



Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
MICRO JUEGOS DE MESA

12+

2



20-30 min

“Magicians Duel” / “Hechizos y Gárgolas”



POR MARÍA GUADALUPE
RUIZ ACOSTA

Contigo en
la distancia
cultura desde casa

tura digital



“Magicans Duel” / “Hechizos y Gárgolas”



*Un juego diseñado por M. Guadalupe Ruiz
Ilustraciones por J. Carlos López.*

CC BY-NC-ND CDMX 2020

Jugadores: 2 jugadores / **Edad:** +12 años (sugerido) / **Tiempo:** 20 - 30 min

Revisión ortográfica: Eduardo Arroyo



“Magicans Duel” / “Hechizos y Gárgolas”

Introducción:

Se acercan las fiestas del equinoccio de otoño, como parte de la tradición los Magos celebran con música, banquetes y por supuesto juegos. Los que mayor entusiasmo generan son los “Magicans Duel” (cuyo nombre es una variante graciosa de la expresión anglosajona Mexi-Can que alude a que los mexicanos PUEDEN hacer cualquier cosa, y los magos lo trocan por “Magic-Can” como grito de guerra de éste juego) donde los diferentes clanes ponen a prueba su habilidad, destreza e inteligencia.

Este juego fue creado bajo la licencia Creative Commons CC BY-NC-ND CDMX 2020

Jugadores: 2 jugadores / **Edad:** +12 años (sugerido) / **Tiempo:** 20 - 30 min (aproximadamente)

Componentes:

- Tablero.
- 6 Piezas de Mago (2 conjuntos de 3 blancas y 3 negras).
- 5 piezas de gárgolas.
- 4 piezas de Hechizo.

Objetivo:

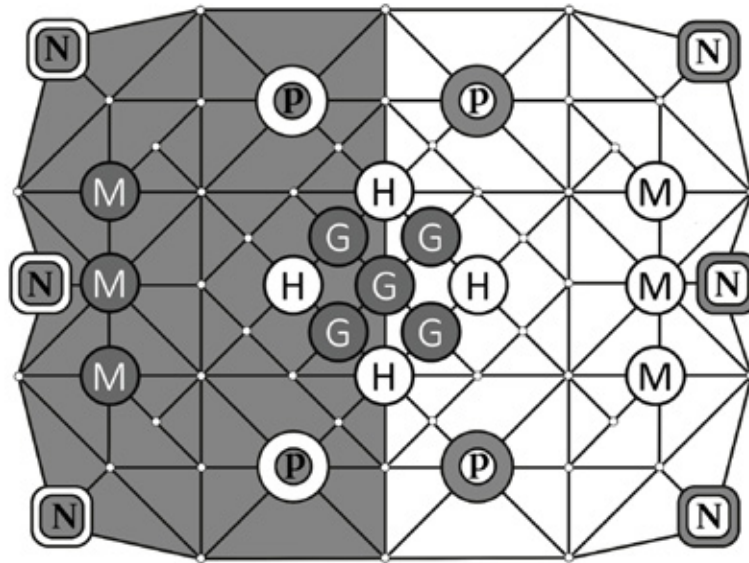
Llevar 3 gárgolas a los nichos del lado oponente.

Preparación:

- 1) Se determina el jugador inicial.
- 2) Se colocan las piezas sobre el tablero como indica la imagen.



[N] = Nichos [P] = Portales [M] = Magos [G]= Gárgolas



Izquierda: campo del jugador de magos negros Derecha: campo del jugador de magos blancos

Turnos, movimientos de los jugadores, descripción del tablero y sus piezas.

Turno:

Por turno cada jugador contará con 4 acciones de movimiento (el jugador en iniciar el juego en su primer turno solo tendrá 3 acciones de movimiento) las que podrá utilizar en una o varias piezas.

Movimiento:

Refiere al desplazamiento de una pieza de un cruce a otro que esté conectado por un sendero.

Cruces:

Son los puntos de referencia o casillas.

