



# MEGALI: Y LOS MUNDOS DE FANTASÍA

---

BBAA- Animación e Ilustración

CURSO 2021- 2022  
Universidad de la Laguna

**Autora:** Lucía Alonso Expósito  
**Tutora:** Laura María Mesa Lima

# MEGALI: Y LOS MUNDOS DE FANTASÍA

---

Lucía Alonso Expósito

CURSO 2021- 2022  
Universidad de la Laguna

*Con amor, para: Araceli, Dino, Taylor y Lenon*

- Lucía

# ÍNDICE

---

1. Resumen y palabras clave.....	1
2. Introducción.....	3
3. Objetivos.....	4
4. Metodología.....	5
5. Marco Teórico.....	6
5.1 Worldbuilding.....	6
5.2 Juegos de Mesa.....	9
6. Referentes.....	13
7. Origen del proyecto.....	16
8. Propuesta creativa.....	17
7.1 Megali.....	18
9. Conclusión.....	63
10. Bibliografía y webgrafía.....	64

# 1 RESUMEN

---

*MEGALI*: y los mundos de fantasía, es un proyecto creado a partir de la motivación de establecer y ahondar en la conformación de nuevos mundos que nacen de la imaginación. El objetivo del proyecto es la creación de un juego de mesa que gira en torno a un universo imaginario llamado *MEGALI*.

En el marco teórico de esta memoria, se estudia la función del *worldbuilding* como creador de biocenosis e historias. También se analiza la función y evolución de la imaginación, en base a una serie de teorías filosóficas que estudian el origen y funcionamiento de ésta. Asimismo se realizará un pequeño recorrido en la organización y aportación que hacen los juegos de mesa a este proyecto.

La producción artística consta de la creación de una serie de cartas ilustradas, tablero, caja y libro de instrucciones del juego, siguiendo una metodología sistemática propia de un trabajo académico.

---

## PALABRAS CLAVE

imaginación, ilustración, juegos de mesa, mundos de fantasía, *worldbuilding*.

# 1 ABSTRACT

---

*MEGALI: And fantasy worlds* is a project that I have developed based on research and the motivation to create an imaginary world which is born from my creativity. My aim was to create a board game that is based on *MEGALI*, an imaginary universe.

The theoretical framework of the text studies the concept of *worldbuilding*, which can be a credit of ecosystems and stories. Moreover, I analyse the function and evolution of imagination, following the philosophical theories that are based on its origins and functioning.

I will provide with an analysis of the organisation and contributions that board games make to this project.

The artistic production consists of the design of a series of illustrated cards, board, box, and game instruction book. In order to do so, I followed a systematic methodology, characteristic trait of an academic work.

## KEYWORDS

---

board games, fantasy worlds, illustration, imagination, *worldbuilding*.

## 2 INTRODUCCIÓN

---

Este TFG perteneciente al ámbito de Animación e Ilustración de la Universidad de La Laguna, compendia y expone todo el proceso de investigación y realización de un proyecto que ha estado bajo la tutorización de la profesora Laura Mesa. *MEGALI* es el producto que nace de la creación de un mundo imaginario, con la idea de implementarlo en el futuro como un juego de mesa para ser lanzado a la venta. El proyecto surge este año después de una partida al *T.I.M.E.S Stories*, diseñado por Rozoy y Chassenet en 2015, y lanzado a la venta por la editorial francesa *Space Cowboy*. Es un proyecto motivado por la idea de crear un mundo de fantasía con su propio bioma, cierta organización política y social, además de contener una serie de personajes o criaturas que nacen de la imaginación.

A partir de todo esto, surge mi interés por el *worldbuilding* y la problemática de la imaginación, cómo somos capaces de crear con nuestra mente todo un ecosistema de ideas, formas y pensamientos.

Se podría decir, que este es el tema que aborda mi trabajo de fin de grado, y que de alguna forma consigue reflejarse en *MEGALI*, a través de una extensa labor que consistió en ilustrar y dar vida a ese universo de reinas, hechiceras, príncipes y criaturas, que hasta el momento solo habitaban en mi mente. El principal objetivo, fue la creación de estas ilustraciones basadas en un mundo propio en el que poder volcar todo el conocimiento adquirido a lo largo de la carrera. *MEGALI* y todo lo que giraba en torno a esta idea, tuvo un largo proceso de maduración, que asentó casi todas las bases del *worldbuilding* y el extenso universo de los juegos de mesa, al que cada vez se afilian más personas.

A continuación, se aborda un proyecto que nace desde una metodología sistemática, y que avanza según las etapas propias de un trabajo académico. En esta memoria se contextualiza el tema, para posteriormente profundizar en él.

# 3 OBJETIVOS

---

El objetivo principal de este proyecto, es poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, en el ámbito de animación e ilustración, con el fin de realizar todo el diseño e ilustraciones de un juego de mesa creado desde cero. Las cartas y personajes que aparecen en ellas, deben tener una estética similar a las cartas del tarot y transmitir un aura de misterio. En mi opinión, esto hará que el producto sea visualmente más atractivo, e invita al espectador a querer conocer más sobre ese mundo de fantasía y el juego que gira en torno a él. La composición debe ser clave, porque interviene en la apreciación de la obra, y hace que una pieza pueda ser llamativa o dinámica.

Debe ser jugable, es decir, las reglas deben funcionar y tener un sentido. Pues mi gran labor como creadora, es lograr un conjunto de normas que tengan coherencia y permitan disfrutar al target al que está dirigido.

Es fundamental realizar un riguroso trabajo de investigación, para poder explorar y aplicar los conceptos de *worldbuilding*, las teorías filosóficas sobre la imaginación y los mundos de fantasía, que se convertirán en la base del proyecto y dotarán de solidez y creatividad a la obra.

La organización de un calendario donde el trabajo aparece repartido en días, es para mí un punto muy significativo. Debo darle la misma importancia y peso, tanto al proyecto escrito como al plástico.

Todo esto debería dar lugar a la elaboración de un buen producto que en un futuro, después de jugar y comprobar que el reglamento y la mecánica funcionan, podría convertirse en una gran oportunidad para ser presentado a una empresa o desarrollador de juegos, y posteriormente ser lanzado a la venta.



# 4 METODOLOGÍA

---

Para el desarrollo de las partes plásticas y teóricas de este TFG, se ha seguido una metodología sistemática, que sucede más o menos las etapas propias de un trabajo académico. En primer lugar, se debían asentar las bases del tema a tratar, en este caso fueron los mundos de fantasía y el *worldbuilding* ligado a la problemática de la imaginación, para posteriormente trasladar todo esto a la parte práctica.

Tenía claro que para llevar un buen ritmo de trabajo, debía organizar un calendario en el que se repartieran por días todas las labores. Durante las primeras semanas, se definió el marco teórico a partir de una rigurosa investigación, que poco a poco me abría las puertas hacia referentes tanto literarios, como plásticos. Una vez asentadas las bases del marco teórico, se le dio mucho más peso a la parte plástica. Comencé con la creación y redacción de un libro de instrucciones para un juego de mesa, este actuaría como guía para consolidar el número de elementos, y por lo tanto, ilustraciones.

Las primeras piezas en crearse fueron las cartas, se realizaron varias pruebas y bocetos antes de llegar a una conclusión. Finalmente, el resto de elementos del juego giraron en torno a la estética de las mismas. Las ilustraciones adoptaron una apariencia de cartel, haciendo uso de tintas planas, y dándole gran importancia a la anatomía y el uso de la línea. Todos los elementos del juego fueron elaborados digitalmente en la app de *Procreate*, para más tarde, ser impresos y traer este proyecto a la vida real.

# 5 MARCO TEÓRICO

## 5.1 WORLDBUILDING

El término *worldbuilding*, consiste en el proceso de construcción de mundos imaginarios, normalmente asociados a un universo de ficción. Este es un ejercicio vital para que las historias como *El señor de los anillos*, *Harry Potter* o *el universo Marvel*, tengan coherencia en su narrativa, convirtiéndose en obras en las que el creador desarrolla un entorno imaginario, el cual posee una serie de cualidades que tienen sentido en sí mismas. Estos mundos construidos permiten las ficciones que se desarrollan en los mismos, y que después pueden tomar la forma que deseen, como una novela gráfica, un juego de *rol*, una película, etc... El objetivo del *worldbuilding* es crear el contexto o base sobre la que se sostiene esa historia, y así mismo, ayudar a que el espectador o lector pueda introducirse en él. Crear un universo implica definir cómo será geográficamente, las especies que viven en él, su cultura y su sociedad, etc...

Algunos autores como Holland, consideran que la imaginación es algo innato<sup>1</sup> al ser humano, defiende su valor evolutivo en el libro *Literature and the Brain*. Holland desglosa su posición en cinco puntos:

- Primero, se basa en la teoría de que la capacidad del ser humano para simular situaciones tiene un gran valor, tanto en la supervivencia como en la reproducción.
- Todo el mundo posee la habilidad de crear mundos imaginarios y encontrarlos interesantes.
- Los sistemas emocionales, resultan ser la respuesta a los mundos imaginarios.
- El ser humano es capaz de desarrollar un sistema cognitivo especial, que puede ayudarnos a involucrarnos en estos mundos imaginarios.
- Por último, somos capaces de diferenciar entre mundo ficticio y realidad.

<sup>1</sup> Norman N.Holland, *Literature and the brain*. (Florida: PysArt Fundation Gainesville, 2009), 3.

La imaginación es un punto importante a la hora de definir el concepto de *worldbuilding*. Hay muchas teorías filosóficas que giran en torno a esta. Álvarez presenta en su artículo, el concepto de imaginación en Kant según su función en el sistema de las facultades cognoscitivas y del ánimo, donde afirma que «la imaginación es así, respecto a las formas de la representación y las formas del pensamiento, un momento previo y necesario para las funciones lógicas del entendimiento».<sup>2</sup>

Es interesante la forma en la que el ser humano es capaz de viajar en el tiempo y el espacio, sin la necesidad de hacerlo físicamente. Utilizamos la mente como herramienta para construir nuevos escenarios e historias, ¿cuántas veces hemos imaginado o fantaseado con algo que no ha ocurrido? Es algo innato, anticiparnos a los acontecimientos nos protege de consecuencias negativas, y permite al ser humano defenderse ante las adversidades. Volviendo a parafrasear a Holland, la imaginación nos ofrece la capacidad para simular situaciones que tienen un gran valor en la supervivencia, la imaginación es exclusiva del ser humano.

En palabras de Wolf, «nuestro mundo es la puerta de acceso a esos mundos imaginarios, que posteriormente son usados para formular declaraciones basadas en la posibilidad (si estas se encuentran en un solo mundo) y en la necesidad (si son compartidas por todos)».<sup>3</sup> Coleridge, considera que la imaginación es un medio gracias al cual, el ser humano puede liberarse de la sujeción a la realidad objetiva. Esta es capaz de abrirnos nuevos espacios que trascienden los límites del conocimiento objetivo. Tal y como afirma Fonseca, «en Coleridge, como veremos, la imaginación es también la gran promotora del desarrollo de la humanidad y la especulación filosófica».<sup>4</sup>

<sup>2</sup> Wiliam Álvarez Ramírez, "Las formas de la imaginación en Kant". Praxis: revista Filosófica, no. 40 (2015), 39. <http://www.scielo.org.co/pdf/pafi/n40/n40a02.pdf>

<sup>3</sup> Mark J.P. Wolf, *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. (Nueva York: Routledge, M.J.P, 2012), 30.

<sup>4</sup> Clotilde Fonseca, " S. T. Coleridge: El papel de la imaginación en el acto creador Clotilde Fonseca", <https://docplayer.es/75058359-S-t-coleridge-el-papel-de-la-imaginacion-en-el-acto-creador-clotilde-fonseca.html>. (Consultado el 31 de mayo 2022)

Este autor considera que el mundo de la naturaleza y la imaginación están fuertemente ligados, ya que ambas son dirigidas por una dinámica similar en la que en el ser humano existe una reflexión, libertad y elección, donde convergen y existen todos los elementos y procesos de la naturaleza. Como defiende López, «Coleridge desmintió la creencia de que la imaginación era solo una función más de la memoria. La necesidad de imaginar surge de nuestro intento por imitar a Dios y su creatividad para satisfacer nuestro intelecto»<sup>5</sup>. El poeta inglés dividió la imaginación en dos categorías: la imaginación principal, es aquella que nos permite reconocer, interpretar y entender la información que nos aporta el mundo que nos rodea. Por otro lado, la imaginación secundaria, es la encargada de distorsionar los conceptos del mundo real para recrear algo nuevo con ellos.

Pensar en la problemática de la imaginación resultaría algo bastante extenso, en palabras de Lapoujade, «si procuramos connotar en primera instancia el concepto de imaginación, se va develando ante nuestros ojos una constelación de ámbitos, contextos, interrogantes e inquietudes, que abren otras tantas vetas de investigación posibles»<sup>6</sup>. Nuestra mente nos permite el acceso a un universo de creación, es algo con lo que nacemos, actúa como una vía de escape, y un arma de supervivencia, que se desarrolla inconscientemente. Por otra parte, el proceso de desarrollo de la imaginación también puede ocurrir de manera consciente. Lo que nos conduce, finalmente, a poder entender y utilizar la imaginación como posibilidad en la producción de imágenes, y con ello nuevos mundos.

---

<sup>5</sup> Alba López Morcillo, *DRAKEN WARS: los bestiarios y su aplicación en la creación de mundos. Trabajo de fin de grado*, Facultad de Belles Arts de Saint Carles, 2020-2021. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172054/Lopez%20-%20Draken%20Wars%20Los%20bestiarios%20y%20su%20aplicacion%20en%20la%20creacion%20de%20mundos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<sup>6</sup> María Noel Lapoujade, *Filosofía de la imaginación* (Ciudad de México, Siglo XXI editores, 1988), 9.

## 5.1 JUEGOS DE MESA

Los juegos de mesa siempre han sido de alguna manera, una vía de escape del mundo real. Normalmente la definición que se les otorga, consiste en la clasificación de juegos que constan de un tablero, fichas o cartas, los cuales exigen que estos se organicen sobre una superficie plana o mesa.

