

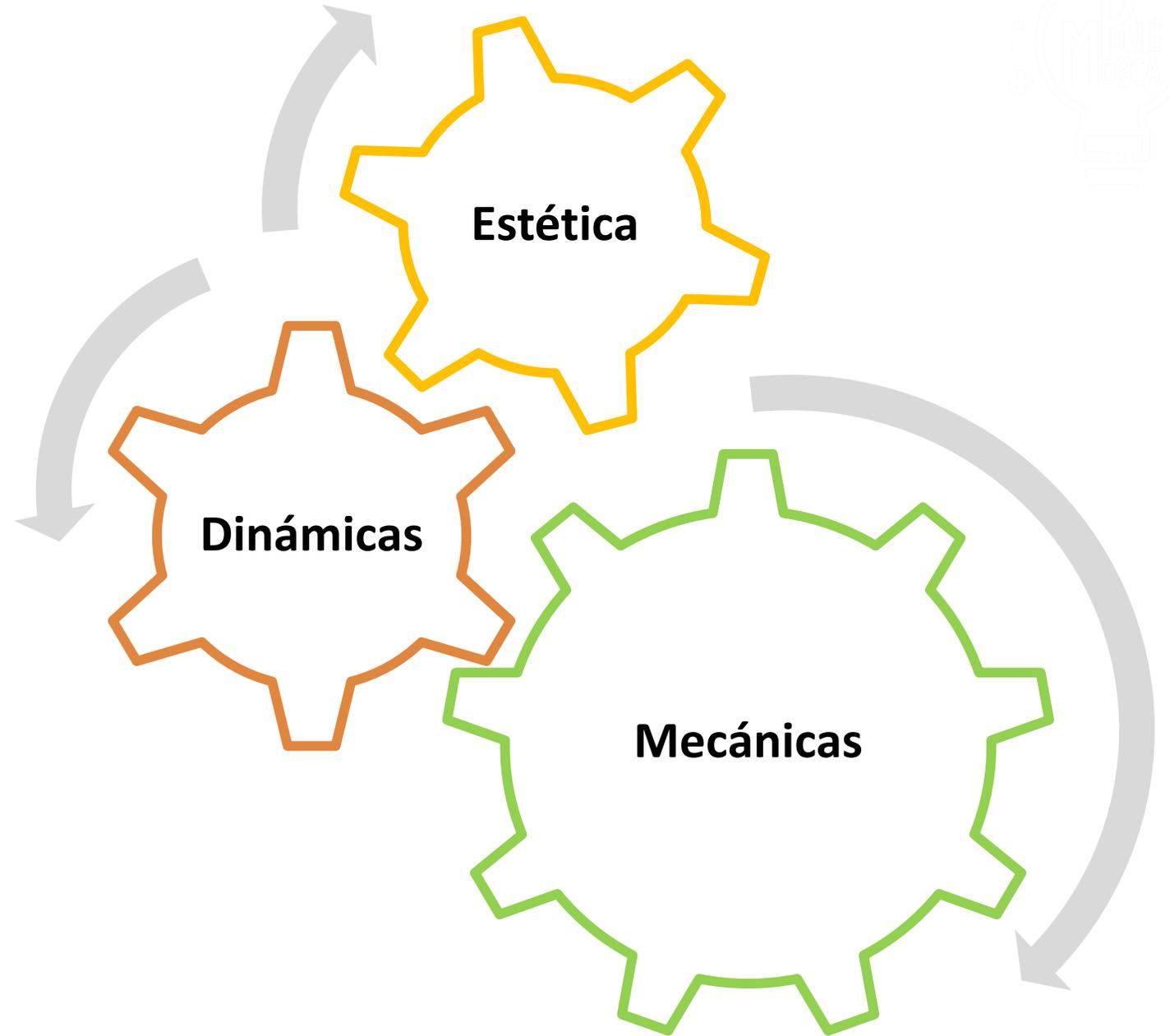
**10 cosas
indispensables**



En caso desee citar este material, puede realizando en formato APA:

Sotomayor, D. (2023). Taller virtual "Creando juegos desde nuestras colecciones" [Diapositiva de PowerPoint]. <https://aulavirtual.cultura.pe/mod/folder/view.php?id=6259>

Los elementos del juego



MDA: A Formal Approach to
Game Design and Game Research
Robin Hunicke, Marc LeBlanc,
Robert Zubek



