la forma de utilizarla. Tal es el caso de la sección de combate, en donde los atributos de ataque y defensa se colocaron sobre un icono negro para que de esta forma éstos se perciban y se encuentren rápidamente.

GUERREROS QUETZAL

PERSONAJE: _____
 JUGADOR: _____
 CLAN: _____
 CLASE: _____
 NIVEL: _____
 RANGO: _____

ATRIBUTOS

Fuerza Intelecto Percepción
 Destreza Sabiduría Apariencia
 Constitución Carisma Resistencia

COMBATE

Defensa Ataque

Armadura: ○○○○○○○○
 Tiro de salvación: _____

VITALIDAD ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Armas	Fuerza	Dificultad	Dño	Bonificación

EQUIPO

Equipo: _____
 Otros: _____

Diseño: _____ Experiencia: _____

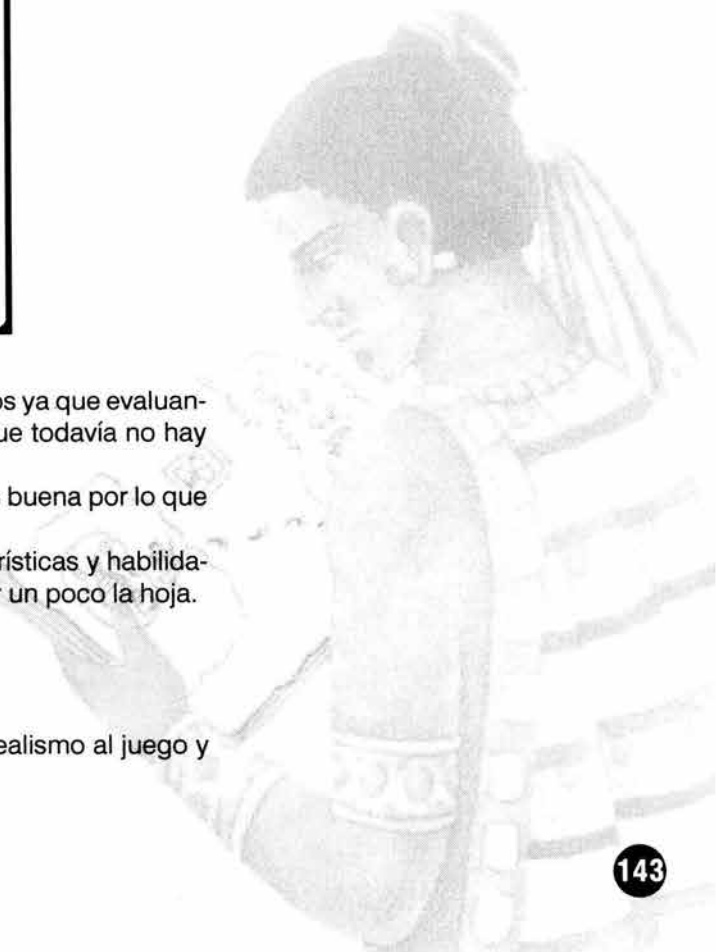
Análisis

- Este diseño como el anterior tuvo algunos contratiempos ya que evaluando el diseño, nuevamente se llegó a la conclusión de que todavía no hay mucho peso en ciertas secciones importantes.
- Una ventaja fue que la distribución de los elementos es buena por lo que se pretende conservar.
- Otro problema fue la necesidad de incluir más características y habilidades para los personajes por lo que se tendrá que saturar un poco la hoja.

Propuesta final de la hoja de personaje.

Características

- Se saturó más la hoja con la intención de darle mas realismo al juego y





que de esta forma los jugadores tengan más opciones en cuanto a movimientos y estrategias a la hora de jugar con sus personajes, asemejándolos más a una persona de verdad.

- Los títulos de las diferentes secciones se pusieron en blanco sobre unos recuadros negros para que aumentara el contraste y mejorara su visibilidad.
- El área de combate de igual forma se mejoró. Diferenciándola de las demás ya que es la sección que más se va a utilizar durante el juego. Por lo que las características se pintaron de blanco y se colocaron sobre unos cuadros gris oscuro logrando aumentar su fácil percepción.

Se aumentó el grosor del marco negro para centrar más la atención del jugador sobre la hoja y de igual forma evitar se pierda en superficies blancas o junto a otras hojas que pueda utilizar el jugador durante el juego.



PERSONAJE: _____

JUGADOR: _____

CULTURA: _____

POSICIÓN: _____

ATRIBUTOS

Fuerza ○○○○○○	Destreza ○○○○○○	Resistencia ○○○○○○
Inteligencia ○○○○○○	Sabiduría ○○○○○○	Carisma ○○○○○○

HABILIDADES

Pelea a mano ○○○○○○	Sentidos alerta ○○○○○○	Lenguas ○○○○○○
Pelea con armas ○○○○○○	Atletismo ○○○○○○	Ocultismo ○○○○○○
Armas arrojadas ○○○○○○	Supervivencia ○○○○○○	Investigación ○○○○○○
Defensa personal ○○○○○○	Reparaciones ○○○○○○	Política ○○○○○○
Engañar/Timar ○○○○○○	Herbolario ○○○○○○	Ciencias ○○○○○○

COMBATE

Ataque <input type="text"/>	Armadura <input type="text"/>	<small>1. Armadura 11.00 2. Armadura 12.00 3. Armadura 13.00 4. Armadura 14.00</small>
Defensa <input type="text"/>	Vitalidad <input type="text"/>	

Armas	Puizas	Dificultad	Daño	Bono	Armas	Puizas	Dificultad	Daño	Bono

OTROS

Disciplinas	Nivel	Dif.	Nivel	Dif.
	①②③	5	④⑤⑥	6
	①②③	5	④⑤⑥	6
	①②③	5	④⑤⑥	6
	①②③	5	④⑤⑥	6

Casco

Cristales

Experiencia

Equipo y Posiciones

Hoja de personaje la cual se llena con todas las características del personaje de un jugador. Será de color blanco y negro para que conserve sus tonalidades cuando los jugadores les saquen copias a ésta.

Análisis

- La saturación del texto se manejó muy bien distribuyendo las secciones en la hoja aplicando adecuadamente los contrastes del negro y el blanco. Se ordenaron bien cada uno de los elementos logrando que el diseño se viera limpio.
- Debido a la gran cantidad de texto, no se incluyó, además del logotipo, algún otro elemento gráfico ya que esto crearía que la hoja se sobresaturara y se perdiera el objetivo final, que es únicamente tener a la mano los datos del personaje.

La hoja esta dividida en 5 secciones:

Primera Sección

En la primera, la parte superior de la hoja, el jugador registrará su nombre y el de su personaje así como de que cultura es y que posición ocupa dentro de ésta.

Segunda Sección

En la segunda registrará todos los atributos que su personaje posee. Estos se refieren a las habilidades y resistencias físicas que tienen los enemigos. Son los más fáciles de definir y entender, y son los que más se utilizan en cuanto a la mecánica del sistema de juego (por ejemplo para combate, persecuciones, etc.)

Tercera Sección

La tercera menciona diferentes habilidades que un personaje puede tener. Los jugadores marcarán en esta sección las habilidades que poseen sus personajes.

Cuarta Sección

Esta sección te indica la forma en que va a llevar a cabo el combate el enemigo contra los personajes de los jugadores.

La cuarta sección se refiere al combate. Esta contiene la puntuación que tiene el personaje en ataque y defensa. También tiene un apartado en caso de que tu personaje porte una armadura y principalmente lleva el registro de tu vida, así como de las armas que tienes en ese momento.

En la quinta sección hay 2 cuadros grandes y 3 pequeños. Los grandes están para que en ellos apuntes tus pertenencias y tus habilidades especiales o conjuros en caso de que seas un hechicero. Los tres cuadros pequeños están para que apuntes el cacao que tienes, las piedras que has recolectado y la experiencia que has ganado.

La hoja está diseñada para que además de que apuntes los datos más importantes de tu personaje, el Dios Sol tenga un control especial de todos los personajes. De esta manera todo lo que un personaje haga o pierda estará registrado en la hoja y no se podrá pasar por alto.

4.10.5 Las tarjetas de enemigos

Estas tarjetas contienen a los enemigos que enfrentarán los héroes durante las aventuras en el juego "Guerreros Quetzal". Las tarjetas son 30 en total y cada una muestra la ilustración de un enemigo, así como las características y atributos del mismo. La finalidad de las tarjetas es proveer al Dios Sol de toda la información que vaya a necesitar durante la aventura y de esta manera hacer el juego más dinámico y sencillo de jugar.

Propuesta uno anterior a la tarjeta final de criaturas.

Características

- La tarjeta conserva las mismas proporciones que una tarjeta de cualquier



baraja, esto debido a la familiaridad que ya tiene la gente con este tamaño.

- Tiene un fondo sencillo, un degradado de verde a verde oscuro.
- La imagen se colocó en la parte superior ya que es el sitio que primero es apreciado por la vista en documentos verticales. En la mitad inferior se colocaron todos los datos necesarios que la criatura de la imagen utilizará durante el juego. Los textos son de color blanco para facilitar su lectura sobre el fondo verde oscuro.
- Todos los datos de las tarjetas serán diferentes para cada criatura y aunque cambien en todas las tarjetas conservarán su misma ubicación dentro de esta.

La esquina superior derecha se seleccionó para colocar el número de cada criatura, esto por ser un lugar libre de texto y de esta manera sobre salga facilitando su ubicación, contabilidad de las tarjetas y distinción de unas y otras.



Análisis

- El formato es bueno por ser ya aceptado por la mayoría de la gente, sin embargo no es muy adecuado para la distribución de los datos de la criatura.
- Los fondos sencillos son ideales para que el diseño se vea limpio pero en este caso el diseño se ve demasiado simple y aunque logra verse limpio se ve falta de mucha creatividad y más en esta clase de juegos.
- La imagen pesa demasiado provocando la sensación de que ésta no tarda en caer sobre el texto, haciendo que se pierda el equilibrio en el diseño.

Propuesta dos anterior a la tarjeta final de criaturas.

Características

- Para tener una mejor distribución de los datos de la tarjeta, ésta se utilizó de forma horizontal.
- De esta manera se rompe con la posición tradicional que tienen la mayoría de las tarjetas y al mismo tiempo se le da su propia personalidad a la



la parte inferior. A estos elementos del lado izquierdo se les puso un fondo similar a la textura de un códice para simular que se lee uno de ellos. En la parte derecha se encuentra el texto, a este se le puso un fondo totalmente diferente, ya que es una imagen de un paisaje con cascada y bosque, para que se vea algo de como era antiguamente el lugar.



Análisis

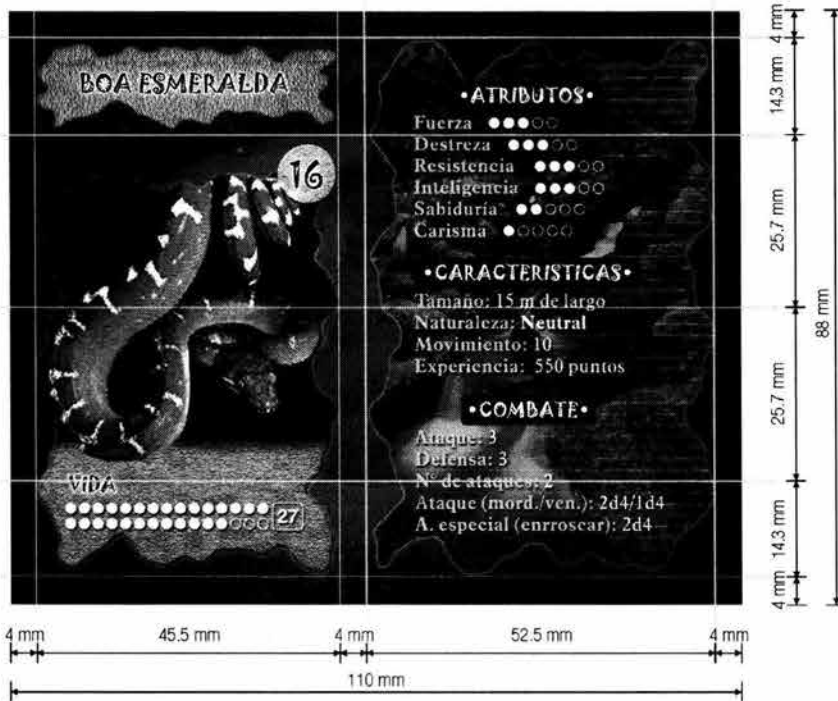
- Se conservó la misma distribución de los elementos por ser ideal, sin embargo se cambió todo el diseño ya que por ser un juego con mucha profundidad en conceptos e ideas, requería una mayor creatividad en el diseño y que éste tuviera una completa relación con la historia del juego.

Una de las caras de la tarjeta contiene la textura de fondo de la cual ya se habló, con el objetivo de unificar el estilo de los diferentes elementos del juego. La otra cara contiene toda la información del enemigo mencionado así como su imagen y numeración.



Vista posterior.

Vista anterior.



En cuanto al color se buscó uno que tuviera relación con las culturas mesoamericanas. Por ello el color del fondo es verde oscuro que tiene mucha relación con la vegetación además de ser el color más sobresaliente en el ave Quetzal.

Otro de los colores que se utilizan en la tarjeta por su parte anterior, son el beige que están como fondo del nombre de la criatura así como en el fondo en donde se encuentra la vida y en el número de la tarjeta. Estos fondos para el nombre y la imagen se no se manejaron uniformes debido a que en el tiempo de las culturas azteca y maya, aunque se tenía un conocimiento bastante extenso acerca de la proporción, la profundidad y el equilibrio así como de otras cosas, su infraestructura así como sus escritos, eran algo burdos, esto debido al tipo de herramientas que utilizaban, las cuáles hoy en día han evolucionado increíblemente como todo en la vida. Además se pretendió que los fondos tuvieran el estilo del corte de las hojas de sus códices. También esa fue una de las razones para utilizar el color beige.