Está claro, como veremos a continuación, que los juegos de mesa siempre han acompañado a la humanidad y poco a poco han ido evolucionando, perfeccionándose y creando nuevas versiones a lo largo de muchas generaciones.

Como se mencionó anteriormente, el juego se ha practicado desde hace mucho tiempo atrás, tanto que se podría considerar un bien cultural. Uno de los juegos más antiguos que se han conocido, es el llamado *Senet*. Los expertos creen que se trata del primer juego de mesa de la historia. Este se origina en el antiguo Egipto, entre los años 3.000 y 2.000 a.c. El *Ur*, junto con el *Oware* y el juego del *Senet*, son considerados los juegos de mesa más antiguos del mundo. Pero es de este último del que más datos se conservan.

Era un juego muy popular en Egipto, se sabe que en algunas de las tumbas de individuos de la clase baja, se han encontrado partes del juego. La clase baja jugaba dibujando en la arena las celdas del tablero, y para las fichas utilizaba piedras o algunas piezas de cerámica que estos hacían. La fabricación de este juego respondía a un proceso artesanal y creativo, ya que se han encontrado tableros y fichas fabricados con diferentes materiales, dependiendo del estatus social del fabricante.

La importancia del *Senet* fue bastante notable. Lo más curioso es que no se conservan las reglas del juego original, ya que probablemente, era tan popular que estas se transmitían de forma oral, o no era necesario redactarlas, porque todo el mundo aprendía a jugar desde una edad temprana.

Pero según Palomar, «los arqueólogos B. Pusch, Kendall, G. Jequier y Bro, han conseguido reconstruir varias versiones del *Senet* que pudieron convivir entre sí, como ocurre en nuestros días con las variantes de los juegos que conocemos».<sup>7</sup>

Existe una gran variedad de juegos de mesa, pero su clasificación es motivo de debate continuo entre los más veteranos. La siguiente lista está basada en la clasificación de juegos de mesa, que realiza el experto de la Fuente en su blog *Misut Meeple*:<sup>8</sup>

- *Eurogames*: son aquellos en los que su factor más importante es la mecánica. En este tipo de juegos es común que no se elimine a ningún jugador durante la partida. Destacan por la ausencia del azar, o de lo contrario afectará por igual a todos los jugadores, tampoco existen los enfrentamientos directos. Por otro lado, habrá disputas entre los jugadores. Algunos ejemplos pueden ser *Pasajeros al tren*, de Moon, producido por *Days of wonder* en California entre los años 2004 y 2018, o *Colonos de Catán*, de Teuber, que pertenece a la editorial *Kosmos Verlag* y nace en Alemania durante el año 2005.

- *Ameritrash*: surge de la conjunción de las palabras *American Trash* (basura americana). Estos comenzaron siendo usados de forma despectiva para referirse a los juegos americanos, en contraposición de los europeos. Se caracterizan por tener una temática bastante desarrollada. En este tipo de juegos, el azar juega un papel importante, este se decide mediante dados o cartas. Los jugadores pueden ser eliminados, y sus reglas resultan complejas y detalladas. Un juego que podría clasificarse dentro de este tipo, es el *Twilight Imperium*, producido por *Fantasy Flight Games*, diseñado por Petersen y lanzado en 1998.

- *Híbridos*: son una mezcla entre los *Eurogames* y los *Ameritrash*. Los jugadores deben enfrentarse entre sí, existe al azar y la ambientación en películas, novelas, series... Un ejemplo sería *Eclipse*, de Touko es un juego de ambientación espacial producido por la editorial finlandesa *Lautapelit*, y que tuvo una edición española por *Asmodee Ibérica* en 2012.

<sup>7</sup> Germán Palomar Millán, *Los juegos de mesa: creación y producción*. Trabajo de fin de máster, Universidad de Granada, 2012. [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German\\_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y) (Consultado el 31 de mayo 2022).

<sup>8</sup> Iván de la Fuente Misut, “Tipos de juegos de mesa”, *Misut Meeple*, <https://www.google.com/url?q=https://misutmeeple.com/2013/01/tipos-de-juegos-de-mesa/&sa=D&source=docs&ust=1656193543990233&usg=AOvVaw3v1xybwU4wSzykqyk46QbN>. (Consultado el 31 de mayo 2022).

- *Abstractos*: son juegos que no disponen de un tema, o que «los componentes y las mecánicas utilizadas no pretenden representar el comportamiento o las características de elementos identificables en el mundo real (al menos no de forma clara)»<sup>9</sup>. Establecen un marco normativo en el que los jugadores compiten de forma muy directa, como en el ajedrez.

- *Wargames*: el jugador se introduce en un conflicto bélico que puede ser histórico o ficticio. Consiste en que los usuarios tomen el control de diferentes bandos y se enfrenten entre sí. Su objetivo es la destrucción completa del rival. Dentro de este tipo de juegos hay otros que se desglosan en estratégicos, tácticos, operacionales, logísticos... Un ejemplo sería *Memoir '44*, de Borg, producido a través de *Edge Entertainment* en 2018.

Los juegos de mesa presentan grandes beneficios que para las personas que juegan a ellos, ya ayudan en el desarrollo cognitivo y de la educación, no solo a los niños, sino también a los más mayores, así como las capacidades motoras, mentales y sensoriales. Estos requieren una fuerte concentración, ya que muchos de ellos plantean resolver problemas, elaborar estrategias o tomar algunas decisiones. Además de desarrollar en gran medida nuestra imaginación, tal y como tratamos en el punto anterior.

Jugar también puede ser una manera de romper el hielo, puede ayudarnos a socializar más allá de una pantalla, y en algunos casos, reforzar los vínculos afectivos, así como el *Senet* hacía iguales a las personas de clase baja y de clase alta . En los tiempos que corren, esto es algo importante, la pandemia ha cambiado nuestra manera de socializar, nos ha limitado a comunicarnos mediante un dispositivo móvil, o con un considerable distanciamiento físico. Díaz afirma que, «muchos países han normalizado el término distanciamiento social, el cual aboga por mantener una desconexión de nuestros seres queridos. No obstante, según la OMS, se han hecho intentos para utilizar más bien el término distanciamiento físico, pues al utilizar la palabra social, estamos encerrando cualquier tipo de sociabilidad que puedan tener las personas»<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> *Ibíd.*

<sup>10</sup> Eileen Díaz, “ISEP, Instituto superior de estudios psicológicos”, ISEP. <https://www.isep.es/actualidad-psicologia-clinica/efecto-socializacion-limitada-pandemia/>. (Consultado el 13 de junio 2022)

El ser humano es un ser social, es casi imposible impedir que este posea habilidades sociales o la necesidad de tener relaciones interpersonales. Por este motivo, los juegos de mesa se plantean en este trabajo como una herramienta importante, como una terapia para socializar tanto en tiempos de pandemia como en la actualidad, ya que poco a poco estamos volviendo a la normalidad, y el COVID-19 no limita nuestras vidas como lo hacía anteriormente. Cualquier juego que exija contar más de un jugador podría servir para este fin.



# 6 REFERENTES

---

## REFERENTES LITERARIOS

A continuación, se expondrán los referentes literarios y plásticos más relevantes en los que se basa todo este proyecto.

En primer lugar me gustaría posicionar a Wolf, él es un profesor en el departamento de Comunicación de la Universidad de Concordia, Wisconsin. Es un profesional de la producción cinematográfica y los estudios críticos de la escuela de cine, en la Universidad del Sur de California. Me apoyé mucho en su libro *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. (Nueva York: Routledge, M.J.P, 2012), para redactar la mayor parte del marco teórico. En este libro, el autor realiza el estudio de los mundos imaginarios, donde teoriza la construcción del mundo a través de los medios como la literatura, los cómics, cine, juegos de mesa, y más.

López, con su trabajo de fin de grado, *DRAKEN WARS: los bestiarios y su aplicación en la creación de mundos* (Facultad de Belles Arts de Saint Carles, 2020-2021), resultó ser una gran inspiración a la hora de redactar y estructurar esta memoria. Muchos de los autores a los que cito, pude encontrarlos en su bibliografía.

Fonseca, es una licenciada en literatura costarricense. En su escrito *S. T. Coleridge: El papel de la imaginación en el acto creador* (Revista de Filosofía, Universidad de Costa Rica, 1992), habla de Coleridge como un genio poético que se encuentra en constante reflexión sobre el mundo de la imaginación y el acto creador. En su estudio también aborda cómo el poeta inglés concibe el poder de la imaginación, en la génesis creadora. Por lo que, a pesar de no haber leído directamente a Coleridge, resulta crucial nombrarlo como referente, ya que la obra de Fonseca gira en torno a su reflexión sobre los mundos imaginarios.

De la Fuente, crea la lista en la que me baso para clasificar los tipos de juegos de mesa que existen, ya que en teoría no hay una clasificación oficial, y este tema es motivo de debate continuo entre los más expertos. *Misut Meeple* es un blog sobre juegos de mesa que se crea con el objetivo de dar un punto de vista personal, sobre un pasatiempo que cada día gana más afiliados.

# 6 REFERENTES

---

## REFERENTES LITERARIOS

Lapoujade, es una doctora en el departamento de Filosofía por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM y por la Universidad de París (Summa Cum Laude). Realizó un Posgrado en Filosofía Alemana Clásica en la Universidad de Heidelberg y un Posdoctorado en Filosofía Francesa Contemporánea en la Universidad de París. Lapoujade realizó una investigación en su libro *Filosofía de la Imaginación*, que se centra en torno a la fuerza de la imaginación con el propósito de alcanzar una aproximación desde diferentes perspectivas, relacionadas con el poder humano de imaginar.

## REFERENTES PLÁSTICOS

En cuanto a referentes plásticos, Moon con su juego *¡Aventureros al tren!* (*Days of wonder*, California, 2004-2018) , es un autor de juegos de mesa, nacido en Inglaterra. Es muy conocido por ser uno de los principales diseñadores de juegos de mesa llamados *Eurogames*. Tal y como afirma Calzada, «*¡Aventureros al tren!* es un juego de estrategia para 2 a 5 jugadores en el que tendremos que conseguir puntos de victoria conectando ciudades con líneas de tren y cumpliendo los objetivos marcados por los tickets que recopilemos a lo largo de la partida»<sup>11</sup>.



Fig. 1

*Catán* (*Kosmos Verlag*, Alemania, 2005) de Teuber, el diseñador de juegos de mesa alemán, resulta ser otro de mis grandes referentes. Según Wikipedia, «*Teuber* ha ganado cuatro veces el premio *Spiel des Jahres*, por los juegos *Los Colonos de Catán*, *Barbarroja*, *Drunter und Drüber* y *Adel Verpflichtet*»<sup>12</sup>.

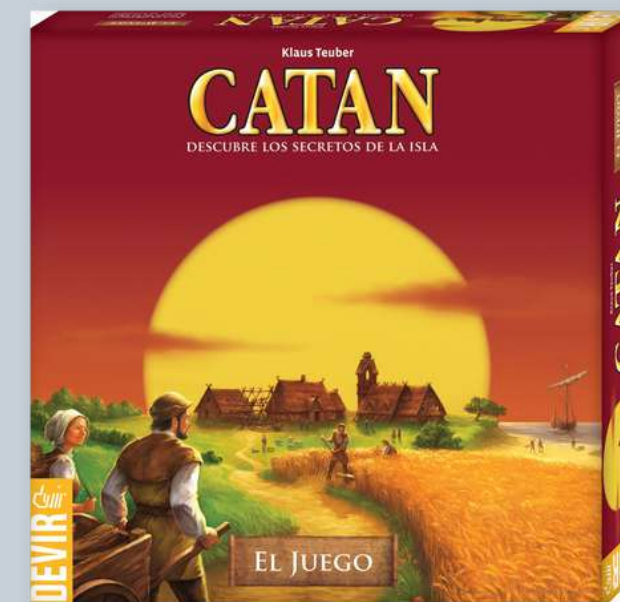


Fig. 2

<sup>11</sup> Sergi Calzada, “Micro-Reseña ¡Aventureros al tren!”, The Curiosity Shop. <https://www.thecuriosityshop.es/blogs/the-curiosity-blog/micro-resena-aventureros-al-tren#:~:text=Aventureros%20al%20Tren%20es%20un,lo%20largo%20de%20la%20partida>. (Consultado el 26 de junio de 2022).

<sup>12</sup> Autor desconocido, “Klaus Teuber”, Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Klaus\\_Teuber](https://es.wikipedia.org/wiki/Klaus_Teuber). (Consultado el 26 de junio de 2022).

Fig. 1 *¡Viajeros al tren!*, Alan R. Moon, 2018. Extraído de <https://juegosdelamesaredonda.com/141-aventureros-al-tren-0824968717110.html>

Fig 2. *Catán*, Klaus Teuber, 2005. Extraído de <https://www.jugamos.es/juegos-actuales-o-modernos/2-los-colonos-de-catan-8436017220100.html>

## REFERENTES PLÁSTICOS

Artistas franceses del siglo XIX como Lautrec, Bonnard y Denis, que dedicaron parte de su obra a la realización de carteles y publicidad. Pues según afirma la revista La Vanguardia, «el arte llegó a las calles de París y el éxito fue rotundo. Los críticos no dudaron en considerar a aquel nuevo medio como una más de las expresiones artísticas. Ciertamente se trataba de producciones en serie y, a veces, con fecha de caducidad en el caso de anunciar un evento, pero contenían más creatividad e ingenio que muchos de los cuadros colgados en las exposiciones oficiales». Estos carteles se caracterizan por tener figuras enormemente expresivas, trazadas con un mínimo de líneas y tintas planas, al igual que todas las ilustraciones que aparecen en el juego.

Fue gracias a todos estos referentes plásticos y literarios que se pudo llevar a cabo este ambicioso proyecto. Todos ellos aportaron algo al juego de mesa *MEGALI*, y a su temática, han sido un gran recurso de información para la elaboración de este TFG, y una parte fundamental que asegura que la información presentada es verídica y a su vez rigurosa.



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

<sup>13</sup> Autor desconocido, “Los carteles de Toulouse-Lautrec”, La Vanguardia, <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20190717/47312043805/los-carteles-de-toulouse-lautrec.html>. (Consultado el 26 de junio de 2022).