Senderos:

Son las rectas que interconectan a los cruces.

Portales (P):

Son cruces especiales que permiten teletransportarse de un portal a cualquier otro portal libre, para ello la pieza debe poder tener movilidad y cubrir el costo de 2 acciones.

Nichos (N):

Son los espacios donde las gárgolas pueden ser colocadas, cada jugador cuenta con 3 de estos en su lado del campo.

Los tres senderos que conectan con cada nicho son transitables sólo por las Gárgolas. Cuando una Gárgola ocupe un nicho, ésta permanecerá allí toda la partida.



Mago:

- **Costo de movimiento:** 1 acción
- **Condición:** el vértice a ocupar debe estar libre.

Posesión (Desplazando al Mago oponente):

- **Costo de movimiento:** 2 acciones
- **condición:** debe estar intersectado a no más de 2 cruces de distancia por lo menos con 1 mago del jugador en turno, el vértice a ocupar debe estar libre.

Hechizo:

- **Costo de movimiento:** 1 punto de acción
- **Condición:** debe de estar intersectado por 2 magos del jugador en turno, estos deberán estar conectados por sendero en línea recta al hechizo, la suma de sus distancias respecto al hechizo no debe ser mayor de 3 vértices de distancia.

Gárgola:

- **Costo de movimiento:** 1 punto de acción
- **Condición:** debe de estar intersectada a no más de 1 cruce de distancia por 2 hechizos o debe estar intersectada a no más de 1 cruce de distancia por 3 Magos, mínimo 2 de ellos deberán ser del jugador en turno, el cruce a ocupar debe estar libre.

Salto:

- **Costo de movimiento:** 1 punto de movimiento + 1 punto de movimiento por cada pieza saltada o cruce recorrido (incluido el cruce final).
- **Movimiento:** permite a un mago pasar sobre cualquier ficha, el cruce destino deberá estar libre y el salto debe ser en una sola dirección.

Empuje:

- **Costo de movimiento:** 2 acciones
- **Movimiento:** permite que la pieza que juguemos desplace a otra, el desplazamiento de la pieza afectada debe ser en la misma dirección de la pieza que genera el empuje, el cruce a ocupar por la pieza desplazada deberá estar libre, además de respetar la jerarquía de empuje:

Gárgola: puede empujar Hechizos y Magos.

Hechizo: puede empujar Magos.

Nichos Ocupados:

Cuando el jugador oponente logra colocar gárgolas en nichos de tu lado del campo, tus acciones se modifican de la siguiente manera:

- 1 nicho de tú lado del campo = por turno tendrás derecho a 5 acciones en vez de 4.
- 2 nichos de tú lado del campo = conservas 5 acciones por turno y al saltar solo debes de cubrir el costo de los cruces no ocupados que recorras por el salto.

Final de partida:

Sucede cuando un jugador logra colocar la tercera gárgola en los nichos de su oponente.

Variaciones

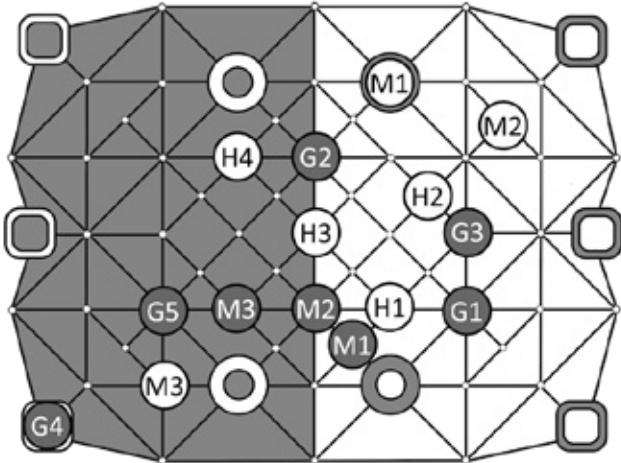
Modo difícil:

Para permitir el movimiento de la gárgola por medio de los hechizos, uno de estos debe de estar intersectado por un mago del jugador en turno.