En la parte derecha de la tarjeta se manejo una imagen representativa de la naturaleza, utilizando un filtro del programa de Adobe Photoshop para entrelazar ambas texturas dando el efecto del desvanecimiento de la imagen sobre la textura del fondo. Esto se hizo con el objetivo de que la imagen no se percibiera tan clara y que conservara las tonalidades oscuras del fondo.

Debido a que el fondo es oscuro, se utilizó una tipografía blanca para describir la información que contiene la tarjeta de criaturas.



Como se mencionó anteriormente la tipografía que se utilizó para el texto general fue la Aldine 721 BT. El nombre de la criatura así como las cabezas de las diferentes secciones de los atributos de la criatura en la tarjeta, utilizaron la tipografía Jokerman misma que se empleó en el diseño del logotipo del juego.

En cuanto a las imágenes de las tarjetas, se utilizó una combinación de fotografías y dibujos, esto debido a que muchos personajes de la historia no tienen registros fotográficos por obvias razones. Sin embargo esto no afecta la similitud entre el dibujo y la fotografía ya que ambas se retocaron en el programa de Adobe Photo Shop para que tuvieran el mismo estilo dentro de la tarjeta. Esto se logra aplicando varios filtros del programa al igual que manejando similares contrastes y niveles de color, haciendo que la imagen tuviera un estilo entre fotográfico y de dibujo.

Todos los animales que se utilizaron en las tarjetas de criaturas son animales que habitaron en mesoamérica, algunos tal vez no dentro de la zona de los aztecas pero si dentro de la maya y viceversa. Esto se hizo con la intención de mantener la historia lo más apegada posible a la realidad y que se conozcan los animales que habitaron en nuestro territorio en esa época. Obviamente se tuvieron que incluir algunos animales fantásticos dentro del juego ya que hay que recordar que dentro de toda historia existen mitos y leyendas que se conservan hasta nuestros días y que son algo que no pueden faltar en nuestra cultura.

Las tarjetas contienen la siguiente información del enemigo.

En la parte izquierda y de arriba hacia abajo:

- El nombre
- El número que le corresponde
- La ilustración del enemigo
- La vida

En la parte derecha:

- Los atributos (fuerza, destreza, resistencia, inteligencia, sabiduría y carisma)
- Las características (tamaño, naturaleza, movimiento y experiencia)
- El combate (ataque, defensa, no. de ataques, daño del ataque y ataque especial)

Cada tarjeta contiene diferente información a las demás. Así como cada personaje de un jugador va a ser diferente de otro, también los enemigos de éstos van a tener sus diferencias en varios aspectos y no sólo en su imagen.

El nombre

Dado que la forma de lectura occidental es de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, el nombre se colocó en la esquina superior izquierda para que el DS sea lo primero que tenga en cuenta y pueda ordenar las tarjetas de manera sencilla y rápida.

El número correspondiente al enemigo

Éste se colocó en segundo lugar por debajo del nombre y sobre la imagen ya que tiene igual importancia que el nombre. Con este número el DS puede tomar sus apuntes colocando únicamente el número para ahorrar un poco de tiempo y así no tener que escribir todo el nombre.

La ilustración del enemigo

Se colocó en tercer lugar dado que es importante conocer el aspecto que tiene el enemigo y de esta forma ayudar a los jugadores a crear en su mente al contrincante en turno.

La vida

Aquí se describe con puntos y con número la vida del enemigo. La vida se refiere al número de golpes que aguantan los enemigos. Por lo tanto si un enemigo tiene 22 puntos de vida, significa que si lo golpean 22 veces éste muere.

Los atributos

En la segunda registrará todos los atributos que su personaje posee. Estos se refieren a las habilidades y resistencias físicas que tienen los enemigos. Son los más fáciles de definir y entender, y son los que más se utilizan en cuanto a la mecánica del sistema de juego (por ejemplo para combate, persecuciones, etc.)

Las características

Éstas básicamente describen al enemigo, mencionando su aspecto y su carácter.

Tamaño.- Las dimensiones del enemigo

Naturaleza.- Como reacción en cuanto alguien se le acerca.

Movimiento.- Cuadros que se puede desplazar en el tablero.

Experiencia.- Experiencia que ha ganado durante sus batallas. Misma que te transfiere al momento de que lo eliminan.

El Combate

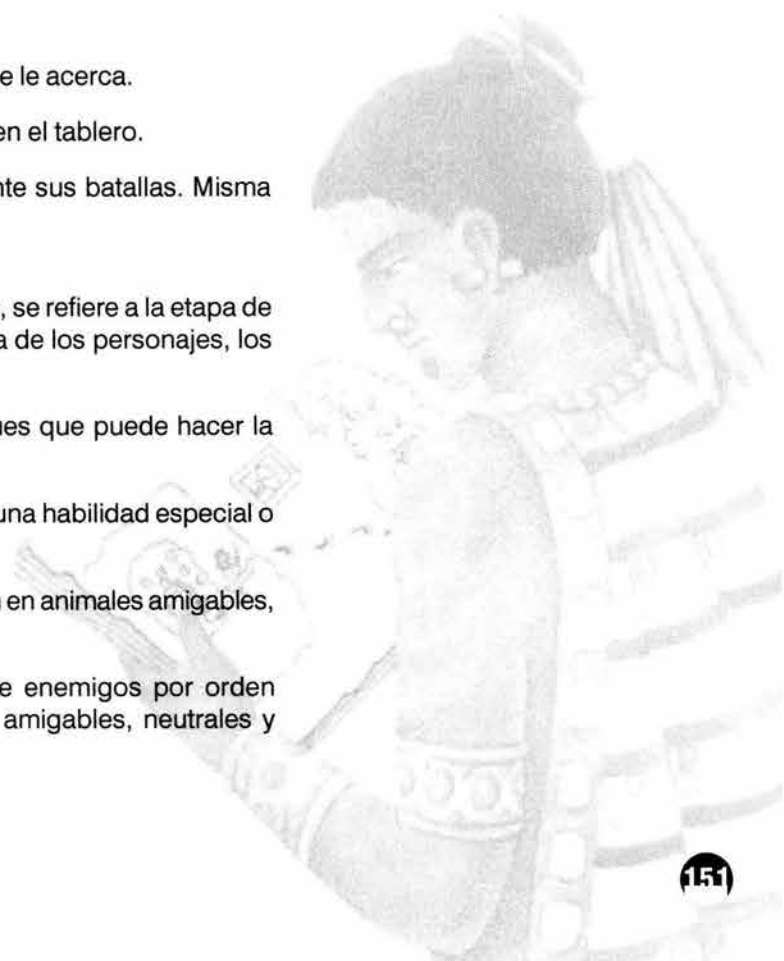
El combate como ya se mencionó anteriormente, se refiere a la etapa de enfrentamiento entre 2 o más criaturas. A diferencia de los personajes, los enemigos tienen otros sistemas más como:

No. de ataques.- Se refiere al número de ataques que puede hacer la criatura o enemigo durante un sólo turno.

Ataque especial.- Este ataque viene a ser como una habilidad especial o conjuro que los personajes tienen en sus hojas.

Son 40 las tarjetas de enemigos y éstas se dividen en animales amigables, animales neutrales, criaturas malignas y humanos.

A continuación se muestran las 40 tarjetas de enemigos por orden numérico y que por su naturaleza se dividen en: amigables, neutrales y malignas.



4.10.6 El Manual del Juego

El manual conservan la misma proporción en cuanto a las medidas tanto del envase como de las tarjetas para unificar la forma. Al igual que el envase, el manual tienen en su vista anterior la imagen del calendario azteca mezclada con una imagen de un encuentro entre dos culturas, en este caso la azteca y la maya.

Esta imagen que conservan tanto el envase como el manual no se incluyó en la tarjeta debido al tamaño de las mismas, lo que impediría una buena definición en la imagen. Lo que por el contrario, en el manual no se presenta ya que gracias a su tamaño se puede ver con claridad el dibujo sobre el calendario azteca.

El manual del juego es uno, al que llamaremos *"Manual del Jugador"*. El contenido de este manual es lo referente a las reglas, movimientos, personajes y todo lo necesario para entender y conocer el juego de *"Guerreros Quetzal"*. Lo que se refiere a las reglas y movimientos, así como a la creación de los personajes se incluyó anteriormente. El Manual del Jugador contiene la forma en que se debe de desenvolver el narrador de la aventura y toda la historia y forma de jugar la aventura. Esta información se mostrará más adelante.



* **IMPORTANTE:** A partir de este momento durante el subcapítulo 4.10.6 El Manual del Juego, la redacción puede cambiar a segunda persona ya que mucha de la información que se mencionará es la misma que se incluirá en los manuales de juego.

Manual del Dios Sol

Acerca de las aventuras

Este manual contiene una aventura que podrá usar el Dios Sol para jugar "**Guerreros Quetzal**". Le enseñará a desarrollar aventuras propias así como ¿qué hacer a cada acción que tomen los jugadores?, a responder a las dudas que se tengan durante el juego y principalmente a reaccionar rápida y creativamente ante cualquier situación que se presente durante el juego.

En el *Manual del Jugador*, incluido en este juego, aprenderás que los juegos de rol no son como los juegos de mesa. El juego de "**Guerreros Quetzal**" es como una historia donde los jugadores tienen el control de los personajes principales. Como aprender ¿cuándo el guerrero entra en batalla?, que es algo que tu debes decidir por tu personaje. O bien ¿qué pasa si ganas una batalla o si la pierdes?. Estas respuestas son parte de la historia. En los juegos de rol, cada historia es llamada una *aventura*.

El Dios Sol

Una de las cosas que hace a "**Guerreros Quetzal**" diferente e interesante es el Dios Sol, quien en ocasiones solamente lo llamaremos el DS. En la mayoría de los juegos, todos hacen la misma cosa. En otras palabras, todos los jugadores son iguales. Esto no es igual en "**Guerreros Quetzal**". El Dios Sol tiene un rol especial completamente diferente al de los otros jugadores.

En el juego de "**Guerreros Quetzal**", cada jugador pretende ser uno de los diferentes personajes que ellos escojan para hacerlos en sus hojas de personaje. En lugar de mover solamente una figura de plástico alrededor del tablero, los jugadores comentarán ¿cómo es, como suena y como huele? el lugar donde sus personajes se encuentran. Los jugadores pretenden ser ellos sus personajes y que son ellos los que se encuentran en el lugar descrito. Los jugadores pueden tratar de hacer cualquier cosa que la gente real podría hacer si estuviera ahí. *¡Cualquier cosa!*, Por supuesto, tratar de hacer algo no significa que vaya a funcionar.

Y es ahí donde el DS (Dios Sol) entra en acción. El DS sabe como es, suena y huele el lugar donde se encuentran los personajes. El DS sabe que esta escondido y que está a simple vista. El DS es quien le dice a los jugadores que es lo que sus personajes ven y oyen.

Cuando los enemigos y monstruos aparecen, el DS es quien los controla. La mayoría de los enemigos están solo interesados en destruir a los personajes. Otros pueden tratar de negociar o ayudarlos. Jugar a esos personajes puede ser un poco más divertido. El DS habla por todos ellos, como los jugadores hablan por sus personajes. El DS decide que es lo que hacen y dicen los enemigos y otros personajes del juego.

El Dios Sol es quien pone a prueba las reglas. Es quien decide que pasa cada vez que un personaje intenta hacer algo. El DS decide si la acción funciona o falla, o si ocurre alguna cosa fuera de lo común. Las reglas en este manual están para ayudar al DS.



Finalmente, el Dios Sol entrega puntos de experiencia a los personajes al terminar un aventura. Los personajes usan los puntos de experiencia para hacer más poderosos a sus personajes. El Dios Sol decide cuantos puntos de experiencia recibe el personaje por matar, desafiar o huir de las criaturas en una aventura y como pueden perderlos o canjearlos dentro de la aventura.

Empezar a ser un Dios Sol es muy divertido. Aunque toma un poco más de tiempo y trabajo que ser sólo un jugador. El DS tiene que conocer las reglas. No debe saberlas de memoria, pero debe leer al menos el *Manual del Dios Sol*. El DS también debe haber leído la aventura antes de sentarse a jugarla.

Antes de que juegues "**Guerberos Quetzal**", tienes que haber elegido a alguien para que sea el Dios Sol. Este no siempre tiene que ser la misma persona. Las personas en tu grupo de juego pueden turnarse. La mejor persona para ser el primer DS es el dueño del juego. Sin embargo, todos podrán serlo tarde o temprano.

¿Cómo gana el DS?

El Dios Sol no juega a ganar, son los otros jugadores los que tratarán de ganar la aventura. Y es trabajo del Dios Sol ayudarlos a que eso suceda, pero no sin ponerles obstáculos en el camino, de otra manera no sería divertido el juego.

Más que otra cosa, el DS tiene que ser justo. El tendrán una función similar a la de un árbitro o juez más que la de un jugador. Cuando los jugadores dicen que es lo que sus personajes quieren hacer, el DS es quien debe decidir que sucede, si se lleva a cabo la acción o ésta fracasa. Incluso si al DS no le gusta lo que un jugador está haciendo, si esa acción funciona, tiene que aceptarla y dejar que se lleve a cabo. Cuando el DS no esté seguro de algo, hay reglas y tiro de dados que lo ayudarán a decidir el resultado.

Yo soy el DS, ¿qué es lo que debo hacer?

El Dios Sol es el encargado de la historia. Antes de que los jugadores se sienten a jugar una aventura, el DS debe ya haber leído la aventura o bien planeado una propia. Un DS sabe que puede pasarle a los otros jugadores y que no. Es el trabajo del DS hacer que la historia tome vida propia, ¿pero qué debe hacer el cuando inicia el juego?. Los pasos siguientes ayudarán al DS.

1.- Al iniciar el juego lee la introducción a los jugadores. Esto les dará un evento o problema que los personajes deberán explorar o solucionar.

2.- Cuando los personajes tengan algún encuentro, lee la descripción a los jugadores. Las únicas descripciones que se podrán leer a los jugadores están enmarcadas con un recuadro en este *Manual del Dios Sol*. ¡No debes revelar ningún otro tipo de información secreta a los jugadores!