Fig. 3 Póster La Gouloue, Toulouse Latrec, 1885. Extraído de <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20190717/47312043805/los-carteles-de-toulouse-lautrec.html#foto-3>

Fig. 4 Champagne Póster. Pierre Bonnard, 1891. Extraído de [https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:3CxG\\_4VjxcYJ:https://www.junique.es/pierre-bonnard-france-champagne-premium-poster-portrait-4769654.html+%&cd=11&hl=es&ct=clnk&gl=es](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:3CxG_4VjxcYJ:https://www.junique.es/pierre-bonnard-france-champagne-premium-poster-portrait-4769654.html+%&cd=11&hl=es&ct=clnk&gl=es)

Fig. 5 *La Depeche de Toulouse*, Maurice Denis, 1870. Extraído de [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Ma%C3%A9tres\\_de\\_1%27affiche\\_V\\_3\\_-\\_PI\\_140\\_-\\_Maurice\\_Denis.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Ma%C3%A9tres_de_1%27affiche_V_3_-_PI_140_-_Maurice_Denis.jpg)

Fig 6. *Paris Cancan. Moulin Rouge*, Toulouse Latrec, 1890. Extraído de [https://elpais.com/elpais/2018/02/07/album/1518003778\\_619971.html#foto\\_gal\\_3](https://elpais.com/elpais/2018/02/07/album/1518003778_619971.html#foto_gal_3)

# 7 ORIGEN DEL PROYECTO

---

El planteamiento original de este proyecto, surgió a raíz de mi reciente amor por los juegos de mesa, tras una partida de *T.I.M.E.S Stories* diseñado por Rozoy y Chassenet en 2015, y lanzado a la venta por la editorial francesa *Space Cowboy*, un juego de *rol* en el que los jugadores pueden tomar sus propias decisiones y desempeñar un determinado papel o personalidad. Este se puede contextualizar en un mundo de fantasía bastante futurista, con la posibilidad de realizar viajes en el tiempo y convertirte en un agente temporal, los jugadores son enviados a los cuerpos de seres de diferentes mundos o realidades para completar una lista de misiones. De hecho, al principio *MEGALI* iba a ser un juego de rol que seguiría la misma temática. También surgió la posibilidad de hacer una extensión de *T.I.M.E.S Stories*, pero esta idea fue desechada, pues finalmente pude leer e informarme sobre el *worldbuilding*, lo que despertó mi interés por el proceso de creación de mundos, combinado con el deseo de diseñar nuevos personajes e historias que giran en torno a ellos. La idea de inventar un mundo desde cero, con su propio ecosistema, leyes, criaturas y dioses, resultaba muy atractiva.

También estuve muy influenciada por otros juegos como: *¡Viajeros al tren!* (*Days of wonder*, California, 2004-2018) diseñado por Moon, *Cantán* (*Kosmos Verlag*, Alemania, 2005) de Teuber, o *Virus* (*Tranjis Games S.L*, 2016) de C. López. A medida que iba investigando sobre estos *Eurogames*, me di cuenta de que muchas de sus dinámicas, recordaban un poco a todo el proceso que hay que seguir para coleccionar *photocards* de *k-pop*.

Este punto es destacable, pues esta mecánica inspiró gran parte de las reglas de *MEGALI*. Las *photocards* nacen como una estrategia de marketing, entre los años 2001 y 2011 en Corea del Sur. Surge la idea de incluir un pequeño cartón con la foto del grupo de música o solista en los álbumes. La estética y forma de las *photocards* pueden recordar mucho a las cartas de un juego o a los cromos. Estas imágenes son distribuidas al azar dentro de los álbumes, provocando en los fans o compradores la necesidad de coleccionar. Los coleccionistas comienzan a crear *wish lists* (lista de deseos), y nacen negocios o usuarios que se dedican únicamente a la venta de las mismas. Los fans intercambian o venden sus *photocards*, y se crean los llamados *GO*, que es la abreviación de *group order* en inglés, para ayudar a los coleccionistas a conseguir completar sus *wish list*, algo así como los juegos de gestión de recursos.

Los juegos de mesa fueron la razón por la que comencé este proyecto, no solo por lo divertido que puede resultar participar en ellos, sino porque también pueden actuar como un lienzo en blanco del que surgen historias. Puede convertirse en un recipiente donde verter ideas y transformarlas en una dinámica, siguiendo el proceso de *worldbuilding*. Todos los puntos anteriores resultaron muy importantes a la hora de elaborar la parte creativa, en especial las reglas, a las cuales intenté introducir el sistema de la compra-venta de *photocards*, que convenientemente terminó comparándose con la mecánica propia de un *Eurogame*.

# 8 PROPUESTA CREATIVA

La propuesta creativa para este proyecto, consiste en la elaboración de un juego de mesa, basado en los mundos de fantasía y el *worldbuilding*. La gran labor inicial que se debía llevar a cabo, era conseguir un conjunto de reglas que tuvieran sentido, ya que realmente el objetivo principal fue el diseño y realización de las ilustraciones. Este proyecto debe hacer disfrutar a un target enfocado en jugadores a partir de ocho años, además, el juego debía disponer de una duración de entre treinta y sesenta minutos.

En cuanto a la mecánica, era importante que esta se adaptara al tipo de juego de mesa que se deseaba desarrollar, en este caso, *MEGALI* puede clasificarse dentro de la categoría de *Eurogames*, ya que se caracteriza principalmente por ser un juego de estilo europeo, donde su mecánica es el factor más determinante, pues a pesar de estar ambientado en un mundo de fantasía; del cual hablaremos más adelante, no afectará a la jugabilidad. Por ejemplo, un *Eurogame* podría estar basado en la gestión de una granja, y el juego en esencia seguiría siendo el mismo. No se eliminará a ningún jugador durante la partida, y el azar afectará a todos ellos por igual, dando paso a que se creen pequeñas disputas y enfrentamientos, que lo harán más dinámico y divertido.

Todo esto, acompaña al verdadero objetivo de este TFG, la elaboración de una serie de ilustraciones incluidas en la caja, cartas y libro de instrucciones, que actúan como base de la creación de *MEGALI*, aportándole una serie de características y estética únicas, ya que el hecho de que el juego tenga unos componentes de calidad sumado a una temática atractiva, hace que la balanza dentro del mercado se decante a su favor.

Resulta importante dar vida a un producto cuyo sistema de juego sea grato, y además estéticamente atrayente. La ilustración tiene un gran peso en este proceso creativo, es un mecanismo que ayuda al usuario a entrar en la temática de los mundos de fantasía, y a introducirse por un momento en el escenario ficticio, que se despliega ante los ojos del jugador cuando abre *MEGALI* por primera vez.

# PROPUESTA CREATIVA

## MEGALI

*MEGALI* es el mundo de fantasía que ambienta este juego de mesa, es importante hablar de él para comprender el porqué de todas las ilustraciones que aparecen en los elementos del mismo. Este universo ficticio fue creado desde cero, siguiendo las pautas del *worldbuilding*, para la construcción de mundos imaginarios. El *worldbuilding* ayudó a sentar las bases del contexto sobre el que se sostiene este juego, así mismo, resulta de gran ayuda para que el espectador o lector pueda introducirse en *MEGALI*, definiendo cómo será geográficamente, las especies que viven en él, su cultura y su sociedad, etc...

*MEGALI* es un planeta bastante alejado de la tierra. Se formó hace aproximadamente 2.500 millones de años y la vida surgió unos mil millones de años después. Su forma es redonda, y a pesar de su pequeño tamaño, *MEGALI* puede retener una importante capa de gases, que hace que su su atmósfera disperse luz lunar y absorba calor.

Está formado por un enorme océano llamado *Kyma* y cuatro continentes: *Belenus*, *Ural*, *Aria* y *Jaspe*.

- *Belenus*: cuenta con un clima tropical, sus temperaturas son cálidas, mayores a los 19°C, y se mantienen de manera moderada durante todo el año. Esto es beneficioso para el tema de la vegetación marina, y para el desarrollo de los insectos acuáticos. Es un continente caliente y húmedo, ya que se localiza en los trópicos, muy cerca de la línea del ecuador.
- *Ural*: tiene un clima oceánico, lo que quiere decir, que sus temperaturas son suaves. En *Ural* nunca llueve, a causa de que este se encuentra debajo del océano. Los inviernos en *Ural* son helados, y los veranos frescos. Se da entre los paralelos 40° y 60° latitud norte y sur.

# PROPUESTA CREATIVA

## MEGALI

- *Aria*: el clima en este continente es polar, muy frío, puesto que la temperatura media anual no supera los 10°C, característico de las zonas de gran altura con grandes cumbres montañosas. Cuenta con escasa vegetación, y se encuentra muy cerca del círculo polar. En *Aria* predominan los fuertes vientos y nevadas.
- *Jaspe*: la principal característica de los climas secos, como ocurre en *Jaspe*, es que sus precipitaciones anuales son muy escasas o inexistentes. Dado que el aire está muy seco, existen muy pocas nubes en este continente, y la acción del sol es muy intensa. Sus veranos son muy calurosos, y como se mencionó anteriormente, raramente llueve. Por otro lado, durante la época de invierno las temperaturas pueden ser algo más cálidas, pero sus noches siempre son frías.

La organización política que existe en *MEGALI*, se basa en una monarquía en la que las reinas bautizadas con los mismos nombres que sus respectivos continentes, son las encargadas de la identidad nacional de cada región. Ellas son las que ejercen el poder de ser cabeza de estado, y se integran en la forma de gobierno con poderes ejecutivos bastante considerables, pero en algunos casos restringidos, ya que se habla de una monarquía constitucional, en la que el poder legislativo lo ejerce una asamblea o parlamento. La Constitución de 1891, estableció en todo el mundo una monarquía constitucional, en la que la autoridad real quedó supeditada a la de la ley.

Los habitantes de este planeta, autodenominados *anthrópinos*, son monoteístas, creen en la existencia de una deidad o ente supremo. La existencia de la Diosa *Dea* que creó su mundo, es omnipotente, omnipresente y omnisciente. *Dea* es la única creadora de todas las cosas, y es la responsable del mantenimiento de *MEGALI*, es para los *anthrópinos*, su guía moral y espiritual, es su creadora, y para ellos está por encima de todas las criaturas. Por esta razón, existen entre ellos ciertos códigos de conducta y diversas formas de venerar a *Dea*, pues ella es la Diosa madre.

La sociedad en *MEGALI* es una sociedad feudal, lo que quiere decir que se trata de una sociedad estamental. Esta presenta tres estamentos: nobleza (reinas y príncipes), hechiceras y el pueblo. Se puede decir que se trata de un sistema social jerárquico. Estas categorías se adquieren exclusivamente por nacimiento.



# PROPUESTA CREATIVA

## MEGALI

- Nobleza: está conformada por las reinas, que dominan cada continente, y sus hermanos, los príncipes. Ellos son los dueños de las tierras, están exentos de pagar impuestos y cuentan con siervos a su total disposición. Por lo general, viven en grandes castillos. y son dueños de todas las criaturas del reino.
- Hechiceras: exclusivamente femeninas, se dedican a practicar tanto la magia blanca como la negra, muchas veces en beneficio propio, y otras tantas para servir a la nobleza.
- Pueblo: lo conforman el resto de habitantes de *MEGALI*, estos viven en paz, se dedican a trabajar y cultivar pequeñas porciones de tierra que les pertenecen, comerciar entre ellos, y deben pagar impuestos.

En cuanto a su biodiversidad, puede ser muy variable, y no muy diferente a la que ya existe en la Tierra. Es hogar de más de un millón de especies de plantas y animales.

En *MEGALI* existen más de 2.000 especies de flora. Su vegetación es muy diversa, incluye grandes poblaciones de arbustos o eucaliptos. Se podría decir que la vegetación predominante es la perenne.

En *Belenus*, caracterizada por elevadas temperaturas, una gran parte de esta zona es población de árboles caducifolios.

En *Aria*, se encuentran bosques esclerófilos, bosques lluviosos y vegetación alpina. Por la algunas zonas, a menudo se encuentran largas agrupaciones de pinos.

*Jaspe*, se caracteriza por poseer una sabana de arbustos semiáridos y estepas, también existen zonas que carecen de vegetación.

Por último, en *Ural* se encuentra un amplio ecosistema de algas marinas, además de diversas especies vegetales, entre ellas los llamados pastos marinos. Las únicas plantas con flores que existen en *Ural*, son los manglares.

# PROPUESTA CREATIVA

## MEGALI

Las especies de animales que habitaban en *MEGALI*, a pesar de tener características muy similares a las que se encuentran en la Tierra, como mencioné anteriormente, en este planeta siguieron un desarrollo un poco diferente. Los animales más representativos que habitan en él son:

- El *tigre de tres ojos*, en *Belenus*.
- La *lechuza*, con propiedades mágicas que habita en *Aria*. Es muy común que las hechiceras de este continente tengan una como mascota.
- El *escorpión rojo*, en *Jaspe*.
- La *serpiente marina*, en *Ural*.

Sin embargo, existe una lista mucho más larga con ejemplos como los *wombats*, marsupiales de pequeño tamaño con una gran semejanza al canguro, que habitan *Belenus*. Entre los animales más peligrosos de *MEGALI*, encontramos nuevamente a la *serpiente de agua*, un tipo de reptil nativo de *Ural*, es de las serpientes más venenosas que existen en el planeta. Dentro de este catálogo también se encuentran: el *tigre de tres ojos*, catalogado como el animal más mortal de *Belenus*, y el *chacal rojo*, que habita en *Jaspe*.

Todas estas especies de flora y fauna de *MEGALI* conviven en armonía y equilibrio con los *anthrópinos*.