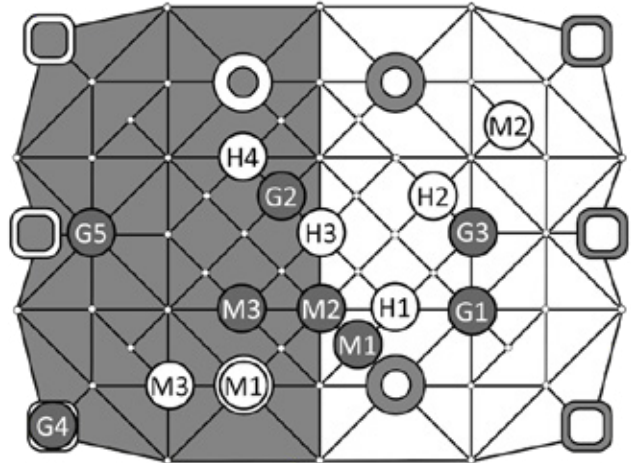


Ejemplos de juego

EJEMPLO (A₁) ANTES:



EJEMPLO (A₁) DESPUÉS:

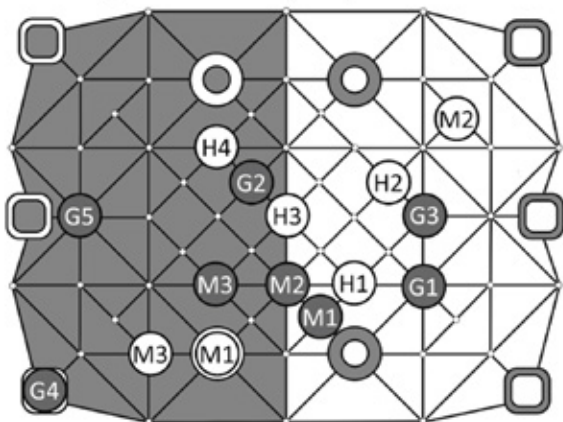


Lado izquierdo/derecho: jugador de magos negros/blancos
G=Gárgola H=Hechizo M=Mago

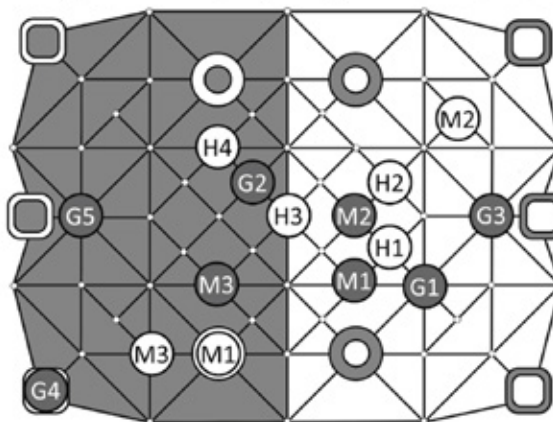
Turno de piezas blancas: (4 acciones de movimiento)

- [M1 blanco] se tele-transporta al portal diagonal inferior izquierdo] (\swarrow) = menos 2 punto de movimiento.
- [G5] intersectada por M1 y M3 blancos y M3 negro, se mueve en diagonal izquierda arriba (\nwarrow) = menos 1 punto de movimiento.
- [G2] intersectada por H3 y H4 mueve a diagonal izquierda abajo (\swarrow) = menos 1 acción de movimiento

EJEMPLO (A₂) ANTES:



EJEMPLO (A₂) DESPUÉS:

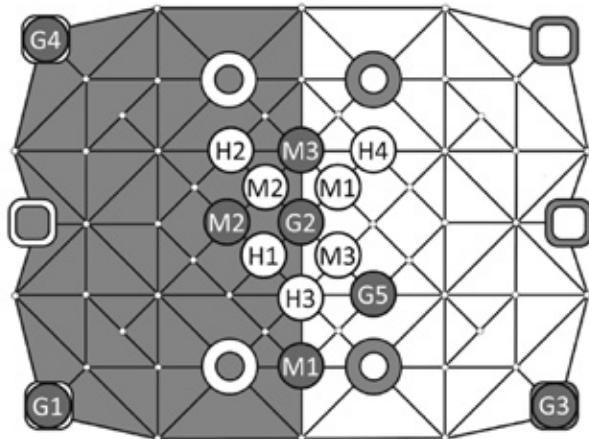


Lado izquierdo/derecho: jugador de magos negros/blancos
G=Gárgola H=Hechizo M=Mago

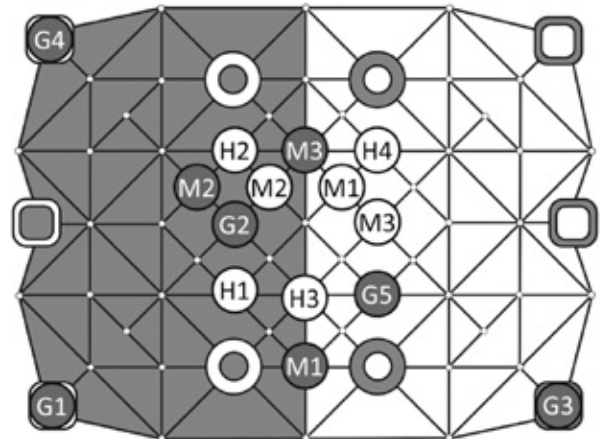
Turno de piezas negras: (5 acciones de movimiento)

- [H1] intersectado por M1 y M2 negros mueve a diagonal superior derecha (↗) = menos 1 acción de movimiento.
- [G3] intersectada por H1 y H2, mueve uno a la derecha (→) = menos 1 punto de movimiento.
- [M2 negro] diagonal superior derecha (↗) = menos 1 acción de movimiento.
- [M2 blanco] diagonal superior derecha (↗) = menos 1 acción de movimiento.
- [M1 negro] diagonal superior derecha (↗) = menos 1 acción de movimiento.

EJEMPLO (B₁) ANTES:



EJEMPLO (B₁) DESPUÉS:

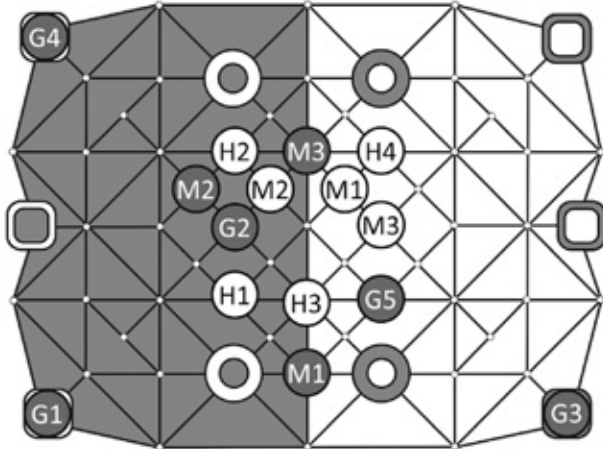


Lado izquierdo/derecho: jugador de magos negros/blancos
G=Gárgola H=Hechizo M=Mago

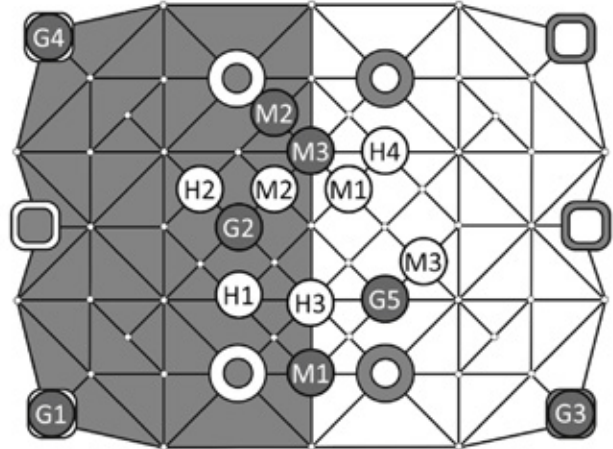
Turno piezas blancas: (5 acciones de movimiento)