3.- Después de que describas el encuentro, pregunta a los jugadores que es lo que quieren hacer. Ahora es el turno de los jugadores para decidir que harán sus personajes.



4.- Usa las reglas y la información secreta en el encuentro para decidir que va a pasar.

5.- Actúa el papel de cualquier monstruo, criatura o persona en el encuentro. Las descripciones dicen como van a actuar esas personas, pero para eso debes de darles vida. Si las personas o criaturas hablan, tu decides que es lo que dicen. Si pelean, tu decides cosas como quien de ellos va a atacar, o incluso si van a huir o deciden rendirse.

Ser un buen Dios Sol

Ser un Dios Sol es muy divertido, pero es también requiere de más trabajo que ser sólo un jugador. Es por eso que recomendamos que tú y tus amigos se turnen para ser el Dios Sol. Esto les da la oportunidad a todos de ver que se siente ser un DS, y también de ser el narrador de la aventura. Bueno, quien sea el DS, aquí hay algunos tips que pueden ayudar.

Estar preparado: El tip más importante es estar preparado. Siempre lee la aventura antes de invitar a tus amigos a jugar. También es buena idea leer la descripción de todas las criaturas que vas a utilizar en el juego así como de los artefactos mágicos que los personajes podrán encontrar durante la aventura.

Ser justo: El ser imparcial es siempre importante. Solo porque alguno de los jugadores sea tu amigo o simplemente te caiga bien, no significa que sus ideas y acciones sean siempre correctas. El como todos los jugadores pueden cometer errores que deberás juzgar.

Por el otro lado no porque alguno de los jugadores te caiga mal, significa que todas sus ideas sean tontas. El también puede hacer cosas buenas y graciosas durante la aventura al igual que los demás.

Actuación: Todos en el juego "**Guerreros Quetzal**" deberán de actuar algo. Pretender ser un personaje significa hablar y actuar como este. Los jugadores deben tratar de actuar como piensen que sus personajes lo harían, no necesariamente como ellos lo harían.

El Dios Sol es quien tendrá que actuar un poco más, ya que no solo controlará un personaje sino muchos de estos. Por lo que tendrá que hacer algunos cambios en la modulación de su voz. Aunque no es necesario que tenga que hacer todo una obra dramática con miles de efectos, a veces sólo con subir o bajar el volumen de la voz es más que suficiente. ¡Y no tengas miedo de hacerlo, así jugadores disfrutarán más el juego!

Material extra: En muchas ocasiones es bueno tener a la mano algo de material extra para la aventura. Como algunas plumas para un penacho, o algún pedazo de piedra que represente una reliquia o incluso algunas pinturas, son un excelente recurso para darle más realismo al juego. Es muy importante que tú como Dios Sol no permitas que los jugadores utilicen material extra como armas de metal, madera o de cualquier material que pudiera ser peligroso. Recuerda que una de las reglas principales en que no se pueden tocar entre jugadores.

¿Cómo usar la aventura?

La aventura debe de ser jugada en orden, sin embargo esto no significa que los jugadores tengan que entrar a un cuarto según su numeración. Los jugadores pueden entrar al cuarto que elijan siempre y cuando la entrada a éste esté visible o próxima a ellos, es decir, no pueden ir a un cuarto que se muestre en el mapa si no están cerca de este. Recuerden que sus personajes no vuelan ni se pueden tele transportar.

El que la aventura se juegue en orden es importante porque va a llevar a los jugadores y al DS a entender el juego y a aprender a usar sus habilidades.

Recuerda que ya iniciado el combate, tienes que llevar la cuenta de los daños que reciben los enemigos que controlas. Para ello te sugerimos contabilizarlos en una hoja de papel o en este mismo manual con un lápiz para que puedas borrarlo.

Mensajes con recuadro

Para ayudar a encontrar cosas rápidamente en las aventuras, hay mensajes especiales que te alertan de hechos y cosas importantes para hacer durante la aventura.

Leer en voz alta: Siempre que haya un texto en caja, debes leer esa sección a los jugadores en voz alta.

Decisión: Siempre que veas este mensaje, los jugadores deben tomar una decisión. El DS debe detenerse y hacer la pregunta escrita.

¡Importante!: Este mensaje indica que hay un punto importante que el DS no debe ignorar.

Búsqueda: Este mensaje significa que hay algo escondido en ese lugar. Si el personaje busca, los dados decidirán si lo encuentra o no.

¡Trampa!: Este mensaje alerta al DS que hay una trampa ahí para los jugadores.

Resumen de enemigos

A lo largo de la aventura, cada área contiene la descripción de las criaturas que se encuentran en la habitación, las características completas de cada criatura las tendrás que revisar en su respectiva tarjeta de características. En estas encontrarás la vida y habilidades de cada criatura, las cuales podrás utilizar para hacerles frente a los personajes.

La Historia

La aventura que contiene este manual, es más que una simple historia, ya que esta puede ser extendida con otra aventura que el DS puede inventar o adaptar de otras que haya escuchado o leído. Esta historia toma lugar en el Continente Americano, muchos años antes de la llegada de los Españoles, lo que puede unir a esta historia con otra u otras no es complicado, simplemente el DS tiene que explicar como los personajes van de una aventura a otra.

La tumba de Mictlantecutli (el dios de la muerte)



En esta historia los personajes son nuevos y los jugadores querrán utilizar la fuerza de estos como aventureros. Su oportunidad viene cuando el gran brujo Nepaxtli, solicita hombres valientes decididos a dar su vida por el honor de su clan. El objetivo de esto es entrar un viejo templo ya en ruinas y buscar por su aprendiz que nunca regresó de este lugar. Al parecer el templo no está deshabitado, puesto que ha sentido la presencia de horribles cosas que perturban ese lugar, por lo tanto la búsqueda no será fácil, sino por el contrario muy peligrosa.

Explorar antiguas ruinas en busca de tesoros y rescatando prisioneros de monstruos malignos son aventuras comunes en muchos juegos de rol. En este no varía mucho, sin embargo existe un ambiente nunca antes tratado por un juego de rol que son las culturas prehispánicas, ambiente que hará sumamente interesante y poco común a los jugadores.

Al terminar la aventura, los jugadores podrán tener la oportunidad de descansar y recuperar todas sus heridas para poder iniciar una aventura nueva, ya sea inventada o una adaptada y modificada de otra ya existente.

Idas y vueltas

Una cosa que los juegos de rol manejan, es que los personajes no tienen que vencer al enemigo principal de una etapa o lugar para poder salir de este. Supongamos que los personajes están gravemente heridos. El grupo puede dejar la aventura y regresar a la ciudadela o simplemente alejarse lo suficiente de ese lugar para poder recuperar sus heridas. Después pueden regresar e intentarlo de nuevo.

Los enemigos también descansan y cualquiera de ellos que esté herido, sanará mientras los personajes se recuperen en el pueblo, pero los enemigos o criaturas que ya han eliminado no volverán a la vida.

Puntos de experiencia

Cada vez que los personajes vencen a un enemigo, ganarán puntos de experiencia. Cuando tengan suficientes puntos de experiencia, los personajes podrán canjear estos puntos para subir sus habilidades o sus atributos físicos, de esta manera se harán más fuertes y se les facilitará cada vez más la siguiente pelea que tengan. Los puntos de experiencia que ganan, están indicados en la tarjeta de cada enemigo. El DS tiene que repartir esos puntos entre los jugadores que enfrentaron a ese enemigo, y el decidirá si los reparte por igual o dependiendo que personaje mostró más iniciativa, creatividad y valor en el enfrentamiento.

Además de los puntos señalados en las tarjetas, el DS puede dar bonos extras por acciones importantes que hayan realizado los jugadores durante la aventura, como por ejemplo descubrir una trampa, o salvar a un compañero o simplemente saber cuando es el momento indicado para huir.

La ciudadela

Los personajes no pueden aventurar todo el tiempo. De vez en cuando, solo pretenden ser personas, ellos comen, duermen y hacen cosas como la mayoría de la gente real. Y cuando los personajes no se están aventurando, pueden permanecer en la ciudadela y hacer cosas que tal vez no son tan

intensas como una lucha pero que no dejan de ser importantes, como recuperar sus heridas, comer, dormir o si la pelea anterior fue muy fuerte, probablemente tengan que comprar o darle mantenimiento a sus armas y armaduras. También pueden vender objetos valiosos que hayan encontrado o investigar para que sirven y si tienen algún tipo de magia.

La ciudadela también es importante porque ahí es en donde los personajes pueden reunir información que les ayude durante la aventura, incluso pueden hacer tratos con otras personas para que les ayude o simplemente para comprar algo que les interese. El objetivo es divertirse y hacer la aventura lo más real posible haciendo las cosas que una persona común haría.

El Templo de Mictlantecutli

¡Alto!

¿Eres el Dios Sol?

Esta parte del manual es sólo para el DS.

¿Qué necesitas?

Las reglas.

El mapa del templo.

Las hojas de los personajes.

Las tarjetas de los enemigos.

El dado.

Papel y lápiz.

¿Tus héroes buscan aventura y gloria? ¿Están listos para pelear contra los enemigos, usar sus espadas, hechizos e ingenio? ¿Son lo suficientemente valientes para encarar terrores desconocidos? Si es así, entonces bienvenidos al Templo de Mictlantecutli, la primera aventura de muchas que seguramente vivirán tus jugadores. En esta aventura, los héroes exploran un templo antiguo en busca del legendario medallón de Mictlantecutli.

Preparándose para el juego

Antes de empezar a jugar Guerreros Quetzal, hay algunas cosas que el DS necesita para estar listo.

-Lee el capítulo de Reglas en este manual.

-Deslízate por esta aventura. No necesitas leerlo todo esta vez, pero deberás estar familiarizado con la trama general de la aventura.

Al inicio del juego

-Coloca el mapa del Templo de Mictlantecutli en el centro de la mesa.

-Muestra las cartas de los personajes y deja que los otros jugadores escojan una en caso de que no quieran hacer su propio personaje.

Lee el mapa

Como DS tu trabajo es guiar a los jugadores a través de la aventura, diciéndoles lo que sus personajes ven conforme se mueven de lugar en el mapa. Pero, ¿cómo sabes en donde están? Mira el mapa que se muestra al final del Manual del Dios Sol. Es una copia del Templo de Mictlantecutli, que está frente a los jugadores. Tu mapa tiene una gran diferencia, cada cuarto



tiene un número, esos números indica el cuarto en donde están los personajes en la aventura.

En el mapa de los jugadores puedes ver un cuarto irregular con un pozo en él. En tu mapa del manual puedes ver que ese cuarto es el área 10. Ve a la página XXX y encontrarás la descripción del área 10. Esta te dice como es el cuarto, que hay en él y que pasará cuando los jugadores entren en él y lo revisen.

Cada cuarto numerado en el mapa del manual, está explicado en la aventura. Conforme juegues, sigue la pista de donde están los jugadores y sigue las instrucciones dadas en las diferentes áreas del Manual del DS. De esta manera es como sabrás que pasa en la aventura.

El caracol dorado

Hay otra cosa que debes ver en las descripciones de los cuartos, un mensaje que dice Clave. Este mensaje es especial para esta aventura. Si el héroe toca el caracol en algunas áreas, él escuchará que se repiten sus tonos en una manera más profunda y más frecuente. Esta respuesta es tenue en las áreas 5 y 6, más fuerte en las áreas 7, 8, 9, y 10 y tiene un efecto especial en el área 12.

El caracol es como una guía que les indica a los héroes que tan cerca están del medallón, si el héroe no decide tocar el caracol, no importa, recuerda que ellos deben ir descubriendo las pistas durante la aventura. Al principio en la descripción de cada área, encontrarás la palabra Clave. Si el mensaje dice "No responde", entonces simplemente diles a los jugadores que nada pasó.

¡Empecemos a jugar!

Inicio

Leer en voz alta: La historia comienza con los héroes en las cuatro casas en la ciudadela, lugar en donde acostumbra la gente beber algo y comer, algo así como una taberna. Es un activo, lleno de músicos y tomadores. Unos cuantos de la región juegan a tirar lanzas en una de las esquinas. Las cosas en la ciudadela han estado muy tranquilas, tan tranquilas que los héroes no han tenido ni una sola oportunidad de una aventura.

Justo cuando parece que hacerles burla a los agricultores fanfarrones es la cosa más emocionante por hacer, un guerrero entra y coloca un anuncio junto a la entrada del templo. Después en voz alta dice: "Escuchen, escuchen, escuchen! Una horrible tragedia ha pasado en la ciudadela. El gran brujo Nepaxtli necesita aventureros astutos para tomar una misión peligrosa. Si hay alguna persona los suficientemente valientes para tomar sus palabras con proeza, síganme al refugio del gran brujo.

Esta es una introducción a la aventura. Antes que los jugadores puedan empezar, ellos necesitan información básica. Lo que se supone que hacen, en donde están y que retos pueden enfrentar. Puedes decir que el gran

brujo Nepaxtli contrata a sus personajes para encontrar a su aprendiz, Toatzin, un vidente maya que está perdido en algún lugar del Templo de Mictlantecutli. Puedes decirlo, pero es más interesante que los jugadores a partir de este momento y ya habiéndoles leído la introducción, se imaginen el escenario de la aventura y que entre ellos mismos se empiecen a cuestionar o que cuestionen a los personajes que jugará el DS para obtener información de interés.

Decisión: Pregunta a los jugadores, “¿Van a seguir al guerrero del pueblo?”

- **No:** Dile a los jugadores que sus personajes permanecen en las cuatro casas y no hacen nada por muchas horas. Después pregunta si quieren ir al refugio del gran brujo Nepaxtli. Mantenlos haciendo esto hasta que se den cuenta que nada va a pasar hasta que sigan al guerrero.

- **Sí:** Continúa con la aventura.

El guerrero lleva a los personajes al refugio de Nepaxtli. Nepaxtli es un brujo poderoso que vive en la ciudadela. La mayor parte del tiempo le gusta que lo dejen sólo para hacer sus experimentos, así que si llama a los héroes debe ser por algo importante.