# OBRA FINAL

---

PROPUESTA CREATIVA



Fig. 7

# CARTAS

THE STONE

Fig 7. *The Stone I*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



# CARTAS

## THE STONE

Fig 8. *The Stone II*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



Fig. 9

# CARTAS

---

THE STONE

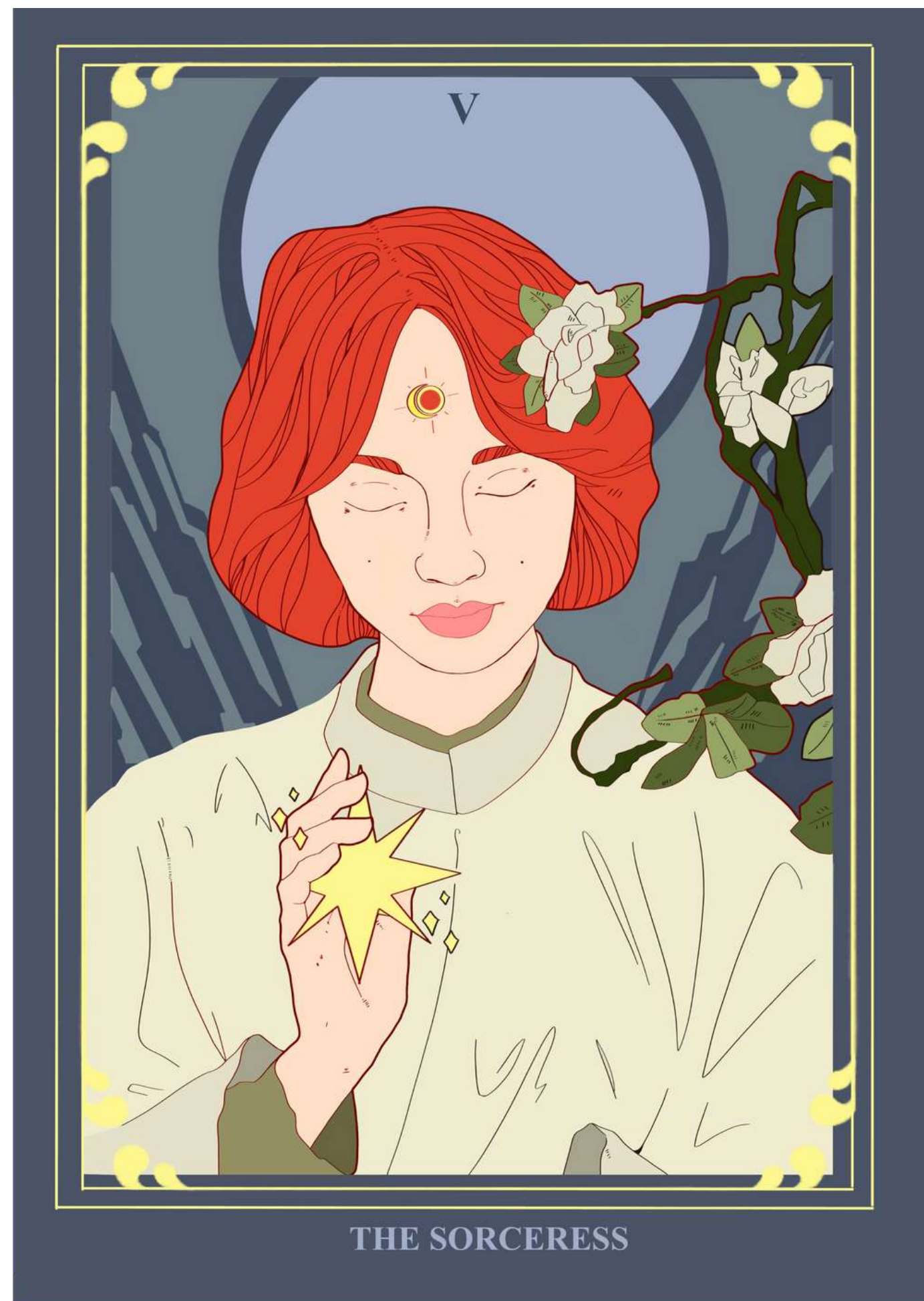
Fig 9. *The Stone III*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



# CARTAS

## THE STONE

Fig 10. *The Stone IV*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022

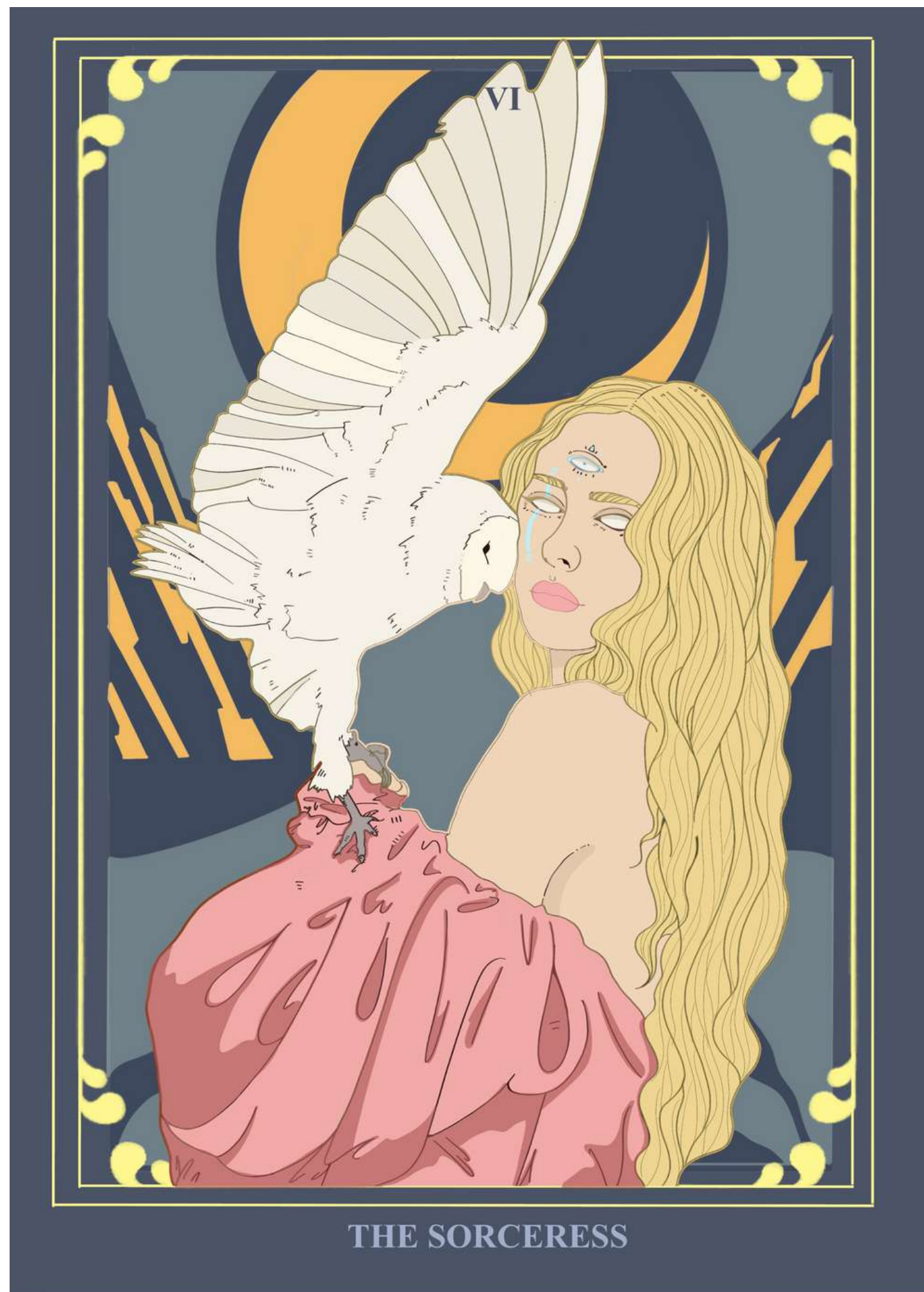


# CARTAS

## THE SORCERESS

Fig 11. *The Sorceress V*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022





# CARTAS

## THE SORCERESS

Fig 12. *The Sorceress VI*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



Fig. 13

# CARTAS

## THE SORCERESS

Fig 13. *The Sorceress VII*,  
Ilustración digital, Lucía Alonso  
Expósito, 2022



# CARTAS

## THE SORCERESS

Fig 14. *The Sorceress VII*,  
Ilustración digital, Lucía Alonso  
Expósito, 2022



