



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN JUAN

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

TEMA

Desarrollo, identidad, promoción y difusión de un juego de mesa.

TÍTULO

Gran Jefe.

POR: Araceli María Salinas Menegazzo

Trabajo final presentado a la Facultad de Arquitectura,
Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan,
para optar al título de profesional de **DISEÑADOR GRÁFICO**.

CÁTEDRA:

PROFESOR TITULAR: D.I. LEONARDO FICCARDI

PROFESOR ADJUNTO: D.G. VIVIANA LILLO - D. G. SANDRA PEREYRA

JEFE DE TRABAJOS PRÁCTICO: D.G. EMILIO CARRIZO

ADSCRIPTO: D.G. JOSÉ PAREJA

SAN JUAN - ARGENTINA

ÍNDICE

1. DIAGNÓSTICO / INVESTIGACIÓN	1
1.1 Tema del proyecto	
1.2 Título del proyecto	
1.3 Planeamiento del problema/ Necesidad	
1.4 Justificación / Factibilidad	
1.5 Marco Teórico	
1.6 Marco Referencial	
1.7 Briefing (estudio del cliente y destinatarios)	
1.8 Recopilación y análisis de antecedentes	
2. IDEA	39
2.1 Definición de Objetivos	
2.2 Estrategias	
3. SOLUCIÓN	45
3.1 Anteproyecto	
4. REALIZACIÓN	74
4.1 Proyecto	
4.2 Informe Técnico	
4.3 Contextualización	
4.4 Bibliografía	

1. DIAGNÓSTICO / INVESTIGACIÓN

<<Puedes descubrir más de una
persona en una hora de juego
que en un año de conversación>>
(Platón).

1.1 TEMA Identidad, promoción y difusión de un juego de mesa.

1.2 TÍTULO DEL PROYECTO El Gran Jefe

1.3 PROBLEMA El mercado argentino actualmente está siendo invadido por las ofertas de empresas extranjeras que ofrecen juegos de autor con una gran innovación en sus diseños y mecánicas orientados a cautivar la cultura geek, friki y nerd. La industria nacional por su parte continúa con juegos de mesa clásicos y lineales que parecen poco atractivos frente a estas nuevas propuestas.

Por ello la empresa “El Dragón Azul” ha decidido desarrollar un juego de mesa orientado a la cultura geek, friki y nerd.

Una vez planteada la situación actual y el contexto surge la necesidad de diseñar la identidad visual, promoción, difusión y desarrollo de un nuevo producto que esté a la altura de los juegos contemporáneos para competir y posicionarse en el mercado.

1.4 JUSTIFICACIÓN Este proyecto de diseño es necesario para comercializar y distribuir el nuevo juego de la empresa “El Dragón Azul”. Respecto a lo comercial, el nuevo producto necesita entrar en las tiendas especializadas en este mercado; y también en la distribución de lugares para venderlo.

El objetivo de esta empresa es introducirse en un nicho de mercado poco explotado en la Argentina, donde el rol del diseñador es sumamente importante para lograr competir y posicionar un nuevo producto en un rubro que está iniciando un crecimiento notable.

Además busca llamar la atención de sus usuarios a través de un sistema de piezas gráficas que comunique la temática del juego a través de una estética específica. Buscando alcanzar la calidad de las mecánicas, gráficas y detalles que manejan los juegos internacionales, para así poder competir con ellos.

FACTIBILIDAD Este proyecto es viable de realizar porque la empresa tiene los recursos económicos para hacerlo.

1.5 MARCO TEÓRICO

MARCO TEÓRICO

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL ASPECTO PSICOLÓGICO, PEDAGÓGICO Y SOCIAL.

La importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano ha sido abordado por filósofos y psicólogos de importante renombre como Groos, Piaget y Vigotsky.

Groos es el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, define a la naturaleza del juego como algo biológico e intuitivo que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando es niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Por otra parte, Jean Piaget identifica al juego como parte de la inteligencia del niño. Asocia tres estructuras básicas del juego en las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego como simple ejercicio (parecido animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). En su teoría del desarrollo que demuestra que el juego es parte de la formación del símbolo ya que permite al niño a enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva pero por otra parte se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Por ende, el juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

El presente proyecto se adscribe al juego como fenómeno social adquiriendo relevancia a la necesidad de reproducir el contacto con los demás y que busca suplir demandas culturales a través de situaciones imaginarias.¹

¿QUÉ ES UN JUEGO?

El presente trabajo trata sobre un juego de mesa, por eso se comenzará por definir qué es un juego.

El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Huizinga, J. 1938, p.45)

Se hace hincapié en el sentimiento de tensión y alegría que produce el juego, sentimientos que se pretenden despertar en el presente diseño.

¹ Veneranda, B. (2012). *Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky y Groos*. Wordpress. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

MARCO TEÓRICO Ahora bien, definido el término juego, es necesario profundizar sobre los juegos de mesa, éstos son aquellos que se juegan sobre un tablero o superficie plana; las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o más personas; para algunos juegos se requiere la aplicación de la destreza manual o razonamiento lógico, mientras que para otros el azar se vuelve imprescindible. Diseñar un juego de mesa permite el desarrollo de habilidades sociales y también intelectuales además de proporcionar entretenimiento y diversión.²

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DE MESA

Clasificación por mecánicas.

Los juegos de mesa tienen diversas formas de jugarse y suelen utilizar determinadas mecánicas ya sean introducidas ingeniosamente por algún diseñador importante, y otras veces se inventan otras totalmente originales creando, en consecuencia, otro tipo de juego por mecánica. A continuación se enumeran los tipos de juegos más comunes y asentados:

a) Abstracto: Carecen de un tema que ambiente las partidas. Las piezas y elementos utilizados no simbolizan nada en concreto. Tanto la forma de jugar como el objetivo del mismo son muy sencillos. Ejemplos muy claros de este tipo de juego son las Damas o los juegos Mancala.

b) Party game: Estos juegos se centran en el entretenimiento de los jugadores y la interacción entre ellos. No es tan importante alcanzar la victoria, ya que su objetivo principal es la diversión. Clásicos de este tipo son el Twister (1966).

c) Eurogame.

d) Ameritrash: Son el contrapunto de los eurogames, con altas dosis de azar y predominancia de la temática frente a la mecánica del juego. Arkham Horror (2005), Twilight Imperium (2005) son juegos ameritrash.

e) Wargame.

f) Cooperativos: Dentro de todos este tipo de juego los jugadores contribuyen para alcanzar la victoria, ganan o pierden todos. En algunos casos se propone el enfrentamiento de dos bandos, como en Middle Earth Quest (2009).

A continuación se profundizará en los juegos con mecánica eurogame y wargame por ser el centro de estudio del presente trabajo.

-Eurogame: También llamados juegos de tipo alemán.

El factor azar está muy reducido en algunos de ellos y en ocasiones es casi nulo. Muchos de estos juegos disfrutan de unas mecánicas acordes con el tema, lo que crea una mayor inmersión en el juego. La duración de estos juegos no suelen superar las dos horas.

Otra gran característica de estos juegos es que todos los jugadores tienen opciones de ganar hasta el final, son muy competitivos y no existe la eliminación de jugadores, aunque hay excepciones.

² Redacción. (25 de febrero de 2021). *Definición de juegos de mesa*. Recuperado de: <https://concepto-definicion.de/>

MARCO TEÓRICO

Los eurogames son mayoritariamente juegos de tablero, aunque hay una gran cantidad de juegos de cartas con características eurogame. Algunos referentes dentro de este género son Caylus (2005), Catan (1995), Puerto Rico (2002), Race for the galaxy (2007), Carcassonne (2000) o El Grande (1995).

-Wargame: Los juegos de guerra recrean enfrentamientos de diferentes índoles y épocas, tácticos, operacionales, estratégicos, etc. Unos ambientados en conflictos reales y otros en mundos fantásticos.

Las reglas de estos juegos suelen ser muy complejas, simulando las estrategias y armamento utilizado en combates reales. Algunos wargames destacados son Paths of Glory (1999), Advanced Third Reich (1992) o World in flames (1985).³

JUEGOS DE MESAS CONTEMPORÁNEOS O MODERNOS

En Argentina hubo durante un tiempo un estancamiento en relación a los Juegos de Mesas, donde el conocimiento colectivo quedó anclado en los clásicos, como por ejemplo el TEG y el Monopoly, mientras que el resto del mundo siguió avanzando en el desarrollo de juegos de mesas más complejos, y con diferentes mecánicas. Por cuestiones políticas y económicas que atravesó luego nuestro país, y la revalorización del mercado vuelven a ingresar distintos juegos de mesa contemporáneos satisfaciendo y generando un nuevo nicho de mercado.

Estos se diferencian de los clásicos en varias formas. Sus inicios no están del todo definidos pero es a mediados de los años 80 que los juegos de mesa modernos tomaron forma hasta el día de hoy, donde se editan más de 5000 títulos de juegos distintos por año en el mundo.

Una de las principales características de estos juegos de mesa modernos es el uso de temáticas sobre las cuales se construyen. La mecánica sigue siendo lo más importante pues es lo que hace entretenido a un juego, pero ésta va en servicio a un tema determinado.

Este tipo de juego son más complejos porque pueden incluir más de un elemento en juego.

Sin embargo, el mayor rasgo de estos juegos es la incidencia de las decisiones de los jugadores en el desarrollo de la partida, lo cual significa, que dependiendo de la decisión que tome un jugador, condicionarán las decisiones futuras del resto de los jugadores.

La importancia de las decisiones radica en la idea de que los juegos de mesa modernos son una forma de estimular las habilidades de las personas, y no depender sólo de la suerte para poder ganar una partida sino que es una forma de hacer el juego más dinámico y versátil, ya que dependiendo de con quién juegues tendrás más o menos dificultades, más aún si el juego propicia el desarrollo personal de quienes lo juegan.

³ Palomar Millán, G. (2012) *Los juegos de mesa. Creación y producción*. (Tesis de maestría). Universidad de Granada, España.

MARCO TEÓRICO

Finalmente, algo muy llamativo, es que se han convertido en obras de autor. Que el nombre del diseñador vaya fuera de la caja no es al azar, el hecho de saber quién es la mente detrás de un juego de mesa, nos puede empezar a dar pistas sobre los elementos que tendrán. Son también una forma de expresión que busca reflejar la realidad o diferentes historias bajo una mirada lúdica que nuestra mente también va desarrollando con el tiempo.⁴

Resumiendo, este proyecto se enmarca en los lineamientos de los juegos modernos o contemporáneos por su temática que es la Mafia Irlandesa contextualizada en los años 20 en Londres. Sobre la mecánica, que no deja de perder importancia dado que va a definir qué tipo de juego y duración tiene con respecto a otros. Sigue las características del tipo eurogame y el wargame. Asimismo, es un juego contemporáneo por la complejidad y variedad de elementos que intervienen en el mismo y por no dejar todo al azar.

¿A QUÉ SE LE LLAMA JUEGO DE AUTOR?

El juego de autor es una convención social entendida por las personas que se encuentran inmersas en el ámbito de los juegos de mesa, este nuevo concepto adquiere relevancia a tal punto que cambió la perspectiva de este tipo de juegos. Tiempo atrás en ningún juego de mesa venía acreditado el autor en la caja del juego, es a fines de los años sesenta y principio de los setenta que en Alemania se empezó a dar crédito al autor en la caja del juego y esto produjo dos cosas: primero que la gente se sintiera identificada con el autor y que lo buscara y además se transformara en un efecto de marketing porque las empresas empezaron a promocionar a los autores tanto como la marca. Este concepto también trata sobre los juegos de mesa que dejan de ser un objeto utilitario para convertirse en una forma y expresión de cultura muy compartida en las redes sociales. Se le da un valor agregado al ser arte y promover cultura. Se acredita al autor, a los artistas, a los desarrolladores, a los diseñadores e incluso a los testers en la caja de los juegos. para hacer notar el trabajo que hay detrás de la creación de un juego.

EL BOOM DE LOS JUEGOS DE AUTOR EN ARGENTINA.

Una explosión de diversidad se está dando en los últimos años en el mundo de los juegos de mesa acompañada por un boom de juegos de mesa de autor. El vínculo de este fenómeno con la creatividad es doble: mientras la innovación está en el centro de esta nueva camada de juegos menos azarosos y con historias más complejas, los diseños son más novedosos.

El punto de inflexión sobre los juegos de autor en el mundo se dio en 1995, cuando Klaus Tauber, creó y patentó el juego Los Colonos de Catán.

En la Argentina, una voz especializada es la de Lauro Muollo quien fundó, junto a Ezequiel Wittl, GeekOut, una comunidad de jugadores que ya junta más de 200 personas por mes en sus eventos en el Complejo San Martín. Ella explica que “el rubro de los juegos de autor va creciendo tímidamente en Argentina” (Muollo, L: 2017)⁵

⁴ Palmer, L. (2019) *Qué son los juegos de mesa moderno*. Devir México. Recuperado de <https://devir.mx/que-son-los-juegos-de-mesa-modernos/>

⁵ Campanario, S. (2017) Creatividad. El boom de los juegos de autor: la contra tendencia analógica. *La Nación*. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/2058881-el-boom-de-los-juegos-de-autor-la-contratendencia-analogica/>

MARCO TEÓRICO Resumiendo, y en base a lo expresado hasta el momento, este proyecto representa un mayor desafío trabajando en un nicho de mercado poco explotado en el país, pero donde la demanda empieza a crecer y abrir puertas que antes estaban cerradas, llegando a un público particular que está entusiasmado por lo que ha pasado tanto tiempo sin ser considerado, dando la motivación de poder cumplir con sus expectativas o incluso, superarlas.

¿CÓMO DISEÑAR UN JUEGO DE MESA DESDE CERO?

La mecánica es el alma de un juego, lo que lo define, son sus reglas, lo que los jugadores deben llevar a cabo para vencer. La gran labor del creador de juegos es conseguir un conjunto de reglas que estén equilibradas y permitan disfrutar a los jugadores. Mecánicas hay infinitas, y deben adaptarse al tipo de juego que se desee crear. acá cabe preguntarse: ¿Deseamos que el azar tenga mucha, poca, o ninguna importancia? ¿Debe ser un reto intelectual de estrategia pura y exigente? ¿Debe ser un entretenimiento rápido y sin complicaciones pero que siempre arranque risas? ¿Para un jugador o para catorce? ¿Competitivo, colaborativo o mixto? ¿Roles ocultos? ¿Gestión de recursos? ¿Exploración? Cada creador tiene su método.

Métodos: Algunos autores comienzan a partir de una dinámica básica o un tema. Sobre este germen se van sumando las capas y efectos.

Otra forma es la que trabajan en Tranjjs, allí se realiza una labor en cadena donde cada persona asignada se encarga de un apartado del juego. Una vez que se opta por un método, empieza el recorrido del diseño del juego, posteriormente se deben probar las mecánicas porque la mejor forma de saber si un juego funciona es jugando. Allí cada autor se las ingenia para desarrollar sus prototipos con los que va a probar sus bocetos de reglas, afinarlas y ajustarlas para convertirlas en un gran juego; es llamativo que por lo general, la primera fase de un prototipo siempre suele ser con cartulinas y marcadores. Los aspectos de diseño evolucionan desde el primer momento y cambian en función de las modificaciones del juego.

Una vez que se tiene un prototipo de juego prometedor, llega el momento de ponerlo a prueba. Todo juego pasa por una fase en la que toca jugarlo a más no poder para recibir consejos y recomendaciones del público, calcular el tiempo que dura una partida, ver si hay reglas que no terminan de encajar y pulirlo.

El rol del diseñador: cuando un juego está terminado, en realidad no lo está porque hay que producirlo, y aquí aparece el papel del diseñador. Hay que diseñar los componentes finales, el arte de las cartas, el fondo del tablero. Grandes juegos se pierden en esta fase y, por qué no, obras mediocres se camuflan con buenas ilustraciones. El diseñador puede ayudar a dar el toque distintivo para que un buen juego tenga una buena salida comercial.

¿CÓMO PUBLICAR UN JUEGO DE MESA?

La realidad es que no es nada sencillo. Pero hay diferentes estrategias: promocionar el prototipo en jornadas sobre juegos de mesa que se organizan en distintos países suele ser una de ellas. Es muy importante intentarlo con una editorial, aunque suele ser muy difícil.

MARCO TEÓRICO Las ventajas de la publicación de una editorial es que éstas asumen los costes de todo el proceso de producción, distribución y marketing.

Como la editorial es quien publica este trabajo es quien se encarga de la producción, distribución y marketing, por ende, este proyecto no sólo se queda en la producción sino que hace énfasis en la producción de piezas gráficas en el área de marketing para dar a conocer el producto y así obtener una máxima difusión.⁶

IDENTIDAD

Es el proceso de identificación de un producto, un servicio o una organización. Sobre la identidad varios autores coinciden en señalar que la misma es algo más que crear un logo porque a través de un conjunto de elementos distintivos como colores, tipografía y otras referencias que al aplicarlas con coherencia crean un sistema visual que permite que un producto, un servicio o una organización sean fácilmente identificables. Esta tarea tan importante es llevada a cabo por los diseñadores de identidades. (Bryony Gomez - Palacio y Armin Vit 2011, p. 24)

Diseñar una identidad como proceso de identificación de un producto (juego de mesa) y de un autor, es más que tan sólo crear un logo o una marca, es crear un sistema visual que a través de diferentes elementos gráficos sean coherentes en distintas piezas, formatos y plataformas y que en conjunto reflejen los conceptos que se quiere transmitir al público meta, donde éste pueda reconocer y recordar con facilidad tanto el producto como al autor.