Leer en voz alta: El refugio de Nepaxtli está hecho de piedra color ocre con pocos cuartos grandes, es de dos pisos y la mayoría de los cuartos contienen muchas mesas con libros, pergaminos, vasijas burbujeantes y extrañas criaturas rellenas. Hay 2 guerreros fuera de la entrada. Cuando los personajes se acercan, los guerreros se hacen a un lado y los dejan entrar. Un sirviente le dice a Nepaxtli que unos aventureros han llegado.

El viejo brujo se levanta y se frota su mentón mientras ve a los personajes. Después dice: “Seré breve, e iré al punto. Hace 2 días, Toatzin mi aprendiz, fue a una misión secreta al Templo de Mictlantecutli, Bueno, el no ha regresado. Temo que ha llegado a un final desagradable.

Antes de que saliera, dijo algo acerca de una criatura inmensa y un caracol, un caracol dorado. Dijo que si esta caía en manos enemigas, sería la muerte o la esclavitud para todos en el reino. Si recuperan la flauta a cada uno de ustedes les daré 100 monedas de oro, ni un centavo más”

Decisión: Si los personajes quieren más dinero, está bien el regatear mejores precios, es parte de los personajes de rol. Nepaxtli esta dispuesto a pagar hasta 200 monedas de oro a cada quien. ¡Pero no más! Deja que los jugadores digan un precio. Si es más de 200 piezas de oro, tú, como Nepaxtli debes hacer que bajen el precio. Cuando el precio esté acordado, Nepaxtli dice: “Han hecho un pacto difícil. ¡Buena suerte!

Si los jugadores no están de acuerdo en el precio Nepaxtli se molesta los manda lejos (los corre) Lee la caja siguiente.

Lee en voz alta:

Nepaxtli se rehúsa a pagar lo que los personajes piden. El dice: “¡Sus demandas son ridículas! ¡Váyanse aventureros! ¡Guerrero, encuéntrame aventureros que no quieran verme la cara! Y que sean menos inútiles...”



Ahora los jugadores pueden hablar con Nepaxtli. Tú juegas la parte del gran hechicero. Es un compañero muy serio quien no tiene tiempo para charla. Lo que dice y cómo responde a las preguntas comunes que los personajes pueden preguntar. Se explica abajo.

- **¿Cómo se ve Toatzin?** “Toatzin es un maya aprendiz de brujo. Alegre con cabello negro y ojos verdes. Usaba una túnica roja la mañana que se fue”.

- **¿Qué sabes del caracol?** “El caracol, es un artefacto sagrado, que puede encontrar el medallón de inframundo uno de los artefactos sagrados más poderosos que existen, el cual puede levantar de la tierra a tres antiguos demonios. Fue oculta hace mucho tiempo en el templo de Mictlantecutli. Aquí tengo un pergamino que habla de esto. Si alguno de ustedes es sacerdote, tenga y léalo en el camino.

- **¿Qué es el templo de Mictlantecutli?** Mictlantecutli fue el dios de la muerte en la primera edad, trato de tener bajo control el mundo ayudado de sus 6 demonios, tres de ellos fueron eliminados por Quetzalcóatl, pero los otros tres no los pudo destruir, por lo que los puso a dormir bajo tierra y el medallón es la único que los puede despertar.

- Si hay alguna otra pregunta Nepaxtli dice “No hay tiempo para más preguntas. Deben apresurarse, tal vez todavía es posible salvar a Toatzin”.

Leer en voz alta: El sirviente les muestra y puntualiza el camino al Templo de Mictlantecutli.

En el Templo de Mictlantecutli

Después de que los personajes terminaron en el pueblo, van al viejo Templo de Mictlantecutli. Esta en algún lugar a muchos kilómetros de la ciudadela. No es importante como hacen los personajes para llegar al templo, así que la aventura se salta esto. Si los jugadores preguntan, puedes decirles que caminan por horas y no pasa nada interesante.

La acción comienza otra vez con los personajes parados fuera del templo. Antes de que los héroes entren, lee la siguiente caja en voz alta. Deja que los jugadores hagan preguntas y sus planes.

Leer en voz alta: Los personajes aprenden del pergamino que Nepaxtli les dio, que Mictlantecutli era un dios muy cruel, el más cruel de todos los dioses, éste representa al dios de la muerte. Después de que Quetzalcóatl venció a los demonios, se enfrentó a Mictlantecutli, en la pelea, el medallón se perdió y no se volvió a saber de él durante cuatro edades. El medallón se encontró en la quinta edad por 2 brujos mayas. Estos decidieron ocultarlo dentro del Templo que se construyó en nombre de Mictlantecutli. Templo custodiado por guerreros aztecas. Veinte años más tarde un criatura a la que llamaron Caltec, atacó el templo buscando el medallón, matando a los guerreros del templo. Y desde entonces Caltec ha estado buscando el medallón y con su gran poder ha logrado poner a su servicio a guerreros y criaturas.

Leer en voz alta: A la hora que llegan los héroes al templo, ya ha oscurecido. Sopla un viento frío a través de árboles muertos alrededor del templo. Nubes negras hacen que todo se vea gris y solitario. El templo se asienta en la cima de una colina y puede ser visto desde lejos. Alguna vez tuvo fuertes paredes. Ahora las paredes están en malas condiciones y algunas se han colapsado. Huellas de pisadas cubren la tierra y un mal olor a podrido viene del templo. Hay una puerta pesada en la entrada, pero parece que se puede abrir.

Buscar: Si los héroes ven las pistas mencionadas arriba, lee lo siguiente:

Leer en voz alta: Parece que hubo una pelea aquí. Hay muchas huellas de criaturas y rastro de algo arrastrado a la entrada del templo. Cerca de esto encuentras un pequeño fragmento de una prenda roja.

Si los héroes no quieren entrar por el portón, diles que no hay otras entradas. Si insisten en que no, diles que han recorrido un largo camino para nada.

Área 01: Cuarto central

Clave: no responde.

Usa la siguiente descripción par contestar las preguntas de los jugadores a cerca de lo que ven.

Leer en voz alta: Es un salón grande, alguna vez el salón principal del templo. Ahora las piedras presentan moho y hierba entre sí, al igual que el piso. En el centro del salón parados 2 grandes guerreros con sus armas preparadas.

Cuando los héroes entran a este cuarto, muéstrales el dibujo de la tarjeta, después continua leyendo.

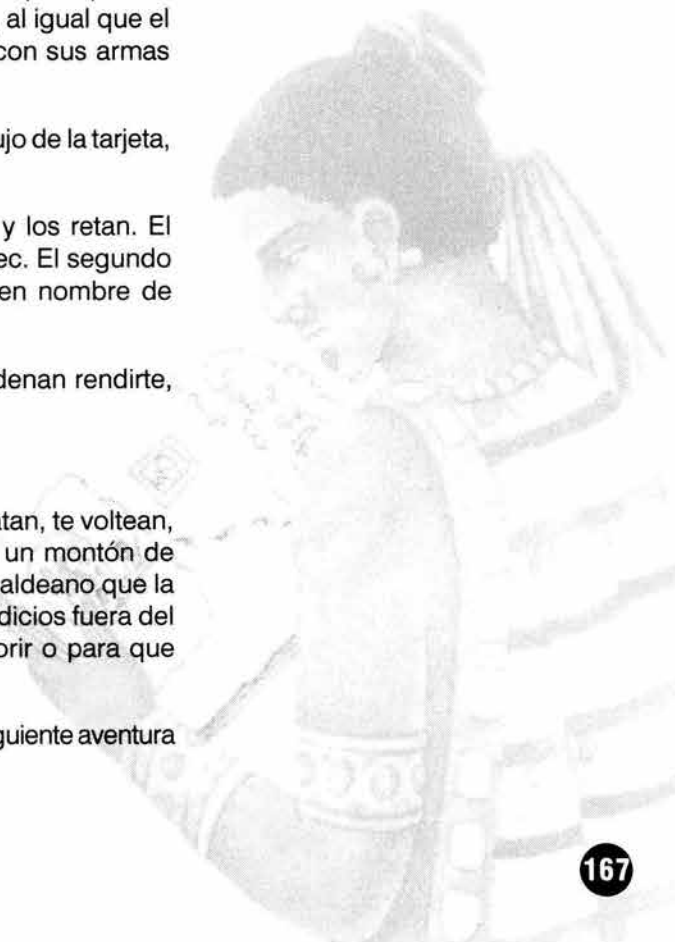
Leer en voz alta: Los guerreros ven a los personajes y los retan. El primero dice: "Retrocedan, este templo es dominio de Caltec. El segundo añade, "Ríndanse o los prepararemos para un sacrificio en nombre de Mictlantecutli.

Decisión: pregunta a los jugadores "los guerreros te ordenan rendirte, ¿Qué haces?"

- Rendirse.- Si los jugadores se rinden lee lo siguiente.

Leer en voz alta: Los guerreros se llevan tus armas, te atan, te voltean, hasta dejarte inconsciente y te echan fuera del templo en un montón de desperdicios. Cuando despiertas, estas en una carreta y el aldeano que la va empujando dice: "Los encontré en un montón de desperdicios fuera del Templo de Mictlantecutli. Alguien los tiro ahí y los dejó morir o para que murieran".

Los jugadores han fallado esta vez. Cuando vuelvan en la siguiente aventura sabrán que no deben rendirse.





- Retirada.- los guerreros no perseguirán a los personajes si salen del templo, pero los estarán esperando para cuando los héroes regresen.

- Hablar.- los guerreros no quieren hablar. Si los héroes intentan hablar, los guerreros se ponen en posición de ataque y siguen ordenando a los héroes que se rindan. Si los personajes no lo hacen, los guerreros atacan.

- Pelea.- Si los héroes atacan, los guerreros atacarán también. La información de los guerreros está abajo. Recuerda preguntar a los jugadores ¿qué harán sus héroes? y luego tira Iniciativa.

Ve el mapa del cuarto al final del manual. Las locaciones iniciales de los guerreros están marcadas con una letra "G". También puedes ver que algunos cuadros en este cuarto están marcados con una "X". Estos cuadros marcan los que están llenos con fragmentos de piedra en el mapa de jugadores. Estos espacios no son seguros, ¡pero no les digas eso a los jugadores! Estos espacios son trampas. Las piedras esconden hoyos en el piso. Si alguno de los personajes tiene la habilidad de encontrar y desactivar trampas y le dice al DS que revisa para ver si hay alguna trampa, entonces automáticamente nota la debilidad del piso en todos los cuadros marcados, Él puede advertir a los demás héroes. Una vez que ocurra esto los guerreros saben en donde están los puntos peligrosos y siempre los evitan.

Si un héroe entra en un lugar marcado, el piso responde rompiéndose. Cuando esto pasa, el jugador tiene que hacer un tiro de atletismo. Esto es que saque de 5 hacia arriba en una dado de 8 caras. Si este tiro funciona y saca de 5 hacia arriba en un dado de 8 caras, el héroe da un brinco justo a tiempo. Si no, el héroe se resbala por las piedras y tendrá que tirar 1d4 para ver su daño.

33.- Guerreros Aztecas (2)*

- Buscar.- Si los héroes vencen a los guerreros, pueden buscar las pertenencias de estos. El guerrero más grande (el que tiene 9 de vida) tiene un saco en su cinturón, con 11 piezas de oro. Las armas de los guerreros son inútiles para los héroes.

Área 2: Guardias Aluches

Lee el texto de abajo cuando los héroes entren a este cuarto, después muestra a los jugadores la foto de aluches en la tarjeta del juego.

El cuarto es pequeño y lleno de basura, la mayoría es empujada hacia las paredes dejando libre el espacio del centro del cuarto. Agachados en el espacio limpio hay 6 pequeñas criaturas sosteniendo unos cuernos más grandes que ellos para beber. Se ven muy sorprendidos de verlos. Ellos intentan actuar de manera valiente, pero es obvio que tienen miedo. El primero dice: "Mejor ríndanse humanos, o los cortaremos en pedazos si no se rinden en este momento".

El segundo aluches está aun más atemorizado, pero dice "sí, ríndanse ahora, ¡o los cortaremos! Después se voltea hacia su amigo y le dice en voz

* Para ver las características de la criatura, ver la tarjeta de enemigos con su número respectivo.

baja "No creo que estén muy asustados por nosotros. Deberíamos huir.

El primero mueve la cabeza diciendo no y le dice a los personajes "lo siento, lo siento, estamos más asustados por Caltec que por ustedes. ¡Vénzanlo, vénzanlo o los atrapa y los convertirá en bultos sangrientos!".

Decisión: Dile a los jugadores que sus personajes agarran a los aluches desprevenidos. Pregúntales "Se rinden, se retiran, atacan o hablan con los Aluches.

- **Atacan.**- Si los héroes atacan, los aluches pelean. La información de los Aluches esta listada más adelante. Si matan a 4 aluches, el resto se rinde diciéndoles a los personajes la información que quieran saber. Esta información está más abajo en la opción de hablar.

- **Retirada.**- Los Aluches no son valientes y estarán felices de dejar escapar a los héroes. Ellos les gritarán y se motarán mientras se van.

- **Rendirse.**- Sugiere a los que no es muy heroico rendirse ante pequeños Aluches. Si ellos insisten, los aluches tomarán sus armas, atacarán a los héroes. Los golpearán y los tirarán fuera del castillo en una pila de desperdicios.

Lee en voz alta: Cuando despierten, están en una carreta. El aldeano que la empuja dice: "los encontré en un montón de basura fuera del Templo de Mictlantecutli. Alguien los botó ahí y los dejo por que murieran.

- **Hablar.**-: Si los héroes hablan con los aluches. Juega la parte del líder y diles: "No, no, nosotros no tenemos nada que decirles, a menos que hagan valer nuestro tiempo. ¿Qué trato quieren hacer?"

Los aluches quieren un soborno de por lo menos 10 piezas de oro o más pulque. (El pulque puede encontrarse en el área 4) Si los jugadores aceptan el precio de los aluches. Lee la caja de abajo.