# CARTAS

THE CREATURE

Fig 15. *The Owl IX*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022

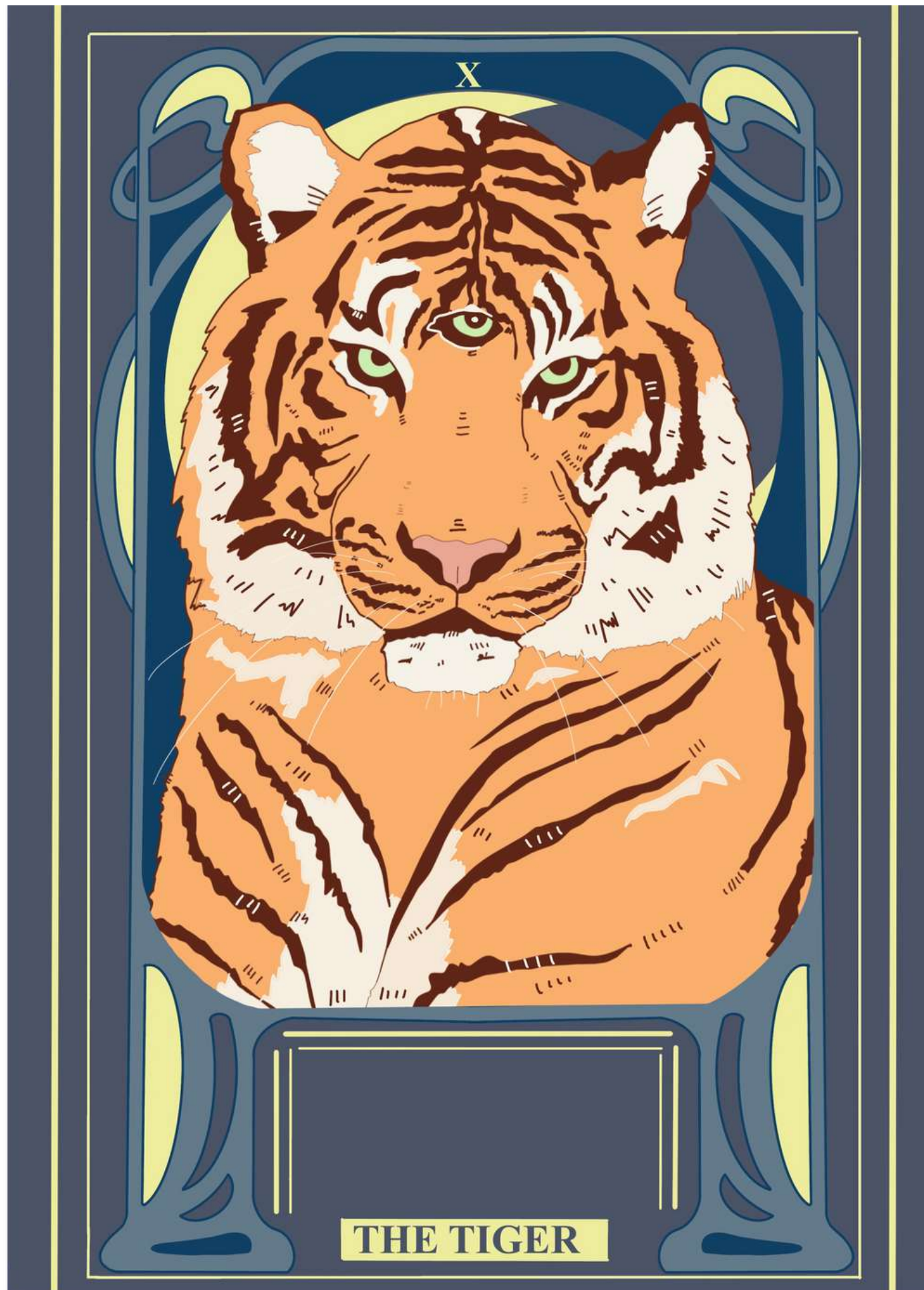


Fig. 16

# CARTAS

THE CREATURE

Fig 16. *The Tiger X*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



Fig. 17

# CARTAS

THE CREATURE

Fig 17. *The Scorpion XI*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



Fig. 18

# CARTAS

THE CREATURE

Fig 18. *The Snake XII*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



Fig. 19

# CARTAS

THE PRINCE

Fig 19. *The Prince XIII*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



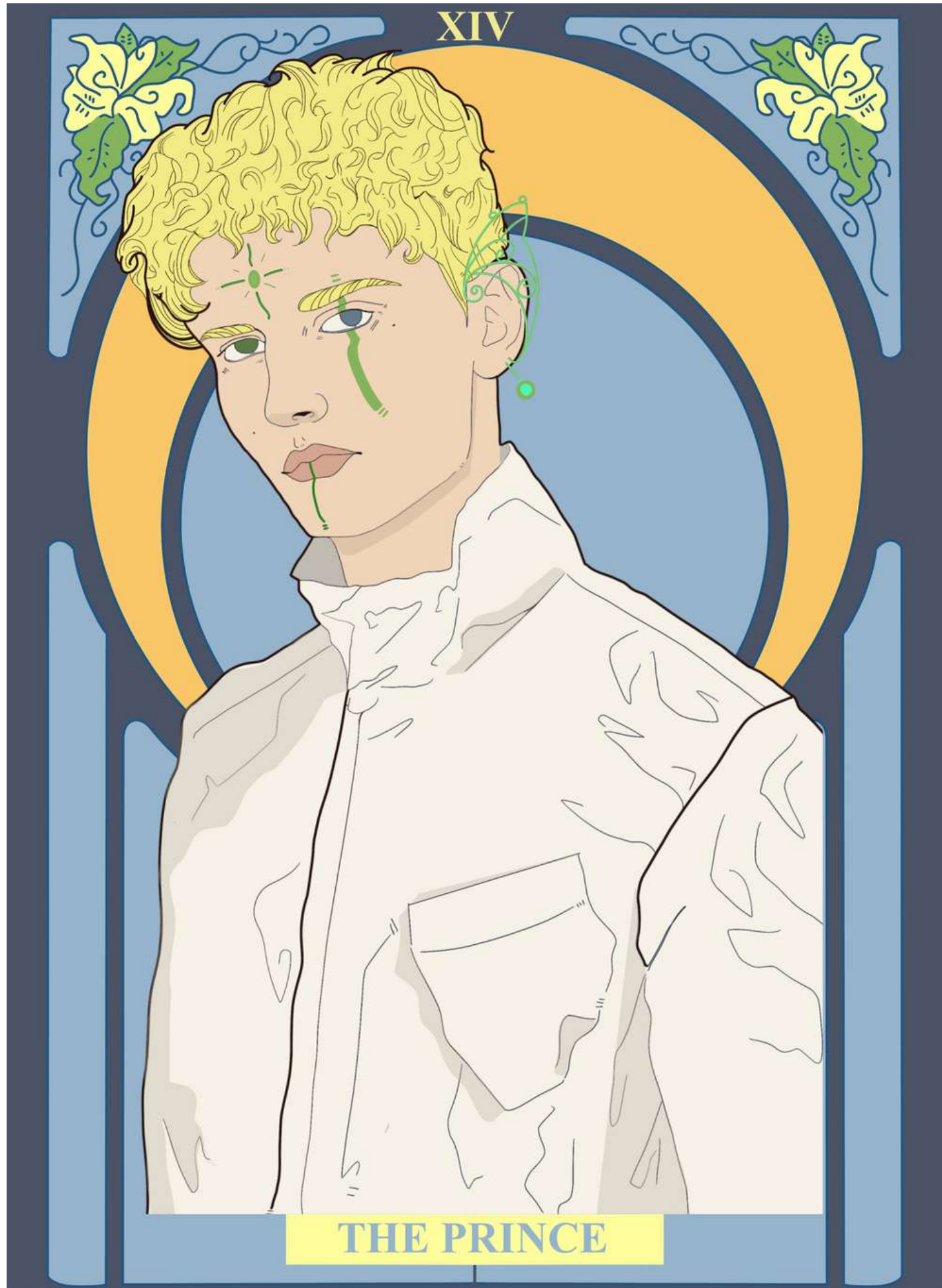


Fig. 20

# CARTAS

THE PRINCE

Fig 20. *The Prince XIV*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022

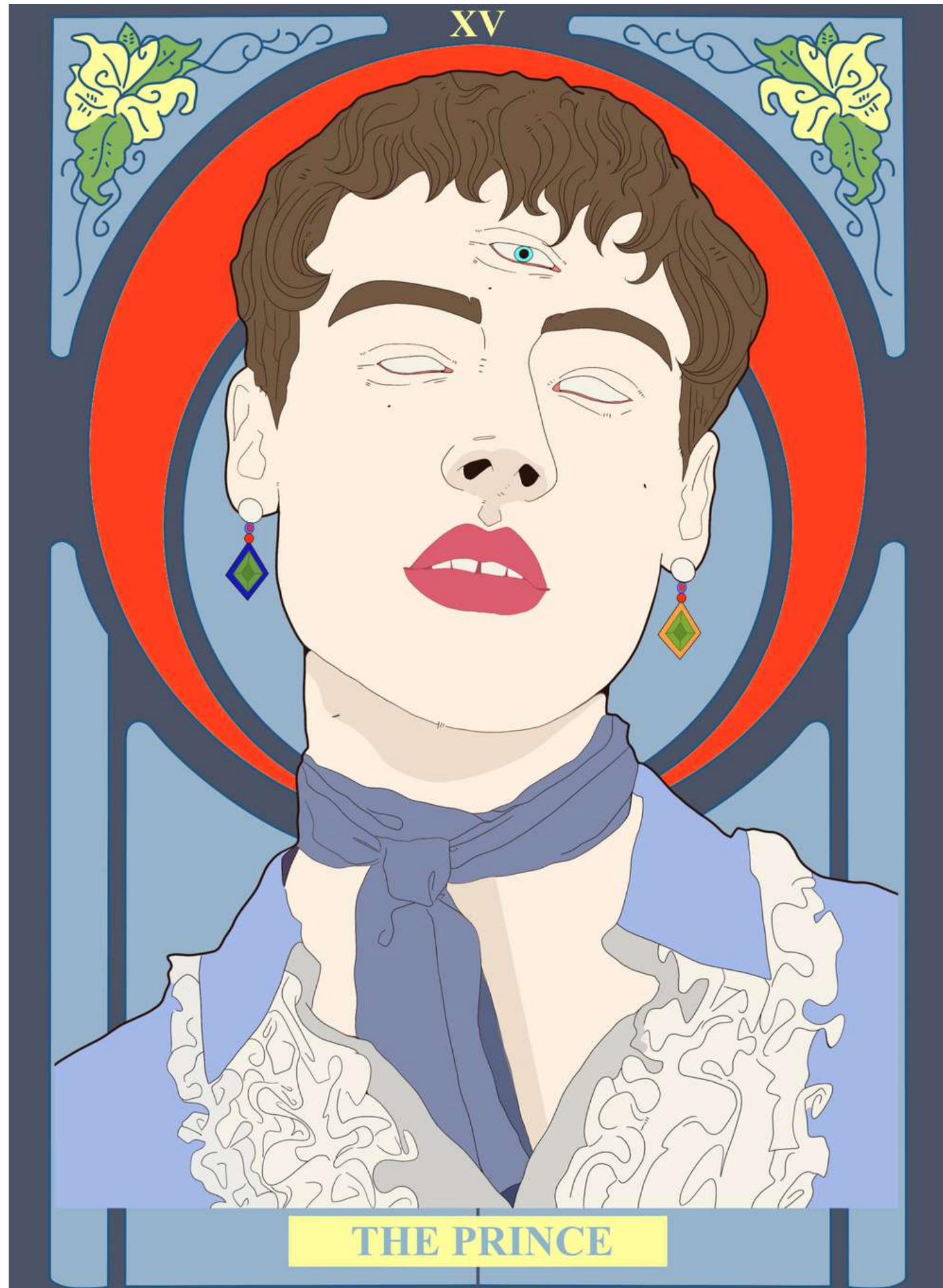


Fig. 21

# CARTAS

THE PRINCE

Fig 21. *The Prince XV*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



# CARTAS

THE PRINCE

Fig 22. *The Prince XVI*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



Fig. 23

# CARTAS

DE DESARROLLO

Fig 23. *Roba un Equipo*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022

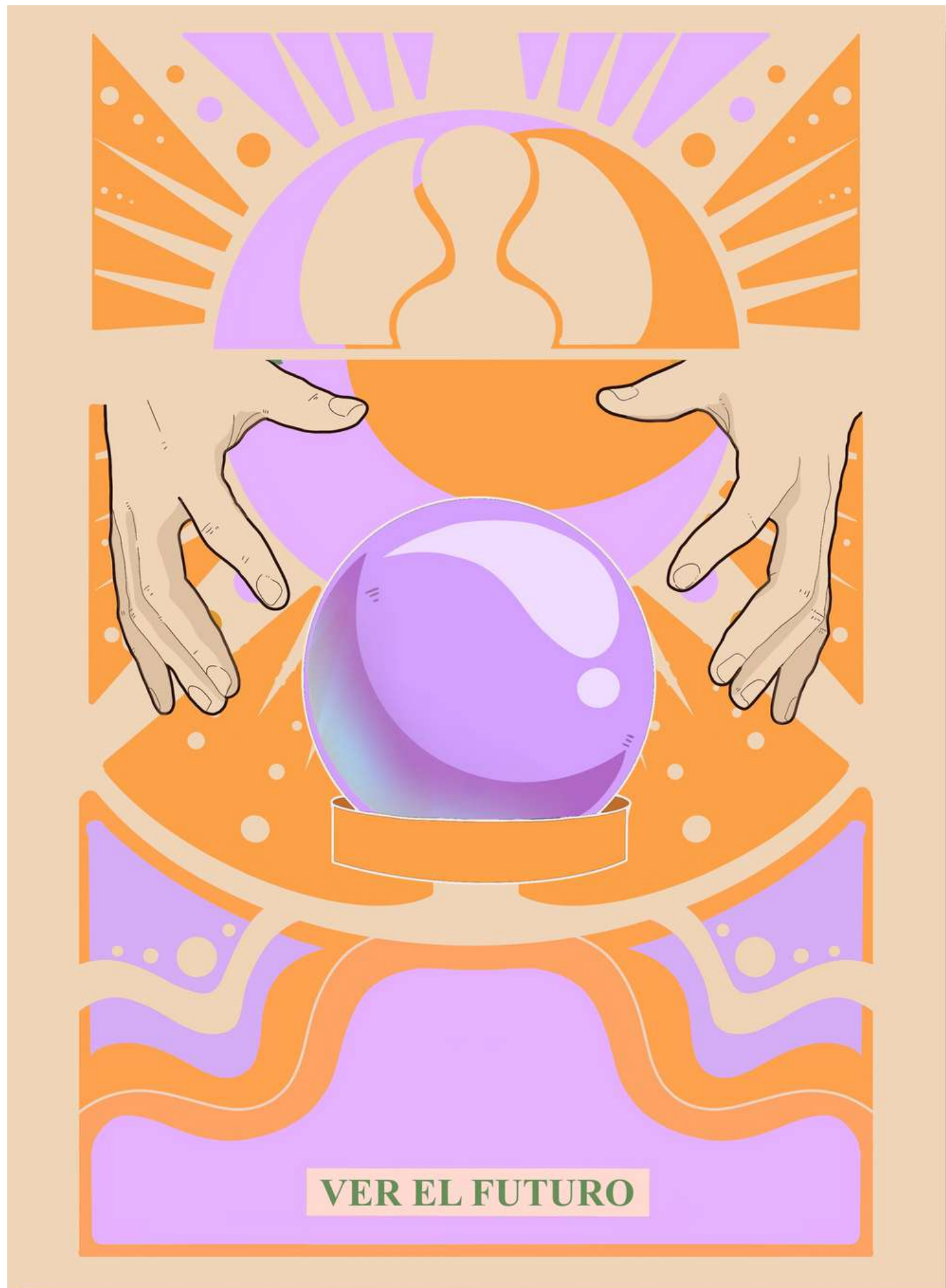


Fig. 24

# CARTAS

DE DESARROLLO

Fig 24. *Ver el Futuro*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022



Fig. 25

# CARTAS

DE DESARROLLO

Fig 25. -2 *Puntos de Victoria*,  
Ilustración digital, Lucía Alonso  
Expósito, 2022



Fig. 26

# CARTAS

DE DESARROLLO

Fig 26. *2 Puntos de Victoria*,  
Ilustración digital, Lucía Alonso  
Expósito, 2022



# CARTAS

DE DESARROLLO

Fig 27. *Roba una Carta al Azar*,  
Ilustración digital, Lucía Alonso  
Expósito, 2022



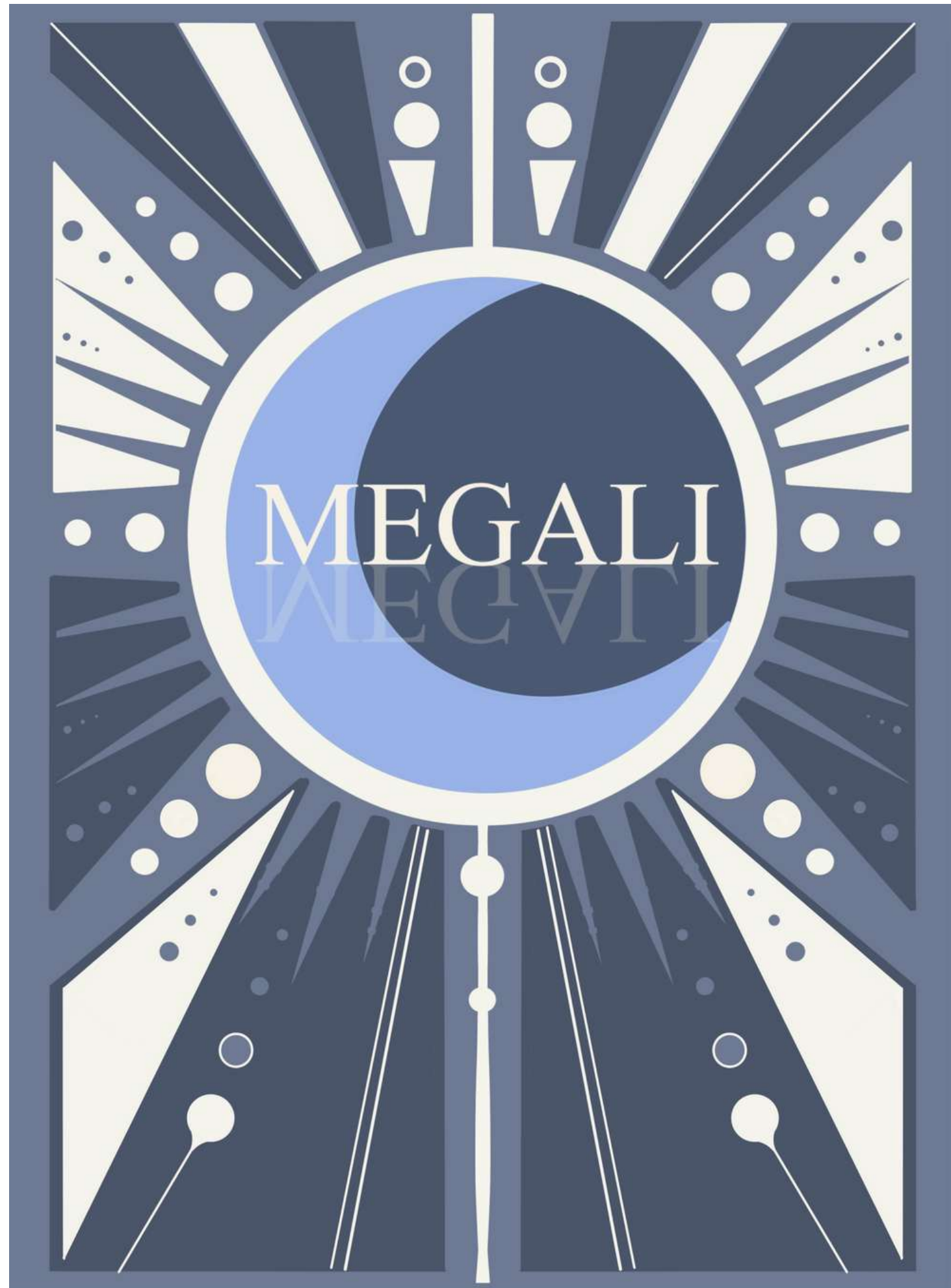


Fig. 28

# CARTAS

PARTE TRASERA  
DE LAS CARTAS

Fig 28. *Parte trasera de las cartas,*  
Ilustración digital, Lucía Alonso  
Expósito, 2022

# TABLERO

MEGALI

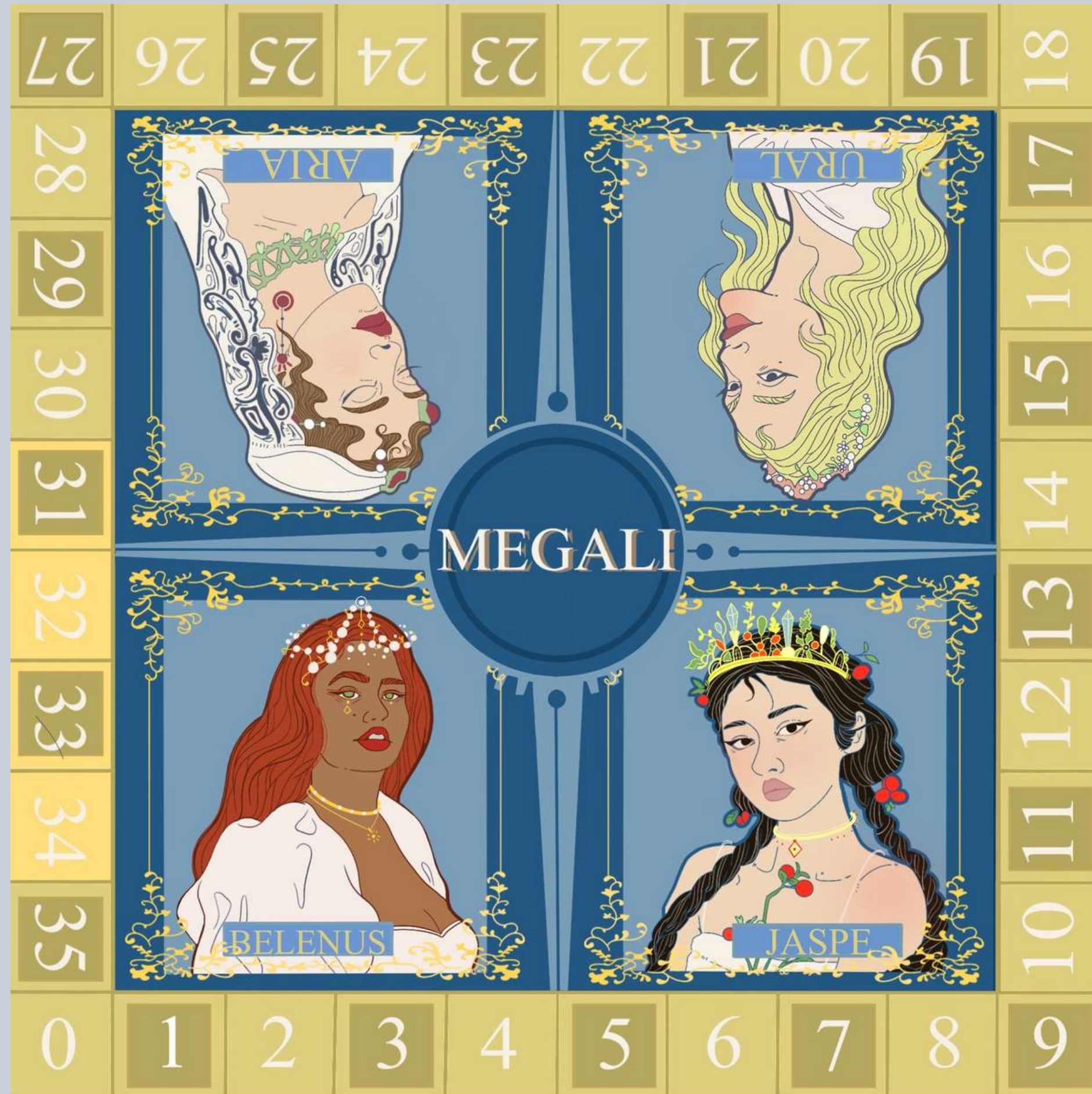


Fig 29. *Tablero*, Ilustración digital, Lucía Alonso Expósito, 2022

# CAJA

MEGALI



Fig. 30

Fig 30, 31, 32, 33. Caja,  
Ilustración digital, Lucía  
Alonso Expósito, 2022



Fig. 31

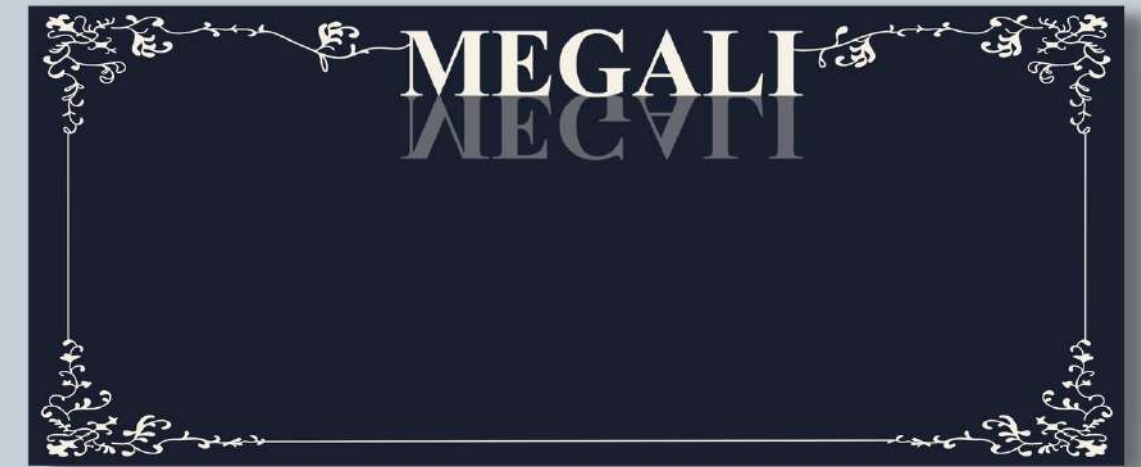


Fig. 32



Fig. 33

# TABLÓN DE EJÉRCITO

MEGALI



Fig. 34

Fig. 35

Fig. 36

Fig 34, 35, 36, *Tablón de ejército*, Lucía Alonso Expósito, 2022

# TABLÓN DE EJÉRCITO

MEGALI



Fig. 37

Fig. 38

Fig. 39

Fig 37, 38, 39, *Tablón de ejército*, Lucía Alonso Expósito, 2022

# REGLAMENTO

MEGALI

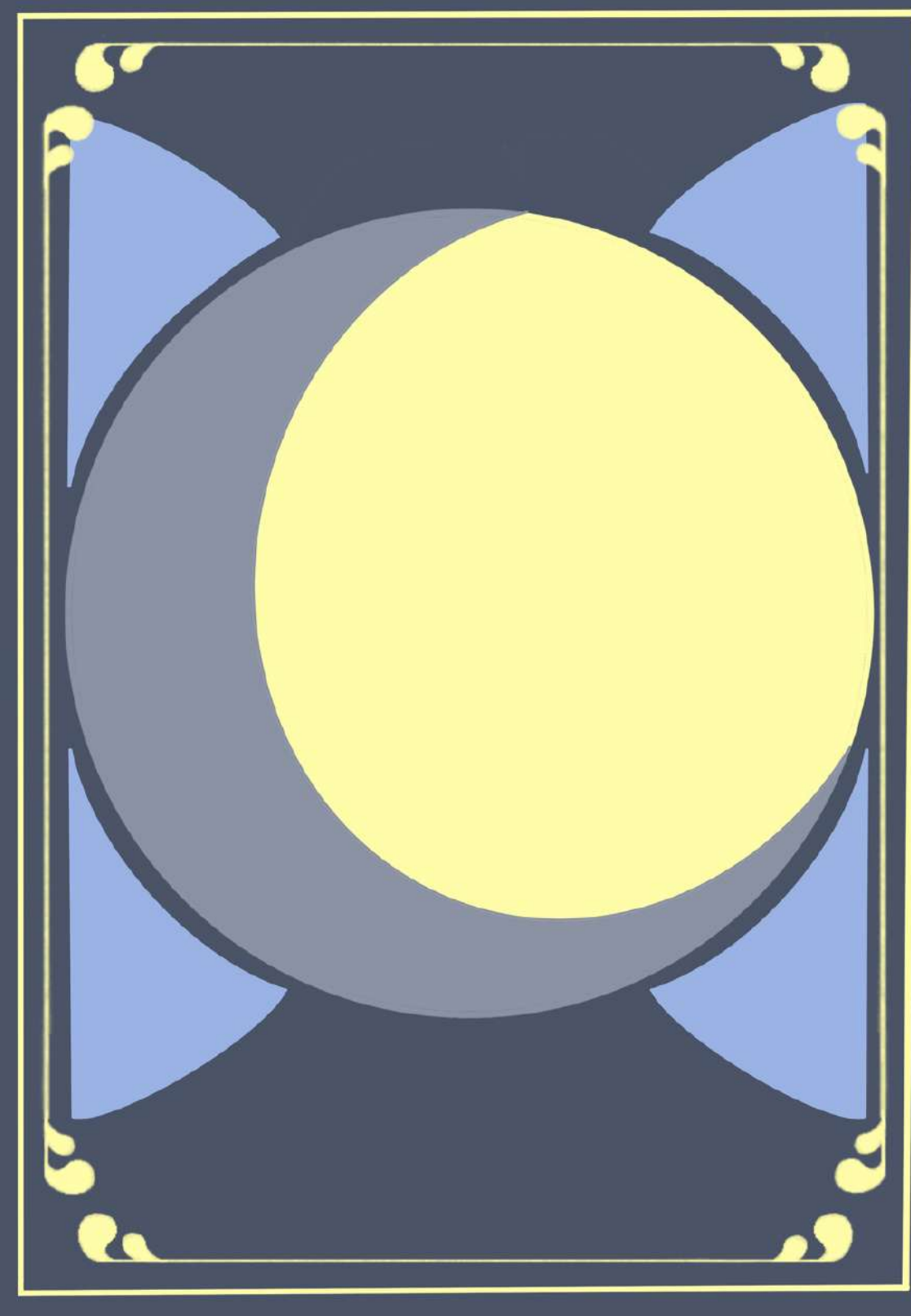


Fig. 40



Fig. 41

Fig 40, 41, *Portada y Contraportada*, Lucía Alonso Expósito, 2022

# REGLAMENTO

MEGALI

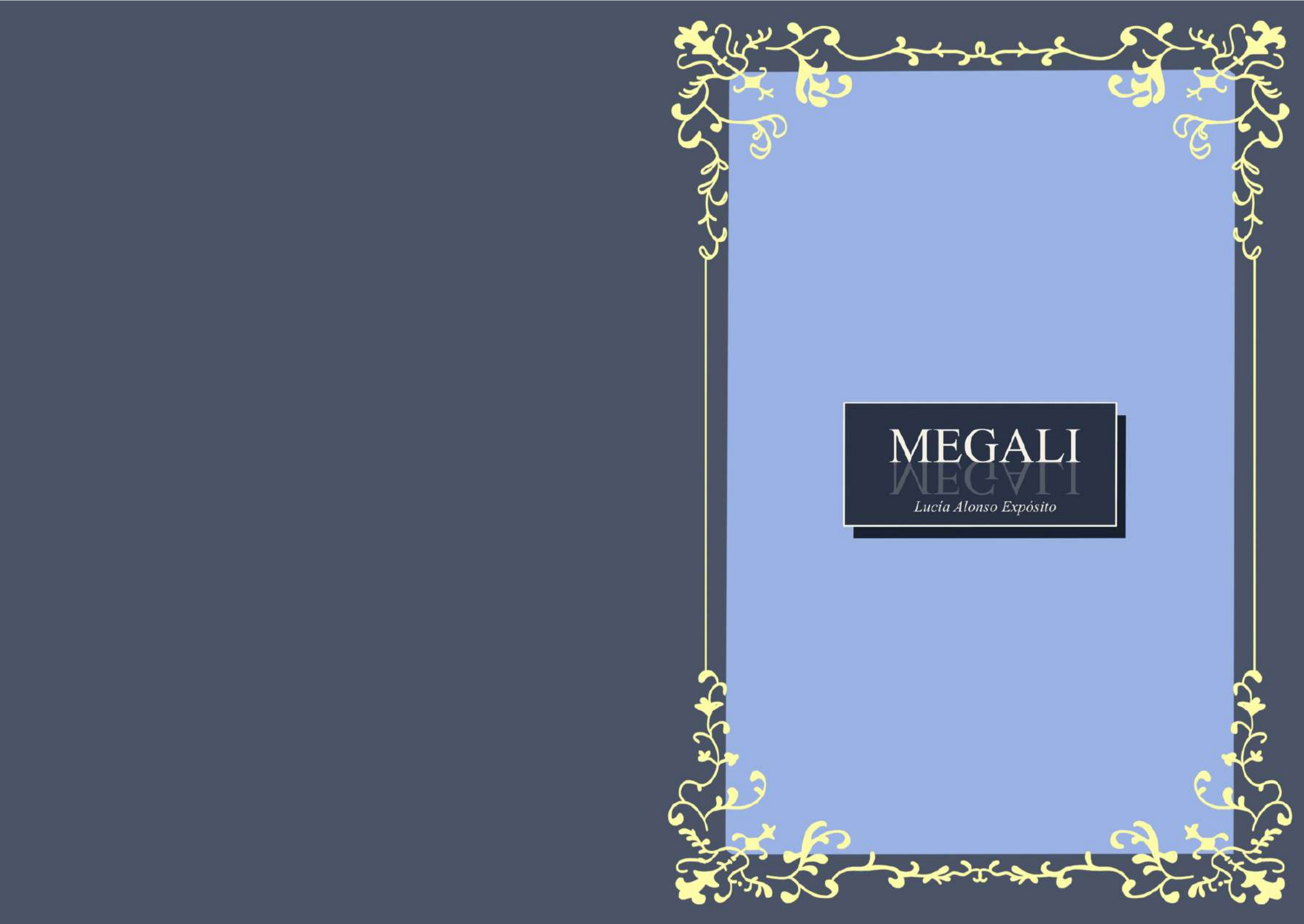


Fig 42, *Portadilla*, Lucía Alonso Expósito, 2022

Fig. 42

# REGLAMENTO

## MEGALI

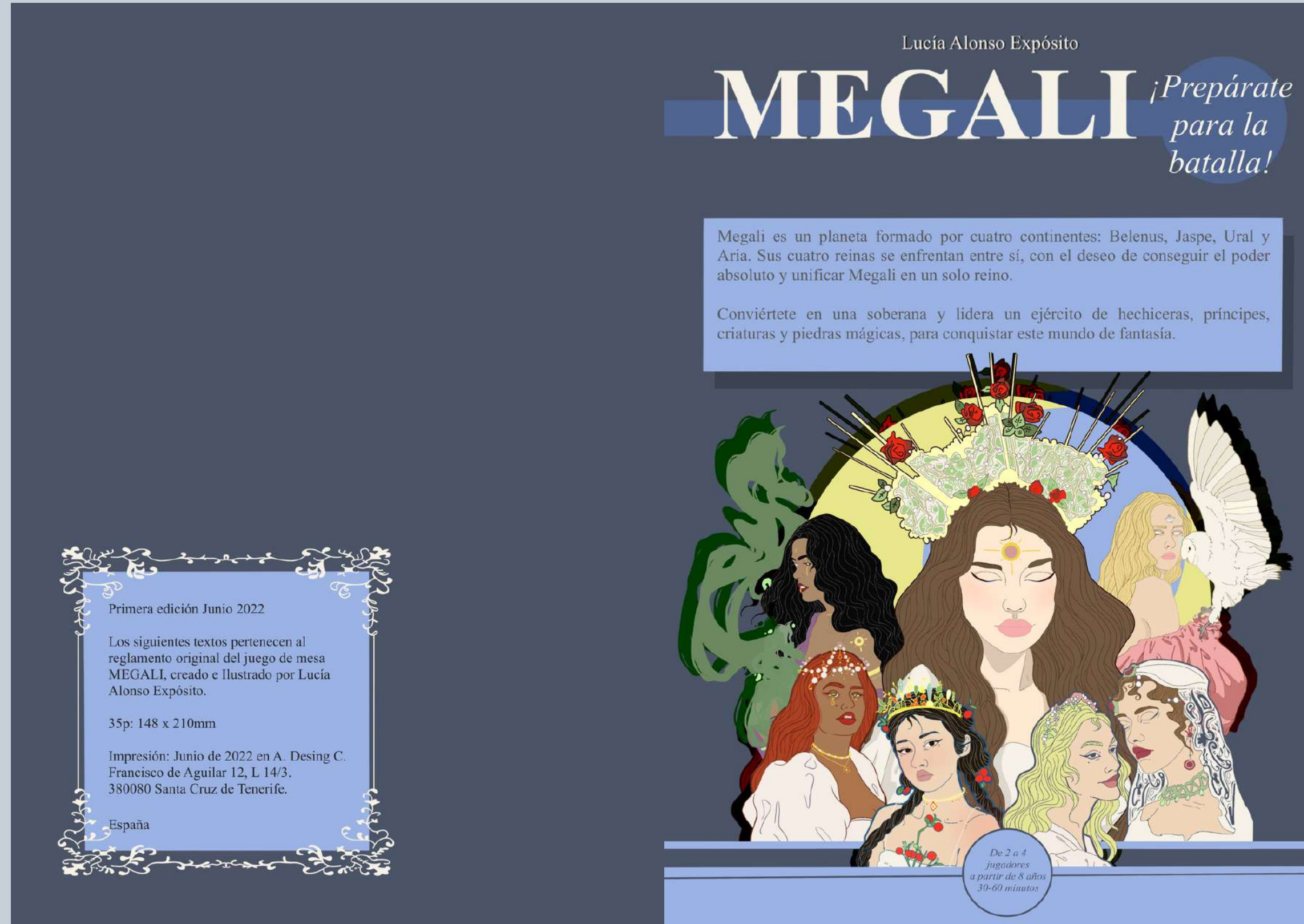


Fig 43, 44, *Páginas*, Lucía Alonso Expósito, 2022

Fig. 43

Fig. 44



# REGLAMENTO

MEGALI

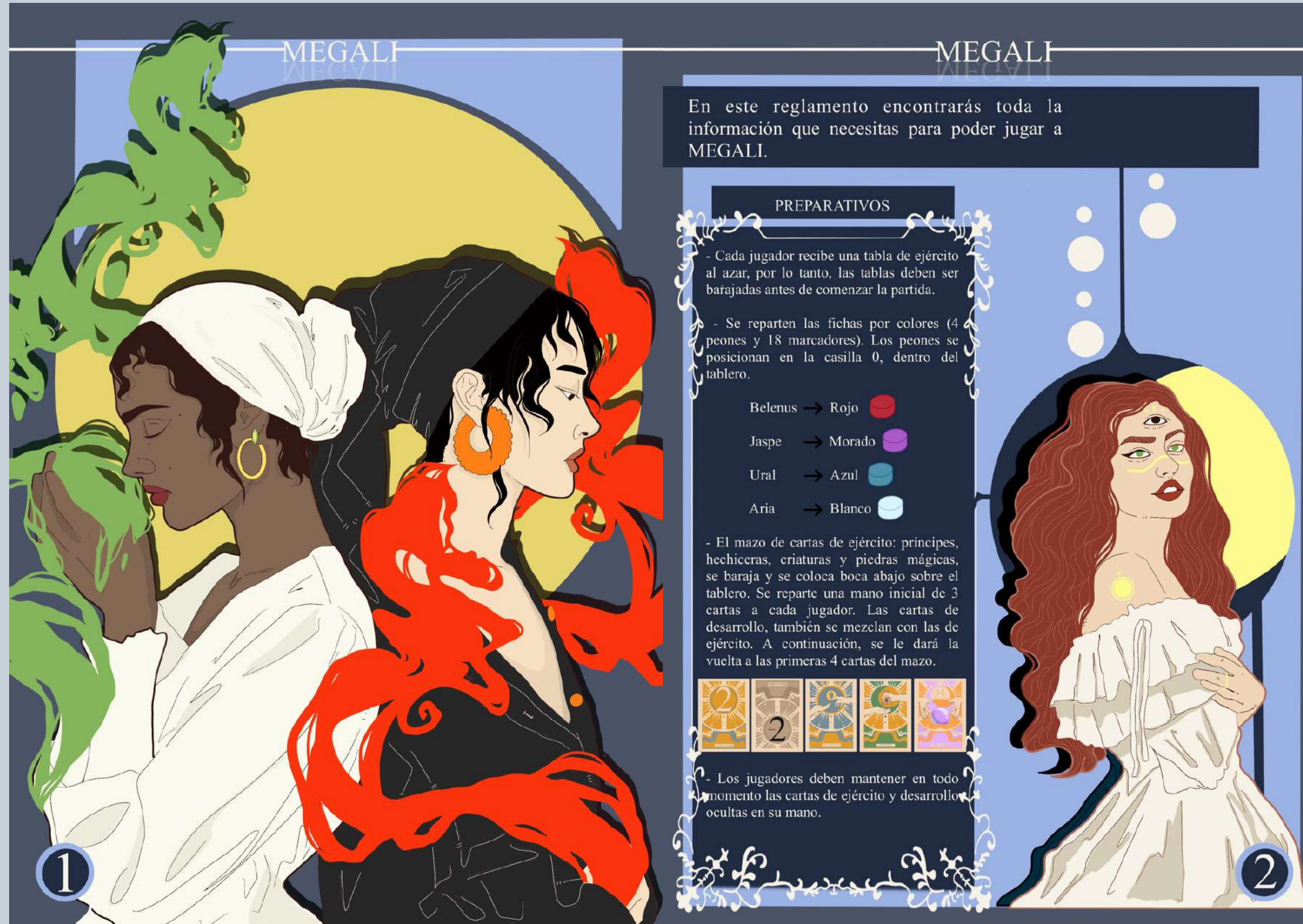


Fig 45, 46, *Páginas*, Lucía Alonso Expósito, 2022

Fig. 45

Fig. 46

# REGLAMENTO

MEGALI

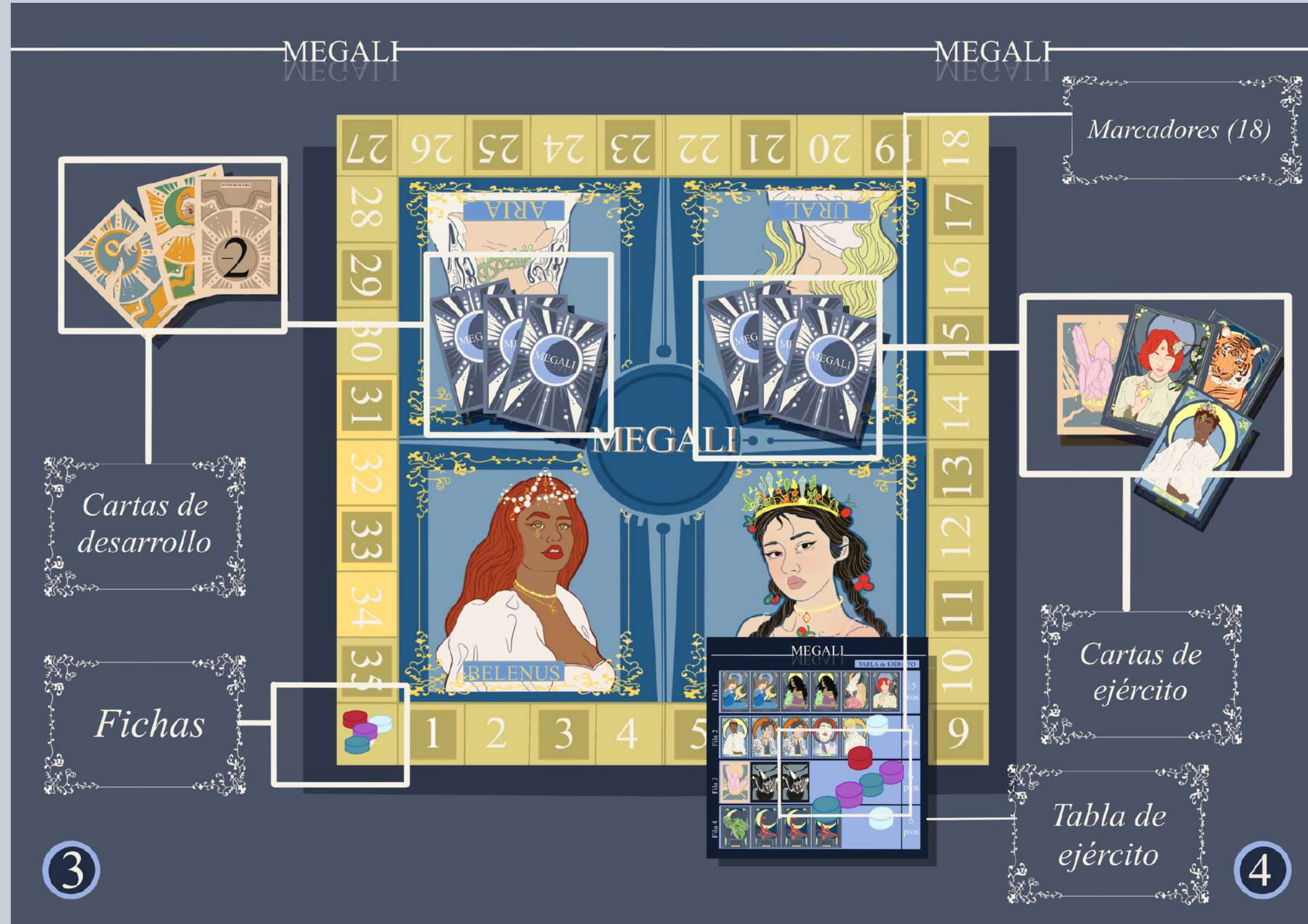


Fig 47, 48, *Páginas*, Lucía Alonso Expósito, 2022

Fig. 47

Fig. 48

# REGLAMENTO

## MEGALI

MEGALI

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es lograr completar una tabla de ejército entera, o ganar 35 puntos o más. Puedes conseguir puntos de las siguientes formas:

- Completar una fila en la tabla de ejército. Gracias a las cartas de desarrollo (+2 pts).
- Existen cartas de desarrollo que pueden hacerte perder puntos (-2 pts).