- [G2] intersectada por M1, M2 y M3 blancos, mueve a diagonal inferior izquierda (\swarrow) y empuja a [H1] a diagonal inferior izquierda (\swarrow) = menos 2 puntos de movimiento.
- [G2] intersectado por H1 y H3, mueve a diagonal superior izquierdo (\nwarrow) y empuja a [M2 negro] (\nwarrow) = menos 2 acciones de movimiento.
- [M3 blanco] mueve a (\nearrow) = menos 1 punto de movimiento.

EJEMPLO (B₂) ANTES:



EJEMPLO (B₂) DESPUÉS:



Lado izquierdo/derecho: jugador de magos negros/blancos
G=Gárgola H=Hechizo M=Mago

Turno negras: (5 acciones de movimiento y descuento al saltar)

- [M2 negro] salta sobre H2, (↗) = menos 2 acciones de movimiento.
- [H2] intersectado por M2 Y M3 negros, mueve a diagonal inferior izquierda (↙) = menos 1 punto de movimiento.
- [M3 blanco] en posesión mueve a diagonal inferior derecha (↘) = menos 2 acciones de movimiento.

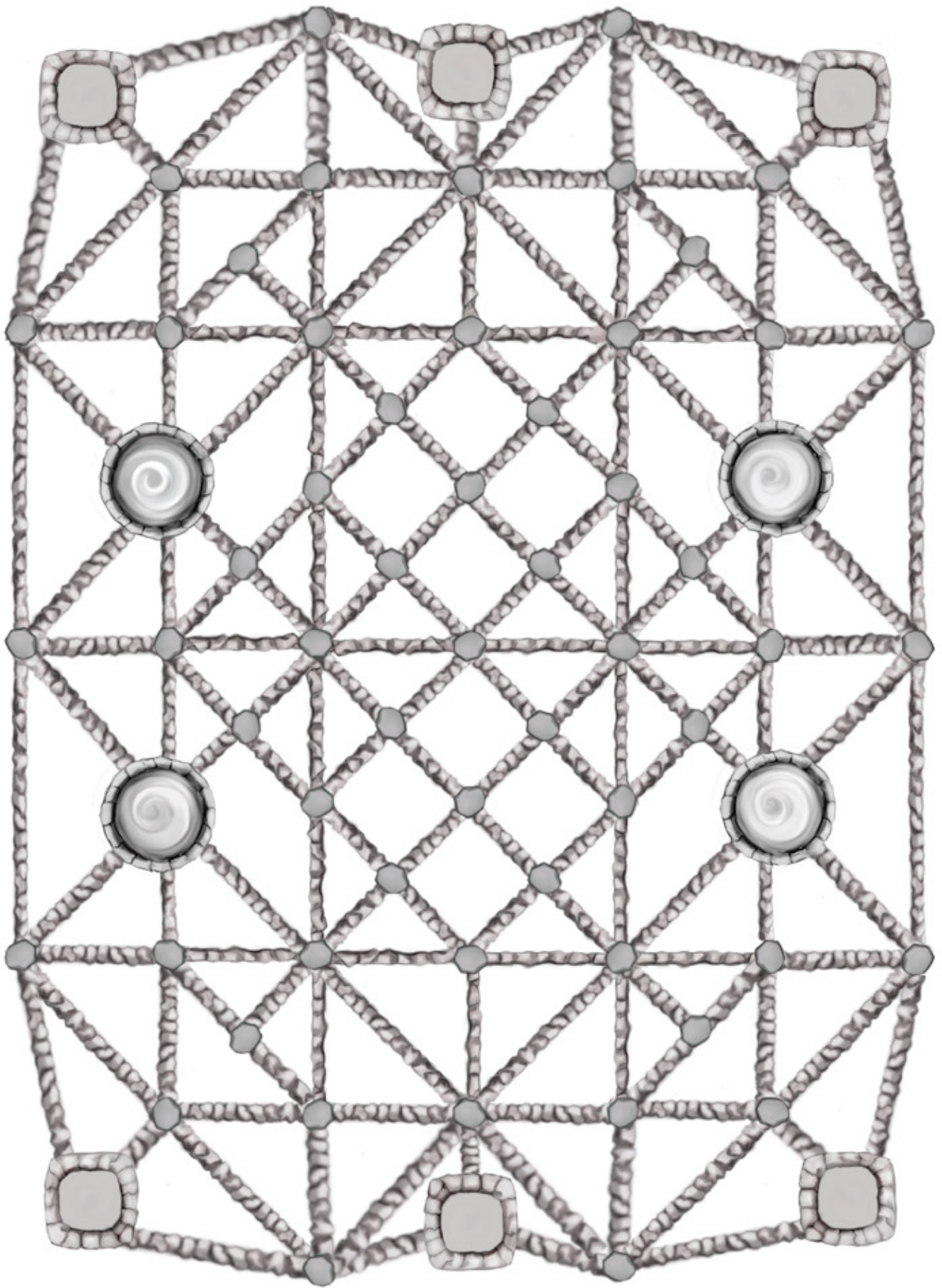


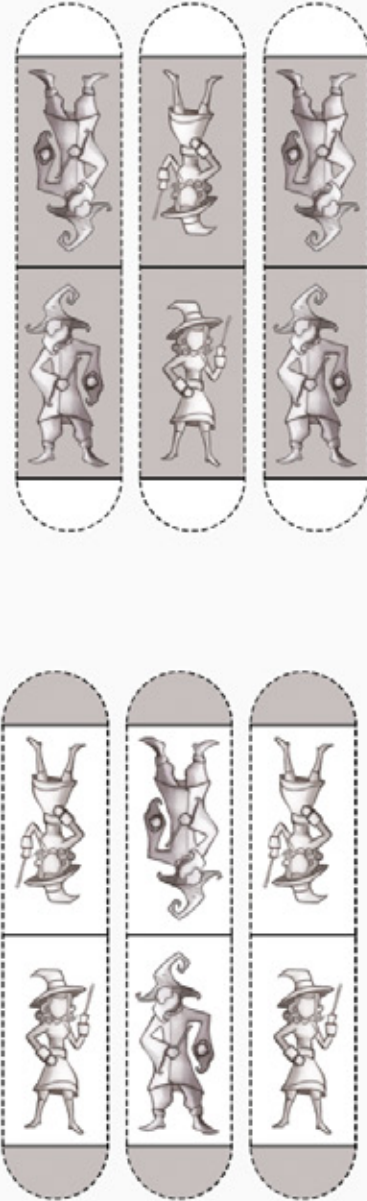
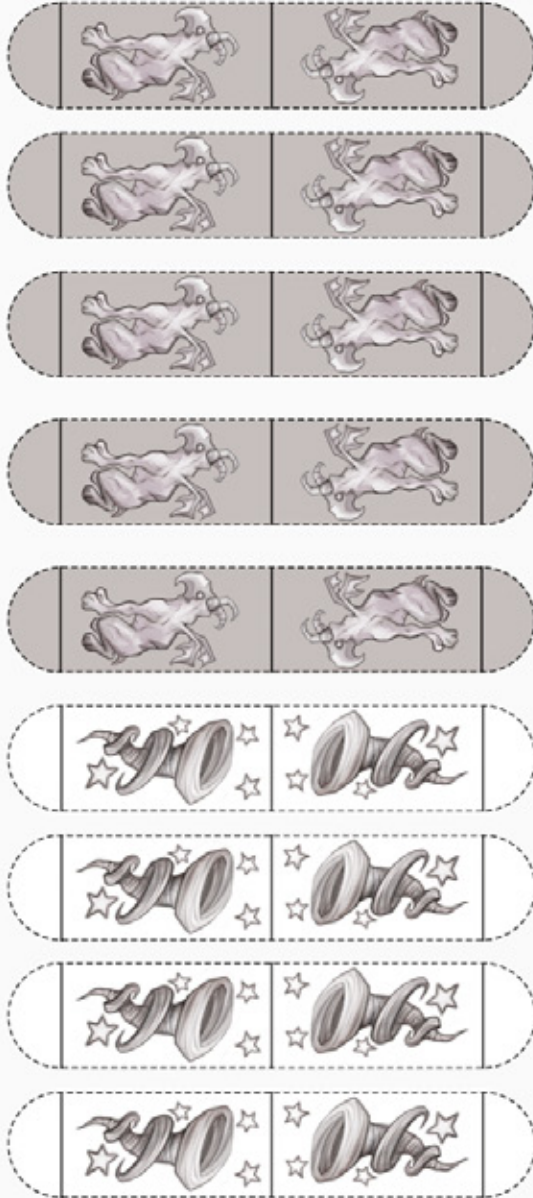
Imprimibles