[NEWS](#) > [ARCHIVES - ARTICLES](#) > [Making Magic](#)

TEN THINGS EVERY GAME NEEDS, PART 1

Posted in [Making Magic](#) on October 24, 2011



By Mark Rosewater

[Bio](#) | [Archive](#) | [Twitter](#)



SHARE ARTICLE ▼

Ambas partes: <http://bit.ly/10ThingsMaro>

10 cosas
que todo
juego
necesita



Objetivos



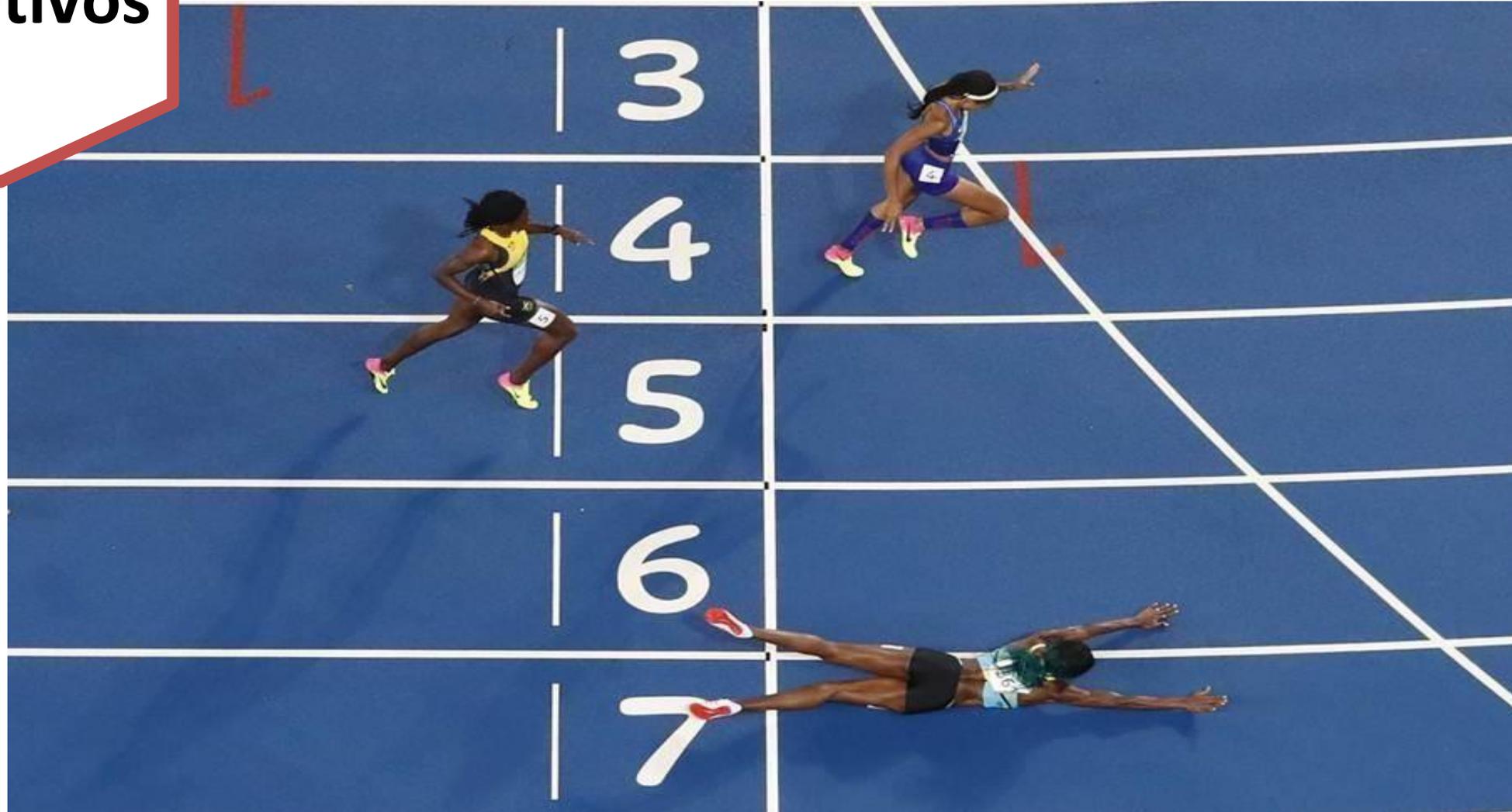


Objetivos

¿Por qué soy un **número especial**?

0,542986731

Objetivos



Objetivos



Objetivos



Eres un monarca, igual que lo fueron tus padres antes que tú, rigiendo los destinos de un pequeño y apacible reino lleno de ríos y pastos. Pero, a diferencia de tus padres, ¡tú tienes esperanzas y sueños! Quieres un reino más grande y más agradable, con más ríos y una variedad de árboles aún mayor. ¡Deseas un Dominio!. Hay parcelas y feudos por doquier. Son pequeños trozos de tierra controlados por pequeños nobles consentidos y que se encuentran al borde de la anarquía. Pero tú te encargarás de llevar la civilización a todas esas gentes, unificándolas bajo el color de tu estandarte.

¡Pero, espera...! Debe ser algo que flota en el ambiente: varios monarcas, igual que tú, han tenido la misma idea. Tendrás que darte prisa para conseguir reclamar la mayor cantidad posible de tierras, cuidándote de todos ellos. Para conseguir tu objetivo, tendrás que pagar los servicios de ayudantes y siervos, construir edificios, realzar el esplendor de tu castillo y recaudar más y más tesoros para tus arcas. Es probable que tus padres no se sientan muy orgullosos de ti, pero seguro que tus abuelos por parte de madre estarán encantados.

OBJETIVO

Dominion es un juego en el que tendrás que construir un Mazo. Tu Mazo de Cartas representa tu Dominio. Contiene tus recursos, puntos de victoria y las acciones que puedes hacer. Empezarás la partida con unas pocas Cartas de Fincas y algunas monedas de Cobre, con la esperanza de que, al final de la partida, tu Mazo esté plagado de Oro, Provincias y los habitantes y estancias de tu castillo y tu reino.

El jugador que tenga más Puntos de Victoria en su Mazo al final de la partida será el ganador.

COMPONENTES

500 Cartas:

Construye tu Mazo con Cartas de Tesoro, Victoria y Reino. Al final de la partida, el jugador que tenga más Puntos de Victoria en su Mazo será el ganador.

Pero no hay que olvidar que, durante la partida, las Cartas de Victoria sirven de bien poco, así que los jugadores deben encontrar el mejor equilibrio entre los tres tipos de Cartas para tener éxito.

PREPARACIÓN

Baraja el mazo de cartas y reparte **3 cartas** a cada jugador.

Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes. Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente volteas la pila de descartes. No es necesario barajarla de nuevo.

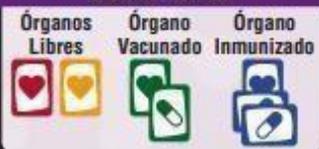


OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer jugador en completar tu cuerpo.

Un cuerpo lo forman 4 órganos, uno de cada color. Si logras reunir sobre la mesa, frente a ti, tus **4 órganos diferentes sanos**, ¡habrás ganado la partida!

ÓRGANOS SANOS



Consideramos como órganos sanos aquellos que están libres de virus, vacunados o inmunizados.

Más adelante te explicaremos cómo se usa cada carta.



SOMBRAS sobre LONDRES

Sombras sobre Londres es un juego de deducción y engaño ambientado en el Londres de 1888, en la época de Jack el Destripador, para 2 a 6 jugadores, a partir de 13 años.

Objetivo del juego

Cinco importantes detectives de Scotland Yard le siguen el rastro al asesino en serie más peligroso de todos los tiempos: ¡Jack el Destripador! El misterioso asesino será perseguido por las intrincadas calles y callejones del distrito de Whitechapel. El objetivo de Jack el Destripador es causar 5 víctimas sin ser capturado. El objetivo de los detectives es cooperar para atrapar a Jack el Destripador antes del fin de juego.

Contenido de la caja

Esta caja contiene:

- este reglamento;
- 1 **tablero de juego** que reproduce el distrito de Whitechapel en 1888;
- 5 **hojas de Policía**, en 5 colores (azul, amarillo, marrón, rojo y verde);
- **hoja de Jack el Destripador**;
- 2 plantillas troqueladas que contienen:
 - 5 **losetas de Jefe de Investigación** en 5 colores (azul, amarillo,

Reglas

**R
U
L
E
S**

A hand holding a wooden gavel is positioned on the left side of the image. In the foreground, five wooden blocks are arranged in a row on a wooden surface, spelling out the word 'RULES'. The background is a blurred white shirt, suggesting a courtroom or legal setting.



Reglas



Reglas



Reglas

INCOME
TAX

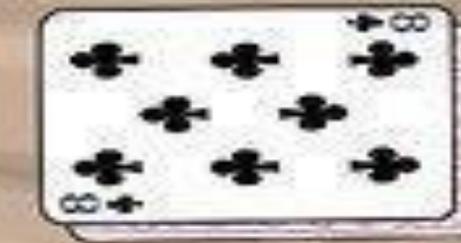
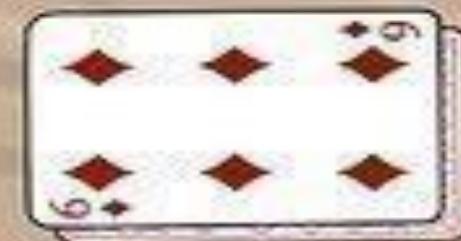
PAY 10%

OR

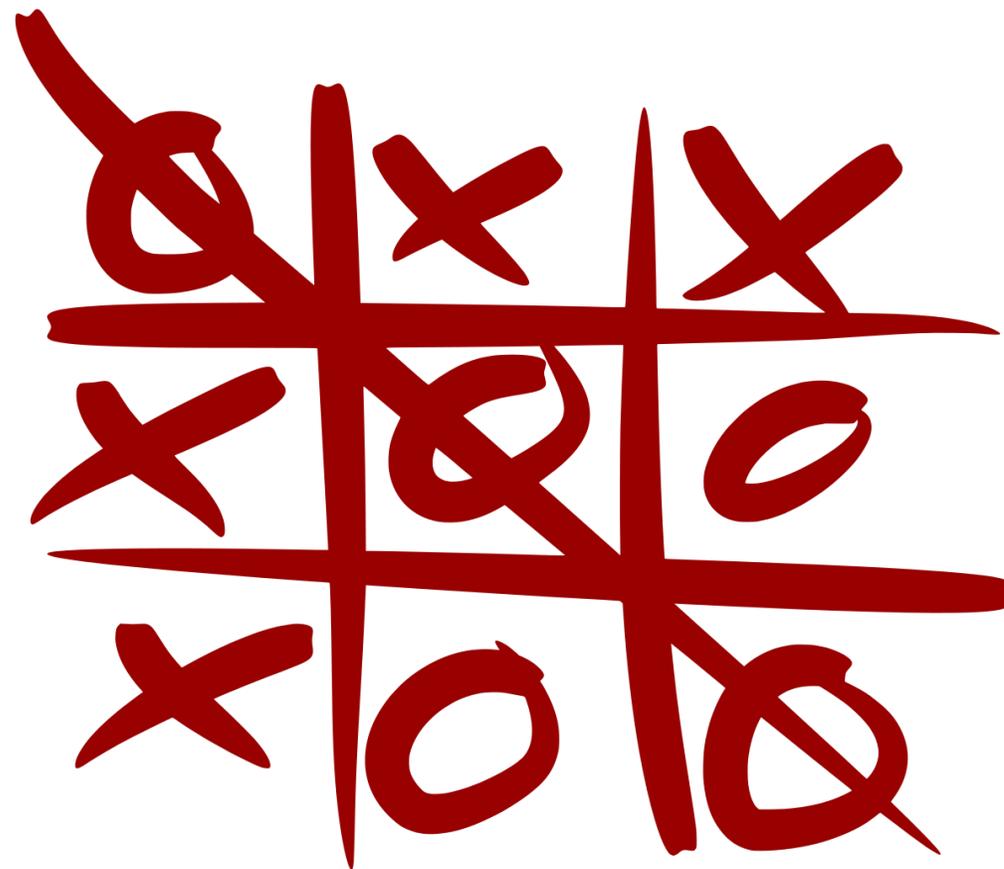
\$200

BALT
AVEN

Reglas



Reglas



Interacción



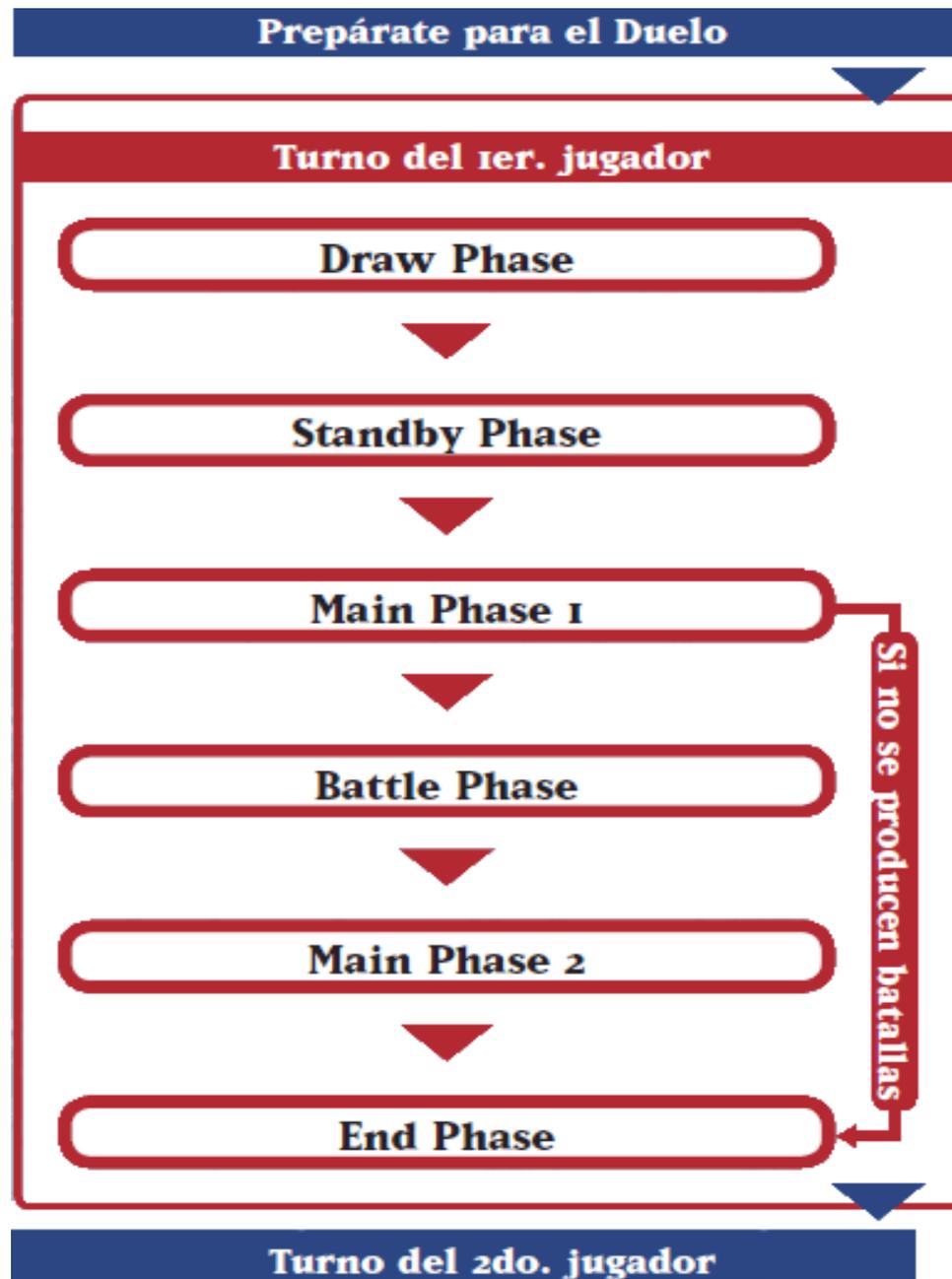
Interacción



Interacción



Interacción



Comeback



Comeback

Plan A



Plan B

Comeback



Comeback

13

SULTAN'S PALACE

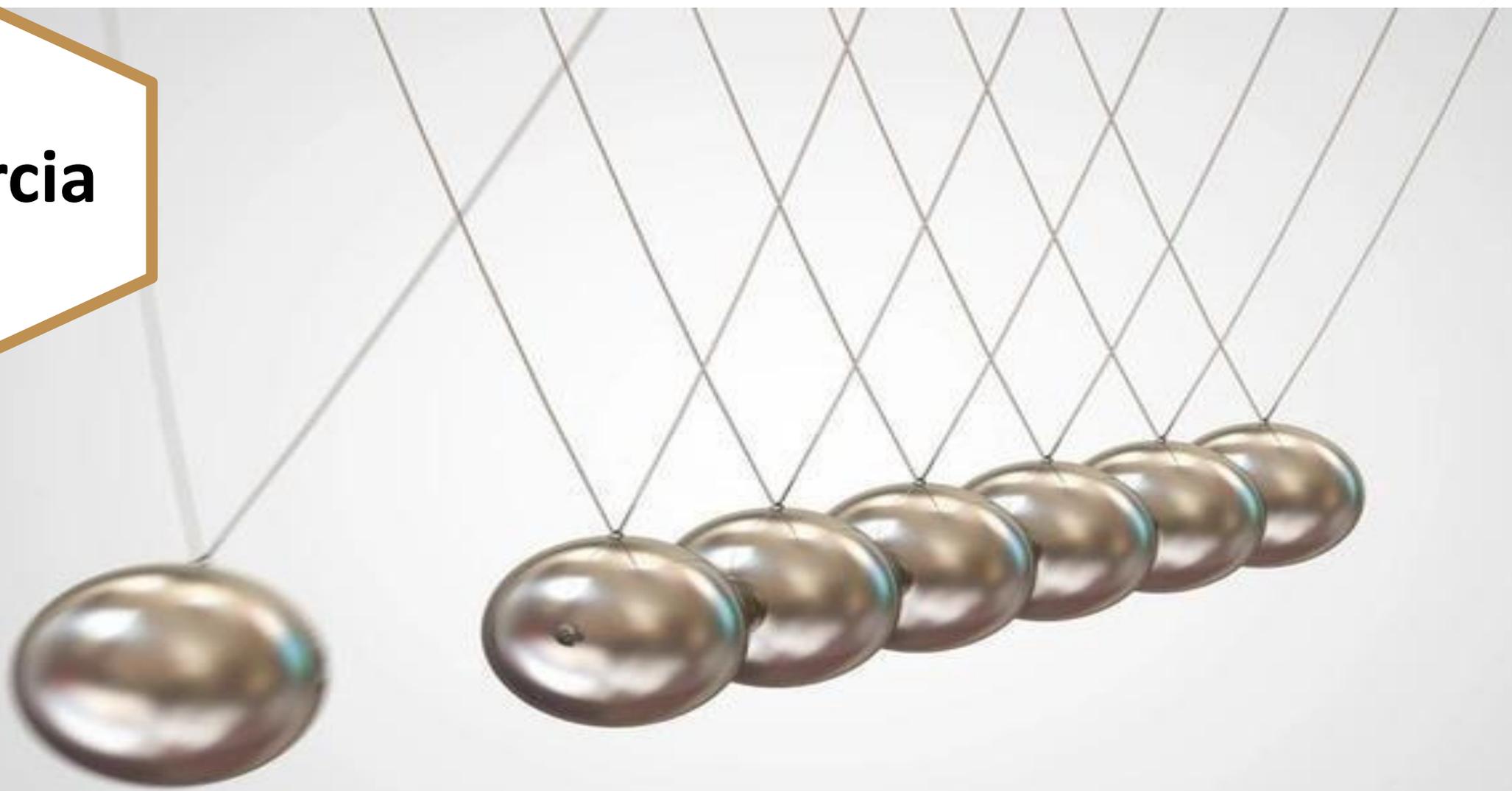


A sequence of game pieces and tokens on the Sultan's Palace board. From left to right: a blue token with a red gem, a red token with a red gem, a green token with a white gem, a yellow token with a pineapple, a blue token with a red gem and a fraction of 4/5, a blue token with a red gem and a fraction of 2/3, a red gem, another red gem, a third red gem, and a fourth red gem. Each token is connected to the next by a plus sign.

Comeback



Inercia



Inercia



Inercia



Inercia



Sorpresa



Sorpresa



Sorpresa



**JUEGOS DEPORTIVOS
ESCOLARES NACIONALES**

Estrategia



Estrategia



Estrategia



Estrategia



Diversión



Diversión



Temática



Temática



Temática



**Público
objetivo**



Público objetivo



10 cosas
que todo
juego
necesita





Objetivos

¿Por qué soy un **número especial**?

0,542986731