### RONDAS

En cada ronda, cada jugador puede hacer uso de su turno. El orden de participación de los jugadores al principio de una ronda, se escogerá lanzando el dado. Aquel que obtenga la mayor puntuación, será el primero en participar, y así sucesivamente. Una ronda termina cuando todos los jugadores han hecho uso de su turno.

En su turno, un jugador puede realizar sólo una de las siguientes acciones:

- 1. Coger una carta de ejército o desarrollo:** el jugador puede robar 1 de las 4 cartas que están boca arriba, o del mazo que descansa sobre el tablero. Si este roba una de las cartas que se encuentran boca arriba, debe reemplazarla inmediatamente por otra carta del mazo.
- 2. Comerciar:** un jugador puede "tradar" o intercambiar 1 o 2 cartas con la persona que se encuentra a su derecha. En este caso, está permitido que los dos jugadores se muestren mutuamente su baraja de cartas, y entre ellos decidan aquellas que desean trucar. Si finalmente alguno de los dos jugadores se niega a hacer el intercambio, el usuario que estaba usando su turno podrá realizar cualquiera de las demás acciones.
- 3. Lanzar una carta:** el jugador podrá cubrir con los marcadores de color, una de las casillas que aparecen en su tablón de ejército, lanzando 1 o 2 cartas de la **misma fila**, siempre y cuando la imagen de estas coincida con las que ya aparecen dibujadas en el tablón. Una vez lanzada la carta o cartas, se colocarán en el último lugar del mazo. El jugador, también podrá utilizar 1 de las cartas de desarrollo (si se lanza una carta de desarrollo no podrá lanzarse una de ejército, y viceversa). Las cartas de desarrollo aparecen explicadas en la página 6 del manual.



5

Fig. 49

MEGALI

### CARTAS DE DESARROLLO



**2 PUNTOS DE VICTORIA**  
Ganas 2 puntos de victoria y avanzas dos casillas en el tablero.

**- 2 PUNTOS DE VICTORIA**  
Escoge lanzar esta carta a cualquier jugador, podrás hacer que pierda dos puntos de victoria. El jugador afectado deberá retroceder dos casillas en el tablero.

**ROBA UNA CARTA**  
Deberás escoger a un jugador para que te muestre (solo a ti) su baraja de cartas. Podrás robar 1 de ellas.



**ROBA UN EQUIPO**  
Con esta carta puedes robar el equipo o fila completada (y solo completada) de la tabla de ejército de cualquier jugador. El usuario afectado deberá recoger todos los marcadores que descansaban sobre la fila robada, y retroceder en el tablero tantos puntos como esta le había proporcionado. Este tipo de carta sólo puede ser utilizada 1 vez por cada jugador, por lo tanto, al finalizar el turno la colocará boca arriba en su lado del tablero.

**VER EL FUTURO**  
Con esta, carta solo tú podrás ver el mazo completo que descansa sobre el tablero. Puedes robar 2 cartas a tu favor. Una vez utilizada, se barajará el fajo de cartas y volverá a colocarse boca abajo.

6

Fig. 50

Fig 49, 50, Páginas, Lucía Alonso Expósito, 2022

# REGLAMENTO

MEGALI



Fig. 51

Fig. 52

Fig 51, 52, *Página final y Créditos*, Lucía Alonso Expósito, 2022

# REGLAMENTO

MEGALI

Escanear el código QR para ver el  
reglamento completo en PDF



# BOCETOS DESECHADOS

---

PROPUESTA CREATIVA

# BOCETOS DESECHADOS

MEGALI



Fig. 53



Fig. 54

# BOCETOS DESECHADOS

MEGALI



Fig. 55



Fig. 56



# BOCETOS DESECHADOS

MEGALI

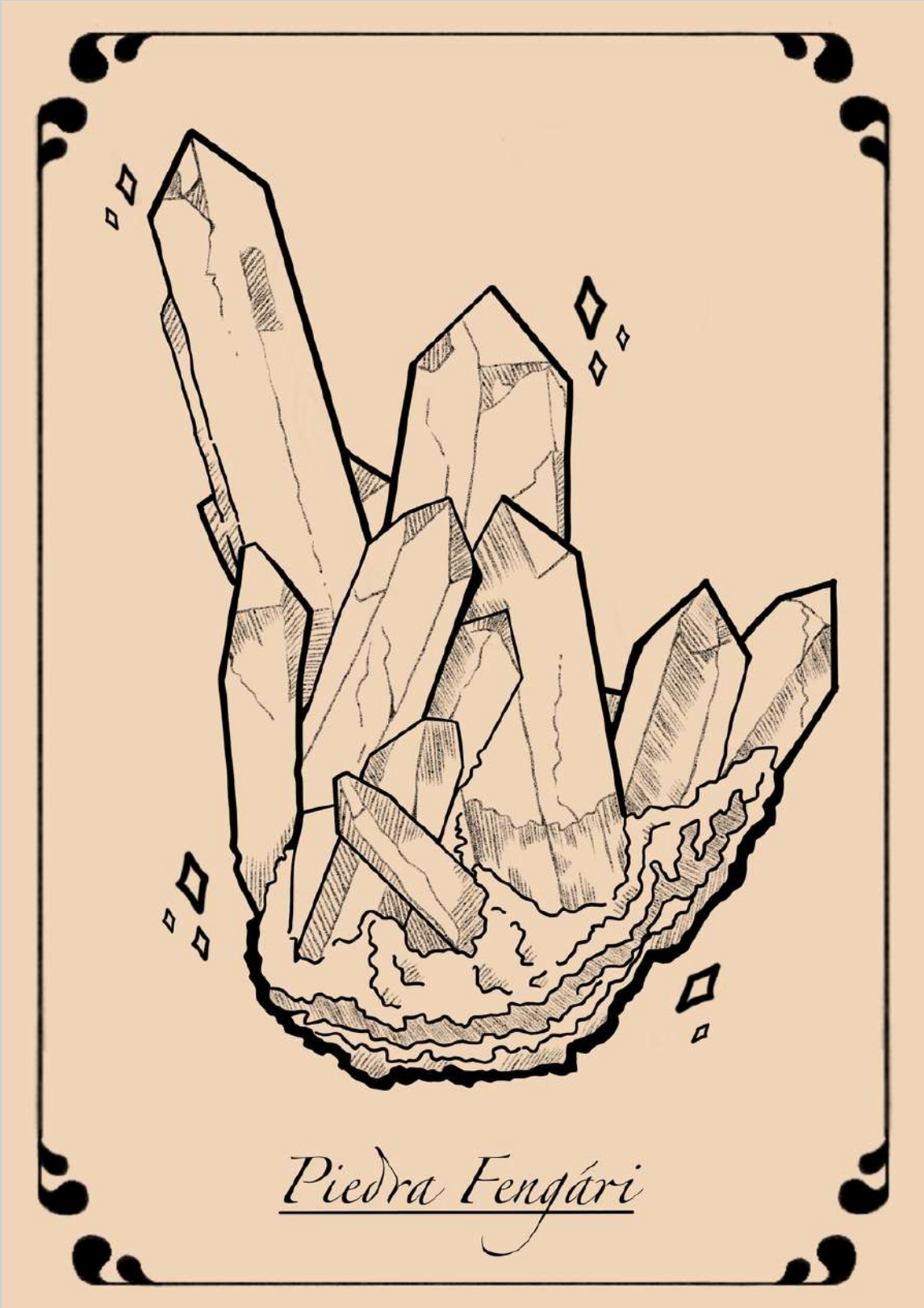


Fig. 57



Fig. 58

# BOCETOS DESECHADOS

MEGALI



Fig. 59



Fig. 60

# BOCETOS DESECHADOS

MEGALI



Fig. 61



Fig. 62



Fig. 63

Fig. 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60,  
61, 62, 63 *Bocetos*, Lucía Alonso  
Expósito, 2022

# 9 CONCLUSIÓN

---

He de decir que este proyecto ha estado en constante evolución, desde la primera lluvia de ideas, hasta su finalización. *MEGALI* y todo lo que giraba en torno a esta memoria, tuvo un largo proceso de maduración. A pesar de estar satisfecha con la cantidad de trabajo realizado, considero que aún queda mucho mundo por expandir, más criaturas y personajes que crear, e incluso una historia sólida que lo defina como mundo, a partir de sus características físicas y biológicas, además de la jerarquía social que existe en él.

Siento que he cumplido con la mayor parte de los objetivos planteados al principio de este proyecto. Toda la parte de ilustración y diseño del juego lograron estar a la altura, aunque me hubiera gustado poder seguir mejorando algunas de las cartas, si el tiempo no fuese limitado. No realicé ilustraciones de paisaje que considero que habrían ayudado a tener una visión un poco más amplia de este mundo imaginario. Tengo pensado seguir desarrollando esta parte en un futuro, pues *MEGALI* no tiene por qué limitarse a ser solo un juego de mesa, de él podrían nacer historias o relatos interesantes.

Antes de presentar este TFG, lo ideal hubiera sido jugar alguna partida para comprobar que las reglas funcionan correctamente. Sin embargo, opino que el resultado visual de las normas está bien resuelto en cuanto a su composición, y tras haber releído y revisado constantemente la forma en la que aparecen escritas, pienso que tienen coherencia y van a permitir disfrutar al público.

Los conceptos de *worldbuilding*, las teorías filosóficas de la imaginación y los mundos de fantasía han logrado consolidar todo este proyecto. Se ha realizado un buen trabajo de investigación del que he podido aprender, y ampliar así mis conocimientos sobre el mundo de los juegos de mesa.

En cuanto al seguimiento de los tiempos propuestos desde un principio, es uno de los objetivos de los que más orgullosa me siento, pues supe seguir día a día el calendario, y esto hizo que obtuviera una mejor organización y rendimiento. Siento que le di la misma importancia a la práctica y a la teoría, y en ningún momento descuidé alguna de las dos partes.

Siempre estuve muy comprometida con este proyecto, y sé que en el futuro me abrirá muchas puertas como ilustradora, o tal vez como diseñadora de juegos de mesa, puede que incluso ambas, así como las escritoras que ilustran sus propios libros. He llevado a cabo la elaboración de un buen producto, que sin duda presentaré a una empresa o desarrollador de juegos.

# BIBLIOGRAFÍA- WEBGRAFÍA

## BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Ramírez, Wiliam. *Las formas de la imaginación en Kant*. Colombia: Praxis Filosófica Nueva Serie, núm. 40, 2015.
- J.P. Wolf, Mark. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Nueva York: Routledge, M.J.P, 2012.
- Lambert, Christophe. *T.I.M.E Stories: The Heiden File*. London, England: Angry Robot, 2020.
- N.Holland Norman, *Literature and the brain*. Florida: PysArt Fundation Gainesville, 2009.
- Noel Lapoujade, *María. Filosofía de la imaginación*. Ciudad de México: Siglo XXI editores, 1988.

## WEBGRAFÍA

- Alkar. “El enorme reto de diseñar un juego de mesa desde cero”. *Xataka*, subido el 21 de enero de 2016. <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/el-enorme-reto-de-disenar-un-juego-de-mesa-desde-cero>. (Consultado el 20 de junio de 2022).
- Álvarez Ramírez, Wiliam "Las formas de la imaginación en Kant". *Praxis: revista Filosófica*, no. 40, 2015 <http://www.scielo.org.co/pdf/pafi/n40/n40a02.pdf>
- Arias, Anna. 2020. “FLORA y FAUNA de AUSTRALIA - Características y ejemplos”. *Ecologia verde*, subido el 30 de noviembre de 2020. <https://www.ecologiaverde.com/flora-y-fauna-de-australia-3098.html>. (Consultado el 20 de junio de 2022).
- Autor desconocido. “Klaus Teuber”, *Wikipedia*. [https://es.wikipedia.org/wiki/Klaus\\_Teuber](https://es.wikipedia.org/wiki/Klaus_Teuber). (Consultado el 26 de junio de 2022).
- Autor desconocido. “Los carteles de Toulouse- Lautrec”, *LaVanguardia*, <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historia-contemporanea/20190717/47312043805/los-carteles-de-toulouse-lautrec.html>. (Consultado el 26 de junio de 2022)

# BIBLIOGRAFÍA- WEBGRAFÍA

## WEBGRAFÍA

- Calzada, Sergi. “Micro- Reseña ¡Aventureros al tren!”, *The Curiosity Shop*. <https://www.thecuriosityshop.es/blogs/the-curiosity-blog/micro-resena-aventureros-al-tren#:~:text=Aventureros%20al%20Tren%20es%20un,lo%20largo%20de%20la%20partida>. (Consultado el 26 de junio de 2022).
- Cortés, Guillermo. “Claves Para Desarrollar Una Propuesta Creativa”, *BELOW THE LINE, RETAIL*, subido el 3 de septiembre de 2019. <https://www.informabtl.com/claves-para-desarrollar-una-propuesta-creativa/>. (Consultado el 27 de junio de 2022)
- De la Fuente Misut, Iván. “Tipos de juegos de mesa”, *Misut Meeple*, <https://www.google.com/url?q=https://misutmeeple.com/2013/01/tipos-de-juegos-de-mesa/&sa=D&source=docs&ust=1656193543990233&usg=AOvVaw3v1xybwU4wSzykqyk46QbN>. (Consultado el 31 de mayo de 2022).
- Díaz, Eileen. “ISEP, Instituto superior de estudios psicológicos”, *ISEP*. <https://www.isep.es/actualidad-psicologia-clinica/efecto-socializacion-limitada-pandemia/>. (Consultado el 13 de junio de 2022)
- Fonseca, Clotilde. “ S. T. Coleridge: El papel de la imaginación en el acto creador Clotilde Fonseca”, *DocPlayer*, <https://docplayer.es/75058359-S-t-coleridge-el-papel-de-la-imaginacion-en-el-acto-creador-clotilde-fonseca.html>. (Consultado el 31 de mayo de 2022).

# BIBLIOGRAFÍA- WEBGRAFÍA

## WEBGRAFÍA

- Goblin. “¿Qué es un eurogame?”, *La Seta del Goblin*, publicado el 13 de julio de 2021. <https://lasetadelgoblin.com/que-es-un-eurogame/>. (Consultado el 26 de junio de 2022).
- López Morcillo, Alba. “DRAKEN WARS: los bestiarios y su aplicación en la creación de mundos”, <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172054/Lopez%20-%20Draken%20Wars%20Los%20bestiarios%20y%20su%20aplicacion%20en%20la%20creacion%20de%20mundos.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consultado el 31 de mayo 2022).
- Milenio Digital. “K-pop: ¿Qué es una photocard? Coleccionarlas es muy importante y te decimos por qué”, *Grupo Milenio*, publicado el 9 de junio de 2022. <https://www.milenio.com/espectaculos/musica/que-son-las-photocards-de-k-pop-y-para-que-sirven>. Consultado el 15 de junio de 2022).
- Morales, Francisco. “Sociedad feudal”. *Economipedia*, publicado el 20 de enero de 2021. <https://economipedia.com/definiciones/sociedad-feudal.html>. (Consultado el 16 de junio de 2022).
- Palomar Millán, Germán . “Los juegos de mesa: creación y producción.”, publicado en 2012. [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German\\_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y). (Consultado el 32 de mayo 2022).