Leer en voz alta: Los aluches están dispuestos a aceptar el soborno. El líder dice: "Danos pues el dinero- todo en monedas. El tipo de lealtad de estúpidos si hay dinero involucrado. ¿Prometes no decirle a nadie que te dijimos? Los nahuales tienen al maya en el otro cuarto de la torre. Justo al otro lado del camino de entrada hacia nosotros.

Los aluches solo saben que los nahuales tienen al maya prisionero en la torre al otro lado del camino. Eso es todo lo que saben.

32.- Aluches (6)

- **Buscar.**- Si los héroes revisan a los aluches, ellos encuentran un saquito con 25 piezas de plata y 10 piezas de oro dentro del cinturón de un aluche. Escondida en un paquete hay una "poción para sanar". Si los héroes hacen un trato antes de buscar. Los aluches gritarán acerca de ser robados. La poción para sanar se describe en el Manual del DS en la página XXX.

Área 3: Jardín del Templo



- Clave.- No hay respuesta.

Lee la caja de texto siguiente a los jugadores cuando los personajes entren al jardín.

Leer en voz alta: El jardín es pequeño y tapizado con roca. Las plantas que crecieron están muertas. En el centro hay una vieja fuente cubierta de agua verde, espumosa. Las plantas muertas parecen ser apropiadas de acuerdo al lugar.

Un cocodrilo gigante vive en el estanque. Él atacará tan pronto como los héroes entren al jardín. Muéstrales a los jugadores la ilustración en la tarjeta de enemigos. No dejes a los jugadores preguntar sobre el jardín, hasta que la criatura sea derrotada.

15.- Cocodrilo Gigante (1)

- Buscar.- Si los personajes buscan en el jardín, encuentran una gargantilla que vale 100 piezas de oro y un collar mágico de protección + 1, que estaba en los desperdicios junto al estanque.

Área 4: Salón de sacrificios

Calve: Si los héroes tocan la flauta, escucharán de vuelta débilmente el eco de sus tonos.

Si los héroes escuchan en la puerta que esta fuera del cuarto, díles que se escucha un sonido silbador en el otro lado. No les digas nada más aún. Eso es todo lo que pueden escuchar. Deja que ellos decidan que significa ese sonido.

Si los héroes abren la puerta, muéstrales la ilustración del hechicero en la tarjeta de criaturas. Y lee lo siguiente.

Leer en voz alta: Un hombre aparece y dice: "Así que han venido para entregar sus vidas. ¡Qué triste!

El hombre ataca inmediatamente. No contestes las preguntas a cerca del salón de sacrificios hasta que el hechicero sea vencido. Si los héroes huyen el hechicero no ira a perseguirlos.

¡Importante! El hombre es un hechicero, una especie de sacerdote maligno. Esto significa que él es mucho más inteligente que otros hombres comunes y puede crear magia. En la pelea, el hechicero usa su magia en contra de los héroes antes de atacar con su espada. El hechicero sabe 2 magias. Los usa en el siguiente orden:

1.- Provoca miedo.- El hechicero señala al héroe que parezca más fuerte. Dile al jugador que haga un tiro de percepción. Si el tiro es bueno, no pasa nada. Si falla, dile: "¡Estás lleno de terror y corres en pánico!" El personaje corre hacia la puerta por donde entró y aguarda ahí hasta que la pelea termine.

2.- Causa ligeras heridas. El brujo emite la magia e intenta tocar a héroe con menos armadura. Para hacer esto, él hace un tiro de ataque. Si el tiro de ataque del hechicero es bueno, el hechizo hace 1d8 puntos de daño al personaje.

37.- Hechicero (1)

Una vez que el hechicero es vencido, usa la siguiente descripción para contestar las preguntas de los jugadores.

Leer en voz alta: Aunque sucio, este cuarto está en buenas condiciones. Pilares de piedra tallada soportan la arquitectura del techo. Esto claramente fue el lugar donde practicaban los sacrificios en el templo. En la pared de atrás hay una enorme piedra, lo que fue alguna vez el altar. Los tallados finos en su base, ahora no son nada mas que cicatrices despostilladas.

¡Importante! El altar es aún un lugar sagrado. Si un héroe lastimado lo toca, perderá 2 puntos de vida instantáneamente.

- **Buscar: ¡Trampa!** El hechicero escondió su tesoro en un pequeño cofre detrás del altar. El cofre es una trampa, éste tiene una aguja con veneno que pinchará el dedo de cualquiera que abra la caja. A menos que los jugadores digan lo contrario, se asume que no están siendo cuidadosos o buscando las trampas cuando lo abren. Dos maneras comunes de evadir la trampa son:

1.- Los jugadores pueden hacer un chequeo para encontrar trampas. Tú tiras los dados secretamente. Si el tiro es bueno, dile al jugador que lo revisó, "Encuentras una pequeña aguja". Él puede intentar quitar la trampa haciendo un tiro para remover trampas. Este tiro lo puede hacer el mismo. Si el tiro para remover trampas falla no le digas al jugador. En vez de eso dile: "¡listo, ¿ahora lo abres o no?" De esa manera el jugador no sabe si su tiro falló. El tiro para remover trampas se hace sumando destreza y reparaciones.

2.- Cualquier héroe puede despedazar el cofre con una espada, hacha o mazo. Esto no funciona con todos los cofres, como en los hechos de hierro o piedra, y no ayudará en contra de todas las trampas, como los que liberan gas o disparan piedras afiladas. Advierte a los jugadores que fuerza bruta puede romper algo dentro. Este no es el caso, pero ahora han sido advertidos para el futuro.

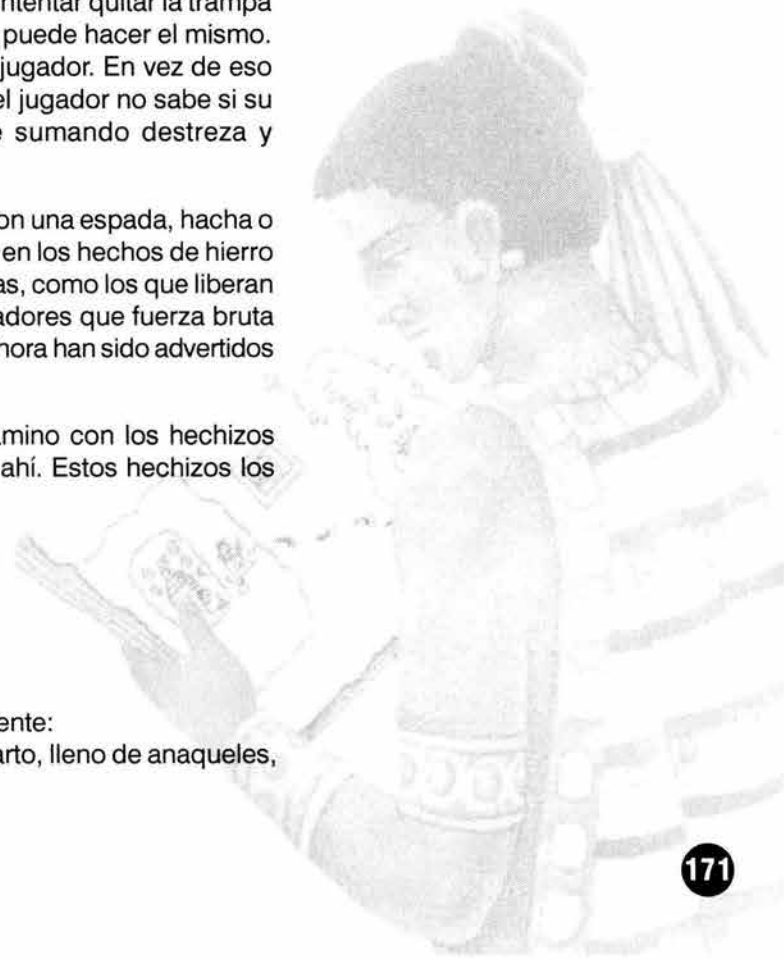
En el cofre hay 18 piezas de palta y un pergamino con los hechizos mágicos "causar miedo" y "doble golpe" escritos ahí. Estos hechizos los puedes leer al final del manual del DS.

Área 5: Bodega

Clave: No hay respuesta.

Cuando los héroes entran a la bodega, lee lo siguiente:

Leer en voz alta: Éste es un pequeño y sucio cuarto, lleno de anaqueles,





barriles, sacos, vasijas y jarras alineadas en cada repisa y están estancadas en el piso. Hay un rápido bribón de pies pequeños que se para frente a ustedes en cuanto abren la puerta.

Decisión.- Pregunta a los jugadores: "¿Tus héroes entran al cuarto?"

- No: Cierra la puerta y no pasa nada.

- Sí: Los personajes son atacados por 6 alacranes gigantes. Muéstrales la ilustración de las ratas gigantes en la tarjeta de criaturas. Si los héroes matan a 3 o más ratas, las demás se acobardan y escapan.

18.- Alacranes Gigantes (6)

- Buscar.- Si los alacranes se alejan, los héroes pueden inspeccionar la bodega. Encuentran 2 roscas de cuerda de 25 metros, dos lanzas, una pequeña hacha, una pala y 2 barrilitos de pulque que valen 10 piezas de oro cada uno, y un pequeño barril de tequila que vale 30 piezas de oro.

Área 6: La Celda de Toatzin

Clave: Si los héroes la hacen sonar aquí, escucharán que el eco regresa débilmente.

Decisión: Antes de que los héroes entren a este cuarto dile a los jugadores: "Creen que escuchan voces en el otro lado de la puerta. ¿Qué hacen?"

- Entrar corriendo.- Si corren adentro sin esperar, ve inmediatamente a la pelea descrita abajo.

- Escuchar.- Si escuchan muy cerca de la puerta, lee lo siguiente:

Leer en voz alta: El que tire el dado más alto puede escuchar una voz cruel que dice: "¡Dinos en donde está el medallón o te enseñaremos lo que es el sufrimiento!" Alguien mas, en evidente dolor, contesta, "¡Nunca! Hazme lo que quieras, no te diré nada, ¡AAAAGGGGHHH!"

Pregunta otra vez a los jugadores, ¿qué hacen?. Si abren la puerta, ve a la pelea, si se van hacia otro lugar, no pasa nada.

¡Pelea!

Cuando los héroes abren la puerta, Lee lo siguiente a los jugadores:

Leer en voz alta: Este pequeño cuarto parece una cámara de tortura. Hay herramientas que se ven sanguinarias en las paredes. Un balde lleno de carbón caliente en el piso. En una esquina de la celda y enroscado hay un hombre. De cualquier manera, entre tú y él hay 3 criaturas espantosas. Una está sosteniendo un mazo, otro tiene un látigo y el tercero tiene un atizador al rojo vivo.

Muéstrales a los jugadores la ilustración de las criaturas nahuales en la tarjeta de criaturas y lee lo siguiente:

Leer en voz alta: Después de que los personajes entran al cuarto, el líder nahual responde a sus amenazas. “¡Orgullosas palabras guerrero, ahora refuérzalas en la batalla!” Toatzin, el maya, encadenado a la pared dice: “Oh, retrocedan aventureros, no sumen sus muertes además de la mía”

¡Los nahuales atacan inmediatamente! Normalmente pelearían con espadas largas pero los personajes irrumpieron demasiado rápido. Los implementos de tortura de los nahuales sólo hacen 1d4 puntos de daño.

El cubo en el piso está lleno de carbón caliente. Un héroe o criatura puede usar estos carbones quemantes como un arma, pateando la cubeta. El personaje que pateó la cubeta puede escoger tres cuadros cercanos en los que el carbón ardiente caerá. Cualquier jugador o criatura que pise esos cuadros durante la pelea se hará un punto de daño.

El hombre maya encadenado es Toatzin, pero está muy débil para hacer cualquier cosa en la batalla, sólo grita para advertir.

19.- Nahuales (3)

Rescatando a Toatzin

Cuando los héroes vencen a los nahuales, pueden liberar a Toatzin. Su celda está cerrada con una cadena pesada hecha nudo. Si los héroes liberan a Toatzin, lee lo siguiente:

Leer en voz alta: Toatzin dice: “Gracias amigos. Bendito sea Nepaxtli por mandarlos. Me gustaría guiarlos hasta el medallón, pero mi fuerza me ha abandonado. Todo lo que sé es que el medallón está detrás de una pared mágica. Pero no sé en donde esta esa pared. Sean rápidos, pero cuidadosos, Caltec tiene 2 dientes de sable como mascotas y muchos nahuales y guerreros que le sirven.

¡Importante!

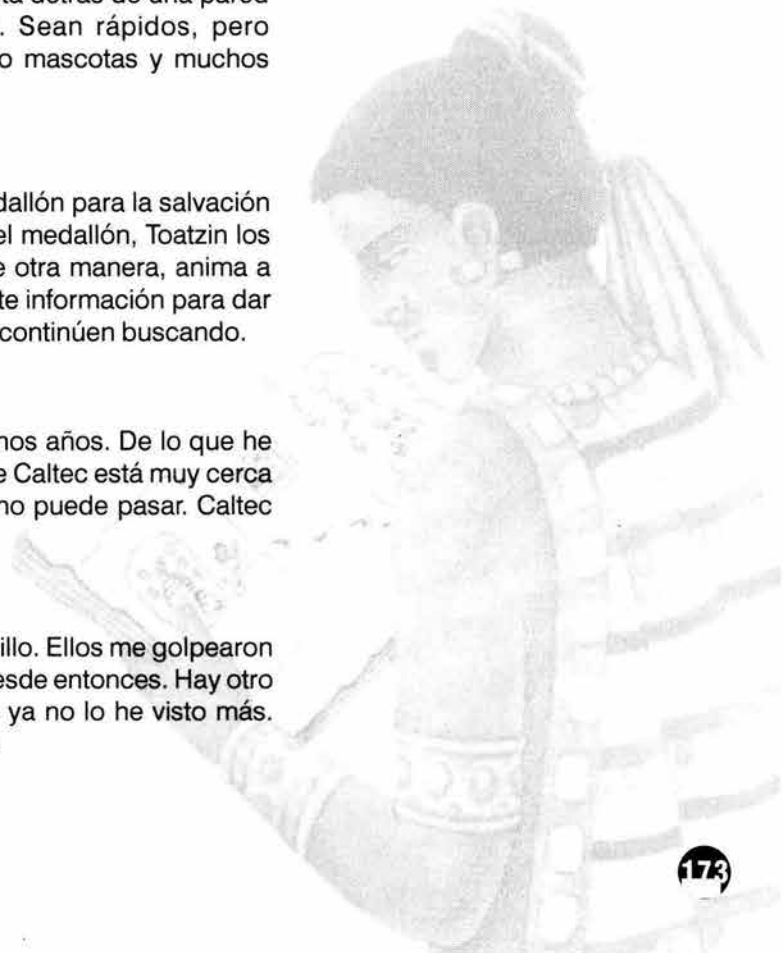
Toatzin quiere que los héroes encuentren el medallón para la salvación de toda la gente buena. Si los héroes encuentran el medallón, Toatzin los felicitará y les dirá: “Salgamos de aquí pronto”. De otra manera, anima a que los jugadores hagan preguntas. Usa la siguiente información para dar las respuestas del maya. Tu quieres que los héroes continúen buscando.

- ¿Por qué estás aquí?

He estudiado el misterio del medallón por muchos años. De lo que he aprendido en mis estudios, “crecí para temer ya que Caltec está muy cerca de encontrar el medallón”. Vine a detenerlo, esto no puede pasar. Caltec debe ser detenido.

- ¿Qué te paso?

Fui atacado por los nahuales justo fuera del castillo. Ellos me golpearon y me arrastraron hasta aquí. He estado prisionero desde entonces. Hay otro prisionero, un aldeano que me trajo comida. Pero ya no lo he visto más. Estoy muy débil para continuar la búsqueda ahora.





- ¿Qué es lo terrible del medallón?

Puede despertar a 3 demonios de edades pasadas. Piensa en esto, si Caltec despierta a los demonios, cosas terribles sucederían en el mundo.

- ¿Qué debemos hacer?

Alguien tiene que encontrar el medallón antes que Caltec. Es muy peligroso que siga perdido. Si Caltec no lo encuentra, cualquier otra criatura podría hacerlo. Tienen que encontrar la esfera y llevarla con Nepaxtli. Es la única manera en que el mundo estará seguro.

- ¿Por qué no puede hacerlo alguien más?

¿Quién?, yo estoy muy débil y Nepaxtli muy viejo. No hay tiempo para esperar a otros. Ustedes son héroes valientes, pueden tener éxito en la misión.

- ¿Qué ganaremos, cómo seremos recompensados?

¿Dinero? Bueno, escuché que Caltec tiene un gran cuarto de tesoro y el dios Mictlantecutli probablemente escondió otros tesoros con el medallón.

42.- Toatzin

“Toatzin no sabe hechizos ahora. Si los héroes se ofrecen a curarlo, él dice: “Guarden sus curaciones para ustedes. Las necesitarán en su búsqueda del medallón”

¿Qué hago si los héroes no van?

¡Importante!

Toatzin está muy mal herido para buscar él mismo. Si los héroes se van a la ciudadela. Toatzin regresa con ellos. En el pueblo se ve en secreto con Nepaxtli.

Al día siguiente los héroes son invitados a la casa del brujo Nepaxtli y éste les dice:

Leer en voz alta: Toatzin tiene malas noticias. Caltec está cerca de encontrar el medallón de Mictlantecutli. Si lo hace, despertará a los tres demonios y no tenemos el poder para combatirlos, están fuera de nuestro alcance y destruirán todo en el mundo.

Ustedes han demostrado que son aventureros valientes, así que les pido una vez más el arriesgar sus vidas, esta vez para salvarnos a todos. Ya no tengo dinero para pagarles, así que solo puedo apelar su sentido del bien y justicia.

Si los héroes aun se rehúsan. Nepaxtli agita su cabeza tristemente y los deja ir. Diles a los jugadores que más tarde en el día ven al gran brujo y al maya salir fuera de la ciudadela. Después esa noche, mientras los héroes están durmiendo, hay un ruido estrepitante mezclado con gritos de pánico. Los héroes huelen humo y de pronto las flamas llenan el cuarto mientras el

techo se cae a su alrededor. En el cielo de la noche, la última cosa que ven, es una enorme criatura rodeada de nubes negras que se pierde con el cielo que se acerca hacia ellos, levantando una gran nube negra y matándolos a todos sin posibilidad de salvarse.

Área 7: Cuarto del Tesoro

Clave: Si hacen sonar el caracol aquí, escuchan que regresa el eco.

La puerta de este cuarto está cerrada. Para entrar los héroes deben destrozarla o usar algún hechizo de golpe. En esta aventura, romper la cerradura es automáticamente exitoso

En otras aventuras los héroes no pueden abrir automáticamente una puerta cerrada. Tienen que sacar un éxito en su tiro de dados.

Una vez que los héroes abrieron la puerta, lee lo siguiente.

Lee en voz alta: Este es un cuarto pequeño sin ventanas, alumbrado únicamente por sus antorchas. La luz destella y resplandece sobre cofres y tesoros tirados en un rincón. En este cuarto hay bolsas de monedas, piezas de armadura y botellas de veneno a lo largo con huesos, pedazos de pan rancio y queso enmohecido. Todo lo que esta entre tu y el tesoro son dos enormes boas esmeralda.

Si los jugadores preguntan que ven sus personajes, muéstrales la ilustración en la tarjeta de criaturas.

Decisión: Dile a los jugadores, "Se ven hambrientas, ¿qué hacen?"

- Hablar con la criatura.- No responde.

- ¡Importante! Alimentar a la criatura. El asqueroso reptil está atrapado aquí para cuidar el tesoro de Caltec. Está hambriento y sólo quiere comida. Si alguno de ustedes le tira alguna ración, ignora al personaje del jugador y se come las raciones. Diles a tus jugadores que se ganan 50 puntos de experiencia c/u por ser inteligentes.

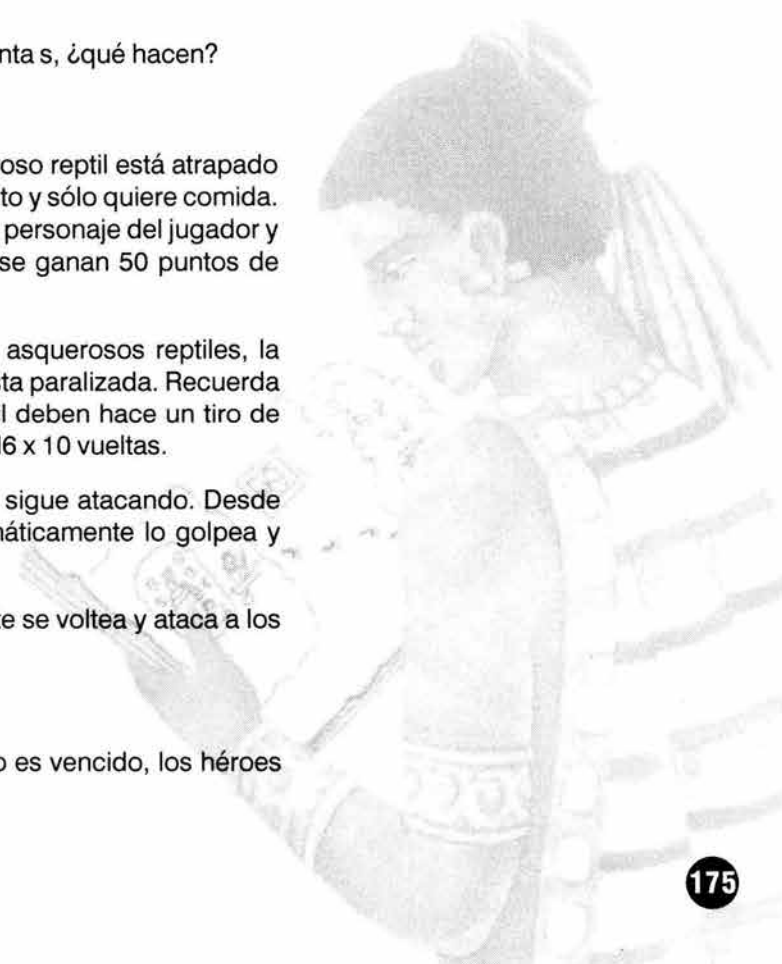
- Atacar a la criatura: Si el héroe ataca a los asquerosos reptiles, la criatura ataca a un personaje mientras la víctima esta paralizada. Recuerda que los héroes golpeados por un asqueroso reptil deben hacer un tiro de resistencia para evitar un quedar paralizado por 2d6 x 10 vueltas.

Una vez que el héroe esta congelado. El reptil sigue atacando. Desde que el personaje no puede huir la criatura automáticamente lo golpea y hace 1d4 de daño c/vuelta.

Si el reptil es reducido a 8 de vida o menos, este se voltea y ataca a los otros héroes, tratando de protegerse.

16.- Boa Esmeralda(2)

- Buscar.- Si el reptil está comiendo raciones o es vencido, los héroes





pueden recoger el tesoro. Hay 2 pequeños baúles con 300 piezas de oro en total dentro de ellos, 3 pequeños sacos de plata y muchos aparatos, instrumentos mágicos. También hay un libro de hechizos, con el nombre de Toatzin, escrito en la portada. Si el héroe le da esto a Toatzin, él será recompensado con 50 piezas de oro cuando regresen a la ciudadela.

¡Importante!

No les digas a los jugadores que los instrumentos mágicos los son. En vez de eso, diles a los jugadores "En la pila hay una buena lanza, escudo y una piel, junto, 2 botellas con líquidos extraños de colores". Pregúntales quien toma cual de los instrumentos y después escribe una nota para ti mismo, diciendo que personaje se lleva que instrumento. Los artículos mágicos son una lanza, un arco y un morral con 15 flechas, una poción para sanar y la otra es de invisibilidad. ¡Recuerda darle secretamente un bono al héroe que use el artículo!

Cuando los héroes regresen al pueblo, el gran hechicero Nepaxtli puede identificar los artículos mágicos y puede decirle a los jugadores exactamente lo que han encontrado.

Área 8: Caverna de Caltec

Clave: Si los héroes hacen sonar la flauta aquí, escuchan su eco de vuelta.

Esta es la cámara de Caltec. Cuando los héroes abren la puerta lee lo siguiente y muéstrales a los jugadores, la ilustración de las tarjetas. Esta foto es tu descripción del cuarto.

Lee en voz alta: Caltec los ve entrar al cuarto y dice: "¡Silencio!, ¿Quién se atreve a molestar a Caltec, amo de la destrucción y de la muerte? Sólo son un pedazo de humanos insignificantes. ¡Destrúyelos Predador! ¡Devóralos Destructor! Esparzan sus pedazos por todo el lugar.

Los felinos de Caltec atacan inmediatamente. Los héroes no pueden hablar con Caltec o tratar de razonar con él. Si los héroes huyen los lobos los persiguen hasta que abandonen el castillo.

Caltec no ataca a menos que los héroes venzan a los lobos. Él quiere ver a sus mascotas hacer trizas a los héroes. Si los héroes van siendo lastimados gravemente por los lobos, recuérdales que pueden salir del castillo y regresar cuando hayan sanado.

Si los lobos son vencidos. Juega y actúa la parte de Caltec. Él está furioso de que sus lobos estén muertos y le grita a los héroes. Asegúrate que su voz sea grande y violenta porque estás jugando la parte de éste malhumorado personaje.

Lee en voz alta: "¡Mis mascotas! Mataron a mis mascotas. ¡Deben pagar! Caltec avanza hacia delante girando su mazo. Tiene una mirada malvada en sus ojos.

Después Caltec ataca a su primer blanco que es el personaje que parece que puede causar más daño. Caltec ignora a los demás hasta que este héroe esté muerto, o a menos que otro héroe este por matarlo. Caltec no es muy brillante, pero es un peleador astuto.

Un plan inteligente de los héroes es rodear a Caltec. Si esto sucede, Caltec intentará moverse de modo que su espalda quede contra la pared. El no quiere a nadie detrás de él.

¡Importante!

Caltec es un monstruo muy fuerte, así que debes ser cuidadoso al usarlo. Asegúrate que tus jugadores sepan que es peligroso y que pueden huir si lo necesitan. Una vez que se los hayas dicho, remárcales, piensen, es su decisión. Si deciden que sus héroes se quedan y pelean, después Caltec intentará matar al grupo, sin mostrar piedad.

29.- Dientes de Sable (2)

25.- Caltec (1)

- **Buscar.**- Hay algún tesoro en este cuarto. Si los héroes revisan la pila de piel que está en la cama de Caltec, encontrarán un pequeño saco con 6 gemas que valen 25 piezas de oro c/u. Presionando contra la pared atrás del montón, hay un pequeño cofre. En éste hay una daga mágica XXX, una pequeña espada XXX, una poción para sanar y un pergamino con los conjuros de ráfaga de fuego y encantar persona.

Lo más importante, hay un singular caracol de oro en el gran cinturón de Caltec. Los héroes necesitan esta flauta para encontrar el medallón de Mictlantecutli. Cuando la encuentren lee la siguiente descripción.

Leer en voz alta: En el cinturón de Caltec hay un caracol extraño de un metal dorado. Cuando alguien la sostenga va a escuchar débilmente una misteriosa música en tu mente.

Este caracol abre el pasadizo secreto en el área 13. Si los héroes tratan de tocar la flauta mientras están en la caverna de Caltec, escucharán como regresa el eco, claramente y casi tan fuerte como cuando la tocaron. Si se la levantan a Toatzin en el área 6 lee lo siguiente:

Leer en voz alta: Toatzin está complacido de que los personajes le hayan llevado el caracol. Dice "Oh, bien hecho. Podemos agradecer a nuestra estrella de la suerte que Caltec fuera tan estúpido para tocar el caracol. Escuchen", Toatzin toca el caracol y hay una respuesta de música desde lejos. Toatzin continúa. "Es la canción del medallón. El caracol lo llama y ésta responde. El medallón está muy cerca, muy cerca. Vayan a los cuartos cercanos y soplen la flauta y una puerta mágica se abrirá".

¡Importante!

El caracol es una guía para el medallón de Mictlantecutli. Sopla el caracol y el medallón responde con música. Ahora que los héroes la tienen, pueden soplarle cada vez que quieran. Cuando lo hacen, chequea el mensaje clave en



la descripción del cuarto. Dependiendo del cuarto donde la toquen, la música es como un juego de frío-caliente. Entre más cerca estén los héroes del medallón, más fuerte es la música. En caso de que los personajes registren en todo el templo y no encuentren nada y así mismo no se les haya ocurrido tocar el caracol y tampoco hayan ido con toatzin, Al salir del templo, Toatzin los intercepta y les dice del caracol.

Área 9: Cocina

Clave: Si los héroes suenan la clave aquí, se escucha el eco de regreso.

Cuando los héroes entran a esta área. Lee lo siguiente a los jugadores y muéstrales la ilustración de un aluche en la tarjeta de criaturas.

Leer en voz alta: La cocina está sucia y olorosa. Está amueblada con una mesa, un gran fogón y estantes llenos de basura. Tres humanos harapientos están trabajando en la mesa. Parados a sus espaldas hay 5 aluche. Uno tiene un azote. Es obvio que los humanos son esclavos y son maltratados por quien los capturó. Uno de los aluches le dice a un esclavo: "¡Oye tú!, ponte a trabajar o serás la siguiente comida de Caltec"

Decisión.- pregunta a los jugadores ¿qué harían?

- Salir.- Los aluches nunca notaron a los héroes, así que nadie los persigue. Los héroes se alejan.

- Entrar a hurtadillas al cuarto. Deja que los jugadores muevan a sus personajes en el cuarto. Cuando estén a medio camino, uno de los aluche voltean y dice "Hey, ¿quién está ahí?" En ese punto los aluche atacan.

- Nada.- Después de un momento, uno de los esclavos ve a los héroes. Y el esclavo emocionado dice "¡Han venido a salvarnos!" Los aluches se voltean y atacan a los héroes.

- Ataque.- La atrevida acción les da ventaja a los héroes. Los aluches son agarrados totalmente desprevenidos. Ningún aluche ataca en la primera vuelta del combate. Pelean normalmente en las siguientes vueltas.

Los aluches pelean duro, pero si tres o más son vencidos, los sobrevivientes se rinden. Caen en sus rodillas rogando piedad. Recuérdales a los jugadores que no sería heroico matar a los prisioneros. Los aluches pueden ser atados con cuerdas o toallas hallados en la cocina. Los aluches son muy miedosos y estúpidos para saber mucho. Todo lo que dicen a los jugadores es: "Orcos cavando por allá" Señalan el área 12.

32.- Aluches (5)

Durante la pelea, los esclavos se esconden bajo la mesa. Si los héroes ganan, los esclavos salen. Están muy felices. Lee lo siguiente.

Leer en voz alta: Los aldeanos rescatados agradecen diciendo "pensamos que seguro nos matarían" Hay otro prisionero atrapado en la torre a lado

del salón de sacrificios. Es un maya. Yo le lleve comida pero no averigüé su nombre o cómo fue capturado”.

- **Buscar.**- El líder de los aluches tiene un anillo de llaves que desencadena a los aldeanos. También tiene un saco pequeño con 17 piezas de oro. Una vez fuera de las cadenas, los aldeanos encontrarán su propio camino para salir del templo y regresar a sus hogares.

Área 10: Pozo

Clave: Si los héroes suenan el caracol aquí, escucharán el eco de regreso.

Cuando los héroes entran en este cuarto, anota para ti mismo si van cargando una fuente de luz, como una antorcha o incluso un hechizo de luz en un palo.

- Si los héroes no traen ni antorchas ni linternas, cuando entren a este cuarto, lee la siguiente descripción para ellos.

Leer en voz alta: Este cuarto es frío y húmedo, casi como una cueva. No hay luz y difícilmente ven que hay un pozo en el centro. Un balde atado con cuerda está sobre el pozo. No hay movimiento y no se ve nada interesante.

Mientras los héroes no hagan luz, nada pasa. No vale la pena buscar aquí.

- Si los héroes entran al cuarto con una luz. Los murciélagos que cuelgan del techo bajarán volando para atacar. Sus alas golpean a los héroes, haciéndoles difícil el pelear. Los jugadores deben restar un punto a su tiro de ataque.

Si los personajes huyen fuera del cuarto. Los murciélagos no los persiguen. Si 4 o más murciélagos son muertos, los demás volarán de vuelta al techo y se esconderán fuera de su vista. No atacarán otra vez y los héroes pueden investigar el pozo.

8.- Murciélagos gigantes (8)

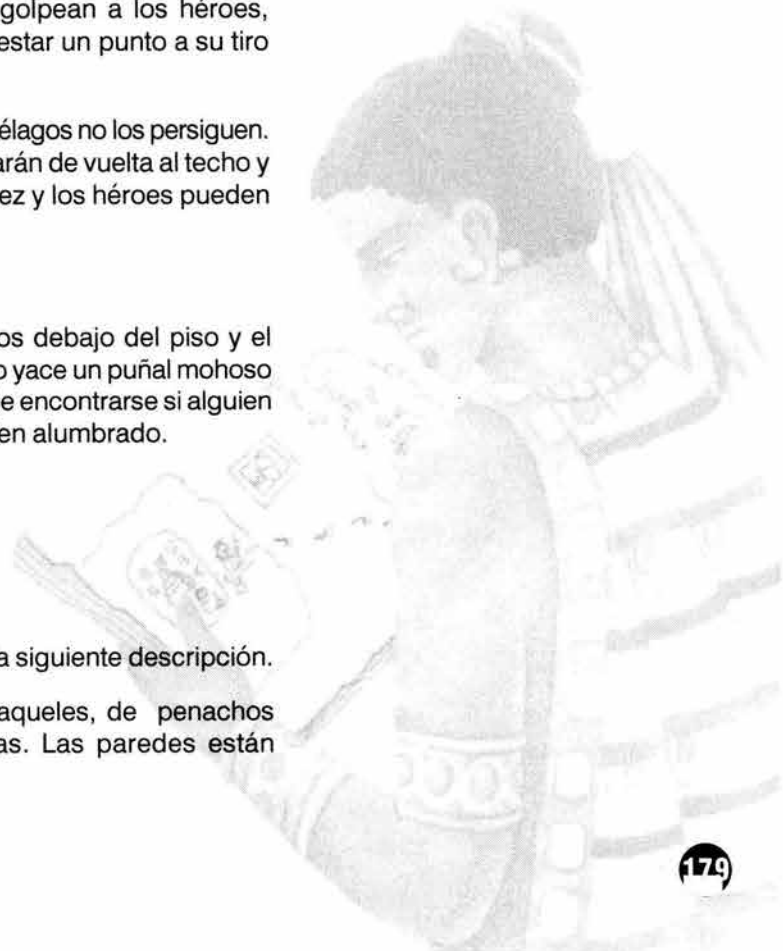
- **Buscar.**- La superficie del agua es de 2 metros debajo del piso y el agua tiene otros 2 metros de profundidad. En el fondo yace un puñal mohoso (+1). Está escondido por la oscura agua y sólo puede encontrarse si alguien se sumerge en el agua fría cuando el cuarto esté bien alumbrado.

Área 11: Armería

Clave: No hay respuesta.

Cuando los héroes entren a este cuarto, léeles la siguiente descripción.

Leer en voz alta: Este cuarto está lleno de anaqueles, de penachos maltratados, escudos dentados y lanzas picadas. Las paredes están





delineadas con lanzas y hachas. En el centro del cuarto, muchas armas parecen estar flotando en medio del aire.

La razón por la que las armas están flotando es que fueron hechizadas y un gas semitransparente de tonalidad amarilla los está suspendiendo en el aire.

¡Importante!

Cuando los héroes entran empiezan a bajar del techo 3 arañas gigantes, dales a los héroes 2 turnos para empezar el ataque. Ellos no se darán cuenta a menos que te soliciten registrar el cuarto, el combate se juega normalmente. También, los personajes pueden retirarse de la batalla en cualquier ronda antes de que la criatura pueda atacar. Asegúrate de que ellos sepan esto. Recuerda que el cubo gelatinoso paralizará a cualquiera que toque y que falle su tiro de salvación y los héroes no podrán huir si están paralizados.

13.- Arañas Gigantes (1)

- **Buscar.**- La armería tiene 12 lanzas, 6 yelmos, 4 arcos, y mantas para cada personajes en la fiesta. Ninguno de estos artefactos es mágico. Si los héroes se disfrazan con esta ropa para pasar por los guerreros en el Área 12, dales bonos al final de la aventura por su astucia.

Área 12: Mina de Guerreros

Clave: Ve inmediatamente al área 13

Se cuidadoso Dios Sol. Cinco guerreros pueden ser muchos para una pelea de los héroes. Alienta a los jugadores a que usen su cabeza aquí o la vida de sus personajes puede ser muy corta.

Cuando los héroes entren a la mina, muéstrales la ilustración en la tarjeta de criaturas correspondientes a los guerreros y léeles la siguiente descripción.

Leer en voz alta: Este cuarto es muy extraño. Debió haber sido alguna vez una excavación de una cueva dentro de la colina, pero ahora parece más una mina. Las paredes y el piso están todas cavadas y hay unos travesaños de madera para evitar que el techo se colapse. En una esquina oscura del cuarto, un grupo de 5 guerreros están cavando hoyos en el piso. Los guerreros están muy ocupados cavando y no están prestando atención a lo que pase a su alrededor.

Los héroes espían a los orcos mientras cavan. Uno, el que aparenta ser el líder, le dice al resto. "¡Oigan!, trabajen más duro, perros sarnosos" Éste azota el látigo. "Háganlo escorias"

Decisión.- Antes de que los héroes entren al cuarto, pregúntales a los jugadores: ¿qué van a hacer?

- **Atacar.**- Los guerreros se percatan de los héroes mientras se acercan

para la batalla. Los guerreros pelean normalmente, así que no será fácil.

- **Entrar a hurtadillas.**- Las posiciones iniciales de los guerreros están marcadas con la letra "X" en el mapa a la izquierda. Los guerreros no notan a los personajes a menos que los héroes entren en algún cuadro marcado en el mapa. Entonces los guerreros atacan.

Leer en voz alta: Mientras tratan de entrar a hurtadillas, uno de los guerreros mira y dice "Hey, ¿que hacen ustedes allá? ¡Vamos, canallas, atrápenlos!"

- **Disfrazarse.**- Si los héroes usan las mantas de la armería o tratan de ingeniar algún disfraz para engañar a los guerreros, funciona. Los guerreros no molestarán a los héroes a menos que sean atacados. Lee lo siguiente:

Leer en voz alta: En su disfraz ustedes intentan caminar para pasar a los orcos. Uno de ellos los ve y pregunta ¿qué están haciendo aquí, pero el que tiene el látigo dice, "¡Arggg! Déjalos en paz y ponte a cavar, seguramente están preparando algún show para Caltec, y lo tendrá cuando esté hambriento."

33.- Guerreros (5)

- **Buscar.**- El líder de los guerreros carga un saco con 45 piezas de oro y una poción para sanar. Cada uno de los otros guerreros trae 3 piezas de oro. Si el jugador inspecciona el área, después de vencer o engañar a los guerreros, lee lo siguiente:

Leer en voz alta: Los guerreros no parecen ser mineros pero obviamente están buscando algo. Extrañamente, la pared en donde estaban cavando y picando no tiene ningún tipo de marcas en ella.

Si los héroes soplan la flauta, ve al área 13.

Área 13. La tumba de Mictlantecutli

¡Importante! No uses esta entrada hasta que los héroes soplen la flauta en el área 12. La flauta es el único camino para abrir la puerta secreta de la mina de los guerreros a la tumba de Mictlantecutli. Si los héroes usan la llave en esta área antes de que hayan matado a los guerreros, los guerreros huirán de miedo. De cualquier manera, regresarán y estarán esperando a que los héroes salgan de la tumba de Mictlantecutli. Muéstrales a los jugadores la ilustración en la página siguiente y lee la siguiente descripción.

Leer en voz alta: Una puerta secreta rechina y revela un cuarto de piedra, frío, gris, cubierto de polvo, Mientras la puerta se desliza, dos antorchas en las paredes misteriosamente se encienden. Nada ni nadie ha entrado en este salón en años, ni siquiera insectos rastreros. Un cuerpo momificado se sitúa en un trono de piedra al final del cuarto.

En lo que entras, escuchas una voz de ultratumba que dice: "¿Quién se atreve a molestar el descanso del dios Mictlantecutli?" Después sombras se empiezan a mover delante de ti.



Esta cámara está encantada para proteger el medallón de los ladrones. Como la protección es una cosa mágica, ninguno de los personajes podrá detectarla. Cuando la puerta secreta es abierta, las antorchas prenden una flama. Las sombras que se crean por estas antorchas son en realidad esqueletos. Cada antorcha crea un esqueleto.

Los esqueletos atacan a cualquiera que entra a la tumba, ellas no salen de la tumba, así que los héroes pueden escapar saliendo del cuarto. Si los héroes salen, las sombras se esconden en una esquina donde no puedan ser vistas.

¡Importante! Recuerda que los esqueletos pueden quitar fuerza con su toque helado. Peor aún, los esqueletos sólo pueden ser lastimadas con armas mágicas o ciertos hechizos. Las armas normales sólo pasan a través de ellas. Si los héroes los atacan sin armas mágicas, asegúrate de decirles que las armas las atraviesan sin lastimarlas.

Para que los héroes venzan a los esqueletos, deben también usar magia en estas o apagar las antorchas. Apagar las antorchas es la opción más fácil. Un héroe puede apagar la antorcha en una ronda. Si alguno del grupo hace esto, haz una nota para darle 1500 puntos de experiencia a cada héroe al final de la aventura.

Si los héroes huyen y en el área 12 no mataron a los guerreros, estos han regresado y atacan. Dile a los jugadores que los héroes deben matar a los orcos o Caltec ganará ya que el grupo ha hecho el trabajo del ogro al encontrar la tumba de Mictlantecutli.

31.- Esqueletos (2)

- **Buscar.**- Hay 3 jarras de barro en la base del trono. En éstas hay 450 piezas de oro, un anillo mágico de protección (+1), y un pergamino con conjuros de bolas de fuego y lentitud. El cuerpo momificado son los restos del dios Sol. No es una criatura "no muerta" y no puede lastimar al grupo. En su huesudo regazo hay un escudo (+1), debajo de éste su medallón. El medallón no funcionará porque los héroes no saben las órdenes secretas para operarlo.

Conclusión: El regreso a la ciudadela

Esta aventura se termina cuando los héroes encuentran el medallón de Mictlantecutli y se lo regresan al gran brujo Nepaxtli.

- **El medallón.**- Cuando los héroes regresan, el gran brujo Nepaxtli los alaba por su valentía y les pregunta por el medallón de Mictlantecutli. Si los héroes le dan el medallón, el dice un hechizo que lo destruye ahí frente a sus ojos. Y dice: "Mejor destruirlo a que caiga en malas manos."

Leer en voz alta: Entregan el medallón a Nepaxtli, quien dice: "Bien hecho valientes héroes, Han llevado a cabo su misión y salvado la vida de Toatzin. Estoy orgulloso de recompensarlos con el oro que les fue prometido. Han hecho la tierra segura para la tribu otra vez."

Toatzin agrega: "Oh, gracias mis amigos. Verdaderamente han salvado mi vida." Sonríe y felicita a los jugadores. Han tenido éxito.

Si los jugadores no quieren entregarle el medallón, recuérdales que es inútil para ellos. Juega la parte de Nepaxtli y pregunta "¿No se están volviendo en mi contra o sí! Si es así, tendré que usar mis hechizos sobre ustedes" También debes puntualizar que Nepaxtli es un hechicero muy poderoso y que hay guardias en el cuarto.

- La recompensa.- La promesa de Nepaxtli es pagada y él mantiene su palabra. El les da a los héroes la cantidad de monedas de oro que acordaron al principio de la aventura. Él está tan satisfecho con su trabajo, que añade 50 piezas de oro a cada uno como bono y les dará 50 piezas más si rescataron a Toatzin. También ofrece usar sus hechizos para identificar si encontraron objetos mágicos.

- Puntos de experiencia.- Ahora debes darles los puntos de experiencia. Suma los puntos de experiencia que ganaron por cada criatura que vencieron. Este es el número de puntos de experiencia que cada héroe consiguió.

Los jugadores deben escribir sus puntos de experiencia en su hoja de personaje. Es su trabajo tener en cuenta esto. Recuérdales que revisen y vean si obtuvieron los puntos suficientes para que puedan subir sus habilidades.

- Sanar.- Dile a los jugadores que recuperan su energía y vida mientras están en la ciudadela. Los aventureros se quedan en ésta hasta que estén completamente recuperados.

- Objetos mágicos.- Haz una lista para ti mismo de todos los objetos mágicos que encontraron. A menos que los jugadores tengan cosas identificadas no les digas lo que han encontrado. Es tu información secreta que ellos deben aprender.

¡Felicidades! Has dirigido tu primera aventura y es un logro. No te preocupes si cometiste errores, todo es parte de aprender. La siguiente vez que juegues cometerás menos errores y todo será más fácil. Justo como los demás jugadores están aprendiendo a manejar a sus héroes, tú estás aprendiendo a ser dios Sol.

¡Importante! Ahora es tu turno de escribir tu propia aventura. Y puedes ayudarte con esta que acabas de jugar, puedes cambiar los cuartos e incluir nuevas criaturas que vienen en tus tarjetas de criaturas. Recuerda que lo más importante es que tu y tus amigos se diviertan, así que no te preocupe como te vaya a salir tu aventura, poco a poco todos irán aprendiendo y se divertirán más y más. ¡Felicidades otra vez!

4.11 SISTEMA DE IMPRESIÓN, MATERIALES Y ACABADOS

Como mencioné en el capítulo uno, existen diversos procesos para la



impresión de materiales, pero de entre todos, el offset es el más adecuado para la impresión del envase, del tablero, de las tarjetas de enemigos y del instructivo. Esto es debido a que éste proceso de impresión tiene la capacidad de reproducir la tipografía clara e inteligible, la reproducción sin costos adicionales de las ilustraciones de línea, la reproducción a bajo costo de fotografías y otras ilustraciones de tonalidades continuas, y muy importante, su adaptabilidad a las computadoras.

Para hacer la selección del tipo de materiales que se utilizó para imprimir las diferentes partes del juego, se tomó en cuenta la función específica de cada uno de los elementos, a que tipo de manejo estarían sujeto y principalmente a que proceso de impresión estarían sometidos.

Los papeles sobre los cuales se puede imprimir en offset son muy variados, sin embargo el que mejor resultado da por la calidad de imagen en la impresión, por la facilidad de proceso y durabilidad en la máquina y por ser el más convencional y costeable es el cuché; tanto el mate como el brillante.

Otros como el bond, la opalina y el caple tienen el problema de opacar el color de la impresión. Actualmente se está utilizando el polipap y la cartulina sulfatada, el primero es plástico y el segundo una especie de papel cuché mejorado. Sin embargo estos dos tienen el inconveniente de ser muy costosos por lo que muchas veces no es costeable utilizarlos.

Los manuales

Para la elaboración de los manuales se eligió el papel bond de 75 g, dado que la impresión de éstos va a ser en escala de grises y no se requiere de un papel fino que realce el color.

Para el forro de los manuales se eligió el couche de 100g, brillante; que ofrece un muy buena calidad de impresión. Se optó por el brillante dado que el mate, a pesar de conservar las mismas características en la impresión que el brillante, tiene el problema de que su textura absorbe mucho la humedad dejando marcas como las huellas digitales.

Las tarjetas de enemigos

Para elaborar las tarjetas de enemigos, se eligió la cartulina cuché brillante de 170g. Ya que es necesario darle solidez a las tarjetas por el tipo de uso que van a tener. Y aunque éstas no van a ser utilizadas más que por un sólo jugador, éste les dará mucho trato durante el juego.

El tablero

Éste va a ser impreso sobre papel cuché de 100 g. ya que por sus dimensiones tiene que ser doblado para que entre en el envase.

Se optó por usar papel ya que el tablero sólo pretende ser utilizado unas cuantas veces, ya que a diferencia de otros juegos, éste no es indispensable para jugar "Guerreros Quetzal". Recordemos que el tablero sólo pretende enseñarnos a entender la dinámica del juego, ya que el objetivo de éste, es que aprendamos a jugar sin tablero, utilizando únicamente nuestra imaginación.

El envase

Para la producción del envase fue necesario elegir un cartón más grueso y más resistente al que fue utilizado para las tarjetas. Que fuera capaz de someterse al duro trato de un envase y capaz de conservar la integridad del juego intacta. Por éstas razones se eligió el cartón cuché brillante de 200g.

En los casos en que se empleó el cuché; los forros de los manuales, las tarjetas, el tablero y el envase, pasarán por otro proceso, el de plastificación, para darles mayor rigidez y soporte, y que con éste tengan una mayor durabilidad y resistencia al medio ambiente y otros tratos. El tipo de impresión que se utilizó fue offset.

Las fichas

Aunque las fichas son piezas plásticas no se va a requerir de otro método de impresión diferente al offset. Estás van a estar hechas de estireno y la única diferencia entre ellas va a ser el color. No se le dio mucha importancia a las fichas, porque al igual que el tablero, sólo pretenden ser usadas unas cuantas veces.



CONCLUSIONES

El diseño parece ser muy fácil de realizar, se cree que solamente es dibujar y ponerle color a una imagen, inventarle un bonito nombre a los trazos que se hicieron y utilizarlo para representar a una compañía o bien un pequeño negocio.

Después de estudiar el capítulo 4 uno se puede dar cuenta de que el diseño es más de lo que se mencionó. Y del mismo modo se ve que no es tan sencillo de realizar. Se requiere de cierto conocimiento para hacerlo así como el saber de que manera afecta psicológicamente al público objetivo. Al igual que varios estudios de mercadotecnia para establecer algunos parámetros que nos permitan acercarnos más a la consolidación de nuestro producto.

Cuando se diseña el camino no siempre es fácil y en ocasiones si no se tiene paciencia y gusto por el proyecto se puede tornar muy tedioso, y más si no se midieron bien los tiempos y se está trabajando sobre presión.

Por todo esto es recomendable hacer un amplio análisis de tiempos, materiales, objetivos y metas a las que se quieren llegar al final del proyecto, para así tener un mayor control del trabajo.

El diseño después de saber todo esto parece no ser fácil, sin embargo y aunque parezca contradictorio, si se tiene conocimiento de esto resulta ser más fácil de lo que parece.

Este proyecto en particular fue algo increíble y sumamente divertido. El hecho de investigar sobre nuestras culturas te da a entender que es poco lo que se sabe aun cuando son nuestras raíces. Y de igual forma te motiva a querer saber más.

La creación de este juego me llevó a querer incluir muchas cosas que leí acerca de la cultura azteca y la cultura maya, sin embargo es difícil hacerlo y más por el hecho de que el juego contiene una sola aventura y aunque es larga, tiene una línea que seguir, impidiendo incluir muchas cosas de ambas culturas. Sin embargo esto me llevó a conceptualizar la idea de crear una serie de aventuras que se pueden incluir en el juego de rol año con año y al mismo tiempo ir creando una necesidad de consumo de la historia de

nuestros antepasados. Estas historias tendrían diferentes objetivos dentro del juego e incluirían información adicional que no se pudo dar en el juego base. Estas aventuras no afectarían en nada el juego original sino que sería un apoyo en caso de que el narrador necesitara de más ideas e información real para crear sus propias aventuras, además tendría la ventaja de que las historias al ser independientes, no tendrían que llevar un orden obligatoriamente y se podrían incluir en el momento que se quisiera.

La realización de este proyecto me llevó a entender que dentro del diseño hay muchas cosas que tienen que llevar un orden, una metodología que probablemente no es obligatoria pero que conforme transcurre el tiempo y se avanza en el diseño, esta te puede ahorrar mucho tiempo y siempre será mucho más fácil llevar un registro de todo si se hace ordenadamente.

Finalmente quiero comentar que sí logré el objetivo inicial del proyecto, que era crear un juego de rol mexicano que interesara a la gente por el concepto que maneja y que fuera muy divertido y entretenido. Obviamente la finalidad principal era que enseñara algo, y qué mejor que dos de las culturas más representativas del México mesoamericano como las diferentes clases sociales que tienen ambas culturas, así como la ideología que manejaron, sus distintas y marcadas tendencias como son la guerra, la conquista y el conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

Berry, Susan

Diseño y color

Buytendijk

El juego y su significado

Nueva visión, Buenos Aires 1982

Chaves, Norberto

La imagen corporativa

Ed. Gustavo Gili, S.A.

Costa, Joan

Imagen Global

Centro Internacional de Investigación y

Aplicaciones de la Comunicación, España 1991

De Buen, Jorge

Manual de diseño editorial

Dolores Vidales

El mundo del envase

Ed. Gustavo Gili, S.A.

Dondis, D.A.

La sintaxis de la imagen

"Introducción al alfabeto visual".

Ed. Gustavo Gili, S.A. 11ª edición, 1995

Frías, Heriberto

Leyendas históricas mexicanas y otros relatos

Ed. Porrúa

González Torres, Yolotl

Diccionario de mitología y religión de Mesoamérica

Ed. Larousse

Grolier

Diccionario Enciclopedico Quillet
Ed. Argentina Aristides Quillet, S.A.

Lynn, John

Como preparar diseños para la imprenta

León-Portilla, Miguel

Fray Bernardino de Sahagún en Tlatelolco
Secretaria de Relaciones Exteriores

León-Portilla, Miguel

Los antiguos mexicanos
Fondo de cultura económica S.A. de C.V.

Bernd Lobach

Diseño Industrial

López Luján, Leonardo

Manzanilla, Linda
Atlas histórico de mesoamérica
Ed. Larousse

Morris, Charles G.

Psicología
"Un nuevo enfoque"
Ed. Prentice Hall

Munari, Bruno

Diseño y comunicación visual
"Contribución a una metodología didáctica".
Ed. Gustavo Gili, S.A. 13ª edición, 2000

Murphy

Como diseñar marcas y logotipos

Neri, Robert

Juegos y juguetes

Rodríguez González, Abelardo

Logo ¿qué?
"Análisis teórico formal de los elementos que conforman el universo de la imagen corporativa"
Universidad Iberoamericana

Scott, Gillam

Fundamentos de diseño

Secretaría de Educación Pública

México antiguo
Ed. Raíces S.A. de C.V. - INAH

Swann, Alan

Como diseñar retículas
Ed. Gustavo Gili, S.A.

Swann, Alan

Diseño y marketing
Ed. Gustavo Gili, S.A.

Swann, Alan

El color en el diseño gráfico
"Principios y uso efectivo del color"
Ed. Gustavo Gili, S.A.

Turnbull

*Comunicación Gráfica, tipografía, diagramación,
diseño y producción*
Ed. Trillas, México 1986

Varios

Popol Wuj
"Antiguas historias de los indios Quichés de Guatemala"
Ed. Porrúa

Wong, Wucius

Fundamentos del diseño
Ed. Gustavo Gili, S.A. 3ª edición, 1998

OTRAS FUENTES*México desconocido*

"El Quetzal, ave mítica amenazada".
Ed. México desconocido S.A. de C.V.

*RISK***Tonaka Corporation**

"The World Conquest Game"
Parker Brothers

Mayas

CD interactivo

Advanced Dungeons & Dragons Game

"Epic role-playing adventures with knights,
dragons and magic"
1996 TSR, Inc.