MARCA

Sobre el diseño o creación de marcas el presente trabajo adhiere a los conceptos de Bryony Gomez - Palacio y Armin Vit (2011), Shakespear (2003) y Tito Ávalos (2018) para quienes la creación de marcas tiene por objetivo crear una percepción general sobre cualquier producto, servicio u organización en la mente del consumidor a través de varios medios. “Una marca bien creada construye asociaciones positivas y establece expectativas consecuentes para el consumidor.” (Bryony Gomez - Palacio y Armin Vit 2011, p. 26)

Raúl Shakespear (2003) pone énfasis en que el diseño de una marca, un símbolo o un logotipo requiere una síntesis visual y conceptual tal, que pueda ser aprendida de un golpe de vista. Aunque no todo debe ser fugaz y vertiginoso porque el ser humano debe saciar su sed de afecto, calidez, humor y estética. De lo expuesto este es el motivo por el que las empresas tienen marcas para estimular la compra, despertar confianza y en definitiva, emitir mensajes entendibles y creíbles para la gente.

Tito Ávalos (2018) profundiza el análisis sobre las marcas al comprobar de forma específica en la capacidad que tienen las marcas de construir experiencias relevantes. ya que una buena experiencia de marca ayuda a posicionarse con solidez frente a la competencia.

⁶ Joel (2018) Crear per jugar. *Verkami*. Recuperado <https://www.elpetitgamer.com/verkami-guia-publicar-juego-mesa/>

MARCO TEÓRICO **PACKAGING**

El packaging es la técnica por la cual un producto se envuelve o protege para su almacenaje, distribución y venta. Pero para un experto en comunicación, el packaging es mucho más: es una oportunidad única para establecer o mantener una relación con el cliente. Los objetivos del packaging son: proteger el producto y formar parte de una estrategia de venta al intentar captar la atención del consumidor y vender un producto, además de ofrecer en el mismo toda la información legal sobre este.

Para que un envase consiga estos tres objetivos su diseño ha de conjugar a la perfección funcionalidad, originalidad, coherencia, innovación y creatividad. La presentación de un producto es fundamental, tanto, que puede determinar que el producto sea un éxito... o un fracaso. Este es el momento de establecer una comunicación directa con el consumidor, de mandarle un mensaje que le ayude a decidir en el instante crucial.

A modo de síntesis el packaging es quien va a ser de carnada para llamar la atención del cliente, si éste es original, sobresaliendo de los estándares dentro del sector que compite (en este caso en el sector juegos de mesa), va a ser inevitablemente un llamador para poder lograr atraer toda la atención del usuario.

1.6 MARCO REFERENCIAL

¿QUÉ SIGNIFICA MAFIA?

En los diccionarios encontramos que la definen generalmente como una organización clandestina con determinados fines, algunos ponen énfasis en sus orígenes que fue en Sicilia y otras definiciones lo hacen en sus fines y los medios para conseguirlos como el chantaje, la violencia, el crimen.⁷

Otras definiciones de mafias aluden a cualquier tipo de grupo que se organiza para defender sus intereses sin demasiados escrúpulos, o simplemente como organización clandestina de criminales.⁸

Hoy en día, mafia se refiere a todas las organizaciones que operan en redes clandestinas para sacar provecho de forma ilegal como, por ejemplo, mafia del narcotráfico o mafia del petróleo o mafia del fracking.

En este diseño nos referimos como mafia a las organizaciones criminales que se dedican al crimen organizado y a aquellos grupos que defienden intereses económicos sobrepasando lo establecido por la ley.

MAFIA IRLANDESA

Si bien la mafia nació en Sicilia, Italia, ésta a través del tiempo también se extendió a otros países. Este trabajo trata específicamente de la mafia irlandesa que fue ejercida especialmente en los años '20 por un grupo cuyo nombre trascendió las fronteras y que actualmente fue llevado a la pantalla chica a través de una miniserie que ganó gran popularidad entre los jóvenes y adultos. Los Peaky Blinders fueron una pandilla criminal irlandesa que actuaba en Birmingham asociada a una innumerable cantidad de delitos: robos, apuestas y tráfico ilegales, que controlaban la calle Adderley y, por extensión, los barrios de Bordesley y Small Heath durante 1890-1900, aunque en la pantalla los hechos ocurren posterior a la Gran Guerra, por este motivo es que se contextualiza el diseño en los años '20, siguiendo la línea temporal de la serie.⁹

ENTRE EL MITO Y LA REALIDAD HISTÓRICA

Según Carl Chinn, historiador y autor de *The Real Peaky Blinders* aclara en su libro varios mitos sobre esta temida banda que no alcanzó el mismo poder que en la serie. De hecho, se disolvió al poco tiempo. El nombre Peaky Blinders provenía de la práctica de coser hojas de navaja en el borde de sus boinas inglesas, las cuales utilizaban como armas. No eran navajas, como ocurre en la pantalla, sino hebillas de cinturón o puntas de acero que cumplían la función de enceguecer al enemigo con la sangre que corría después del ataque. Entre las características del grupo se destaca la particular manera de vestirse, algo fielmente replicado por la serie, que causó furor entre los fanáticos. De pies a cabeza, un peaky blinder debería llevar: botas de cuero, pantalón de traje, saco con solapa, camisa, chaleco, boina y el corte de pelo: corto en laterales y nuca.

⁷ Oxford English and Spanish (2019). *Dictionary*. (versión electrónica). Cambridge: <https://www.lexico.com/es/definicion/mafia>

⁸ Real Academia Española(2020). *Diccionario*. (versión electrónica). Madrid: <https://dle.rae.es/>

⁹ Caryn Mdabach Productions y Tiger Aspect Productions(2013 hasta la fecha). *Peaky Blinders*. (serie de televisión).BBC, Reino Unido.

MARCO REFERENCIAL La vestimenta de las mujeres y novias de los Peaky Blinders también era refinada: vestidos con cierto diseño combinado con pañuelos de seda anudados en el cuello. El peinado: flequillo largo y cabello atado.¹⁰

El término “Peaky Blinders en realidad se refería a una sola banda, pero con el paso de los años y la fama lograda por estos criminales, el término se acuñó en forma genérica”, (Gooderson: 2007). Esto demostraba el gran poderío que los verdaderos Peaky Blinders tenían en la época. A fines del siglo XIX, los Peaky Blinders ya habían logrado establecerse como la gran banda criminal, que no sólo ejercía su rol en asaltos o ataques típicos, sino que además expandía su rubro a delitos como fraude, contrabando, secuestro, robo y apuestas, entre otros.

Otras características que les atribuyen es que eran pobres, criminales, pero no conscientes porque la gran fama y pequeña fortuna (grande si se considera su contexto) en lugar de invertirla en crecer como, por ejemplo la compra de armas, fue destinada por miembros de la banda a satisfacer sus vicios y necesidades mundanas, siendo grandes “anfitriones” de diversas tertulias de vino, mujeres y compadrazgo. Estas reuniones casi siempre terminaban en una demostración de su violencia y poder, para la cual elegían a rivales más débiles y vulnerables, sin tener siquiera consideración por Marahia McCarthy quien, si bien no aparece en la serie como personaje, sí fue una persona importante dentro del submundo Blinders, recibéndolos en su taberna a pesar de las constantes peleas y destrozos.

Las consecuencias sociales en cuanto a inseguridad que trajo la Primera Guerra Mundial, así como también la disminución de habitantes de los habituales terrenos de los Blinders, sumado a la aparición de nuevos y más jóvenes pandilleros, entre ellos los Birmingham Boys, liderados por Billy Camber, quien en la serie es nada más y nada menos que el mismísimo Tommy Shelby, interpretado por Cillian Murphy derivaron en un gran poder y fama en los barrios bajos de los Peaky Blinders.

La banda llegaría a su ocaso en 1930, cuando luego de décadas de peleas más la aparición del grupo criminal encabezado por Charles Sabini, quien termina por desintegrar a la banda que volcó tanto a la policía inglesa como irlandesa y que llamó la atención hasta del propio Churchill.

Los Peaky Blinders son más que estilo en su forma de vestir, cigarrillos, cortes y peleas a muerte, donde la ley del más fuerte: la ley de la calle es la que termina ganando una posición para poder sobrevivir también son el reflejo de abandono sistemático, de dejar a su suerte a comunidades enteras que, intentando obtener mejores adquisiciones para su diario vivir, traspasa cualquier límite.¹¹

Para los años 20, época en que se ambienta la serie de televisión, la banda de los Peaky Blinders ya había desaparecido. Sin embargo, algunos personajes y sucesos que se narran en la trama están basados en hechos reales y eventos históricos.¹²

Conclusión: Se habla sobre la Mafia Irlandesa cuyas acciones transcurren

¹⁰ Mariño, H. (2017) *Estos son los verdaderos peaky blinders en público*. Madrid. Recuperado de: <https://www.infobae.com/america/entretenimiento/2019/10/16/los-verdaderos-peaky-blinders-la-mafia-que-inspiró-a-la-serie-del-momento/>

¹¹ Osorio, I.. (2020) Peaky Blinders: más allá de Tommy Shelby y los pandilleros ingleses. en *La Máquina*. Recuperado de: <https://lamaquinamedio.com/septimo-arte/series/peaky-blinders-mas-alla-de-tommy-shelby-y-los-pandi-lleros-ingleses/>

¹² Redacción. (2017) *Los verdaderos Peaky Blinders, la banda real que inspiró la serie*. En Documentalum. com. Recuperado de: <https://documentalum.blogspot.com/2017/09/los-verdaderos-peaky-blinders-banda-real.html>

MARCO REFERENCIAL

en Birmingham, ciudad de Inglaterra. Si bien hay una serie de los Peaky Blinders cabe destacar que la misma está basada en hechos de la historia real, aunque tiene cosas ficticias.

CONTEXTO POLÍTICO, SOCIAL EN EL REINO UNIDO EN LOS AÑOS VEINTE

La modernización y avances tecnológicos que representó a fines del siglo XIX y comienzo del XX el periodo conocido como Industrialización no fue beneficioso para todos.

Mientras grandes empresarios controlaban poderosas fábricas, el Rey Eduardo VII ejercía su reinado, los primeros clubes de fútbol se formaban y competían y los comidillos literarios sólo hablaban de Sherlock Holmes, el reconocido detective creado por Sir Arthur Conan Doyle, las zonas más pobres de todo Inglaterra veían como las diferencias sociales entre ricos y pobres se acrecentaban, dejando pocas opciones de sobrevivencia para el nuevo siglo que había llegado y, a la luz de lo que había sido la historia de este segmento de la población, a lo que le suman las consecuencias de empobrecimiento tras la Primera Guerra Mundial (1914-1918), surge una banda de criminales: Los Peaky Blinders.¹³

ESTILO DE ILUSTRACIÓN VICTORIANA

En 1850 empieza a utilizarse la expresión "Victoriana" para referirse a la conciencia del espíritu, cultura y valores morales de la época industrial.

La pintura Victoriana estuvo íntimamente ligada a las ilustraciones.

En esta época se realizó una invención en la Litografía, donde en un principio se la utilizó como método de bajo costo y fácil reproducción para publicaciones como folletos y propagandas.

Después empezó a usarse para reproducir afiches, ilustraciones y empaques. Por este método utilizado es que se genera la sensación de rayoneado o mejor dicho, grabado debido a que se tenía que tallar sobre una superficie para poder echarle tinta y reproducir lo que se deseara.

En este periodo gracias a la innovación de la revolución industrial se patentó la Cromatografía por Godofredo Engelmann en 1837, método que logra la impresión de miles de copias de imágenes llenas de color.

A medida que la época victoriana progresaba, aumentaba el gusto por la ornamentación de los rótulos, aplicaciones de sombras, siluetas, adornos agregados a las estructuras clásicas.

¹³ Documentalium. (2017) *Los verdaderos Peaky Blinders, la banda real que inspiró la serie*. Recuperado de <https://www.documentalium.com/2017/09/los-verdaderos-peaky-blinders-banda-real.html>

BREVE DESCRIPCIÓN DE LONDRES

Para llegar a ese lugar el visitante debe penetrar en un laberinto de calles estrechas y cubiertas de lodo, atestadas de la gente más inculta y pobre que habita la ribera del río, dedicada al tráfico que se puede suponer que provocan (...) empujado por trabajadores sin empleo de la clase baja, portadores, carboneros, prostitutas, niños desaliñados, y la suciedad y basura del río, sigue su camino con dificultad, asaltado por lugares y olores ofensivos que proceden de los estrechos callejones que van apareciendo a la izquierda y derecha.¹⁴

BIRMINGHAM

Es una ciudad y un municipio metropolitano perteneciente al Reino Unido, en el condado Midlands Occidentales, de la región Midlands del Oeste. Por su población, Birmingham está considerada la segunda ciudad del país. La reputación de la ciudad se forjó como la locomotora de la Revolución industrial en Reino Unido, siendo conocida como "El taller del mundo" o la "Ciudad de los mil oficios".

Referentes como el contexto sociopolítico del Reino Unido, su arquitectura, estilos de ilustración victoriana, descripción de Londres en los años veinte y de la ciudad de Birmingham son importantes para adentrarnos en el juego porque este grupo de mafiosos hizo de las suyas allí, y son esos elementos los que se plasman en este trabajo.

¹⁴ Dickens C. (1838), *Oliver Twist*en Wikisource.

1.7 BRIEFING

BRIEFING BRIEFING

Empresa: El Dragón Azul

El Dragón Azul es una editorial de juegos de mesa de autor, nacionales y extranjeros, cuya misión es promover los juegos de mesa modernos, ofreciendo al mercado los mejores juegos del mundo con una calidad impecable y precios accesibles. Nuestra visión es que los juegos de mesa en Argentina se vuelvan tan populares como el fútbol.

Sus fundadores, Ezequiel Wittner y Laura Muollo de Wittner, se dedican activamente a difundir los juegos de mesa como herramienta de distensión y socialización para todas las edades a través de la comunidad Geek Out Argentina.

Misión: Crear un juego de mesa contemporáneo, con innovación en mecánicas y diseño que pueda competir con los juegos extranjeros.

Objetivos:

Los objetivos son netamente comerciales en su mayoría, venta del producto, promoción y posicionamiento que le permita competir y obtener ganancias tanto para la empresa como el autor del juego.

Crear productos actuales que puedan competir con la oferta extranjera, cambiando la forma de mostrar el producto y como jugarlo.

Llegar al público a través de un alto contenido estético reflejado en la temática del mismo.

Crear una experiencia satisfactoria en el consumidor del producto a la hora de jugar.

Receptor:

Son tres tribus urbanas que tienen similitudes y diferencias, pero se relacionan entre ellas porque suelen ser apasionadas aunque sea en diferentes temas.

Frikis: Personas con un interés alto, incluso especialización u obsesión, según el grado de frikismo por cierto tipo de temas o aficiones.

Geek: Se trata de las personas que tienen una gran fascinación por la tecnología, electrónica, ciencia e informática. Suelen poseer diversos aparatos tecnológicos tales como pda's, portátiles, reproductores multimedia, mp3. No necesariamente el disponer de éstos aparatos se convierte en un geek, sino la fascinación por ellos. Los geeks suelen ser también frikis de algo, pero no necesariamente tienen porqué serlo. Su hábitat natural es la mesa del ordenador y establecimientos de tecnología o electrónica.

Nerd: Son personas generalmente muy inteligentes, fascinadas con el conocimiento, generalmente de carácter científico y que comúnmente son asociadas a personalidades introvertidas y socialmente inadaptadas, aunque no siempre es así. Podríamos definir a un nerd como una persona friki, pero en temas científicos tales como física, matemáticas, astrología o cualquiera de las variantes de la ciencia.¹⁵

¹⁵ Redacción (2008) *Frikis, Freaks, Geeks y Nerds*. En El gran Jou. Recuperado de: <https://elgranjou.wordpress.com/2008/02/22/frikis-freaks-geeks-y-nerds/>

1.8 RECOPIACIÓN Y ANÁLISIS DE ANTECEDENTES

ANTECEDENTES DIRECTOS



EVENTOS DE JUEGOS DE MESA EN EL MUNDO

Las convenciones de juegos son muy importantes para la difusión de los juegos de mesa y su reconocimiento social.

Existen convenciones y ferias lúdicas en muchos lugares del mundo, pero las dos más importantes para los juegos de mesa tienen lugar en Alemania – el país que centraliza el mercado actual de los juegos de mesa.

ESSEN - Internationale Spieltage

Es la mayor convención especializada en juegos de mesa. A finales de octubre se celebra allí la feria mundial de juego.

Es una feria realmente impresionante por su extensión y la cantidad de editores, marcas, autores y público asistente. Es el momento del año que más juegos nuevos se publican, siendo presentados en la feria tanto para las marcas alemanas como para las marcas de otros países que acuden allí. Todas las compañías acuden allí, con grandes expositores o con pequeños stands donde mostrar sus juegos. Es una feria centrada en el juego y en jugar, repleta de mesas donde probar los juegos, gente que te explicará las reglas y también tiendas donde comprar novedades, y hasta un mercado enorme de segunda mano.

En la feria se realizan otras actividades, como la entrega de algunos premios (DSP o los IGA), exposiciones, campeonatos, actos de presentación, espacio de muestra de novedades a la prensa, homenaje a autores, etc.

Essen es el mayor referente anual de los juegos de mesa.



Nuremberg - Spielwarenmesse International Toy Fair Nürnberg

Se celebra en febrero en la ciudad de Nuremberg (Alemania), marcando el otro gran momento del año de publicación de juegos. Es una gran feria de negocios, una convención comercial de juegos y juguetes, que no está abierta al público en general y es sólo para profesionales del sector.

Autores buscando editores, compañías ofreciendo tratos, editoras buscando distribuidoras.... De Nuremberg salen cada año negocios, nuevos proyectos, y nuevos juegos.

Eventos sobre juegos de mesa se celebran en otros países como Holanda, Francia, Estados Unidos, España y Argentina.

ANTECEDENTES DIRECTOS



Spellen Spektakel

El evento para fanáticos de juegos de grandes y pequeños.

Es la feria más grande de los Países Bajos.

Allí se pueden descubrir la última expansión de los juegos favoritos, echar un vistazo a las tiendas llenas de nuevos juegos y de segunda mano o dejar que los hijos jueguen todo el día en el Kinderplein.

El espectáculo del juego se lleva a cabo en el Beursgebouw en Eindhoven. Holanda.



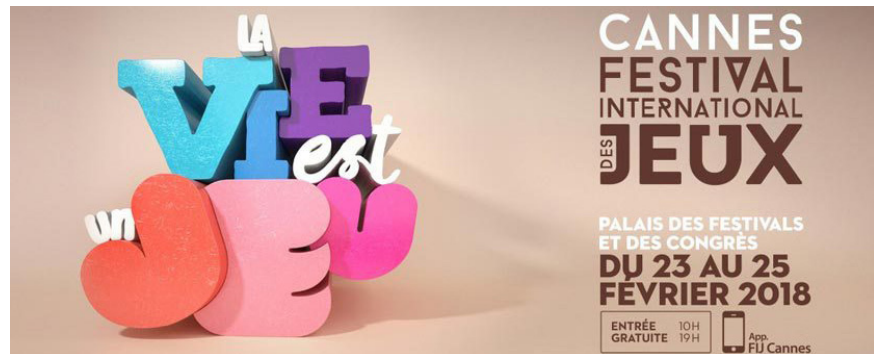
FESTIVAL INTERNACIONAL DE JUEGOS DE CANNES

Todos los jugadores del mundo del juego, los jugadores o simplemente curiosos están invitados a descubrir todo el mundo del juego en el corazón de la mayor prueba francesa lúdica.

El Festival Internacional de Juegos se celebra todos los años en el Palacio de Festivales y Congresos de Cannes desde 1987. Familias y amigos, jugadores apasionados y simples curiosos, así como creadores de juegos y compañías editoriales se encuentran en un mundo lúdico: juegos tradicionales, grandes clásicos, juegos de mesa, videojuegos, juegos de simulación, cartas de coleccionismo y muchas otras cosas...

Con este motivo, se organizan muchas competiciones de juegos. Entre los cientos de juegos de sociedad de libre acceso, un jurado compuesto por aficionados y profesionales concede el premio «As de Oro» al mejor juego del año. Se organizan encuentros con los autores, ilustradores y editores de juegos junto con demostraciones, dedicatorias y torneos.

ANTECEDENTES DIRECTOS



31st May - June 2nd 2019

UK GAMES EXPO

Es la mayor Convención de Juegos de Hobby en el Reino Unido. Un evento divertido que atrae a las familias y al público en general, así como a los entusiastas.

Celebrado en el NEC y Hilton Hotels, Birmingham.



BGC

B.G.C. o Board Game Convention es un gran evento para reunir a jugadores, creadores y editoriales españolas e internacionales. Este gran evento se realiza en Malaga.



Es una feria para dar a conocer el sector y sus últimas novedades, abierta a todos los públicos.

Desde Essen se traen las novedades más esperadas de cada año.

Los juegos mejor valorados están a disposición de los asistentes con demostraciones en una sala exclusiva para estos juegos. Estas se realizan mediante videotutoriales con pantallas y auriculares colocadas junto a cada mesa y apoyados por personal demostrador para resolver dudas.

ANTECEDENTES DIRECTOS FESTIVAL DE JUEGOS DE CÓRDOBA. ESPAÑA



Comenzó en 2006 con la celebración del II Encuentro nacional de Juegos de Mesa. Aquello supuso, además, el principal motivo para el nacimiento de Jugamos Tod@s como asociación en Córdoba.

Siempre se ha celebrado alrededor de la festividad del 12 de octubre, en el Palacio de la Merced, sede de la Diputación de Córdoba, un lugar perfecto para jugar, en pleno centro de la ciudad. El Festival ha ido creciendo y ocupando más y más espacios del Palacio, aumentando el número de personas participantes cada año, que alcanzan las miles de personas en cada edición.

En la Zona Libre para Jugar del Festival, hay un espacio de creadores donde cualquier persona autora de juegos podrá enseñar sus prototipos al público general, a otros creadores y a editores.

El Espacio de Creadores del Festival es además un punto de encuentro entre autores de juegos, donde compartir experiencias y aprender con otras personas que comparten los intereses por la creación y edición de juegos de mesa.



festival internacional de juegos cordoba

11-14 Octubre 2018

www.festivaldejuegoscordoba.es



ANTECEDENTES DIRECTOS COMIC-CON INTERNATIONAL:SAN DIEGO



Es una corporación educativa sin fines de lucro dedicada a crear conciencia y aprecio por los cómics y formas artísticas populares relacionadas, principalmente mediante la presentación de convenciones y eventos que celebran la contribución histórica y continua de los cómics al arte y cultura.

Con los años, Comic-Con se ha convertido en el punto focal para el mundo de las convenciones de cómics. El evento continúa ofreciendo la experiencia completa de la convención: un Salón de Exhibiciones gigante, ofrece una programación masiva cerca de 700 eventos por separados, que presenta comics y todos los aspectos de las artes populares, incluidos talleres prácticos y programación educativa y académica, como la Conferencia de Artes del Cómic; proyecciones de anime y cine (incluido un festival de cine independiente); juegos de mesa; los Premios Will Eisner Comic Industry, los "Oscar" de la industria del cómic; una competencia de disfraces de mascarada con premios y trofeos; un área de autógrafos; un espectáculo de arte; y las revisiones de cartera, que reúnen a los aspirantes a artistas con las principales compañías.

Comic-Con ha presentado literalmente miles de invitados especiales en sus convenciones a lo largo de los años, trayendo creadores de cómics, autores de ciencia ficción y fantasía, directores, productores y escritores de cine y televisión, y creadores de todos los aspectos de las artes populares junto con sus fanáticos para una discusión divertida y muchas veces sincera sobre varias formas de arte.

Ese amor por los medios de comics continúa siendo su factor guía a medida que el evento avanza hacia su segundo medio siglo como la principal convención de cómics y artes populares del mundo.



ANTECEDENTES DIRECTOS

EVENTOS DE JUEGOS DE MESA EN ARGENTINA

BIT BANG FEST VIDEOJUEGOS

Este evento se realiza en Buenos Aires en el Auditorio de Escuela Da Vinci. Con actividades adicionales en el Espacio Da Vinci, Patio y Bar. Es abierto y gratuito. Allí se ofrecen conferencias, videojuegos, juegos de mesa, juegos de rol, salas de escape, estaciones de juego, Realidad Virtual, minitorneo de Fortnite, workshops de guión de videojuegos, arte para juegos, desarrollo en Construct 2 y sorteos.



GEEKFEST

Es un evento multidimensional e interactivo, único en la ciudad de La Plata. Un Festival de cultura geek que conjuga comics, entretenimiento, tecnología y cultura geek en general, en la cual los visitantes pueden participar activamente en un campo de experiencias que ofrece shows, muestras, exhibiciones, talleres, sorteos, recitales, conferencias, videojuegos, concursos y entretenimientos geek, además de disfrutar de un espacio feriante donde diversos artistas, emprendedores y empresas exponen sus productos y servicios.



15|16 SEPTIEMBRE 2018 | PASAJE DARDO ROCHA

ANTECEDENTES DIRECTOS ARGENTINA COMIC-CON

Es la convención más grande e importante de cultura pop de la historia de Argentina. Comic-Con (Comic Convention = Convención de cómics) es la definición de un género de convención o tipo de evento dedicado a la cultura pop el cual actualmente se viene celebrando en diferentes partes del mundo. Es Originario de Estados Unidos en donde se viene realizando de hace ya más de 30 años, y cuenta con la participación y presencia de todos los estudios de cine y TV, video juegos y editoriales. Comic-Con además de ser el evento anual más importante e increíble de la cultura pop es también una plataforma de anuncios y presentación para la industria del cine, TV, música ,video juegos y juegos de mesa.



CLUBES DE JUEGOS DE MESA EN ARGENTINA

GEEK OUT! ARGENTINA

Es un grupo creado con el fin de promover la industria Geek local, dando enfoque principal en los juegos de mesa. Sus representantes: Ezequiel Witty Winter y Laura Muollo de Wittner.



ANTECEDENTES DIRECTOS DOCTABLE

Es un club de Juegos de Mesa con sede Córdoba Capital.



Club de juegos de mesa Villa María.

El objetivo del club es compartir juegos de mesa y de rol y pasar una o más tardes jugando y conociendo gente. Los participantes se pueden sumar a los juegos que se proponen desde la organización o proponer un juego y llevarlo. También está la posibilidad de proponer juegos de interés y de llevar un juego propio y compartirlo. No importa si el juego está hecho con cartón y botones, la idea es conocer y divertirse.



MLI NOCHES DE JUEGOS DE MESA

Son reuniones de Juegos de Mesa en el Comedor de la Facultad de Ingeniería de la UBA, organizadas por el Centro de Estudiantes y el MLI.



**ANTECEDENTES
DIRECTOS**

Boardgames Comahue

Se juntan a jugar juegos de mesa, de rol y de guerra en un ambiente de amigos a lo largo del Comahue. Tienen la sede en Neuquén pero integran a todos los jugadores y grupos sin limitaciones.



Lúdico y Geek

Su tarea es la difusión, promoción y creación de todo tipo de expresión lúdica como herramientas socioculturales y en pos de una vida social y psicológicamente más sana.

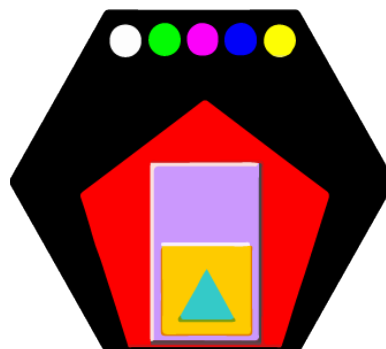


Ludicamente

Tienen como meta la difusión y capacitación de, con y para juegos de mesa.

Se usan los juegos como herramienta, medio y fin.

Lugar: Cafe Roses. Avenida Corrientes 3695.



**ANTECEDENTES
DIRECTOS**

Yikuy

Es un espacio de difusión y creación de juegos de tablero y otras formas de entretenimiento lúdico en Salta.



YIKUY
Juegos de mesa

El Bastión

Es un club de Wargames, Rol y juegos de mesa.



Jugar te ayuda

Es una incipiente Asociación Civil, dedicada al ámbito lúdico. A partir de encuentros, seminarios y eventos, intenta ayudar a la comunidad.



La Última Fortaleza

Club de Wargames y Boardgames.

El Club brinda la posibilidad de conocer gente nueva, si ya estas en el Hobby, sumarte a los torneos, participar de las actividades, si recién estas empezando, la posibilidad de charlar con gente para intercambiar datos o sacarte dudas.

**ANTECEDENTES
DIRECTOS**

El Club cuenta con una cantidad importante de mesas y sus respectivas escenografías, aptas para cualquier juego (Warhammer Fantasy, Warhammer 40k, Señor de los Anillos, Kings of War, Mordheim, Necromunda, Infinity, Wings of Glory, Flames of War, X-Wing, Star Wars Armada, Imperial Assault, Warmachine, Dystopian Wars, Malifaux, Dust Tactics, Epic Armagedon, etc.), como así también espacio y comodidades para Juegos de Estrategia de Tablero (siempre hay campañas para sumarse y/o jugadores para nuevos juegos), Juegos de Mesa, etc.

El lugar de encuentro es el Club Unión de Munro. Belgrano 2650.



La cosecha del Mendigo

Reuniones semanales para jugar Juegos de Mesa modernos en la ciudad de Rosario.



LA COSECHA
DEL MENDIGO

La orden de los 7 dados

Club lúdico de wargames, juegos de rol y hobbies del centro de la provincia de Buenos Aires, ubicado en la ciudad de Saladillo.



**ANTECEDENTES
DIRECTOS**

Juegos de mesa MDP

La idea de este grupo, es encontrar gente que le gusten los juegos de mesa, especialmente de estrategia.
Su lugares variable.



Amigos Lúdicos

Grupo de juegos de mesa de Esperanza, Santa Fe.



Sobremesa

Es un espacio para organizar juntadas de juegos de mesa en Mendoza



ANTECEDENTES DIRECTOS



atan

Es un juego de mesa para toda la familia que se ha convertido en un fenómeno mundial. Desde su aparición en Alemania se ha vendido mucho más que los juegos más tradicionales. Se trata de un juego que une la estrategia, la astucia y la capacidad para negociar y en el que los jugadores tratan de colonizar una isla, Catán, rica en recursos naturales. Construyendo pueblos, estableciendo rutas comerciales, etc... Catan ha vendido más de 2 millones de ejemplares en Europa y América. Por si esto no fuera poco, ha sido galardonado en Alemania y Estados Unidos como "Juego del Año". El juego básico de Catan ha marcado un hito en toda Europa en cuanto a juego de planificación, colaboración y, por supuesto, diversión.

El análisis de este juego va ser el más extenso debido a que se lo ha tomado como objeto de estudio desde la mecánica hasta la gráfica porque es la base para iniciar el proyecto de desarrollo de la presente tesis.

La mecánica de este juego no es compleja, no hay que pasar horas estudiando el manual para poder jugarlo, de hecho, es bastante simple. Se basa en juntar puntos a través de estrategias, negociación y picardía, gana el que consigue primero juntar diez puntos, lo que tiene en particular es que en este juego nadie queda afuera y los jugadores tienen la posibilidad de ganar hasta el final. En cuanto al tiempo, no dura más de dos horas.

ANTECEDENTES DIRECTOS

Dicho esto queda claro que este juego de mesa es un Eurogame.

En cuanto a las gráficas en el packaging utiliza colores cálidos y representa un escenario que remite a la colonización.

El tablero está formado por hexágonos, lo cual es bueno porque permite darle variabilidad al tablero y hace que el juego no sea el mismo. Es una de las cosas que lo vuelve interesante porque nunca se puede utilizar la misma estrategia debido a que el tablero es modular y jamás se va a armar de la misma manera. Las gráficas de éstos representan seis lugares, tienen una buena semantización porque aluden al tipo de recurso que brindan, en estos hexágonos se utilizan colores cálidos y fríos.

Tanto el packaging como el tablero y las tarjetas se visualizan dentro de un sistema debido al tipo de ilustración que se emplea para todos ellos.

Las piezas son denotativas.

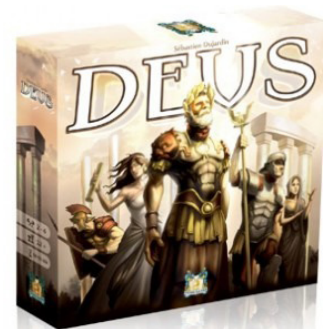
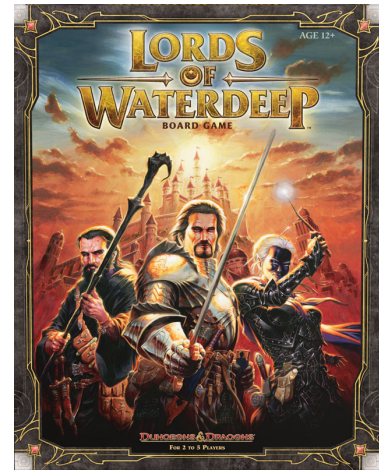
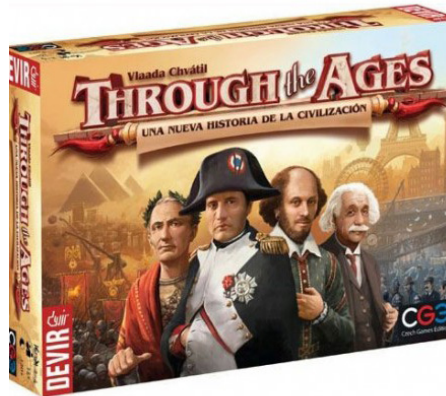
Tienen buena semántica.

Se puede decir que utiliza la función referencial porque alude a la temática.

Se eligió tomar este juego como referente debido a su fama a la hora de buscar mecánicas y entender de qué trata el mundo de los juegos de mesas. En la búsqueda de los juegos más recomendados es el más nombrado en casi todos lados, por ello cautivó la atención de quien suscribe por lo que se buscó entenderlo desde lo teórico y la experiencia. Se lo construyó de forma casera, imprimiendo y recortando en casa, lo que permitió a la hora de jugarlo con más personas poder comprenderlo mejor y analizar sus mecánicas y gráficas que se encuentran dentro de un sistema complejo que muestra la temática del mismo. Al comprender la experiencia que este juego genera en los usuarios, se puede concluir que cuando lo juegan cuatro o menos personas es un juego divertidísimo pero cuando son cinco o seis es un juego que se hace muy extenso y llega a aburrir. Debido a esta situación se pensó que se necesitaba incorporar alguna mecánica para que no se haga tedioso cuando jueguen muchas personas por eso se decidió mezclar mecánicas de un eurogame con las de un Wargame, porque no sólo se va a tratar de crear ocupación en lugares o zonas sino que se va a poder quitar territorios a otro jugador y con esta decisión la mecánica se haría un poco más compleja y por ende más entretenido.

También se observó que el juego se empieza a trabar por falta de algún recurso, si bien es parte del objetivo del juego inicial, a veces este lapso de tiempo es muy duradero por eso comienzan a distraerse o perder la atención los jugadores. Para dar solución a esta dificultad se le incorpora a la tarjeta de intercambio de recursos unos personajes y un rol del mismo con una combinación de dados que se encontrará en la parte inferior de su tarjeta y obtendrá el recurso que le pertenece a dicho personaje cuando salga esa combinación, destrabando el juego y logrando que los jugadores deban estar alerta también a la combinación de los dados.

**ANTECEDENTES
DIRECTOS
EUROGAMES.**



Packaging de juegos Eurogames.

La mayoría de los packaging eurogames suelen ser cuadrados, en menor cantidad rectangulares en vertical y muy pocos son rectangulares en horizontal.

En la parte delantera de la caja se puede observar la marca del juego, la empresa, el autor, ésto sería la parte técnica, se observan el escenario donde se da la historia o la temática y los personajes.

En la parte de atrás suelen estar explicadas las reglas o una breve redacción que cuente la temática del juego, por otro lado, están detalladas las cartas, piezas, dados, tableros y manual, es decir todo lo que contiene el juego dentro de la caja.

Una de las características de las marcas de los juegos de mesas es que son logotipos y a través del tratamiento de la tipografía connotan a la temática del juego.

**ANTECEDENTES
DIRECTOS
EUROGAMES.**

Las tipografías de las marcas suelen ser retocadas con degradados o texturas sino son totalmente de fantasía. Suelen tener brillos y sombras, algunas utilizan el recurso de extrusión para darles cuerpo. Son marcas en un nivel intermedio, no son totalmente institucionales porque no utilizan uno o dos colores pero tampoco se van a extremos de marcas de videojuegos donde la paleta cromática es mucho más amplia.

Algunos de estos packaging utilizan un eslogan del juego o palabras claves que indican o sugieren de qué trata la mecánica del juego, éstas suelen cumplir la función apelativa.

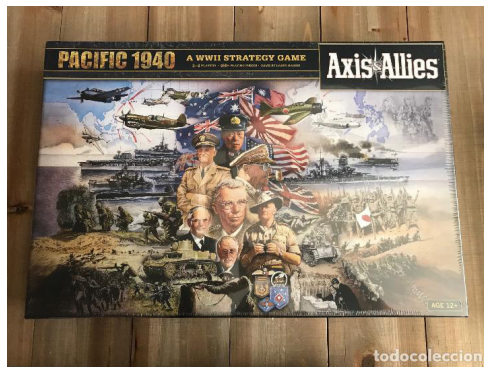
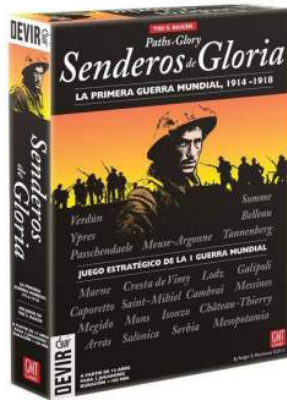
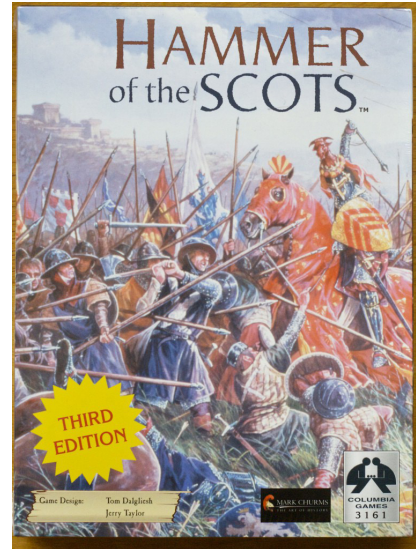
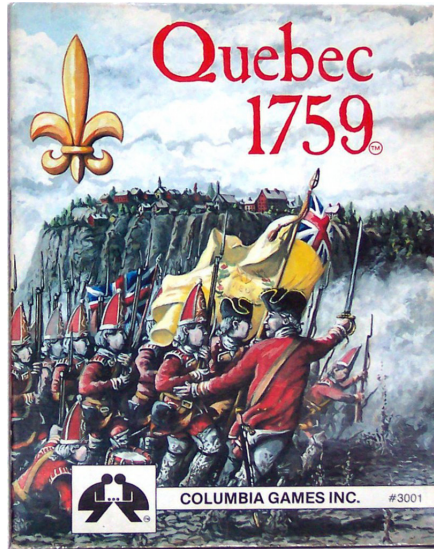
Las gráficas están contextualizadas con la temática del juego y por ello los colores son diversos, como también los tipos de ilustraciones porque concuerdan con el entorno de cada una de ellas.

Si bien las gamas cromáticas son distintas en estos juegos, se puede decir que se utiliza una gran gama de colores tanto en los personajes como en el escenario y no se tiene en cuenta la economía de recursos.



Otras de las características de los eurogames es que suelen tener muchas piezas, ya sean cartas, fichas, manual y tableros. Es debido a esto que el valor de los juegos suele ser más elevado.

ANTECEDENTES
DIRECTOS
WARGAMES



ANTECEDENTES Packaging de los juegos wargame

DIRECTOS

WARGAMES

Los packagings de los juegos más viejos de este tipo suelen ser rectangulares en vertical pero ha medida que han ido saliendo nuevos juegos, el packaging pasó a ser rectangular en horizontal y en la actualidad la mayoría de éstos son rectangulares ya sean en vertical u horizontal y hay muy pocos en formato cuadrado.

A comparación de los eurogames suelen utilizar la mayoría una gama cromática más fría y desaturada.

En cuanto a lo que contiene el packaging la información es la misma, el nombre del juego, la empresa, eslogan, breve descripción de una historia en la que está basado el juego o en vez de ese relato, las reglas y todo lo que contiene la caja.

Generalmente los juegos que están centrados en hechos reales, como una guerra tienen logotipos más serios, esto no quiere decir que es en todo los casos pero sí en su mayoría, se utilizan tipografías mecanas o egipcias o san serif, las cuales no son retocadas o moficadas. Mientras que los que están fundados en hechos ficticios suelen utilizar tipografías san serif con modificaciones desde la parte morfológica o emplean el uso de texturas, se puede decir que llegan a ser más informales y usa tipografías de fantasía.

**ANTECEDENTES
DIRECTOS**
JUEGOS DE MAFIA



Juegos con la temática de Mafia suelen utilizar el packaging por lo general en formato cuadrado, las ilustraciones son vectoriales, más bien modernas. Tienen un buen uso de luces y sombras para generar que la ilustración sea más realista.

La paleta de colores que suelen predominar en estos juegos casi siempre suelen ser colores saturados en su mayoría y en menor cantidad desaturados.

En las cartas se puede visualizar que los personajes no están de frente sino más bien en lateral o tres cuartos generando más dinamismo en su lectura, también maneja el recurso de recorte de hoja y desgaste en los marcos en la foto dando así la denotación de vejeo o vintage.

Los siguientes juegos son de mafia pero con carácter de gánster



En éstos predomina una paleta de colores oscura y los packaging suelen ser rectangulares.

Las ilustraciones son vectoriales algunas más modernas que otras, con diferentes trazos y tipo de pintura.

Se lo analiza aparte de los juegos de mafia debido a que el término gánster se refiere al mafioso norteamericano, dicho esto se comprende que los códigos visuales (paleta de colores en particular, vestimentas, delitos y elementos) que utilizan en los juegos se debe al contexto político y geográfico, por lo cual es tan reconocido y diferenciado de las otras mafias.

En general los juegos de mafia utilizan marcas tipográficas que suelen ser retocadas con ruidos, contornos o sombras, se puede decir que por estos recursos se vuelen tipografías de estilo fantasía aunque no todas, pero sí en su mayoría.

Presentan una comunicación informal y, a través de sus gráficas se entiende que se trata de violencia o crímenes, traición, etc.

2. IDEA

2.1 DEFINICIÓN DE OBJETIVOS

Objetivo General:

Diseñar un sistema complejo de comunicación para un juego de mesa.

Objetivos Específicos:

Diseñar la mecánica del juego.

Diseñar la imagen de un juego de mesa encontrando como prioridad la temática del juego (mafia irlandesa en los años veinte) y plantear un sistema comunicacional coherente con la misma.

Definir la temática del juego partiendo de una investigación sobre la mafia y los distintos tipos de mafias; y el contexto histórico y geográfico de la mafia irlandesa.

Definir la cantidad de piezas con la que contará el sistema de comunicación.

Definir formatos y canales comunicativos.

Buscar una paleta cromática acorde al lugar geográfico y la época.

Establecer un diseño adecuado a cada tipo de publicación.

Diseñar elementos visuales que estructuren la lectura y sistematicen las piezas.

2.2 ESTRATEGIAS

Estrategia de Comunicación:

Toda la comunicación está dispuesta a insertar al jugador en el contexto histórico - social de los años veinte en el Reino Unido.

Utilizar un lenguaje informal para mayores de edad.

Estrategias Creativas:

La imagen colectiva que tiene la gente sobre la mafia recae en los típicos clichés de la mafia americana o italiana y por esto es un recurso sobre explotado utilizado en videojuegos, películas, juegos de mesa, etc. Por este motivo se planteó basarlo en la mafia irlandesa que es poco conocida y así diferenciarse.

Estrategia de packaging

Se decidió hacer una caja rectangular que representa una maleta para así romper con los estándares de caja cuadrada y de apertura por superposición, porque la misma se abre a modo bisagra, pero no solo desde el packaging sino desde la gráfica rompiendo con los estereotipos de presentación de juegos donde sale un paisaje, algunos personajes y la marca para contar de qué trata el juego. Aquí se va a buscar que la marca dé un pantallazo general de lo que trata un juego de mafia irlandesa, en los años veinte en Londres. Texto y estilo, en este caso victoriano van a generar una experiencia con el usuario, ya que delata lo suficiente para saber de qué trata el juego, pero no todo el juego. Generando intriga y misterio desde el contexto histórico y despertando la curiosidad de la persona a la siguiente lectura, que está detrás de la caja. Allí se comprenderá que se trata de un juego eurogame y wargame en cuanto a mecánica, cantidad de jugadores que pueden participar, tiempo de duración, piezas que contiene dando un pantallazo de como se ve armado y como se juega.

La temática del presente trabajo es la Mafia Irlandesa en Birmingham en los años 20.

Estrategia de Medios:

Vía Pública: Chupetes

Redes Sociales: Instagram y Facebook

Piezas Gráficas:

Packaging.

13 piezas hexagonales distintas que forman parte del tablero con gráficas en ambos lados.

5 tarjetas de recursos diferentes. Ambos lados

10 tipos de tarjetas de crímenes. Ambos lados.

4 tipos de fichas: Policía / Puentes / Galpón / Bar.

6 Tarjeta de intercambio de elementos por galpones / bares / puentes.

Video promocional en redes.

Flyer promocional en redes.

Afiche teaser para promocionar el lanzamiento del juego.

Animación de Marca

3. SOLUCIÓN

3.1 ANTEPROYECTO

PROCESO DE LA MARCA

EL GRAN JEFE

Paleta Crómica



H: 216° S: 3% B: 52%
R: 128 G: 130 B: 133
C: 0% M: 0% Y: 0% K: 60%
808285

Tipografía

Clarendon Condensed Bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Reducción

EL GRAN
JEFE

EL GRAN
JEFE

EL GRAN
JEFE

EL GRAN
JEFE

Versiones Correctas



Sobre fondo blanco



Sobre fondos negros u oscuros



Sobre fondos claros

PROCESO DE LA MARCA



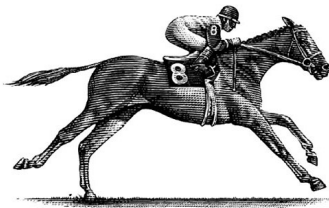
PROCESO DE LOS HEXÁGONOS DEL TABLERO



APUESTAS DE CABALLOS



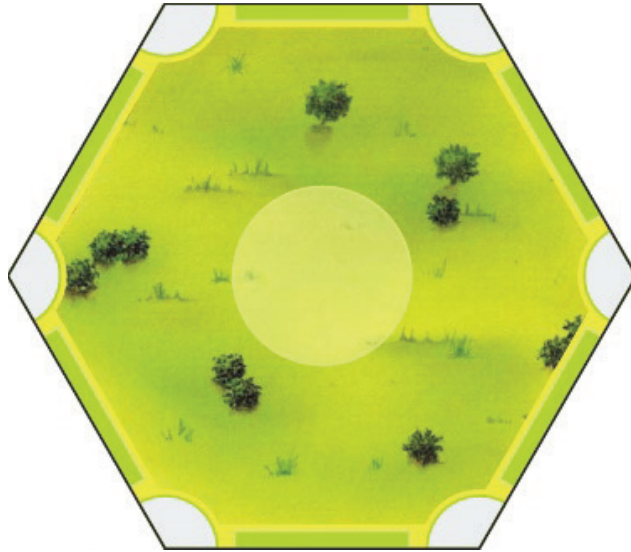
+



+



PROCESO DE LOS HEXÁGONOS DEL TABLERO



USO DE BAR COMO LAVADO DE DINERO



+



+



PROCESO DE LOS HEXÁGONOS DEL TABLERO



CONTRABANDO DE ARMAS



+



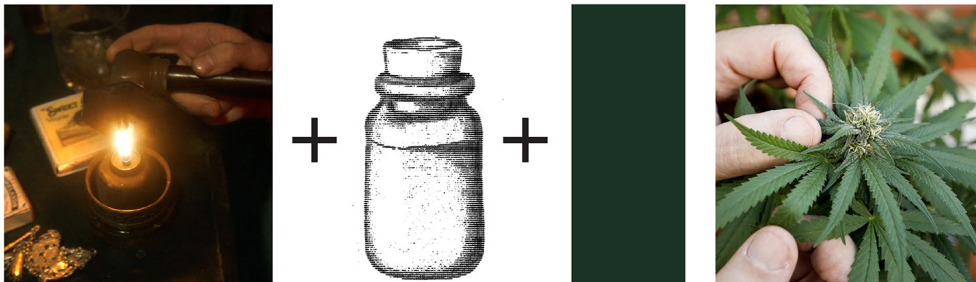
+



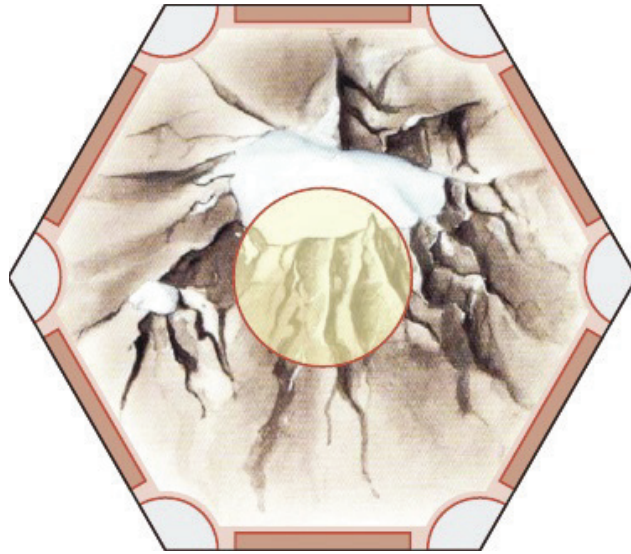
PROCESO DE LOS HEXÁGONOS DEL TABLERO



CONSUMO Y TRASLADO DE DROGAS



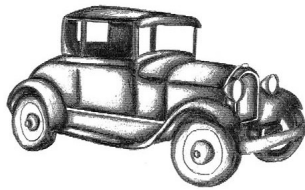
PROCESO DE LOS HEXÁGONOS DEL TABLERO



ROBO DE PARTES DE AUTOS



+



+



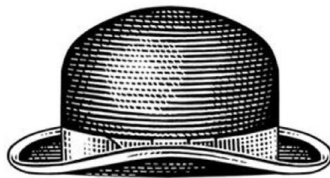
PROCESO DE LOS HEXÁGONOS DEL TABLERO



SOBORNO A LOS POLICÍAS



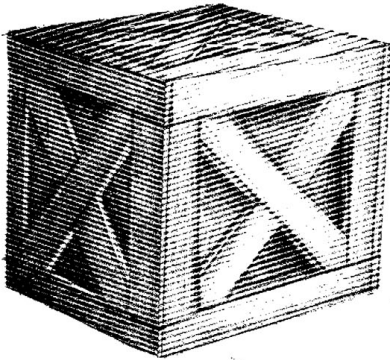
+



+



PROCESO DE LOS HEXÁGONOS DEL TABLERO



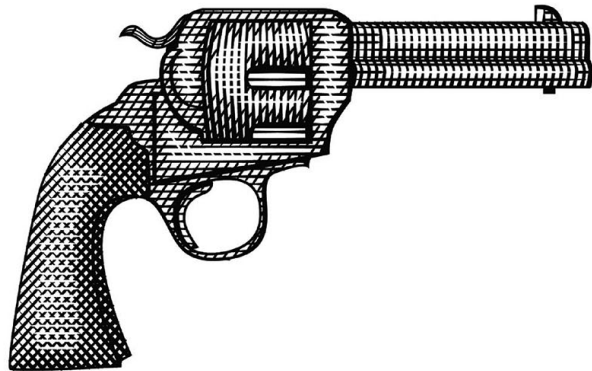
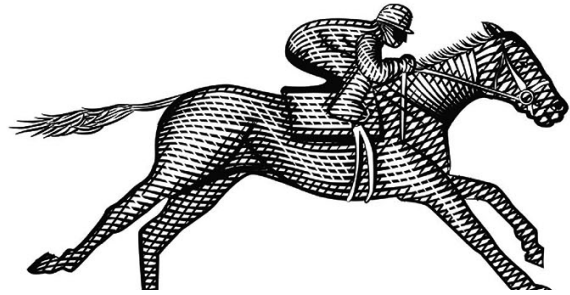
PUERTOS



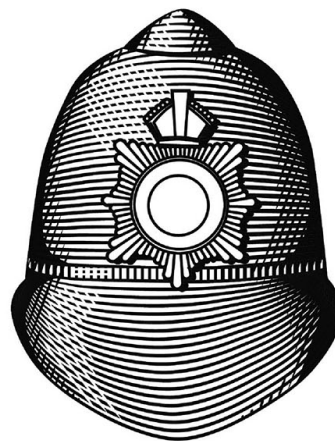
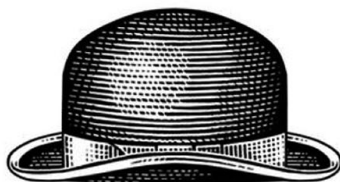
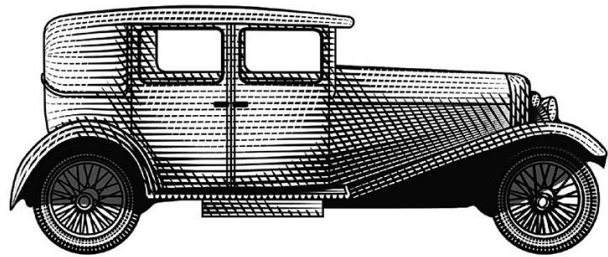
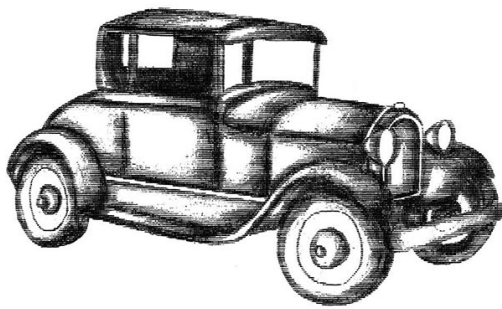
TERRENOS Y PARTE DE ATRÁS DE LOS HEXÁGONOS



PROCESO DE LAS ILUSTRACIONES DE LOS HEXÁGONOS



PROCESO DE LAS ILUSTRACIONES DE LOS HEXÁGONOS



PROCESO DE CARTAS DE RECURSO

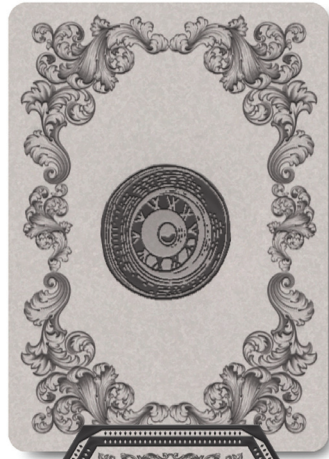
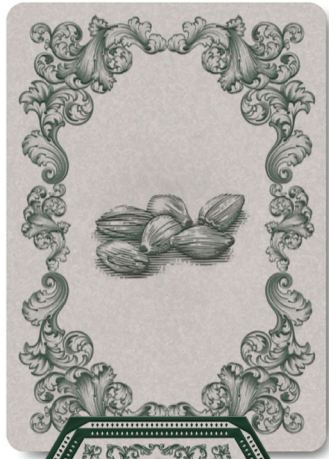
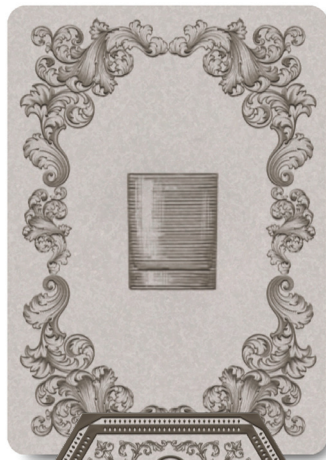


RECURSOS DEL CATAN CON LOS NUEVOS RECURSOS



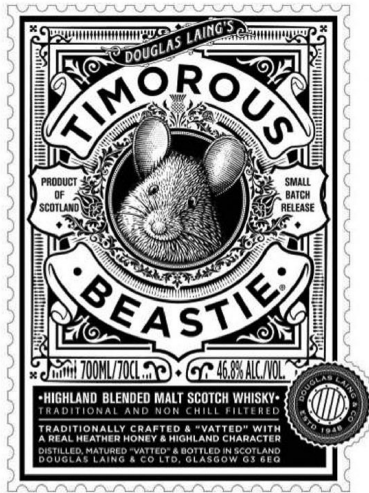
CARTAS DE RECURSO CON SU RESPECTIVO HEXÁGONO





PROCESO DE CARTAS DE CRÍMENES

Referencias



Clank

Dead of winter



Clank

33903	NAME	472	33902	NAME	472	33904	NAME	472	NAME	33922	472	NAME	
	Oscar E. Rowe			Elmer A. Rowe			Leonard A. Rowe			Frank A. Rowe			James A. Rowe
BORN 1885	HEIGHT 5' 2 1/2		BORN 1885	HEIGHT 5' 3 1/2		BORN 1889	HEIGHT 5' 1/2		BORN 1866	HEIGHT 5' 4		BORN 1866	HEIGHT 5' 4
HAIR Blue	EYES Blue		HAIR Blue	EYES Blue		HAIR Blue	EYES Blue		HAIR Blue	EYES Blue		HAIR Blue	EYES Blue
COMP. 2 1/2	40	Rowe	COMP. 2 1/2	40	Rowe	COMP. 2 1/2	40	Rowe	COMP. 2 1/2	40	Rowe	COMP. 2 1/2	40
DATE 18 Oct 1904			DATE 18 Oct 1904			DATE 19 Oct 1904			DATE 18 Oct 1904			DATE 18 Oct 1904	
OFFENSE 1/2	1/2	Rowe	OFFENSE 1/2	1/2	Rowe	OFFENSE 1/2	1/2	Rowe	OFFENSE 1/2	1/2	Rowe	OFFENSE 1/2	1/2
RESULT 1/2	1/2	Rowe	RESULT 1/2	1/2	Rowe	RESULT 1/2	1/2	Rowe	RESULT 1/2	1/2	Rowe	RESULT 1/2	1/2
MARKS 1/2	1/2	Rowe	MARKS 1/2	1/2	Rowe	MARKS 1/2	1/2	Rowe	MARKS 1/2	1/2	Rowe	MARKS 1/2	1/2
1949			1960			1961			1962			1963	



TENES AL JEFE DE POLICÍA Y
PODES MANDAR A UNO DE
LOS SUYOS.

Cuando juegues esta carta,
puedes mover el policia y
quitar una carta de
materia a uno de los
jugadores alcanzados.


JEFE DE POLICÍA



TENES AL JEFE DE POLICÍA Y PODES
MANDAR A UNO DE LOS SUYOS.

Al jugar esta carta, puedes
mover el policia y quitar una
carta de materia a uno de los
jugadores alcanzados.

ARREGLO DE CARRERA



HAS ARREGLADO UN PAR DE CARRERAS
Y TE SALISTE CON LA TUYA.

Al jugar esta carta, recibes dos
cartas de materia a tu elección.

ROBO EN LA FÁBRICA



BIEN HECHO HAS ROBADO UN PAR DE
AUTOS EN LA FÁBRICA.

Al jugar esta carta, puedes
quedarte gratuitamente
con dos autos.

DROGASTE A INVITADOS



HAS DROGADO A TUS INVITADOS Y TE HAN DADO LO QUE QUERIAS.
Al jugar esta carta, escoge una materia y todos los jugadores tienen que entregarte todas las cartas de esta materia.

TIENES ARMAMENTO



TIENES DEMASIADAS ARMAS PARA ENFRENTAR A QUIÉN QUIERAS.
Al jugar esta carta, puedes enfrentar a otro jugador para quitarle un auto, un bar o un hipódromo.

JEFE DE POLICÍA



TIENES AL JEFE DE POLICÍA Y PODES MANDAR A UNO DE LOS SUYOS.
Al jugar esta carta, puedes mover el policía y quitar una carta de materia a uno de los jugadores alcanzados.

ARREGLO DE CARRERA



HAS ARREGLO UN PAR DE CARRERAS Y TE SALISTE CON LA TUYA.
Al jugar esta carta, recibes dos cartas de materia a tu elección.

ROBO EN LA FÁBRICA



BIEN HECHO HAS ROBADO UN PAR DE AUTOS EN LA FÁBRICA.
Al jugar esta carta, puedes quedarte gratuitamente con dos autos.

DROGASTE A INVITADOS



HAS DROGADO A TUS INVITADOS Y TE HAN DADO LO QUE QUERIAS.
Al jugar esta carta, escoge una materia y todos los jugadores tienen que entregarte todas las cartas de esta materia.

TIENES ARMAMENTO



TIENES DEMASIADAS ARMAS PARA ENFRENTAR A QUIÉN QUIERAS.
Al jugar esta carta, puedes enfrentar a otro jugador para quitarle un auto, un bar o un hipódromo.

POSTAL DEL JUEGO Y TARJETA PERSONAL



PROCESO DE TARJETA DE INTERCAMBIO DE RECURSO



CORREDOR DE APUESTAS



Se lo conoce como:
"GATO"

CALLE	 	0
PUEBLO	   	1
CIUDAD	    	2
DESARROLLO	  	





CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UNA HERRADURA

CORREDOR DE APUESTAS



Se lo conoce como:
"GATO"

CALLE	 	0
PUEBLO	   	1
CIUDAD	    	2
DESARROLLO	  	





CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UNA HERRADURA

DUEÑO DE UN BAR CLANDESTINO



Se lo conoce como:
"GATO"

Puente	 	0
Galpón	   	1
Bar	    	2
Crímenes	  	





CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UNA HERRADURA

DUEÑO DE UN BAR CLANDESTINO



Puente	 	0
Galpón	   	1
Bar	    	2
Crímenes	  	



Se lo conoce como:
"GATO"

CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UN VASO DE WHISKY

DUEÑO DE UN BAR CLANDESTINO



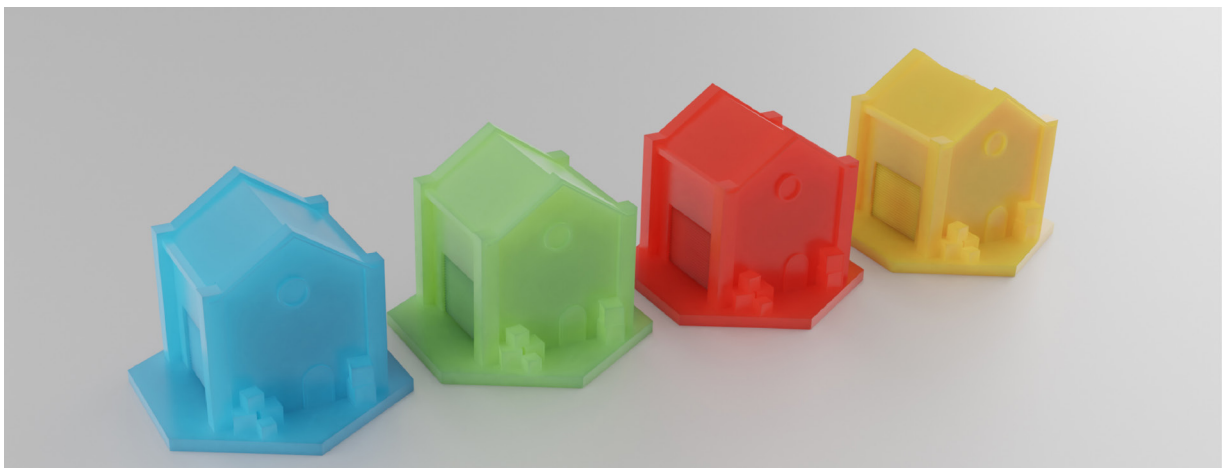
Puente	 	0
Galpón	   	1
Bar	    	2
Crímenes	  	



Se lo conoce como:
"GATO"

CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UN VASO DE WHISKY

FICHA DE GALPONES



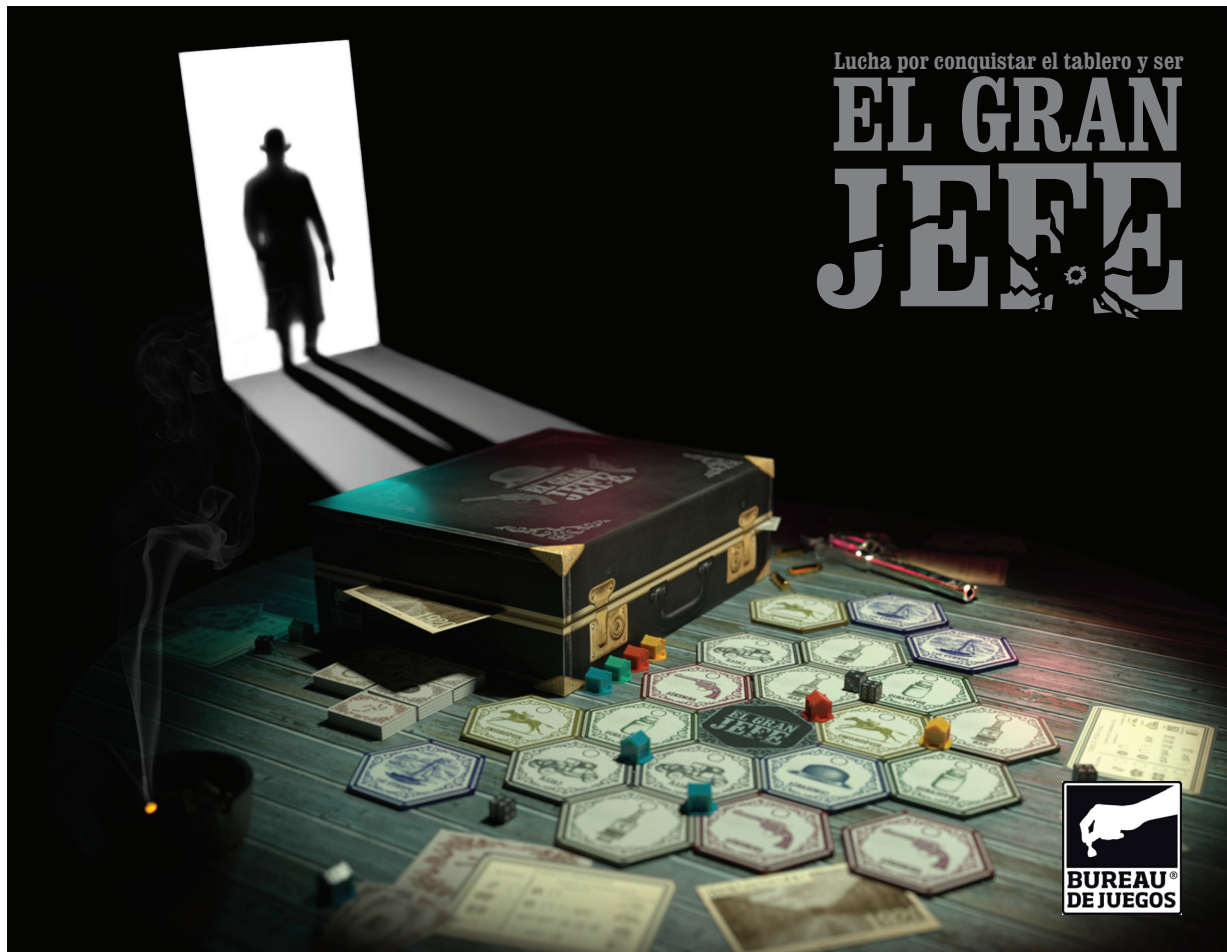
PROCESO DE PACKAGING



PACKAGING Y FICHAS DEL JUEGO



REDES SOCIALES
FLYER



FACEBOOK

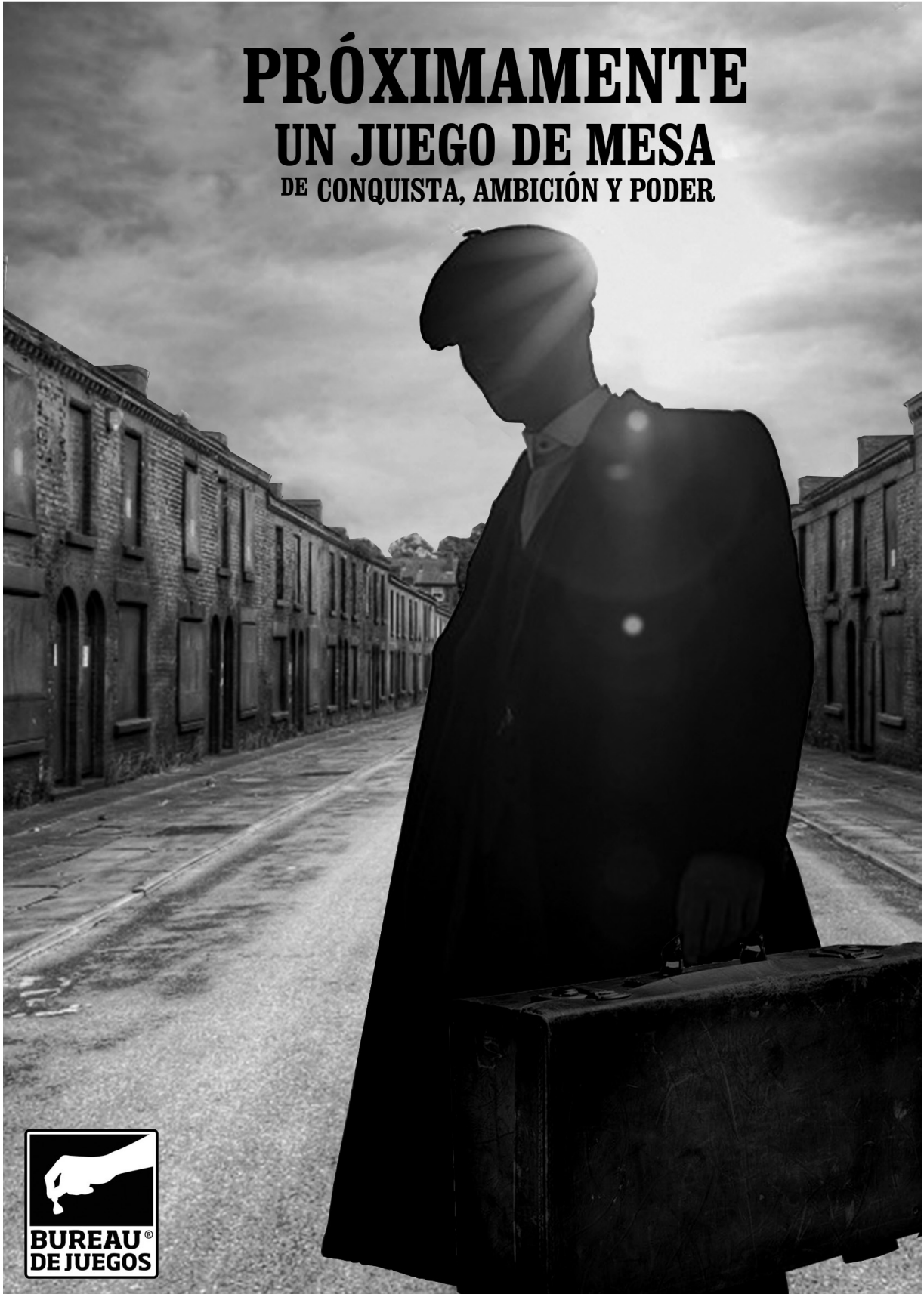


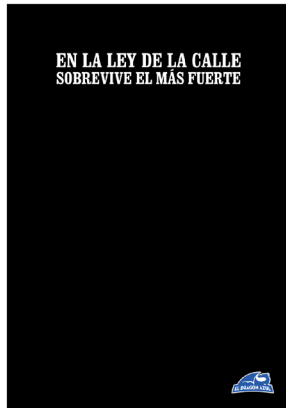
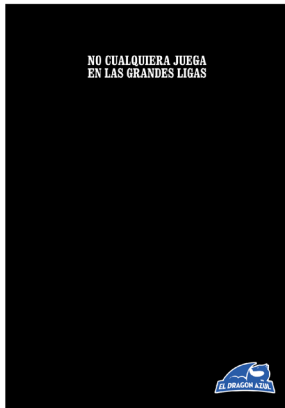
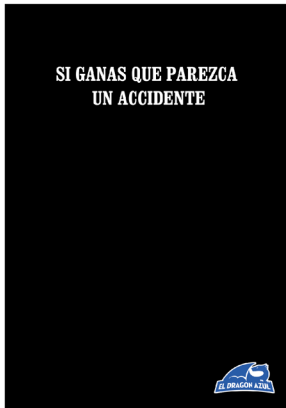
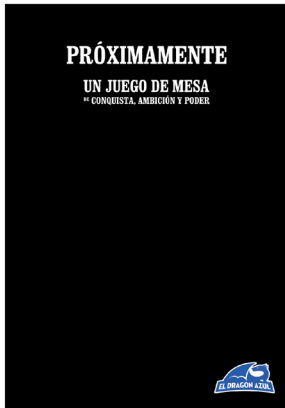
AFICHE TEASER

PRÓXIMAMENTE

UN JUEGO DE MESA

DE CONQUISTA, AMBICIÓN Y PODER





OBJETOS PUBLICITARIOS

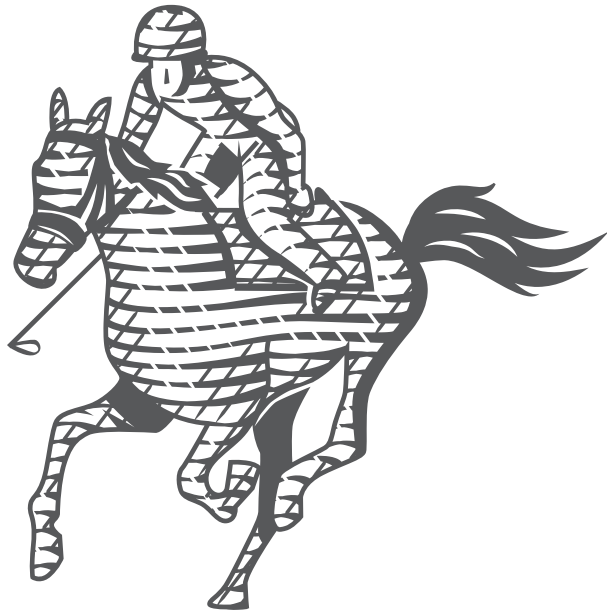
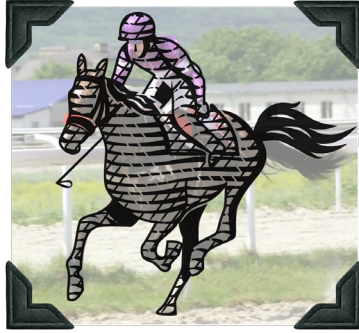




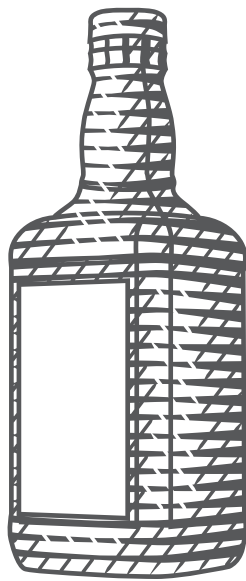
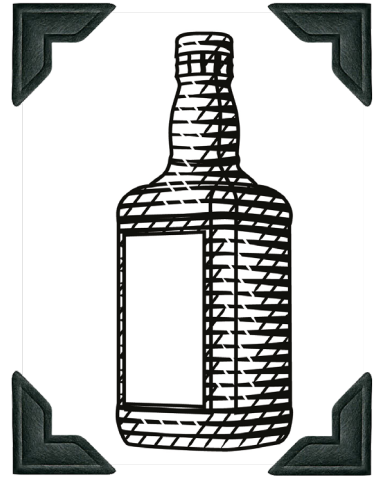
4. REALIZACIÓN



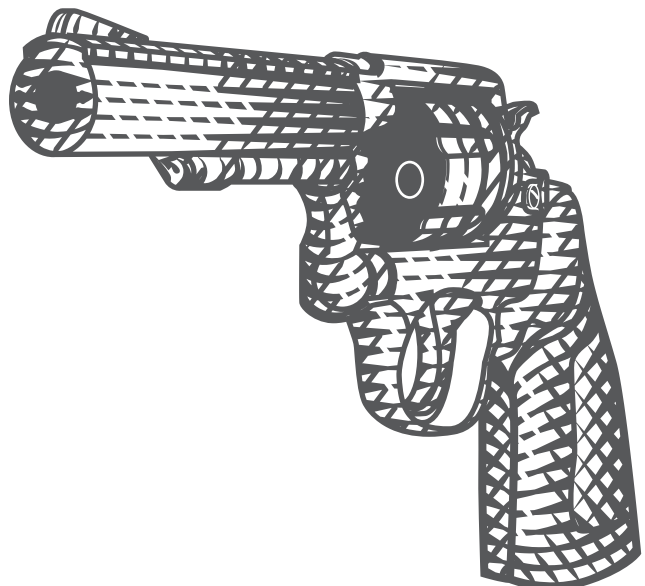
MARCA



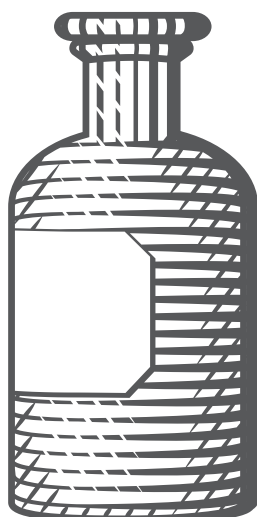
HEXÁGONO DEL TABLERO



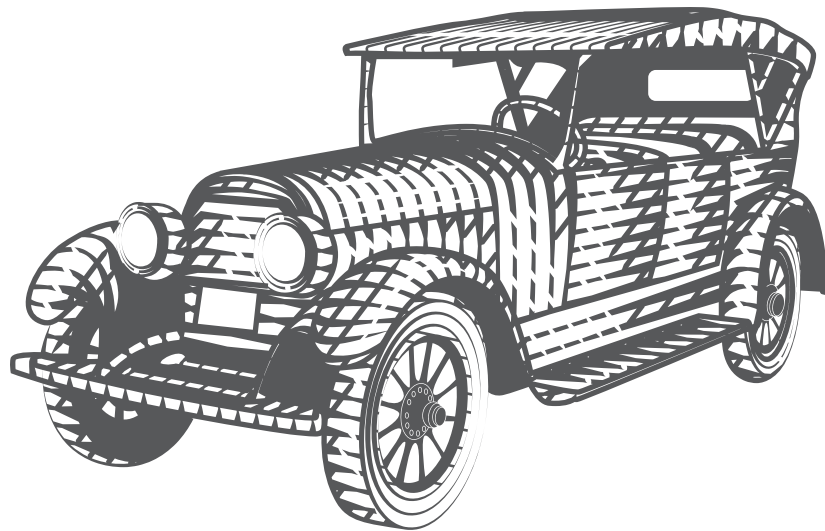
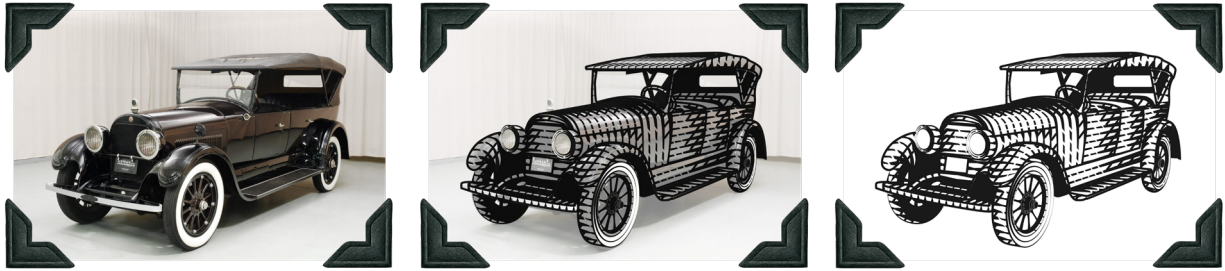
HEXÁGONO DEL TABLERO



HEXÁGONO DEL TABLERO



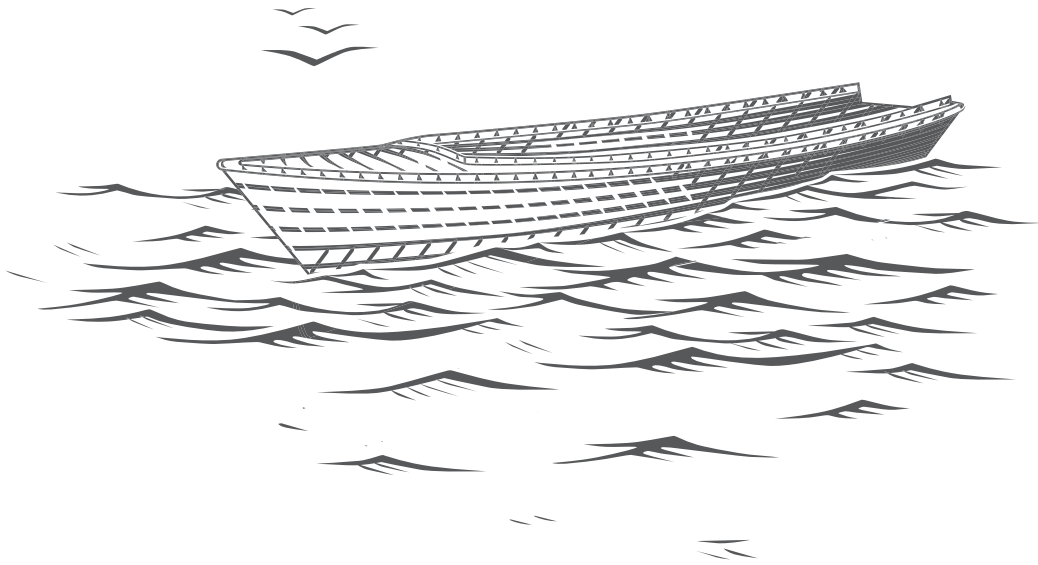
HEXÁGONO DEL TABLERO



HEXÁGONO DEL TABLERO



HEXÁGONO DEL TABLERO



HEXÁGONO DEL TABLERO



HEXÁGONO DEL TABLERO



CONJUNTO DE HEXÁGONOS DEL TABLERO

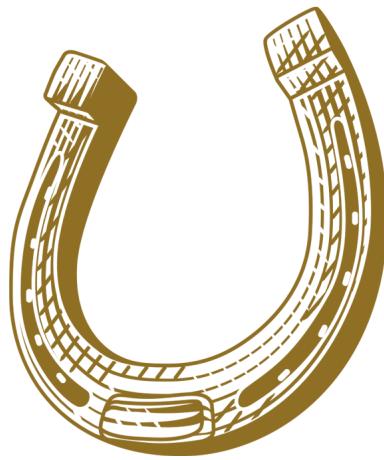


DORSO DE LOS HEXÁGONOS



CONJUNTO DE HEXÁGONOS DEL TABLERO CON DORSO





CARTAS DE RECURSOS



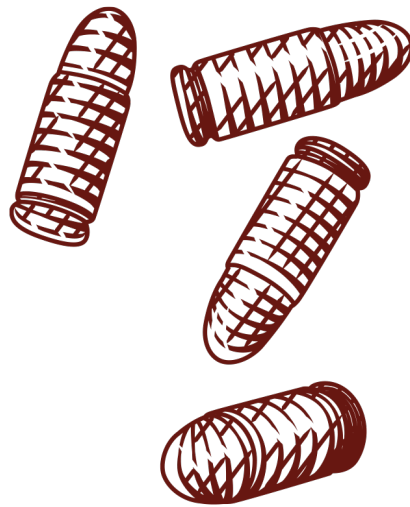
CARTAS DE RECURSOS CON SU RESPECTIVO HEXÁGONO



CARTAS DE RECURSOS



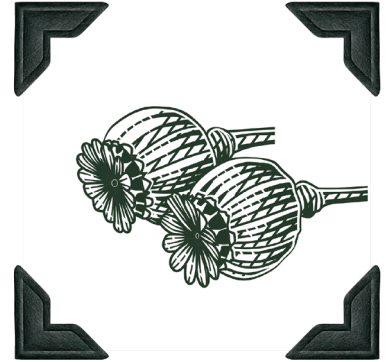
CARTAS DE RECURSOS CON SU RESPECTIVO HEXÁGONO



CARTAS DE RECURSOS



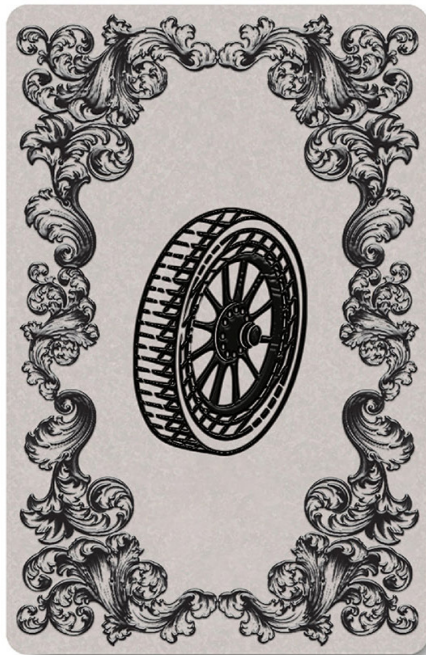
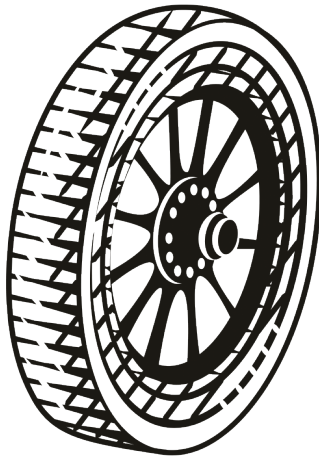
CARTAS DE RECURSOS CON SU RESPECTIVO HEXÁGONO



CARTAS DE RECURSOS



CARTAS DE RECURSOS CON SU RESPECTIVO HEXÁGONO



CARTAS DE RECURSOS



CARTAS DE RECURSOS CON SU RESPECTIVO HEXÁGONO



TODAS LAS CARTAS DE RECURSOS

JEFE DE POLICÍA



TENES AL JEFE DE POLICÍA Y
PODES MANDAR A UNO DE LOS SUYOS.

Al jugar esta carta, puedes
mover el policía y quitar una
carta de recurso a uno de los
jugadores alcanzados.

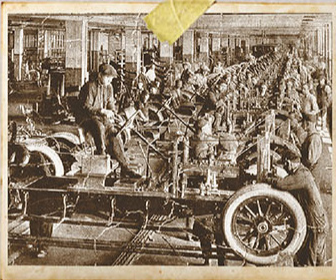
ARREGLO DE CARRERA



HAS ARREGLADO UN PAR DE CARRERAS
Y TE SALISTE CON LA TUYA.

Al jugar esta carta, recibes dos
cartas de recurso a tu elección.

ROBO EN LA FÁBRICA



¡BIEN HECHO! HAS ROBADO UN
PAR DE AUTOS EN LA FÁBRICA.

Al jugar esta carta, puedes
conseguir gratis dos puentes.

DROGASTE A INVITADOS



HAS DROGADO A TUS INVITADOS
Y TE HAN DADO LO QUE QUERIAS.

Al jugar esta carta, escoge un
recurso y todos los jugadores
tienen que entregarte todas las
cartas de este recurso.

TIENES ARMAMENTO



TIENES DEMASIADAS ARMAS
PARA ENFENTRAR A QUIÉN QUIERAS.

Al jugar esta carta, puedes
enfrentar a otro jugador para
quitarle un puente, un galpón
o un bar.

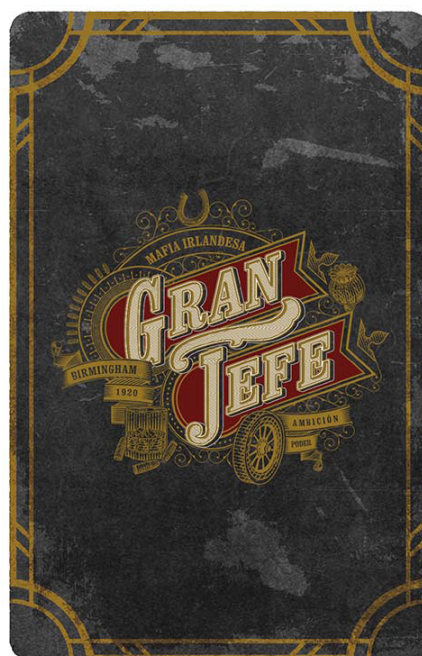
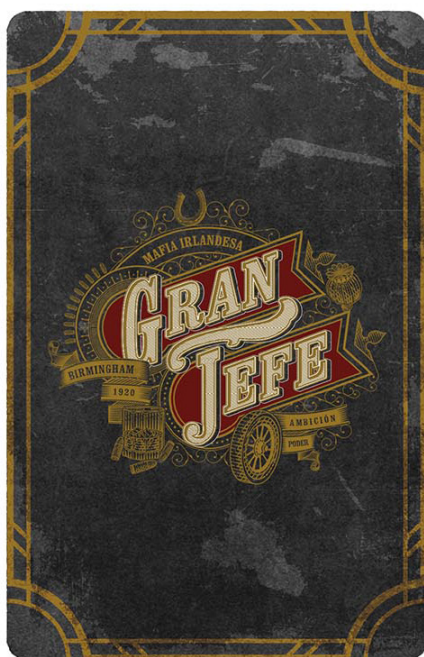
CARTA DE CRÍMENES



TODAS LAS CARTAS DE CRÍMENES PUNTAJE



CARTAS ESPECIALES



DORSO DE LAS CARTAS RECURSO, DESARROLLO Y ESPECIALES

TARJETA DE PERSONAJE "GATO"

DUEÑO DE UN BAR CLANDESTINO

Puente	🎲 🐎	0
Galpón	🎲 🐎 🌿 🎲	1
Bar	🌿 🌿 🍷 🍷 🍷	2
Crímenes	🌿 🎲 🍷	

Se lo conoce como: "GATO"

CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UN VASO DE WHISKY

LADRONA DE AUTOS

Puente	🎲 🐎	0
Galpón	🎲 🐎 🌿 🎲	1
Bar	🌿 🌿 🍷 🍷 🍷	2
Crímenes	🌿 🎲 🍷	

Se la conoce como: "RUBIA"

CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UNA RUEDA

TARJETA DE PERSONAJE "RUBIA"

TARJETA DE PERSONAJE "EL VIEJO"

ARMERO. COMERCIANTE DE ARMAS

Puente			0			
Galpón					1	
Bar						2
Crímenes						

Se lo conoce como:
"EL VIEJO"

CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UNA BALA

SOBORNADORA DE POLICÍAS

Puente			0			
Galpón					1	
Bar						2
Crímenes						

Se la conoce como:
"REINA"

CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS MUEVES AL POLICÍA

TARJETA DE PERSONAJE "REINA"

TARJETA DE PERSONAJE "STIMPY"

DISTRIBUIDOR DE OPIO

Puente	 	0	
Galpón	   	1	
Bar	    	2	
Crímenes	  		

CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UNA AMAPOLA

Se lo conoce como: "STIMPY"



CORREDORA DE APUESTAS

Puente	 	0	
Galpón	   	1	
Bar	    	2	
Crímenes	  		

CADA VEZ QUE SALGA ESA COMBINACIÓN DE DADOS RECIBES UNA HERRADURA

Se la conoce como: "VIVI"



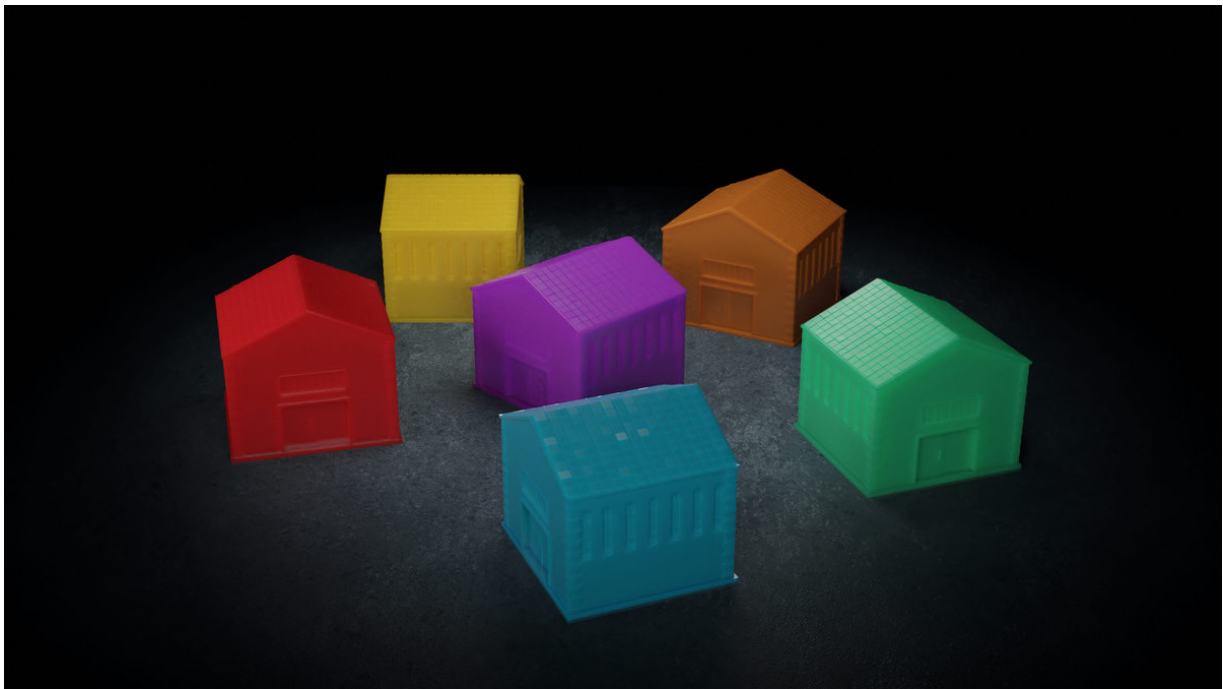
TARJETA DE PERSONAJE "VIVI"

DORSO DE LAS TARJETAS DE PERSONAJES



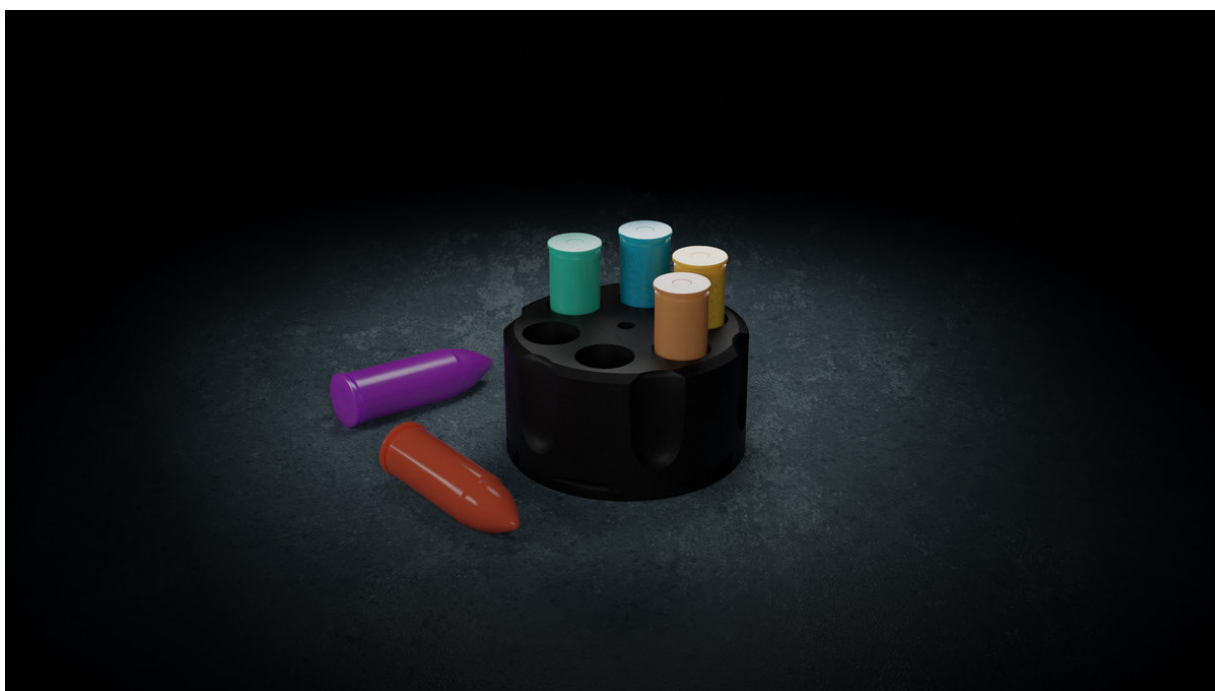
FICHAS DE NÚMEROS

FICHAS 3D PUENTES



FICHAS 3D GALPONES

FICHAS 3D BARES

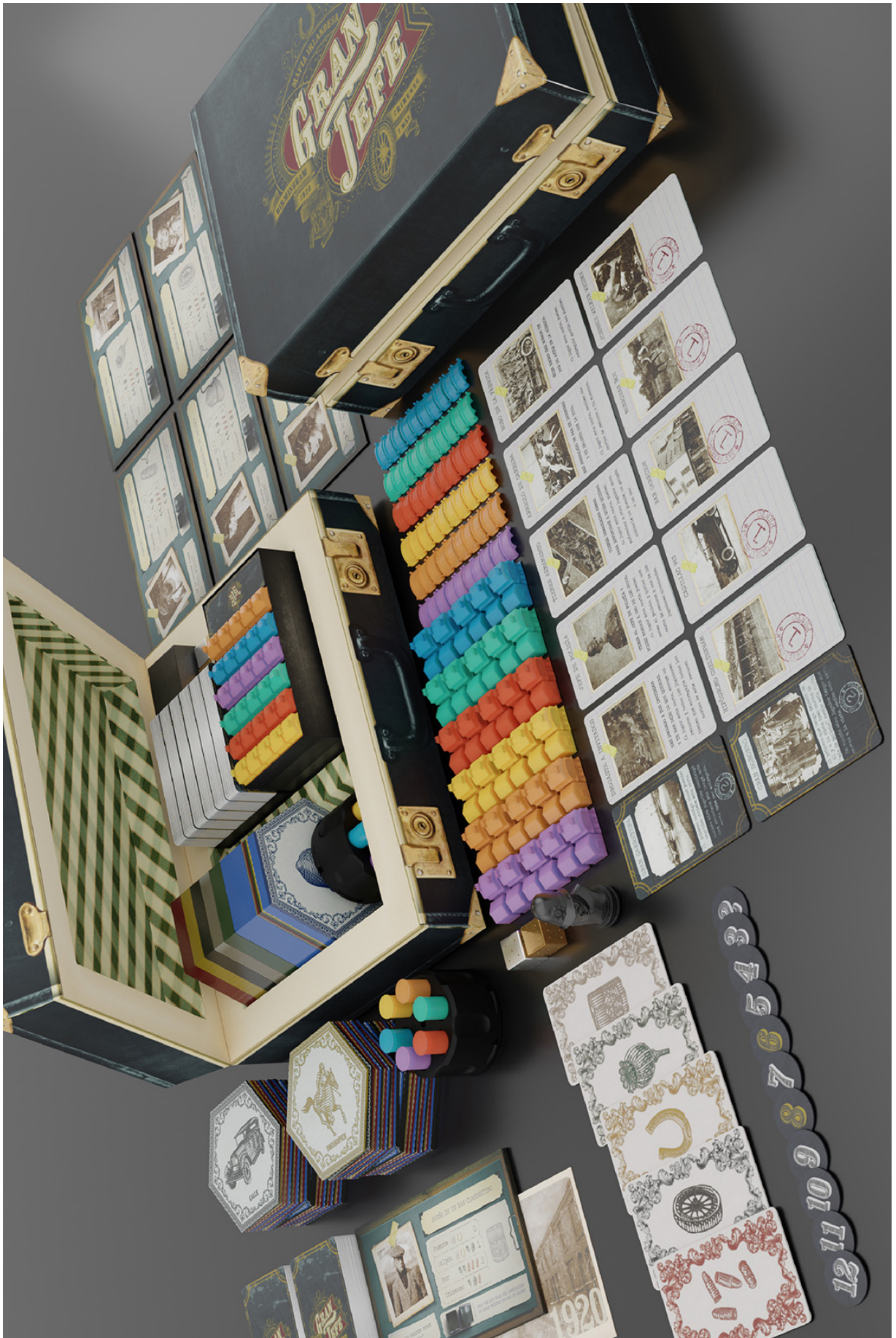


FICHAS 3D TAMBOR CON BALAS





PACKAGING



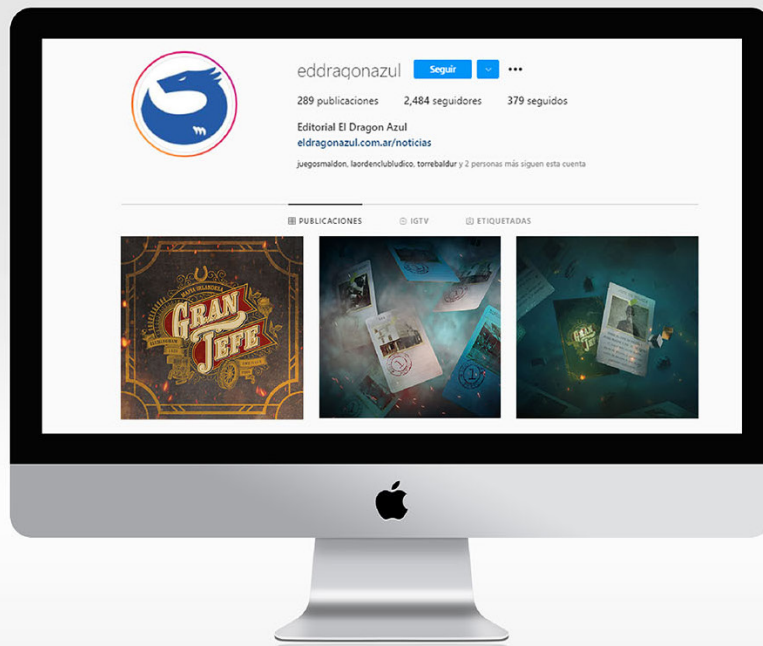
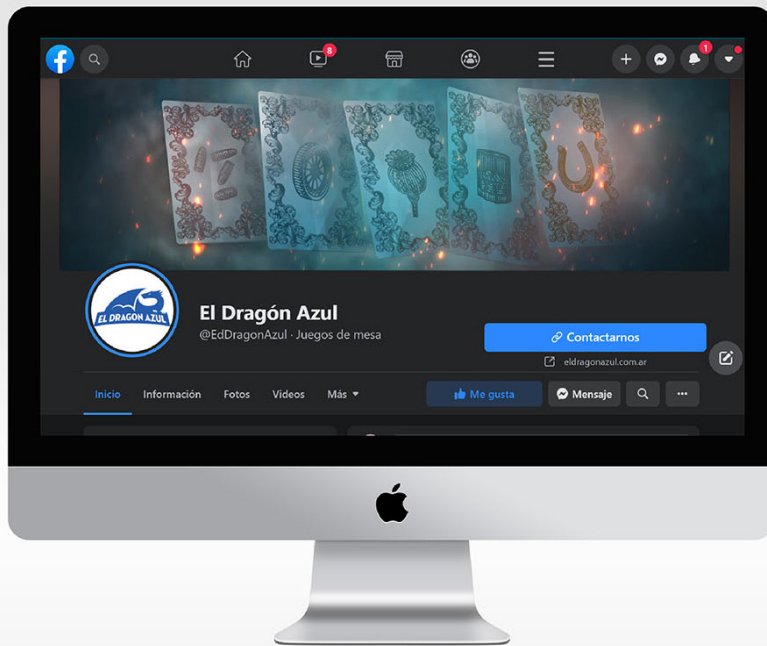
**EN LA CALLE SOBREVIVE
EL MÁS FUERTE**

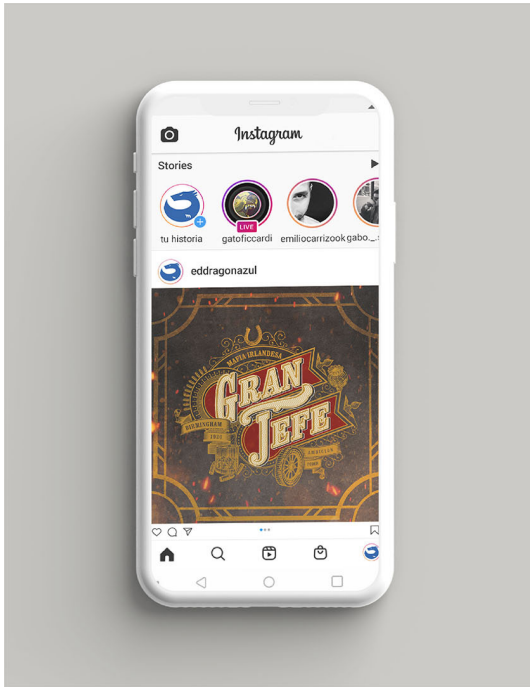


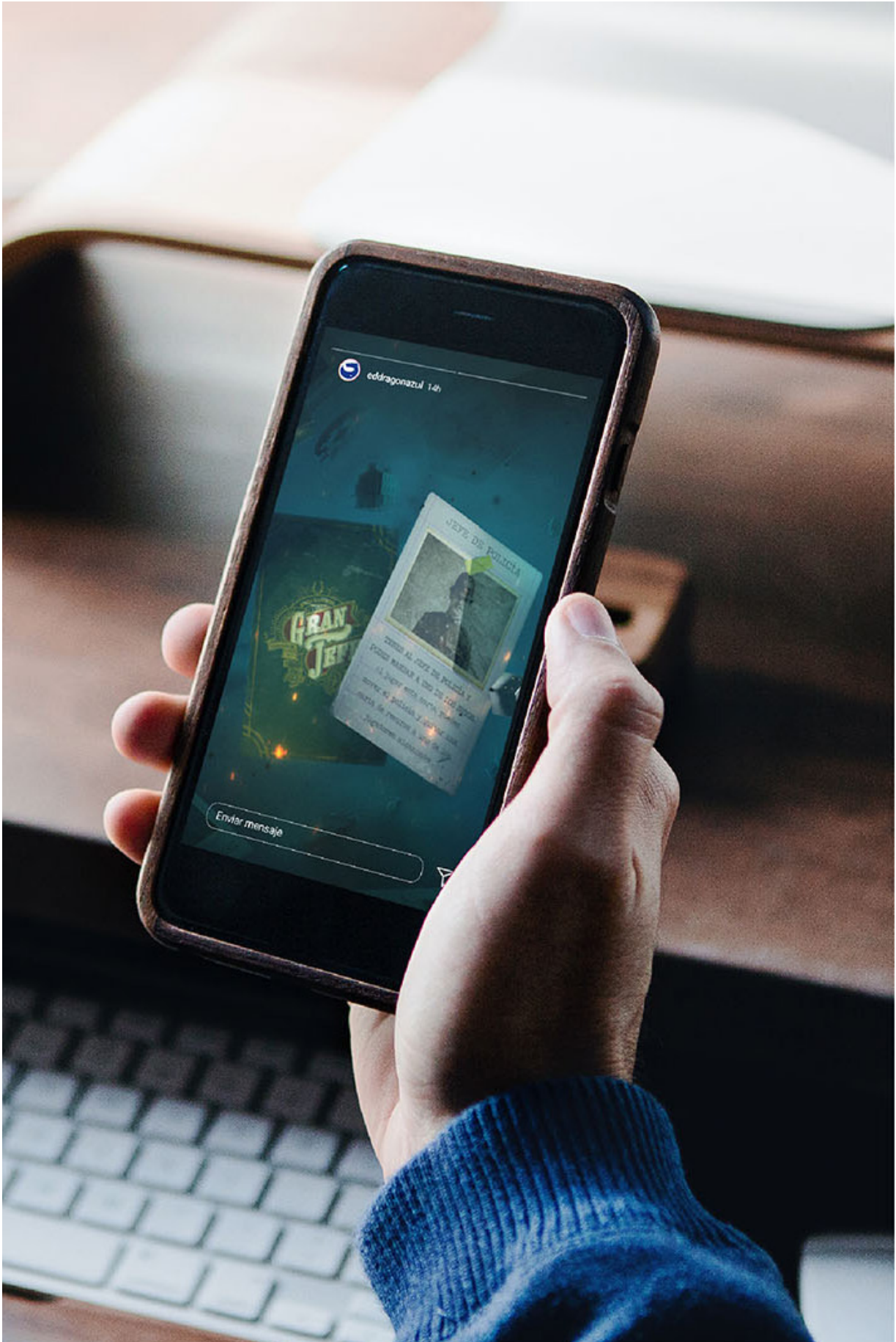


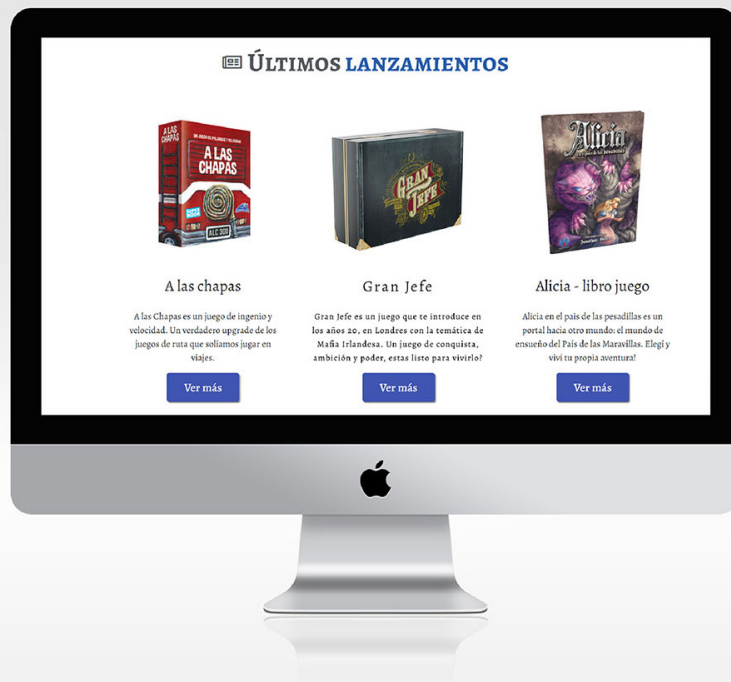
**EN LA CALLE SOBREVIVE
EL MÁS FUERTE**





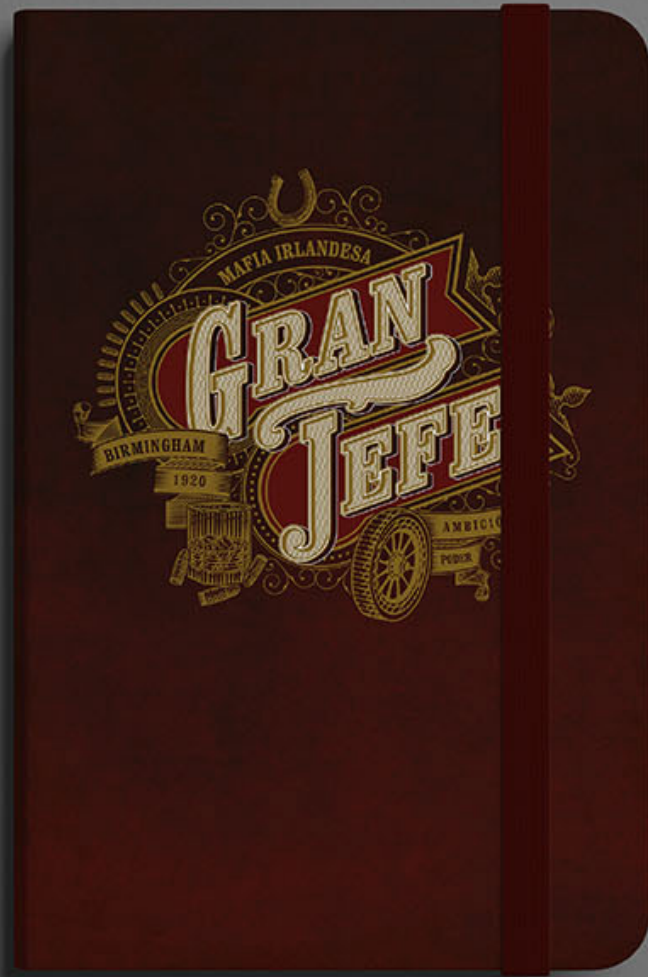


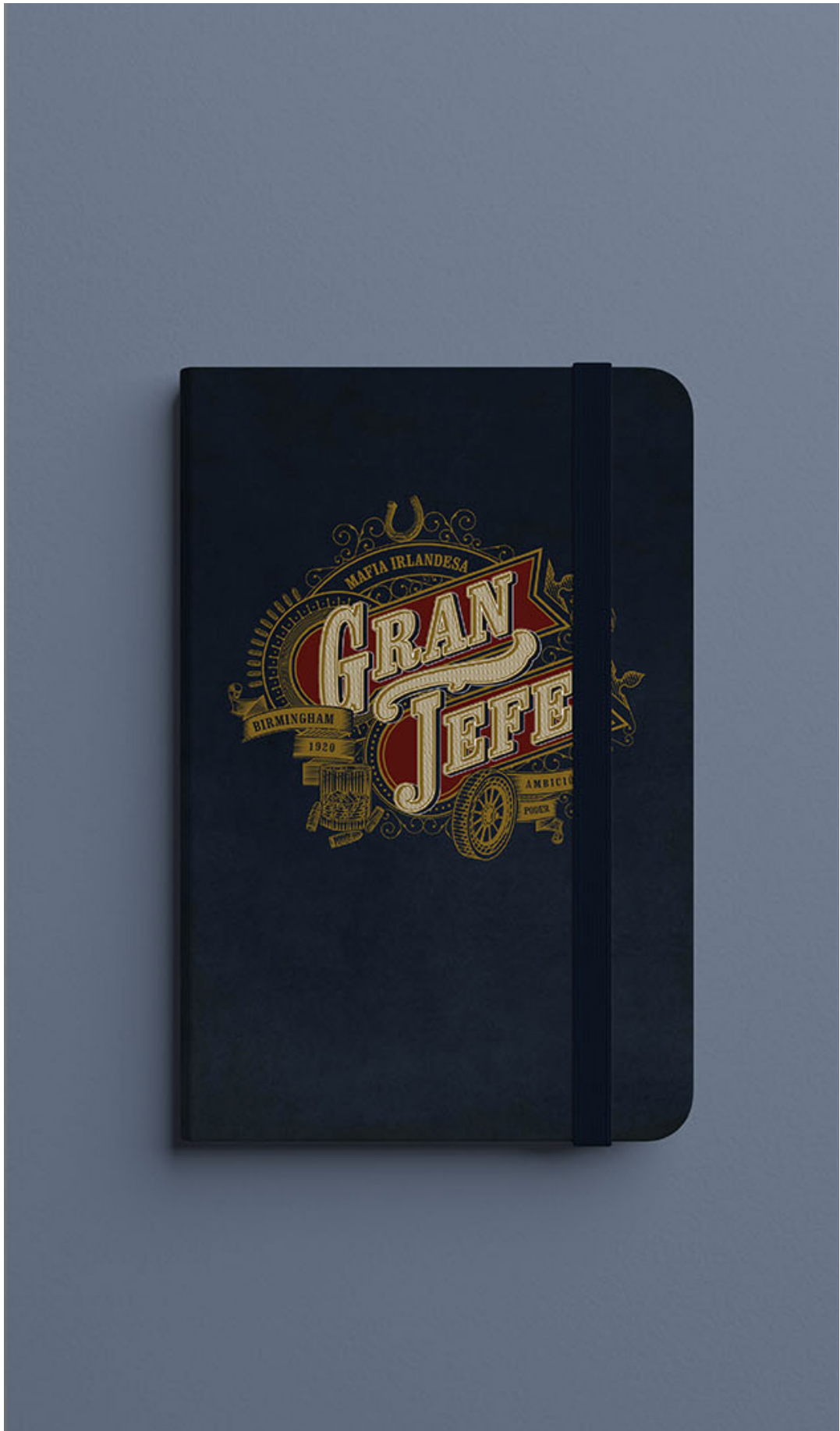


































DROGASTE A MILITARES



HAS DROGADO A LOS MILITARES Y TE HAN DADO UN PAGO EN CARRERAS. AL JUGAR ESTA CARTA, PUEDES RECIBIR UN PAGO EN CARRERAS. SI TIENES QUE ENTREGAR ESTA CARTA, PUEDES RECIBIR UN PAGO EN CARRERAS.

TIENES DEMASIADAS ARMAS PARA ENFRENTAR A QUIEN QUIERAS.



TIENES DEMASIADAS ARMAS PARA ENFRENTAR A QUIEN QUIERAS. AL JUGAR ESTA CARTA, PUEDES ENFRENTAR A OTRO JUGADOR PARA QUITARLE UN PUESTO. UN JUGADOR QUE PERDIERA UN PUESTO DEBE DE IRSE.

JEFE DE POLICIA



TENES AL JEFE DE POLICIA Y PODES MANDAR A UNO DE LOS SUYOS. AL JUGAR ESTA CARTA, PUEDES MOVER EL POLICIA Y QUITAR UNA CARTA DE RECURSO A UNO DE LOS JUGADORES ALCANZADOS.

ARREGLO DE CARRERA



HAS ARREGLADO UN PAGO EN CARRERAS Y TE SALISTE CON LA PENA. AL JUGAR ESTA CARTA, PUEDES RECIBIR UN PAGO EN CARRERAS. SI TIENES QUE ENTREGAR ESTA CARTA, PUEDES RECIBIR UN PAGO EN CARRERAS.

ROBO EN LA FABRICA



BIEN HECHO HAS RECIBIDO UN PAGO EN CARRERAS. AL JUGAR ESTA CARTA, PUEDES RECIBIR UN PAGO EN CARRERAS. SI TIENES QUE ENTREGAR ESTA CARTA, PUEDES RECIBIR UN PAGO EN CARRERAS.





4.4 Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA

Ávalos, T. (2018) *Lealtad a la marca*. Buenos Aires. Paidós.
Bryony Gomez - Palacio Y Armin Vit (2011). *Guía completa del diseño gráfico*. Barcelona, España. Parramón.

Campanario, S. (2017) *Creatividad. El boom de los juegos de autor: la contratendencia analógica*. *La Nación*. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/2058881-el-boom-de-los-juegos-de-autor-la-contratendencia-analogica/>

Conceptos y definiciones. (2021). *Definición de juegos de mesa*. Recuperado de <https://concepto-definicion.de/>
Costa, J. (1999) *Identidad corporativa*. México. Trillas.

Cárdenas Roldán, V. (2019) *La Inglaterra del Siglo XIX. Contexto económico, social y político. (Monografía)*. Lima, Perú. Universidad de Educación.

Diccionario de la Real Academia Española. Recuperado de: <https://dle.rae.es>

Dickens Charles (1838), Oliver Twist en Wikisource.

Documentalum. (2017) *Los verdaderos Peaky Blinders, la banda real que inspiró la serie*. Documentalum. Recuperado de <https://documentalum.blogspot.com/2017/09/los-verdaderos-peaky-blinders-banda-real.html>

El gran Jou (2008) Frikis, Freaks, Geeks y Nerds. *El gran Jou*. Recuperado de <https://elgranjou.wordpress.com/2008/02/22/frikis-freaks-geeks-y-nerds/>

El País. (2019) *La comic con de San Diego en imágenes*. *El País*. Recuperado de <https://el-pais.com/elpais/2018/07/19/album/>

Joel (2018) *Crear per jugar. Verkami*. Recuperado <https://www.elpetitgamer.com/verkami-guia-publicar-juego-mesa/>

Mariño, H. (2017) Estos son los verdaderos peaky blinders. Público, Madrid. Recuperado de <https://www.infobae.com/america/entretenimiento/2019/10/16/los-verdaderos-peaky-blinders-la-mafia-que-inspiró-a-la-serie-del-momento/>

Oxford English and Spanish Dictionary, Thesaurus, and Spanish to English Translator. Recuperado de : <https://www.lexico.com/es/definicion/mafia>

Palmer, L. (2019) Qué son los juegos de mesa modernosmoderno. Devir, México. Recauperaodado de <https://devir.mx/que-son-los-juegos-de-mesa-modernos/>

Palomar Millán, G. (2012) Los juegos de mesa. Creación y producción. (Tesis de maestría). España. Universidad de Granada. Granada

OSORIO, I. (2020) Peaky Blinders: más allá de Tommy Shelby y los pandilleros ingleses. En La Máquina. Recuperado de <https://lamaquinamedio.com/septimo-arte/series/peaky-blinders-mas-alla-de-tommy-shelby-y-los-pandilleros-ingleses/>

Shakespear, R. (2008) Ideas Registradas Diseño Gráfico Identificadorio. Buenos Aires. Nobuko

Veneranda, B. (2012). TeoríasTeorías de los juegos: Piaget, Vigotsky y Groos. Wordpress. Recuperado de <https://actividades-ludicas2012.wordpress.com/>