1. Fichas

- a) Recorta las piezas por la línea punteada, si eres menor de edad pide ayuda de un adulto.
- b) Dobra las piezas por las líneas, de modo que la parte circular sirva como base.







Semblanza

Mi nombre es **M.Guadalupe (Nido Ruiz)**

Actualmente me desempeño como asesora de educación básica y secundaria del INEA, desde esa experiencia puedo asegurar que el juego es fundamental y no solo es una actividad ociosa, el juego puede ser una importante herramienta para fortalecer conceptos y actitudes ligadas a lo académico.

Actualmente me encuentro trabajando varios juegos de mesa enfocados en estructuras de lógica y estrategia, con la expectativa de publicarlos en futuro no lejano.

Podrás encontrar avances de mis juegos en: **@nido_ruiz** y **<https://nidoruiz-blog.tumblr.com/>**

Me gustan los juegos de mesa desde que tengo memoria, hoy hay una cantidad enorme de donde escoger, pero Mi juego favorito es “Dice Forge” ya que tiene elementos de estrategia, con un poco de azar y manipulación locomotora fina ambientada en mundo de fantasía.



Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,

Héctor Guerrero

LABORATORIO DE JUEGOS

CENTRO DE CULTURA DIGITAL

CRÉDITOS

DIRECCIÓN DEL CENTRO DE CULTURA DIGITAL

Mariana Delgado González

COORDINACIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE LA CONVOCATORIA CELD DE AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL, Y MICRO JUEGOS DE MESA

Héctor Guerrero Merchant

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN

Marlizeth Martínez Sánchez

Mariana Soe Rosete Escobedo

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE MESA

Marcos Ávila Hernández

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE ROL

Héctor Guerrero Merchant

DISEÑO EDITORIAL

María Fernanda Arnaut

Astrid Stoopén Mendoza

Kenya Flores

PLATAFORMA EDITORIAL

Mónica Nepote

Ximena Atristain

COMUNICACIÓN

Andrea Danae Ramírez Rivera

Brenda Liviere Camacho Jiménez

ADMINISTRACIÓN

Adriana Gaspar Martínez

Ivonne Higareda

Luis Alberto Garza Guzmán

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Talía Castillo

Jorge Armando Ibarra Ricalde

Alexandra Crivellaro Fierro

Alina Sidorova

Mónica García Carrasco

Carlos López Ruiz

Gonzalo Ortega Coronado

Yair Adrián Ciriaco Ramírez

Medardo Landón Maza Dueñas

María Flores Figueroa

Ximena Alejandra Rodríguez Gómez

Jacinto Quesnel Alvarez

Grace Quintanilla Cobo





CENTRO
DECULTURA
DIGITAL



LA COLMENA
Centro de Tecnologías Creativas
GRACE QUINTANILLA



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA