TAKANDE

Proyecto de ideación y creación de un juego de mesa sobre las Islas Canarias

Alumna: Miriam García Correa
Tutor Académico: Israel Pérez López

Grado en Diseño, Facultad de Bellas Artes
Universidad de La Laguna, Tenerife (Islas Canarias)

Curso académico 2023-2024

TAKANDE

Trabajo Final de Grado.
Creación de un juego de mesa sobre las Islas Canarias.

Alumna
Miriam García Correa

Tutor académico
Israel Pérez López

Grado de Diseño 2020-2024.
Facultad de Bellas Artes. Universidad de La Laguna.

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutor Israel, por su apoyo, guía y la libertad que me ha otorgado a lo largo de este trabajo de fin de grado. Su conocimiento y dedicación han sido fundamentales para la realización de este proyecto. Gracias por su confianza y por motivarme a dar lo mejor de mí.

Agradecer también a Alejandro, quien fue fundamental cuando necesitaba ese pequeño empujón para dar rienda suelta a todo lo que estaba por venir. A mis amigos, por acompañarnos en este viaje; a Cristina, por haber tenido tiempo siempre para ayudarme con mis dudas; y a Carmen por estar cuando lo he necesitado.

En especial quiero agradecer a Eva por aparecer en un momento clave, has sido fundamental para mí, te agradezco en el alma que hayas aparecido en mi vida. Por estar no desde el principio, pero sí hasta el final.

Y por supuesto, apreciar la gran familia que tengo. Mamá, gracias por transmitirme tu amor y orgullo por el lugar donde vivimos, sin ti esto no hubiera existido. Gracias por ser un apoyo siempre. Sara, ¿viste que al final no son solo dibujitos? Gracias por esto.

Se lo quiero dedicar a mis abuelos. Abuelo, ahí donde estés me hubiera encantado que estuvieras para verme graduarme. Abuela, has sido siempre un pilar fundamental en mi vida y estoy muy agradecida de que estés conmigo.

Y por último, me doy las gracias a mí, por haber llegado hasta aquí, por no rendirme y crear este pequeño gran proyecto.

Miriam

RESUMEN

Esta memoria recoge el proceso técnico y de creación llevado a cabo para la realización de este trabajo de fin de grado de Diseño, en la Universidad de La Laguna.

Canarias ha sido siempre una gran elección como destino turístico elegido por personas de casi todo el mundo, pero a raíz de lo sucedido estos últimos años, se está convirtiendo en algo inadmisible para muchos de nosotros. Canarias no deja de ser el pueblo de los canarios, un pueblo con historias, biodiversidad propia, cultura e incluso lenguaje.

Por ello, Takande ha surgido como el juego en el que se plasma toda esa vida y todo el legado de los canarios, con este juego conoceremos más allá de las playas y los bosques. Conoceremos a las Islas Canarias.

Qué mejor manera de aprender algo si no es pasando un buen rato, los juegos de mesa han estado siempre ahí y ahora mismo están en su momento más álgido de su existencia.

Palabras clave: diseño, islas Canarias, juegos de mesa, cultura y aprendizaje

ABSTRACT

This report documents the entire technical and creative process carried out for the completion of this Bachelor's Degree Final Project in Design, awared by the University of La Laguna.

The Canary Islands have always been a popular choice as a touristic place to visit for people all over the world, but this has raised a newer problem, it's becoming unacceptable and inadmissible for a lot of us residents. The Canary Islands is, and it can't be forgotten, it's people's land, a land with stories, with its own biodiversity, culture and even our own language..

For this reason, Takande has emerged as the game that compiles all this life and legacy of the Canarian people. With this game we will get to know more than just beaches and forests. We'll know the Canary Islands.

What better way to learn something if not having a great time, board games have always been present and they're at their peak in their existence.

Keywords: *design, Canary Islands, board games, culture, knowledge y learning*

Introducción 8

Metodología 9
Cronograma 10
Descripción del proyecto 11
Objetivos 12

1. Fase de investigación 13

El juego 14
El juego como herramienta 17
Tipos de juego 18
Juegos de mesa 20
    Definición, historia y tipos 21
Competencia 23
Análisis de la competencia 32
Beneficios de los juegos de mesa 33
Islas Canarias 35
    Historia y geografía 36
    Aspectos culturales 38
    Descripción de las islas Canarias 41
    Resumen histórico 43
    El turismo en Canarias 48
    Souvenirs y modelos turísticos 60
Conclusión 63

2. Fase de desarollo 64

Conceptualización 65
Moodboards 69
Packaging 71
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Manual de instrucciones 90
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Peones de jugador 113
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Pila de cartas 140
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Tablero general 150
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Islas en 3D 164
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Tablero de jugador 181
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Dados 198
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Souvenirs 216
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Itinerarios de viaje 235
Bocetos
Prototipado
Resultado final
Objetos adicionales 250
Lebrillo 251
Prototipado
Resultado final
Cartas de alimentos 261
Prototipado
Resultado final
Cubre respuestas 274
Prototipado
Resultado final
Edición bolsillo 283
Bocetos
Renders
Resultado final

Arte final 297
Bibliografía 301
Anexo 309

INTRODUCCIÓN

METODOLOGÍA

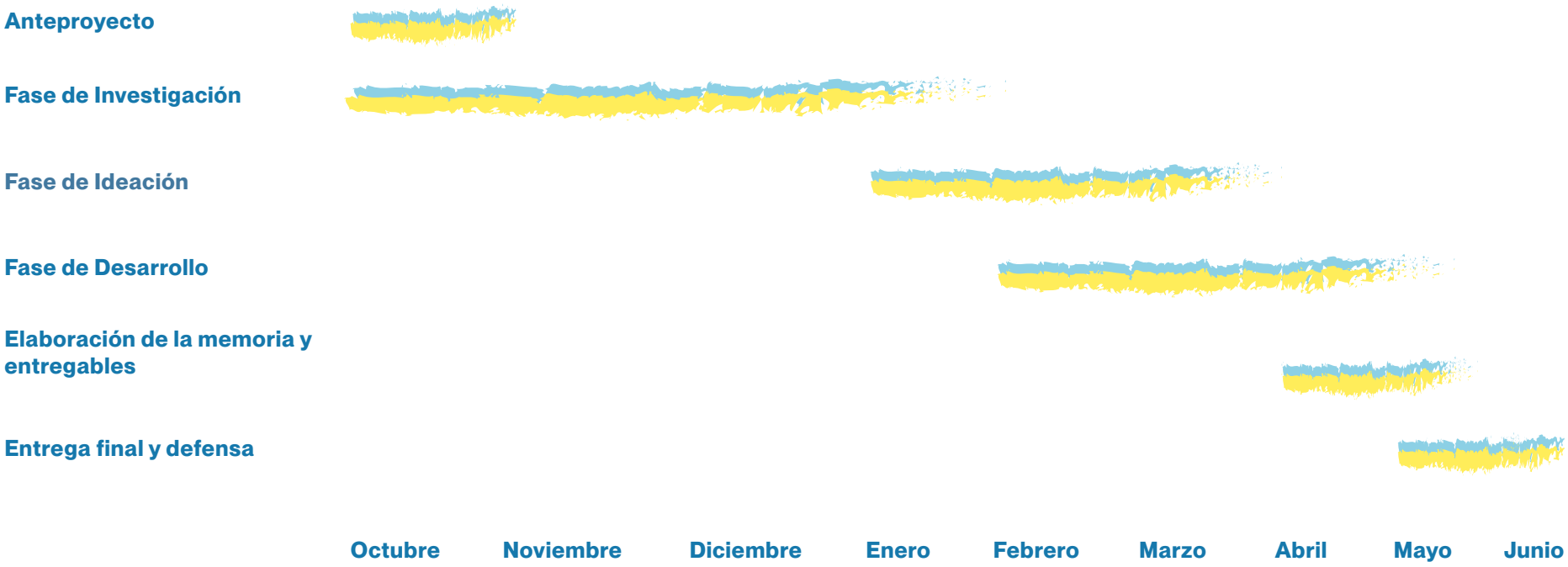
La metodología está formada por tres fases fundamentales. En cada una de ellas se muestran todas las herramientas y procesos llevados a cabo tanto como en la fase de investigación como en las dos siguientes fases de ideación y desarrollo.

En la primera etapa de investigación se realizó una búsqueda de escritorio, sobre el tema principal sobre el que gira este proyecto, las Islas Canarias; y por otro lado la manera de plasmarlo en un soporte físico, es decir, los juegos de mesa. Una vez conformado el marco teórico con todos sus apartados definidos y desarrollados, se dio paso a una pequeña pre - ideación de cómo funcionaría el juego de una manera muy general.

Dentro de la fase de ideación se empezó a elaborar de manera más exhaustiva todos los componentes con los que contaría dicho juego, además de desarrollarlos uno a uno de una manera más intensiva. Gracias a la infinidad de recursos que existen sobre las islas, la parte de la elaboración de preguntas se pudo hacer con contenidos bastantes completos y alcanzando todos aquellos puntos que se querían tratar desde un principio.

Simultánemanente se desarrollaba la fase de investigación, la fase de desarrollo iba cobrando sentido, ya que ambas fases van bastante relacionadas la una con la otra, de esta manera se iban formalizando todas aquellas ideas que surgían en la segunda fase. Nos centramos principalmente en sintetizar todos aquellos aspectos con los que queríamos contar, desde el diseño de cartas, el *naming* para el juego y la elaboración de su *packaging* correspondiente y los modelados en 3D.

CRONOGRAMA


Anteproyecto
Fase de Investigación
Fase de Ideación
Fase de Desarrollo
Elaboración de la memoria y entregables
Entrega final y defensa
Octubre
Noviembre
Diciembre
Enero
Febrero
Marzo
Abril
Mayo
Junio

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El tema seleccionado para la realización de este proyecto ha sido la creación de un juego de mesa sobre las Islas Canarias. Con la finalidad de crear una vía para conocer datos, historia y curiosidades sobre la cultura del archipiélago actual y el mundo de los aborígenes que habitaron estas islas antes de la conquista.

El juego de mesa Takande, surge con la intención de no ser un típico juego de preguntas únicamente, sino que también tengas que viajar por las islas, que compitas contra tus compañeros. Se mezclan varias mecánicas de juego, hay modo cooperativo y competitivo, habrá que recorrer todo el tablero para llegar a tu objetivo final. La recolección de *souvenirs*.

Dicho juego, no es un juego para los habitantes de las islas, sino que tiene la intención de estar presente para aquellos visitantes que viajan teniendo como destino de confianza las islas, y con este juego puedan conocer más allá de lo que el turismo les enseña, con este juego podrán conocer más a fondo todo lo que Canarias conforma, su historia, lugares, biodiversidad y costumbres. Todo esto de un modo más entretenido que es jugando a un juego de mesa.

Haciendo uso de ilustraciones, modelos de resina y una temática llamativa se busca que dicho juega pueda llegar a convertirse en un juego referente sobre las Islas Canarias, dándole una temática diferente, no enfocada a la conquista de las islas, sino a conseguir ese acercamiento que tenemos los canarios hacia nuestro hogar y comprendamos por qué queremos tanto este archipiélago.

OBJETIVOS

Objetivo general

El objetivo general de este proyecto es promover el conocimiento de las Islas Canarias, tanto para sus habitantes como para los visitantes, a través de la creación de un juego de mesa.

Objetivos específicos

Demostrar que se puede adquirir conocimientos de manera efectiva y divertida a través de la mecánica de los juegos de mesa, haciendo que el aprendizaje sea una experiencia atractiva.
Mostrar que las Islas Canarias no son solo un destino turístico, sino también un lugar con historia.
Proveer una comprensión más profunda sobre los detalles de cada isla, yendo más allá de los anuncios publicitarios. Promoviendo el interés por aspectos como la geografía, la fauna y flora y cultura.
Reforzar el orgullo y la identidad local de los habitantes de las Islas Canarias, al contar con una herramienta que les permita conocer y valorar más profundamente el lugar donde viven.

1. FASE DE INVESTIGACIÓN

EL JUEGO

El juego, arraigado en la historia desde tiempos antiguos, ha sido una actividad que ha trascendido las fronteras del tiempo y la cultura, tanto en su práctica individual como colectiva. Su propósito principal ha sido brindar entretenimiento y diversión, pero también ha sido reconocido por su capacidad para promover el desarrollo integral del individuo. Al participar en juegos, creamos un espacio imaginativo donde las reglas, los objetos y los escenarios se entrelazan para ofrecer una experiencia única y estimulante.

Esta fascinante práctica no es exclusiva de los seres humanos, ya que también se ha observado en diversas especies animales. A través del juego, tanto nosotros como otros seres vivos hemos aprendido valiosas lecciones sobre socialización y adquirido habilidades esenciales para la adaptación y supervivencia en nuestro entorno.

Más allá de su función como medio de entretenimiento, los juegos son una herramienta multifacética que contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de quienes participan en ellos. Al sumergirnos en el mundo del juego, no solo disfrutamos de momentos de distracción, sino que también estimulamos nuestros sentidos, activamos procesos mentales como la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, y fortalecemos nuestras habilidades sociales, como la cooperación y la comunicación.

Dados romanos

El ilustre historiador mexicano López Austín sostenía la idea de que los juegos eran una forma de liberación emocional, un escape temporal de las tensiones y preocupaciones cotidianas, así como un medio para preparar físicamente a los participantes para desafíos futuros.

Los registros más antiguos sobre juegos datan del año 5000 a.C., lo que evidencia su arraigo profundo en la experiencia humana y su presencia constante a lo largo de la historia y en todas las culturas. A pesar de su aparente simplicidad, los juegos desempeñan un papel fundamental en nuestra vida, proporcionándonos momentos de conexión y diversión, fortaleciendo nuestras relaciones interpersonales y potenciando aspectos clave de nuestro desarrollo personal y profesional, como el trabajo en equipo, la resiliencia y la capacidad para enfrentar desafíos.

En consecuencia, el diseño de juegos adquiere una relevancia significativa, ya que no solo se trata de crear experiencias divertidas, sino también de desarrollar herramientas educativas y terapéuticas que contribuyan al crecimiento y bienestar de las personas en todas las etapas de la vida.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA

El juego se presenta como una herramienta fundamental para el aprendizaje y la adquisición de conocimiento, ofreciendo a los participantes un entorno seguro para experimentar, explorar y sumergirse en situaciones diversas. A través del juego, los individuos desarrollan habilidades de resolución de problemas, colaboración y comunicación, mientras que la motivación intrínseca que genera impulsa un compromiso y una dedicación significativos al proceso de aprendizaje. Esta combinación de elementos hace que el juego sea una herramienta versátil y efectiva para el desarrollo cognitivo, social y emocional en una variedad de contextos educativos y formativos.

Además, fomenta la creatividad a través de la libertad de explorar, experimentar y crear dentro de un entorno lúdico, los participantes pueden desarrollar su pensamiento divergente, imaginación y habilidades creativas. Según estudios como los de Hughes, F. P. y M. L. Bartlett (2002), y Sawyer, R. K. (2011), el juego proporciona un espacio seguro para el desarrollo de la creatividad al fomentar la exploración sin restricciones y la generación de ideas originales. Este proceso de juego creativo no solo impulsa la innovación y la resolución de problemas, sino que también promueve el bienestar emocional y el crecimiento personal.

TIPOS DE JUEGO

Cuanto más ha pasado el tiempo, más han evolucionado los juegos a la par que la sociedad. De esta manera, han ido surgiendo diferentes tipos y modalidades de este entretenimiento. Realizar una clasificación sobre los juegos es fundamental para comprender la gran diversidad ya que depende mucho de las mecánicas con las que cuenten, funcionamientos y formatos.

No existe una única clasificación ya que los juegos de mesa son un amplio campo muy ambiguo que no es posible clasificarlos siguiendo alguna regla, ya que todo depende de cómo lo haga cada uno. Teniendo en cuenta, el por qué de este proyecto, nos interesa una organización algo generalizada.

Diferentes juegos de mesa

Juegos populares: inventados por la necesidad de diversión y entretenimiento del pueblo, son juegos conocidos por todos en cualquier lugar.
Juegos tradicionales: son pasados de generación en generación a lo largo de la historia, aunque están más ligados a la cultura, costumbres y tradiciones del país de procedencia.
Juegos infantiles: funcionales o simbólicos que ayudan a los más pequeños a despertar la creatividad, imaginación e interacción con el medio.
Juegos exteriores: comprende la gran variedad de juegos que se realizan al aire libre y normalmente en grupos grandes de personas.
Juegos de construcción: aquellos que se basan en usar piezas pequeñas para armar figuras o edificaciones.
Juegos de agilidad mental: ayudan a desarrollar habilidades cognitivas y activar el cerebro.
Juegos de azar: utilizados muchas veces en la industria del entretenimiento. Aunque estén regidos de azar, se requiere estrategia.
Juegos de rol: donde los jugadores deben hacer representaciones o imitaciones de distintas situaciones, animales, personas u objetos.
Juegos cooperativos: jugados en equipo, el cual debe ganar trabajando unido.
Juegos competitivos: se basa en conseguir la victoria por encima de todo.
Juegos virtuales: juegos tradicionales del siglo XXI. Donde se incluyen todos los videojuegos que se practican en consolas, ordenadores o teléfonos móviles, quedando regidos por la tecnología.

Además de no olvidar los juegos de mesa, que pueden identificarse con varios de los tipos nombrados anteriormente. En este proyecto, nos centraremos en ellos. Se trata de un modo de juego totalmente popular desde el inicio de sus tiempos hasta ahora. A continuación, los desarrollaremos más detenidamente.

JUEGOS DE MESA

DEFINICIÓN, HISTORIA Y TIPOS

Los juegos de mesa son aquellos que constan de un tablero y ficha de diferentes formas y colores; así como de diferentes reglas, procedimientos y mecánicas. Suele implicar la interacción entre dos o más jugadores, aunque existen algunos diseñados para un solo jugador.

Suelen tener reglas estructuradas que determinan cómo se desarrolla el juego, cómo los jugadores interactúan entre sí y cómo se determina el ganador.Dichas reglas pueden ser simples o complejas, pueden implicar estrategia, habilidad, suerte o una combinación de estos.

Desde la antigüedad, los juegos de mesa han sido una forma popular de entretenimiento en muchas culturas alrededor del mundo. Estos juegos han evolucionado y se han adaptado a diferentes contextos culturales y sociales. En el siglo XX, los juegos de mesa experimentaron un auge de popularidad con la creación de juegos icónicos, los cuales ofrecieron entretenimiento y además se convirtieron en parte de la cultura popular y en elementos familiares en hogares de todo el mundo.

Actualmente, los juegos de mesa siguen siendo una forma popular de entretenimiento para personas de todas las edades. La popularidad continua de los juegos de mesa se debe a su capacidad para fomentar la interacción social, estimular el pensamiento estratégico y proporcionar horas de diversión y entretenimiento para todos.

Tras realizar un análisis exhaustivo de la literatura especializada y llevar a cabo un estudio minucioso de una amplia gama de juegos de mesa disponibles en el mercado actual, se han identificado y clasificado cuidadosamente los siguientes tipos de juegos de mesa:

Juegos de Estrategia
Juegos de Azar
Juegos Cooperativos
Juegos de Construcción de Mazos
Juegos de Roles
Juegos de Tablero Abstractos
Juegos de Tablero Temáticos
Juegos de Festín
Juegos de Cartas Coleccionables/Comerciales (CCG/TCG)
Juegos de Fiesta/Party Games

Para el desarrollo de este proyecto, nos focalizaremos en la creación de un juego que contenga cartas, fichas, dados, tableros, figuras y otros elementos que completen el juego.

COMPETENCIA

HESPERIDAE

Es un juego de mesa el cual se basa en cartas y que recoge eventos históricos de las islas, desde la época aborigen hasta acontecimientos recientes como la erupción del volcán de Tajogaite de la Palma.

Es recomendado para menores a partir de 7 años. Consiste en 54 cartas sobre eventos históricos, culturales y políticos relevantes, en el que hay que cerrar grupos de cuatro en función de su cronología y código de colores.

Se basa en la mecánica similar a la del dominó, y la idea principal es enlazar cartas en función de fechas. A mayor número de cartas, mayor puntuación final. En caso de no completar el puzzle, el jugador deberá responder a una pregunta sobre historia del archipiélago.

Juego de mesa Hesperidae

TENERIFFA

Es el primero de los juegos con temática de las Islas Canarias. Está ambientado en Tenerife, en el siglo XVI. Eres un noble español intentando aumentar tu poder y riquezas en plena colonización.

El juego presenta una variedad de personajes que puedes utilizar para recolectar recursos, intercambiar puntos y edificar viviendas. La ubicación estratégica de estas estructuras es crucial, ya que en cada turno no hay suficientes recursos para todos los jugadores ni espacio para todas las casas, por lo que es fundamental actuar con rapidez. Un elemento diferente en el juego es la presencia del ladrón, quien puede impedir que una acción previa se lleve a cabo y obtener su propio beneficio.

Juego de mesa Teneriffa

ISLAS CANARIAS, EL ABSTRACTO

Este juego tiene como tablero seis tableros que constituyen mapas de fincas que son denominadas “islas”, que cuentan con terrenos colonizables al lado de carreteras, ríos (a pesar de que en Canarias no hay), zonas montañosas, ciudades, granjas o costas.

Cada colono muestra una serie de preferencias. En cada turno empleas dos cartas. Con la primera sigues las preferencias del colono para construir en nuestro territorio. La estrategia, trata de hacer tu isla la más atractiva para el colono que va a visitar para evitar que vaya a otras islas.

Cuenta con bastante interacción pasiva, con turnos muy diferentes entre ellos y sobretodo con una competición de principio a fin.

Juego de mesa Islas Canarias, El abstracto

WEST OF AFRICA, EL EURO

Aunque no sugiere nada de las islas en el título, es de los pocos que muestra las siete islas. Se trata de un eurogame en el que usas una mano de cartas fija para ejecutar acciones. Dichas acciones pueden ser cosechar alimentos, venderlos o construir casas. Para construir debes ser el alcalde de la isla a colonizar.

Debes elegir bien a qué isla te acercas, porque juegas tus cartas sin conocer las de los demás. Ya que no todas las islas pueden realizar las mismas acciones. Mueves unos trabajadores que te ayudan en la mayoría de los trabajos, y un barco para transportar mercancías.

Este juego permite jugar hasta 5 jugadores, cuenta con una duración de menos de 90 minutos y un desarrollo entretenido.

Juego de mesa West of Africa, El Euro

SANTA CRUZ 1797, EL WARGAME

Hecho por el nativo Iván Cáceres. Es un juego para dos jugadores en el que cada uno tiene un papel bien definido: el británico debe asaltar la ciudad y ocupar sus puntos clave a la vez que derrota a las fuerzas militares españolas, el español debe esperar a ver dónde desembarca su oponente y luego lanzarse a una defensa tenaz y agresiva para derrotarlo.

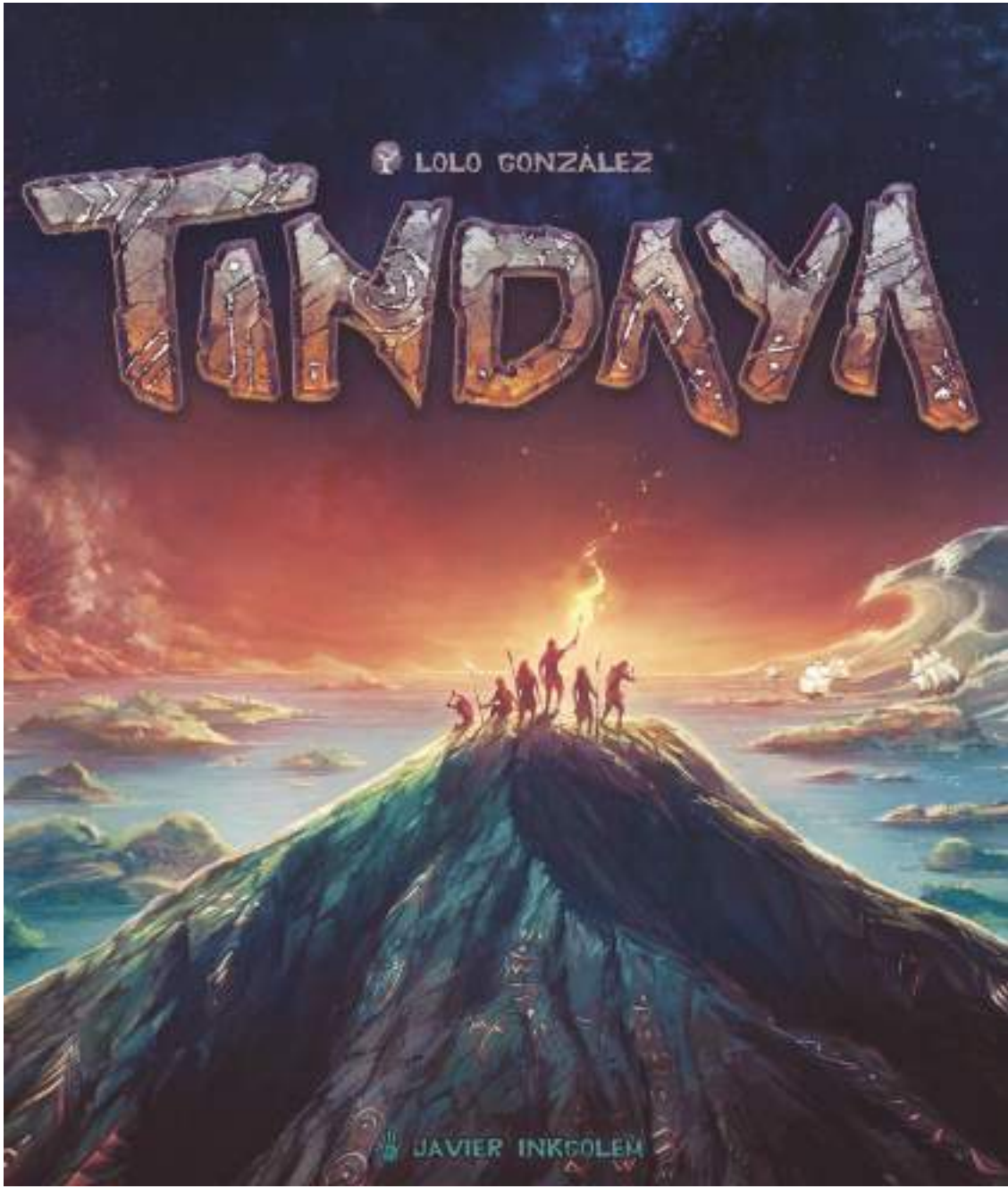
El juego consiste en bloques de madera y se basa en un motor de cartas que posibilita a los jugadores intervenir durante el turno del oponente, generando una intensa atmósfera de tensión e incertidumbre que perdura hasta el desenlace de la partida. La trama se ambienta en el año 1797, cuando una flota inglesa se prepara para atacar las fortificaciones de Santa Cruz de Tenerife.

Juego de mesa Santa Cruz 1797, El Wargame

TINDAYA

Es un juego en el que controlas una tribu prehispánica en las Islas Canarias. Durante el transcurso del juego, te encargas de desarrollar a los personajes, a compartir conocimientos y recursos con los otros jugadores, y sobre todo tienes que sobrevivir a las catástrofes enviadas por los dioses, Acorán y Moneiba.

Ofrece dos modos de juego, uno cooperativo y otro competitivo, con dificultad regulable; además de incluir un modo solitario. Es un juego bastante complejo, ya que encierra una toma de decisiones y una gestión de tus movimientos y muchas posibilidades estratégicas.



Juego de mesa Tindaya

CHACHO

Es un juego que consiste en una baraja redonda. Consta de unas treinta cartas y tienen símbolos típicos de Canarias. Se trata de un juego pedagógico, en el que muestra simbología y cultura canaria. El público de este juego es para todos los públicos e incluso otras nacionalidades, ya que no hace falta el mismo idioma, ya que se tratan únicamente de símbolos.

Se puede jugar entre dos personas en adelante, los jugadores deben encontrar, entre sus cartas, el símbolo que coincida con el del centro. Cuentan con elementos de todas las islas, por lo menos los monumentos más destacables de cada una de ellas.

Juego de mesa Chacho

SEPTEM

Se trata de un tipo de juego similar al Trivial Pursuit, pero con contenido exclusivamente relacionado con las Islas Canarias, presentado en forma de juego de mesa. En este juego, en lugar de los tradicionales seis "quesitos" que se deben obtener para ganar, se utilizan tarjetitas con la forma de cada una de las siete islas que componen el Archipiélago. A pesar de que el lema promocional era "El juego para conocer Canarias", muchas de las preguntas resultaban demasiado difíciles para el niño canario promedio.

Debido a esta dificultad, más tarde lanzaron una versión llamada Septem Junior, que presentaba preguntas considerablemente más sencillas y se convirtió en algo más jugable.

Juego de mesa Septem

Tras haber recopilado información acerca de los juegos de mesa que podrían suponer la competencia frente a nuestro nuevo juego naciente, debemos centrarnos en analizar más específicamente sus aspectos gráficos. Ya que nuestro objetivo es poder crear un juego de mesa cuya temática principal sea Canarias y educar a los jugadores sobre cultura, historia, geografía y otros aspectos relevantes , debemos determinar los factores que identifican visualmente este tipo de juegos.

De esta forma, podemos distinguir las propiedades a tomar en cuenta a la hora de realizar nuestro diseño. En general, podríamos concluir que la estética de estos juegos de mesa son mayormente con aspecto geográfico, en el que se plasma un plano cenital de las islas Canarias, o algún lugar más en concreto, pero siempre siendo el tablero el mapa geográfico. En cuanto a las tipografías, Por un lado, podemos ver el uso de tipografías caligráficas, haciendo referencia a épocas antiguas; sin embargo, en algunos casos, vemos cómo se recurre a la caligrafía o remates más creativos como recurso para aportar algo de personalidad a la marca. También podemos apreciar que la gran mayoría de juegos de tablero, siguen una misma temática o se sitúan siempre en el mismo periodo histórico que es la conquista de las islas, en el que el jugador siempre completa el perfil de tener que sobrevivir, prepararse o luchar contra los conquistadores. Tienen las mismas mecánicas de conseguir recursos, empezar de cero e ir mejorando sus habilidades para hacerse más fuertes, siempre con el mismo objetivo, la lucha por el territorio.

En primera instancia, destacan colores como el azul del mar y el verde y el marrón para las islas que pueden aportar realismo para entrar en un contexto más inmersivo de la experiencia. En contraste, también podemos ver uso de tonos más brillantes o llamativos para los juegos que son más familiares; los cuales suelen dar una imagen más dinámica acorde con los valores que simbolizan este tipo de pasatiempos. En orden de llevar a cabo una estética gráfica que logre captar la atención del público entre todas las opciones que conforman esta temática. En este proyecto, se busca la innovación de este tema abarcando un punto diferente de vista, uno que no se vea el proceso de conquista, aunque esté presente en algunas categorías porque es algo que forma parte de nuestra historia. Quiero dar un enfoque nuevo, crear un juego en el que aprendas, donde el usuario realice estrategias y sea algo más que un juego de preguntas y respuestas simplemente.

ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA

Es un hecho reconocido que, independientemente de su categoría, los juegos de mesa comparten un objetivo fundamental: proporcionar entretenimiento y estimulación a los usuarios de diversas maneras. Resulta notable que, a pesar de considerar estos pasatiempos como algo natural en nuestras vidas, rara vez nos detenemos a reflexionar sobre los beneficios que nos brindan más allá de ofrecer momentos de diversión. No obstante, numerosos estudios y artículos desafían esta percepción comúnmente aceptada por los jugadores.

Aunque se sabe que los juegos de mesa han existido durante milenios, solo en las últimas dos décadas ha emergido una disciplina dedicada a investigar sus efectos en las personas. Esta disciplina, conocida como ludología, se centra en comprender los motivos subyacentes detrás de estos juegos.

Según diversas afirmaciones, los juegos de mesa son la forma de entretenimiento más arraigada en la historia de la humanidad, y esto no es meramente un fenómeno casual, sino que responde a razones específicas. Se sostiene que estos juegos son especialmente eficaces en fortalecer las relaciones sociales y en fomentar el desarrollo infantil.

Como defendía el filósofo e historiador Johann Huizinga en su obra “Homo Ludens” (1938), el juego es la base de la cultura humana. Por su parte, el sociólogo y crítico literario francés Roger Caillois destacaba el valor educativo de los juegos de mesa, considerándolos una combinación de invención, límites y libertad, basados en los principios lúdicos de improvisación, espontaneidad y disciplina.

Desde temprana edad, los juegos de mesa ofrecen a niños y niñas la oportunidad de desarrollar una amplia gama de habilidades y valores, como la socialización, la empatía, el respeto por los demás, la gestión de emociones, el desarrollo lingüístico, la memoria, la atención, la reflexión, la autoevaluación, el trabajo en equipo y el fortalecimiento de los lazos sociales.

Es crucial entender que los juegos de mesa no solo representan un tiempo de ocio, sino también un valioso aprendizaje desde la infancia. Además, sus beneficios no se limitan a ciertas etapas de la vida, sino que también se extienden a adultos y ancianos, contribuyendo al desarrollo mental, fortaleciendo la creatividad, la imaginación, la memoria, la concentración y la autoestima, y mejorando las habilidades sociales y los vínculos afectivos.

BENEFICIOS DE LOS JUEGOS DE MESA

Este reconocimiento de los juegos de mesa como herramientas de desarrollo personal y social ha contribuido a su creciente popularidad en la actualidad. Durante el confinamiento, por ejemplo, estos juegos se convirtieron en una fuente de consuelo y conexión para muchas personas, mejorando el ambiente en los hogares y proporcionando momentos de distracción y unión en tiempos difíciles.

El diseño de juegos de mesa es un proceso complejo que implica la participación de numerosos profesionales y que ha sido subestimado durante mucho tiempo. Sin embargo, el creciente interés y la demanda por estos juegos demuestran que su desarrollo y promoción son valiosos y pertinentes en la sociedad contemporánea.

Compartir la experiencia de jugar a juegos de mesa con otros no solo significa compartir momentos de diversión, sino también promover el desarrollo cognitivo a través del pensamiento crítico y la memoria, fomentar la interacción social y la comunicación, y fortalecer las relaciones interpersonales. Estos juegos ofrecen una forma atractiva y lúdica de aprender sobre una variedad de temas, convirtiéndolos en una opción ideal para reuniones sociales y eventos familiares.

ISLAS CANARIAS

HISTORIA Y GEOGRAFÍA

Las Islas Canarias son un archipiélago de origen volcánico, formado por 8 islas y 5 islotes. De izquierda a derecha se encuentran: La Palma, El Hierro, La Gomera, Tenerife; las cuáles conforman la provincia de Santa Cruz de Tenerife. Y por otro lado Gran Canaria, Fuerteventura, Lanzarote, La Graciosa; y los islotes: Isla de Lobos, Alegranza, Montaña Clara, Roque del Este y Roque del Oeste.

Forman parte de la Macaronesia (nombre que recibe el conjunto de 5 archipiélagos del Atlántico Norte). Está a 97 kilómetros de Marruecos y el Sahara occidental y a unos 1.400 kilómetros de la península Ibérica.Tiene una superficie total de 7447 kilómetros cuadrados. Actualmente cuenta con una población total de alrededor de dos millones doscientos mil habitantes.

Localizadas en el océano Atlántico a 100 kilómetros del litoral del Sahara, dentro de la placa africana. Cuatro de las islas han tenido erupciones históricas, por lo tanto, es un archipiélago vulcanológicamente hablando activo.

Las Islas Canarias estuvieron habitadas por los aborígenes antes de la llegada de los europeos en el siglo XV. Eran un pueblo indígena que vivía de la agricultura y la ganadería, y tenían una cultura única con un sistema de escritura conocido como escritura líbico,bereber. En el siglo XV, las Islas Canarias fueron conquistadas por exploradores y conquistadores europeos, principalmente españoles, como Jean de Béthencourt y Gadifer de la Salle. La colonización tuvo un profundo impacto en la cultura y la población de las islas.

Según Ortiz (2024) se calcula que los primeros pobladores debieron llegar a las islas alrededor del siglo V a.C., esto quiere decir que durante casi 2000 años los aborígenes vivieron de manera aislada en el archipiélago, creando su propia cultura y un estilo de vida adaptado al entorno volcánico.

El archipiélago se convirtió en una parte del imperio español, y su situación geográfica lo hizo un punto estratégico en las rutas comerciales y navales hacia América. Durante siglos, las islas fueron un importante centro de comercio y escala para barcos que se dirigían a América.

Las Islas Canarias fueron frecuentemente atacadas por piratas y corsarios en el pasado debido a su importancia estratégica y riqueza. Los sistemas defensivos, como los castillos y fortificaciones, son testigos de este período de conflicto.

Jaume Ferrer al'Atles Catalán (1375) con las Islas Canarias.

En el siglo XX, las Islas Canarias experimentaron un crecimiento significativo en la industria turística, lo que cambió la economía y la sociedad de la región. En 1982, las Islas Canarias obtuvieron el estatus de comunidad autónoma de España, lo que les otorgó un mayor control sobre sus asuntos internos.

ASPECTOS CULTURALES

La cultura de Canarias es el resultado de la historia abierta y mestiza que ha marcado el devenir de las islas. La cultura canaria ha recibido aportaciones de 3 de los 5 continentes bañados por el Atlántico: Europa, América y África, en especial de Europa y América a partir del siglo XV, siendo las islas durante siglos tierra de intercambio y migración.

Aunque gran parte de la cultura guanche se perdió después de la conquista, algunos elementos han sobrevivido en la música, el folclore y las tradiciones locales. Los guanches siguen influyendo en la identidad cultural canaria.

Todas estas aportaciones se han ido adaptando a las características de las islas y sus gentes, para formar una identidad cultural rica y diversa. En ella confluyen tres elementos fundamentales: un sustrato indígena, de origen bereber; el elemento europeo, fundamentalmente castellano, andaluz y gallego, aunque con importantes aportaciones portuguesas y, en menor medida, italianas, flamencas, británicas o francesas; y, finalmente, el influjo americano, producto de las relaciones comerciales y migratorias con Latinoamérica, particularmente con Cuba y Venezuela, países por los que muchos canarios sienten particular afecto.

Las Islas Canarias son conocidas por sus festivales y celebraciones. El Carnaval de Tenerife, la Fiesta de la Rama en Agaete y la Romería de la Virgen de la Candelaria son ejemplos de eventos culturales. destacados.

Timple Canario

La gastronomía canaria es única y refleja su herencia multicultural. Se caracteriza por su sencillez, variedad y riqueza de ingredientes. Nos encontramos con diferentes recetas de cada isla, con una gran variedad de productos de tierra y mar, y un gran aporte cultural que ha recibido a lo largo de la historia. Está influenciada sobre todo por los guanches y la gran influencia latinoamericana

La música tradicional canaria se caracteriza por la confluencia de diferentes estilos llegados a las islas. Algunos incluso afirman que el folclore de Canarias surge de la mezcla de una serie de tradiciones musicales diferenciadas como la latinoamericana y africana. La música canaria se ha convertido en una manifestación que ha tomado su propio camino y personalidad a través del tiempo, recogiendo así la idiosincrasia del pueblo canario.

Comida tradicional de Canarias

Balcones canarios

La arquitectura en las Islas Canarias es diversa, con influencias coloniales españolas y elementos arquitectónicos tradicionales. Las casas tradicionales canarias, llamadas “casas señoriales” o “casas de patio”, son ejemplos notables de la arquitectura local. Antes de la llegada de los europeos, los guanches, habitantes originales de las islas, construyeron viviendas de piedra seca y cuevas.

Con la llegada de los españoles, la arquitectura colonial dejó una marca significativa, con edificios religiosos y casas señoriales que muestran influencias renacentistas y barrocas. Además, debido a la ubicación estratégica de las islas, se construyeron numerosas fortalezas y castillos para defenderlas de los ataques piratas y de otras potencias europeas. En las zonas rurales, predominan las “casas terreras”, construcciones tradicionales de una o dos plantas con techos a dos aguas.

Arquitectura regionalista

Las islas Canarias se caracterizan por su altura montañosa en comparación con su expansión superficial, debido a su origen volcánico, cada isla presenta un perfil diferente y muy variado entre ellas, además de que todas cuentan con cumbres centrales dominantes, menos Lanzarote y Fuerteventura.

Esta disposición del relieve, junto con las características subtropicales del océano Atlántico, da lugar a un paisaje con gran variedad de suelos, climas y vegetación. El relieve montañoso que presentan las islas influye en la dinámica atmosférica de Canarias. Las islas montañosas son más húmedas que las llanas y dentro de las montañosas, las vertientes orientadas al norte lo son más que las que dan al sur, por lo que influye directamente en la vegetación isleña.

Dentro de la variadas formas de relieve que podemos identificar en el archipiélago podemos destacar algunas como los macizos antiguos, producto de los procesos volcánicos más antiguos de cada isla; los valles y calderas, los cuales constituyen elemento característicos del relieve; las costas, adoptan formas diferentes debido al constante proceso de erosión al que están sujetas; los barrancos, unas de las formas de relieve más comunes del archipiélago; y por último, los volcanes, uno de los rasgos de identidad más claros del relieve canario.

Relieve de Gran Canaria

DESCRIPCIÓN DE LAS ISLAS CANARIAS

En cuanto al clima, debido a su situación subtropical, la influencia de los vientos alisios y su enclave marítimo, las islas poseen uno de los mejores climas del mundo. Las temperaturas son suaves durante todo el año, las lluvias escasas, aunque con motivo de su compleja orografía, se producen variedad de microclimas que diferencian el clima entre islas, e incluso dentro de una misma isla.

Los principales factores que determinan el clima de las islas son por ejemplo las borrascas tropicales como las del atlántico norte; el tiempo sur; o la corriente fría. Otros factores característicos de Canarias son los vientos alisios, unos vientos que soplan de forma casi permanente sobre el archipiélago. El rasgo que más los define es su disposición de dos capas superpuestas, una inferior húmeda y otra superior con aire seco y cálido. A su vez, la presencia del mar de nubes, origina otro fenómeno llamado lluvia horizontal.

A pesar de contar con un clima suave, las islas se caracterizan por los microclimas, que consisten en cambios bruscos de temperaturas dependiendo de la altitud y orientación de las islas, creando un clima cambiante dependiendo de la zona en la que te encuentres. Algunos de los microclimas que podemos encontrar son: en la vertiente norte, donde pegan los alisios, los cuales podemos dividir las zonas en baja, media y alta; y por otro lado, la vertiente sur, donde no inciden los vientos alisios, y que podemos dividir también en zona baja, media y alta.

Sendero de la isla de La Palma

RESUMEN HISTÓRICO

Las islas Canarias fueron habitadas por una sociedad de origen bereber, un poblado situado en el norte de África. Alrededor del siglo V a.C. Se calcula que llegaron los primeros habitantes al archipiélago y no fue hasta el siglo XV cuando los europeos se volvieron a interesar por las islas, y fue ahí cuando comenzó la conquista.

Durante el Imperio Romano, las Islas Canarias no eran completamente desconocidas. Hay referencias a las islas en escritos de Plinio el Viejo y otros autores clásicos, aunque no hay evidencia de una presencia romana significativa o permanente en las islas. Las islas eran conocidas por sus recursos naturales, especialmente el drago y su savia, que se usaba como tinte.

Con la caída del Imperio Romano en el siglo V d.C., Europa occidental entró en un período de inestabilidad y fragmentación política conocido como la Edad Media. Durante este tiempo, el comercio y la exploración marítima en el Atlántico disminuyeron considerablemente. Los reinos y comunidades que surgieron tras la caída del Imperio Romano tenían menos capacidad y motivación para mantener los contactos lejanos, como los que habrían existido con las Islas Canarias.

Granero que se usaba para almacenar

Fundación de Santa Cruz de Tenerife por Gumersindo Robayna

Además, las Islas Canarias estaban habitadas por los guanches, un pueblo bereber originario del norte de África que vivía en relativa autonomía y aislamiento del resto del mundo. La falta de fuentes escritas y la escasa documentación de este período contribuyeron a la "desaparición" de Canarias en términos históricos y geográficos desde la perspectiva europea.

No fue hasta los siglos XIV y XV, con el inicio de la Era de los Descubrimientos y la expansión marítima europea, que las Islas Canarias fueron redescubiertas y colonizadas por los europeos, especialmente por los portugueses y los castellanos. La incorporación de las islas a las rutas comerciales y la expansión colonial devolvieron a Canarias a la atención mundial. No existe ningún documento escrito de visitas a las islas hasta principios del s. XIV, cuando el capitán genovés Lanzarotto (o Lancelotto) Malocello se topó con la isla de Lanzarote (*Historia de Canarias* - Lonely Planet, s. f.-b).

No fue hasta 1402, cuando con las incursiones de Jean de Betancourt y Gadifier de la Salle, las islas Fuerteventura, Lanzarote y el Hierro fueron conocidas e introducidas al Reino de Castilla. Tenerife fue la última en ser conquistada por los Reyes Católicos, y los ejércitos comandados por Alonso Fernández sufrieron ciertas derrotas, como la de La Matanza en 1494. Aunque regresó un año más tarde para conseguir la victoria del territorio. Sobre estas fechas, algunos menceyes se terminaron aliando con los conquistadores castellanos finalizando así la conquista de Tenerife, y con esta última isla, la de Canarias (*La Conquista De Canarias*, s. f.).

Inicialmente, se llevó a cabo la conquista señorial, en la que un grupo de individuos particulares emprendió la misión conquistadora. Posteriormente, la autoridad real buscó intervenir directamente (conquista realenga), proporcionando los medios humanos y materiales necesarios para la conquista.

La divergencia entre estas dos formas de conquista influyó en varios aspectos de la vida social, económica e institucional de las islas hasta principios del siglo XIX. La conquista resultó en la casi extinción del mundo aborigen, debido a la propagación de nuevas enfermedades introducidas por los europeos, la deportación de los aborígenes a otras islas, su venta como esclavos en los mercados peninsulares y su adaptación a la nueva sociedad, lo que ocasionó una disminución significativa de la población autóctona.

En 1478, un nuevo comandante con órdenes de los Reyes Católicos llegó a Canarias para finalizar la conquista. A pesar de ser atacados por un ejército de 2000 hombres en lo que hoy es Las Palmas de Gran Canaria, las fuerzas castellanas triunfaron y luego atacaron al guanarteme Tenesor Semidán en Gáldar. Semidán fue llevado a España, donde se convirtió al cristianismo y regresó en 1483 para convencer a los isleños de rendirse. Aunque algunos obedecieron, la lucha continuó por 20 años, incluyendo un fallido intento de deportar isleños para venderlos como esclavos en España. Los isleños se enteraron del plan y forzaron a los barcos a atracar en Lanzarote.

Cuando esto ocurrió, fue cuando las islas se vieron sometidas a la integración de la cultura europea, siempre bajo la influencia de la Corona de Castilla. A mediados del siglo XVI, la población canaria era menor a 35,000 personas, concentrada principalmente en Tenerife y Gran Canaria. Después de la toma de Granada, los Reyes Católicos celebraron la conquista de Canarias, la cual duró 94 años. Esta conquista marcó el inicio de la colonización del Nuevo Mundo y con esto la Era de los Descubrimientos, teniendo un fuerte impacto en la historia. En el siglo XVI, Gran Canaria y Tenerife fueron el punto de mira para diversos colonos de varios países europeos, y la caña de azúcar se convirtió en la principal exportación hacia las islas. El descubrimiento de América por Cristóbal Colón en 1492, que pasó por Canarias en varias ocasiones debido a su lugar estratégico entre España y América ya que se utilizaba de parada para recolectar materiales y recursos antes de emprender el viaje, esto fomentó el comercio transatlántico pero también desvió la producción de azúcar hacia América, donde era más barato producirlo. La economía local se recuperó gracias a la exportación de vino, especialmente a Gran Bretaña, siendo Tenerife el principal productor.

Tras la conquista, los aborígenes fueron forzados a adoptar las costumbres y creencias de los conquistadores, llevando al suicidio de algunos líderes como Bentejuí, protagonista de uno de los actos de resistencia hacia los conquistadores, el cual cuando

La batalla de Acentejo por Gumersindo Robayna.

vio que la derrote era inevitable, se precipitó desde la montaña de Ansite al grito de "¡Atis Tirma! Prefiriendo la muerte antes que ser capturado y sometido por los castellanos; Tanausú, jefe de Aceró (un cantón de la Palma, la actual Caldera de Taburiente), luchó contra los conquistadores dirigidos por Alonso Fernández de Lugo, y fue capturado resultado de una traición al aceptar un supuesto pacto de paz y ser emboscado; y Bentor, mencey de Taoro, asumió el cargo de liderazgo tras la muerte de su padre en la batalla de La Laguna. Después de la derrota definitiva en la batalla de Aguere, prefirió el suicidio antes que ser capturado quienes. Todos estos aborígenes prefirieron la muerte antes que perder su libertad frente a la opresión colonial.

La colonización trajo nuevos pobladores atraídos por la distribución de tierras y otras riquezas. Este proceso implicó la destrucción del sistema de producción aborigen y la imposición de un régimen señorial híbrido. La conquista militar comenzó con Enrique III de Castilla encomendando la tarea a los normandos Juan de Bethencourt y Gadifer de la Salle y culminó con los Reyes Católicos. En Tenerife, aproximadamente el 3% de la población eran descendientes de guanches, aborígenes de otras islas y esclavos africanos. En Gran Canaria, hubo un crecimiento poblacional inicial seguido de estancamiento debido a invasiones piratas, epidemias, malas cosechas y crisis económica.

El siglo XVII vio un crecimiento demográfico del 60%, concentrado en las islas occidentales gracias al auge económico de la viticultura en Tenerife y La Palma. A principios del siglo XX, los ingleses introdujeron el monocultivo del plátano e invirtieron en la construcción de los puertos de Santa Cruz y de La Luz en Las Palmas, facilitando la colonización inglesa de África. Las islas, ubicadas estratégicamente frente a la costa occidental de África, se convirtieron en una plataforma clave para el tráfico marítimo, siendo el territorio europeo más al sur, con un impacto significativo en el turismo y la exploración (*Historia De Canarias* - Lonely Planet, s.f.).

EL TURISMO EN CANARIAS

El *Grand Tour*

Muchos de los viajeros que frecuentaban las islas, destacaban su clima y el cual era saludable para combatir el mal epidémico que se encontraba en Europa. En los años 80 se volvió a insistir en la idea de la salud, instalando un centro de talasoterapia en el sur de Gran Canaria, alcanzó una rápida aceptación la cual derivó en la apertura de nuevas instalaciones de una temática similar. En efecto, a finales del siglo XVIII comenzaron a llegar los primeros visitantes con fines turísticos, además fue sobre estas fechas cuando comenzó el *Grand Tour* en Inglaterra. El cual era una tradición educativa que se desarrolló en Europa entre los siglos XVII y XIX. Consistía en un largo viaje por el continente, en el que los jóvenes de clases altas eran los protagonistas de esas travesías. El objetivo de estos viajes era completar la formación educativa de los jóvenes antes de comenzar a asumir los altos cargos en la sociedad.

Se originó en la Inglaterra del siglo XVII y un siglo más tarde pasó a ser una actividad obligatoria para los jóvenes de la nobleza. Con estos viajes, los chicos adquirían conocimientos sobre diversas ramas como el arte, la cultura, la política y de la propia sociedad; además de que les ofrecía una gran oportunidad para estrechar lazos para relaciones futuras enfocadas a sus vidas profesionales.

Alrededor del siglo XIX, los viajes se comenzaron a realizar fuera de Europa, como a las colonias africanas, y aprovechaban y pasaban por Madeira y Canarias, haciendo que se convirtieran en estaciones obligatorias en el peregrinaje hacia África. La estancia solía ser de entre dos y tres semanas a varios meses, dependiendo de la disponibilidad y frecuencia de los barcos.

Turismo en Canarias siglo XX

Dichos barcos transportaban frutas y mercancías, pero habilitaban el viaje para algunos turistas. Más tarde, a mediados del siglo XIX, surgieron las primeras líneas de agencias de viajes, e incluso se realizaron los primeros cruceros los cuales incluían el viaje, como el alojamiento.

El *Grand Tour* tuvo un impacto significativo en la cultura europea, tanto en términos de la difusión del conocimiento como en el intercambio cultural. Según Black (1992), "los viajeros del *Grand Tour* ayudaron a difundir el gusto por el arte y la cultura clásicas a través de Europa, y su influencia se puede ver en el desarrollo del neoclasicismo en el arte y la arquitectura" (p. 45). Las experiencias y conocimientos adquiridos durante el Tour se reflejaron en la construcción de grandes mansiones y jardines en Inglaterra, inspirados en los estilos y diseños observados en Italia y Francia.

Además, el *Grand Tour* fomentó el desarrollo de la industria del turismo en Europa. Ciudades como Roma, Florencia y Venecia comenzaron a ofrecer servicios y facilidades específicas para los viajeros del Grand Tour, incluyendo guías turísticos, alojamiento y transporte especializado.

Aunque fue ampliamente valorado por sus beneficios educativos y culturales, también recibió críticas. Algunos contemporáneos consideraban que el Tour fomentaba el hedonismo y la frivolidad entre los jóvenes aristócratas. Según Chaney (2000), "el *Grand Tour* a menudo se convirtió en una excusa para la indulgencia en placeres y vicios, en lugar de un verdadero esfuerzo educativo" (p. 78).

A finales del siglo XIX, el *Grand Tour* comenzó a declinar debido a varios factores, incluyendo cambios en las estructuras sociales y económicas, como llegó a ser la expansión de los nuevos medios de transporte como eran los trenes y los barcos de vapor (Calatayud, 2024). Sin embargo, la tradición del viaje educativo continuó evolucionando y adaptándose, sentando las bases para las modernas prácticas de turismo cultural y educativo.

Comienzos del turismo

A principios de la década de 1930, uno de los primeros teóricos de la Escuela Alemana de los estudios en Turismo, Arthur Bormann define el turismo como: “un conjunto de viajes realizados por placer o motivos comerciales y otros análogos, durante los cuales la ausencia de la residencia habitual es temporal” (Bormann, 1930).

Se han encontrado datos históricos que hacen referencia a los inicios del turismo durante el esplendor de la antigua Roma, donde se realizaban viajes religiosos, comerciales e incluso de carácter deportivo, debido a las primeras olimpiadas y competiciones que realizaban. Aunque también existían otros tipos de turismo como el de salud, del cual hablaremos con detalle más adelante.

Playa de Las Canteras, 1940

Hotel Taoro, La Orotava

El turismo se lleva realizando desde muchos siglos atrás; pero el origen como actividad surge en el siglo XIX especialmente con la popularización de los viajes por ferrocarril en Europa y América del Norte. Sin embargo, es importante destacar que el concepto de viajar por placer o recreación tiene una historia mucho más antigua, con evidencias de peregrinaciones, viajes comerciales y visitas a lugares de interés desde tiempos antiguos. En 1841, Thomas Cook, un empresario británico organizó su primer viaje turístico en tren para asistir a una reunión. Con el paso de los años, fundó su propia empresa, la cual se convertiría en la mayor referencia para las agencias de viaje de hoy en día. El turismo moderno, como lo entendemos hoy en día, comenzó a surgir a finales del siglo XIX y se consolidó en el siglo XX con el desarrollo de infraestructuras turísticas, medios de transporte más accesibles y la creación de destinos turísticos específicos.

El turismo se alimentó enormemente de la Revolución Industrial, la cual facilitó el transporte gracias a la expansión de los ferrocarriles y la navegación a vapor. Lo cual hizo que los viajes fueran más accesibles y asequibles para un mayor número de personas. Además de que gracias al aumento de riquezas, el tiempo libre de la gente de clase media permitió que más personas pudieran viajar por puro placer.

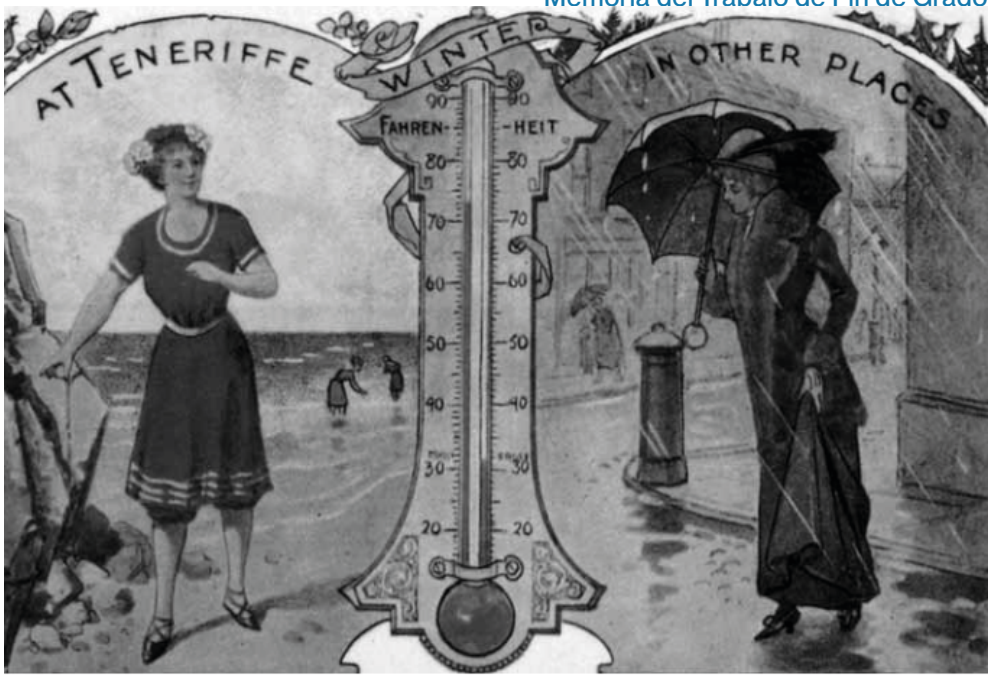
La evolución del turismo en España nace tardía, casi a finales del siglo XIX; al igual que en el resto de lugares, dicha actividad se centraba en la visita a balnearios y dirigida sobre todo a la gente con alto poder adquisitivo. A principios del siglo XX, nació el interés por la visita a las playas, ya que el beneficio que proporcionaba la calidad del agua, hizo que se convirtieran en balnearios al aire libre mucho más económicos.

Turismo de Salud

En los años noventa, coge un gran protagonismo el "Turismo de salud", el cual estaba protagonizado por los pacientes con dinero que buscaban tratamientos médicos de calidad, donde encontraron lugares que ofrecían una gran calidad de vida, lugares turísticos tranquilos y de bajo costo. A partir de la década de los sesenta del siglo XX, tras la recuperación de la Guerra Civil española y la 2ª Guerra Mundial, el turismo recupera su cauce habitual, pero sufre un cambio de modalidad en el que la gente se mueve por sol y playas, quedando el turismo de salud en niveles muy bajos si comparamos ambos (Santana Turégano, 2023).

En el siglo XIX, el turismo en las Islas Canarias comenzó a florecer debido a una serie de circunstancias económicas y geográficas vinculadas al comercio marítimo británico con Sudáfrica. Durante esta época, los barcos que transportaban mercancías desde el Reino Unido hacia Sudáfrica necesitaban hacer escalas técnicas debido a las limitaciones de los navíos de la época, que no podían completar el trayecto sin reabastecerse de carbón. Según Hernández (2001), los puertos canarios, estratégicamente situados en el Atlántico, se convirtieron en paradas obligatorias para estos barcos, ofreciendo una solución práctica para el reabastecimiento de combustible.

Estas escalas frecuentes trajeron consigo una oportunidad económica sin precedentes para las Islas Canarias. "Los barcos británicos, al hacer escala, no solo descargaban mercancías y recogían carbón, sino que también aprovecharon para cargar productos agrícolas locales, especialmente plátanos y tomates" (Pérez, 1998, p. 45). Este intercambio comercial impulsó significativamente la economía de las islas, marcando el inicio de una nueva etapa en su desarrollo económico.



Promoción turística de Tenerife

Además del comercio, el clima benigno y la belleza natural de las Islas Canarias comenzaron a atraer a visitantes de Europa en busca de descanso y recuperación. Los viajeros, inicialmente motivados por razones de salud, encontraron en las islas un refugio ideal contra los fríos inviernos europeos. Hernández (2001) destaca que "a medida que la fama de las islas crecía, la infraestructura turística comenzó a desarrollarse, con la construcción de hoteles, balnearios y servicios dedicados a atender a los visitantes" (p. 102).

Los avances en la tecnología de transporte, como la mejora de los barcos de vapor y posteriormente la introducción de vuelos comerciales, facilitaron aún más el acceso a las islas. Martínez (2015) señala que "a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, las Islas Canarias se consolidaron como un destino turístico atractivo, no solo para el comercio sino también para el ocio y el bienestar" (p. 223).

El florecimiento del turismo trajo consigo un impacto significativo en la sociedad y economía de las Islas Canarias. La exportación de productos agrícolas locales, como plátanos y tomates, a mercados europeos se convirtió en una fuente importante de ingresos. Esto, a su vez, generó empleo y estimuló el desarrollo de infraestructuras locales. "La construcción de hoteles, restaurantes y otros servicios turísticos transformó las islas, creando nuevas oportunidades para la población local y fomentando la modernización de las comunidades" (Pérez, 1998, p. 67).

Además, la interacción con los turistas europeos introdujo nuevas ideas y costumbres en la vida cotidiana de los isleños, contribuyendo a un intercambio cultural enriquecedor. Hernández (2001) comenta que "las Islas Canarias se convirtieron en un punto de encuentro entre diferentes culturas, lo que ayudó a moldear su identidad multicultural contemporánea" (p. 155).

Thermal Palace en Puerto de la Cruz en 1905

Generalmente, el turismo hacía referencia a la idea de ir a un destino durante un corto periodo de tiempo y retornar al hogar. Las islas se incorporaron al mercantilismo una vez conquistadas por los españoles. La economía de exportación que se establecieron y la situación del archipiélago generaron grandes movimientos comerciales y simultáneamente la visita de viajeros. El rápido crecimiento demográfico en varios centros urbanos europeos resultó en problemas de higiene, dando lugar a la contaminación del aire urbano, condiciones sanitarias deficientes y la aparición de enfermedades como la tuberculosis debido a una alimentación inadecuada.

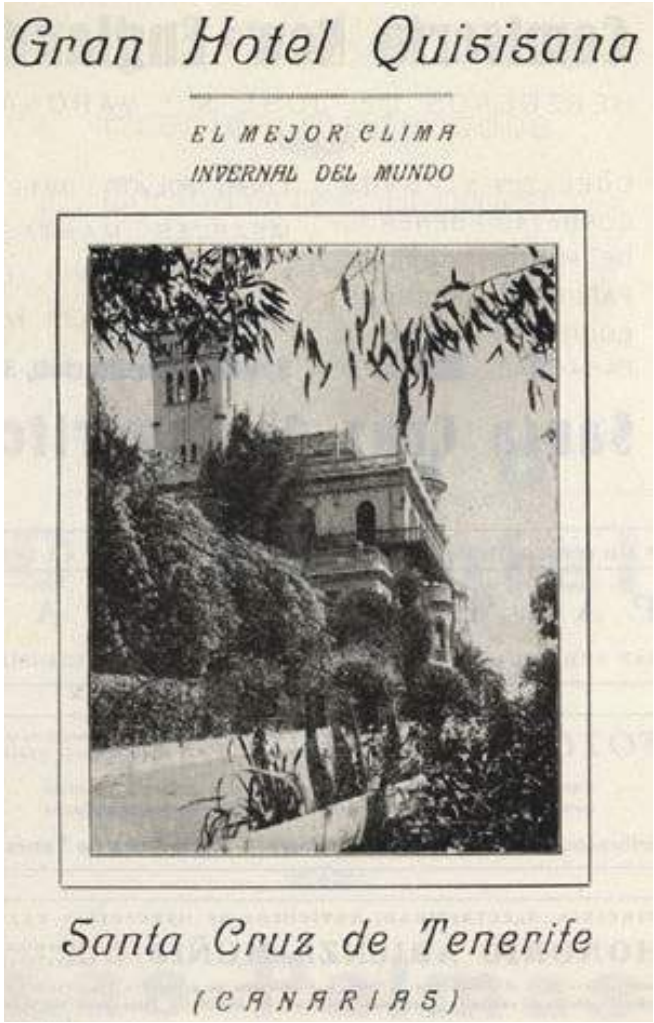
La industria turística aprovechó la gran diversidad climática y biogeográfica para convertirlos en atractivos turísticos, de ahí la gran visita de enfermos durante el siglo XIX y primera mitad del siglo XX. Pero todo esto se perdió con la interrupción del turismo masivo vinculado al ocio y la recreación de masas de sol y playa, cada etapa turística ha explotado sus recursos en función de los intereses económicos y la demanda de cada momento.

Cada vez eran más los turistas que buscaban microclimas y paisajes de ensueño donde poder relajarse, por lo que el archipiélago era una opción idónea para desarrollar esta modalidad turística. En Canarias, el turismo del siglo XIX y de la primera mitad del siglo XX, se caracterizó por ser elitista, ya que eran pocos los que viajaban pero contaban con gran capacidad adquisitiva, además de disponer de mucho tiempo libre. A principios del siglo XX, se registraron en Canarias unos 8.500 turistas, de los cuales se habían repartido 5.000 en Tenerife y el resto en Gran Canaria (Riedel, 1972), siendo casi inexistentes las estancias en las islas menores. La razón principal por la que se movían sobre todo entre las islas capitalinas era por el comercio principalmente.

La aparición de los grandes hoteles hizo que aumentara la oferta de alojamientos en Canarias, impulsando así la competencia y alcanzando nuevas cuotas de mercado. Aunque el número de turistas no llegó a ser tan alto como lo esperado. Pese a esta situación, todo cambió en los siguientes

años, cuando el turismo alemán comenzó a ganar presencialidad, trayendo así una gran multitud con el objetivo de invertir. Ante esta situación, comenzó a mejorar y a crecer la importancia social y económica. Fue en la primera década de los años noventa cuando se formó la Comisión Nacional para el Fomento del Turismo, y durante estos años se buscó la difusión de la imagen turística de Canarias por Europa, abandonando así el turismo de salud y reemplazándolo por un turismo de sol y playa.

Con el comienzo de la Primera Guerra Mundial y el estallido de la Guerra Civil Española, y años más tarde la Segunda Guerra Mundial, se frenó la expansión turística en Canarias. Aunque seguían frecuentando el archipiélago turistas nacionales. Durante las dos últimas décadas de la dictadura, la situación fue cambiando reabriendo y construyendo nuevos hoteles y dirigiéndose hacia el turismo de masas entre los años 60 y 70, ya que la recuperación económica de Europa propiciaba la llegada de turistas extranjeros en busca de sol y playa.



Hotel Quisiana en Tenerife

Lo que produjo una necesidad de adaptación, estableciéndose los primeros núcleos turísticos en Tenerife y Gran Canaria, siendo estos: Maspalomas, Puerto de Mogán, Costa Adeje y Arona; y posteriormente las islas de Fuerteventura y Lanzarote.

En la actualidad, el turismo sigue siendo una de las principales actividades económicas en las Islas Canarias. Con su clima templado durante todo el año, playas espectaculares, paisajes volcánicos y una rica cultura, las islas atraen a millones de visitantes anualmente. Según datos recientes, más de 13 millones de turistas visitaron las Islas Canarias en 2019, lo que demuestra la importancia continua de esta industria para la economía local (Gobierno de Canarias, 2020).

Las Islas Canarias no solo ofrecen atractivos naturales, sino que también cuentan con una rica historia y un patrimonio cultural de incalculable valor. La amalgama de influencias aborígenes, coloniales y contemporáneas se refleja en la arquitectura, la música y las festividades locales. Por ejemplo, el Carnaval de Santa Cruz de Tenerife es uno de los más renombrados a nivel mundial, atrayendo a miles de visitantes cada año con sus coloridos desfiles y vibrantes celebraciones. Esta riqueza cultural complementa la oferta turística y proporciona una experiencia única y enriquecedora a los visitantes.

Uno de los aspectos que convierten a las Islas Canarias en un destino turístico tan atractivo es su extraordinaria diversidad natural: como pueden llegar a ser los paisajes desérticos, volcanes acompañados de sus formaciones geológicas, hasta bosques repletos de variedad de flora y fauna. Asimismo, las islas han sido elogiadas por su firme compromiso con la sostenibilidad y la protección con el medio ambiente. Este compromiso se refleja en políticas activas de conservación, proyectos de energía renovable y la promoción de un turismo responsable.

Gracias a estas iniciativas, las islas no solo preservan su biodiversidad, sino que también atraen a un creciente número de turistas interesados en el ecoturismo, ya que buscan experiencias auténticas y respetuosas con el entorno, contribuyendo a una economía turística más sostenible y consciente del impacto ambiental.

Las Canarias también se destacan por su singular biodiversidad, albergando numerosas especies endémicas de flora y fauna que no se encuentran en ningún otro lugar del mundo. La red de espacios naturales protegidos, que incluye varios parques nacionales y reservas de la biosfera, desempeña un papel crucial en la conservación de este invaluable patrimonio natural. Estas áreas protegidas no solo son esenciales para la preservación de la biodiversidad, sino que también constituyen un importante atractivo turístico para los visitantes que buscan experiencias auténticas en contacto con la naturaleza.

El turismo en Canarias también se beneficia de una infraestructura bien desarrollada, que incluye aeropuertos internacionales en las principales islas, una red de transporte eficiente y una amplia gama de alojamientos que van desde lujosos resorts hasta acogedores hostales y apartamentos turísticos. Las conexiones aéreas directas desde numerosas ciudades europeas facilitan el acceso a las islas, haciendo que el turismo sea una opción conveniente y accesible para muchos viajeros (AENA, 2021).

Además, la gastronomía canaria es un atractivo en sí misma, con una oferta culinaria que combina productos locales frescos y recetas tradicionales. Los visitantes pueden deleitarse con platos típicos como las papas arrugadas con mojo, el gofio y una variedad de pescados y mariscos. La cocina local no solo satisface los paladares de los turistas, sino que también apoya a los productores locales y contribuye significativamente a la economía regional.

Además del sol y las playas, las Islas Canarias han diversificado su oferta turística para incluir actividades culturales, deportivas y de bienestar. La capital, Las Palmas de Gran Canaria, y Santa Cruz de Tenerife, ofrecen una vibrante vida cultural con festivales, museos y una rica gastronomía. Por otro lado, islas como Lanzarote y Fuerteventura son famosas por sus excelentes condiciones para deportes acuáticos como el surf y el kitesurf (Turismo de Canarias, 2021).

El turismo de bienestar también ha ganado popularidad en las Islas Canarias, con numerosos centros de spa y retiros de yoga que aprovechan el entorno sereno y los paisajes naturales para ofrecer experiencias relajantes y rejuvenecedoras. Estos servicios adicionales amplían aún más el atractivo de las islas, atrayendo a turistas que buscan no solo diversión, sino también descanso y bienestar. Estas iniciativas no solo responden a la creciente demanda de experiencias de viaje que promuevan la salud y el bienestar integral, sino que también amplían significativamente el atractivo de las islas. Debido a que recogen a un segmento de turistas que buscan algo más que simple entretenimiento y que valora la posibilidad de desconectar del estrés cotidiano y mejorar su calidad de vida a través de actividades saludables.

El enfoque del bienestar también ha llevado a la integración de prácticas sostenibles y respetuosas con el medio ambiente en muchos de estos centros, alineándose con el compromiso general de las Islas Canarias con la sostenibilidad y la conservación del entorno natural.

La pandemia de COVID-19 tuvo un impacto significativo en el sector turístico de Canarias, con una disminución drástica en el número de visitantes durante 2020. Sin embargo, las islas han trabajado arduamente para implementar rigurosas medidas de seguridad y protocolos sanitarios, lo que

ha permitido una recuperación gradual del turismo. La campaña “Islas Canarias: un destino seguro” ha sido fundamental para restaurar la confianza de los viajeros y revitalizar el sector (Gobierno de Canarias, 2021).

La resiliencia de la industria turística canaria es testimonio de la capacidad de adaptación y la determinación de sus operadores y autoridades. A través de esfuerzos concertados para mejorar la sostenibilidad, diversificar la oferta y garantizar la seguridad sanitaria, las Islas Canarias continúan siendo un destino de primer nivel, preparado para enfrentar futuros desafíos y seguir atrayendo a millones de visitantes de todo el mundo.

Lago Martiánez, Puerto de la Cruz, Tenerife

SOUVENIRS Y MODELOS TURÍSTICOS

En la obra *Souvenir, souvenir* de Estévez (2019), se debate una cuestión interesante que invita a reflexionar a aquel que la lee: los turistas como nativos y los nativos como turistas (p.19). Se plantea un escenario que pocos dan cabida pero que cada vez es una realidad más latente, nos encontramos con que aquellos que visitan nuestras tierras se apropian de ellas y las hacen suyas. Terminamos siendo extraños en unas tierras que luchan por adaptarse al que viene de fuera, marginando al que se queda dentro.

Asimismo, esto permite dar un enfoque nuevo a esta investigación, pues permite posicionarse desde la crítica a la masificación turística y a la exclusión de los habitantes de las islas.

"[...] el turista es aquel que mira y registra, y el nativo aquel que es observado y registrado" (Estévez, 2019, p.20). Entendemos con este extracto de su obra, que aquel que visita las islas, tiene como objetivo aprender, culturizarse y observar el entorno del destino al que visita, como entendemos también que el nativo, aquel que reside en el lugar de destino, es el sujeto de la observación turística, aquel al que se visita y del que se busca aprender. Sin embargo, con la creciente llamada "turismofobia", se han llegado a nuevas conclusiones, algunas de las cuales defienden que el nativo es ahora el que observa, el que se adapta a aquel que visita. Se defiende que, en la actualidad, es el nativo el que debe adaptarse a las peticiones del turista, en contraposición al esquema establecido que supone que el turista debe ajustarse a las normas o sistemas culturales del lugar. Es así como el sentimiento de ser un extraño que se comentaba anteriormente se intensifica, y los roles se ven sustancialmente cambiados en muchos de sus aspectos.

El turista se ha convertido en un elemento a observar y evaluar en lugares considerados como destinos turísticos, como son las Islas Canarias. En la obra de Estévez (2019), el turismo pasa a estar enfocado al placer y al dis-

frute del visitante, olvidando en numerosas ocasiones a aquellos que viven en el lugar, generando un cambio en el orden social y económico.

Siguiendo esta línea, podemos introducir otra obra literaria que se adentra en el cuestionamiento del sistema turístico canario. Cruz y López (2016) nos aportan un nuevo punto de vista, defendiendo que Canarias es el lugar número uno en la lista de destinos turísticos de Europa y, defienden también que el turismo es un éxito, siendo el campo con mayor generación de empleo (pp. 8,9). A este planteamiento debemos enfrentarlo con dos críticas: la primera, hace referencia a la fecha del escrito.

Teniendo en cuenta los cambios a los que se han sometido las Islas en los últimos años, sí, podemos seguir afirmando que Canarias es uno de los destinos turísticos con mayor demanda y que sí, el sector turístico genera una gran cantidad de empleo, pero sería erróneo afirmar en 2024, que el turismo es un éxito. Para empezar, debemos tener en cuenta de que la base económica por excelencia, y con mucha diferencia respecto al resto de fuentes, en las Islas es el turismo, por lo que es lógico que sea el mayor sector empleable pero no debe olvidarse que también es uno de los sectores en los que predomina la precariedad laboral y los salarios injustos.

La otra crítica a generar es aquella que se relaciona con el “éxito” del turismo. El turismo en los últimos años ha pasado a ser un elemento beneficioso única y exclusivamente para aquellos que se encuentran en lo más alto, el resto de trabajadores y de habitantes han empezado a no solo no beneficiarse, sino a tener pérdidas en base al turismo.

Aún así, aunque no se llegue a estar de acuerdo con estos autores, es interesante tener un punto de partida diferente, que nos permita observar los cambios que se han producido en la extensión de ocho años hasta la

actualidad. Para así, poder contemplar ambas situaciones entre el pasado y el presente y buscar un punto intermedio entre el punto de vista a favor del turismo y a favor de la calidad del habitante local.

Estévez (2019) nos comenta en su obra lo que interpreta que debe ocurrir con las culturas y que se pasa por alto: "la cultura se actualiza para mantenerse viva" (Estévez, 2019, pp. 26). El autor comenta también que la cultura ha sido mercantilizada y se ha convertido en un objeto de comercio, generando una nueva forma de turismo, que corresponde con el actual (pp. 27).

Bien es cierto que en el modelo de sociedad cambiante en el que existimos, todo aquello que no se actualiza termina quedando obsoleto, pero en los últimos años y, como crítica al turismo y a la pérdida de la identidad Canaria, ha surgido un interés por remover la cultura y traer de vuelta algunas tradiciones que casi quedaban en el olvido. Aún así cuando el autor habla de la mercantilización de la cultura, podemos interpretar que habla de todos los negocios que aprovechan las tradiciones canarias para ponerlas en venta frente al turista.

No se trata de una apreciación a la cultura, ni de un cariño por la tradición, es más, se trata de exageraciones que en ocasiones son burlas y faltas de respeto a aquello que nos hace canarios. Se toma la cultura para vender y no para respetar y compartir, por lo que el turista no aprende ni aprecia, se apropia.

En definitiva, el turismo ha tomado un rumbo que se aleja de sus inicios, dejando atrás el amor y respeto por el lugar que visita. Es por eso, que esta investigación ha servido para afianzar el sentimiento de que existe una necesidad de ampliar el conocimiento sobre las islas y su cultura.

CONCLUSIÓN

En este trabajo, se ha explorado la compleja tarea de capturar la esencia de las Islas Canarias en un juego de mesa, y el resultado es una armonía de elementos cuidadosamente ensamblados que reflejan la diversidad y la esencia de las islas.

Además de su atractivo estético, el juego también ofrece una experiencia de juego sólida y gratificante. Las mecánicas han sido diseñadas para equilibrar la estrategia con la suerte, permitiendo que tanto jugadores ocasionales como experimentados se sumerjan en la experiencia de juego de forma pareja. La investigación exhaustiva llevada a cabo para garantizar la precisión cultural y histórica agrega una capa adicional de profundidad, enriqueciendo la experiencia y fomentando la curiosidad sobre las Canarias.

Más allá de su función puramente recreativa, este juego tiene el potencial de servir como una herramienta educativa. Al combinar el entretenimiento con el aprendizaje, puede contribuir a la difusión del conocimiento sobre las Islas Canarias, tanto entre los residentes locales como entre los visitantes.

En resumen, este proyecto representa no solo un logro en términos de diseño de juegos de mesa, sino también un tributo apasionado a las Islas Canarias y a su gente. Al combinar creatividad, investigación y atención al detalle, se ha logrado crear un producto que celebra la riqueza y la diversidad de este destino único, al tiempo que ofrece una experiencia de juego memorable y enriquecedora.

II. FASE DE DESARROLLO

Entendemos por conceptualización como el proceso de desarrollar y definir las ideas fundamentales, los objetivos, el alcance y la visión general de un proyecto antes de su ejecución. En este proceso exploramos los diferentes procesos creativos, en el que podamos transmitir nuestra marca, sus objetivos y los ideales.

Una vez tenemos claro esto, empezamos con la creación del nombre, el *naming*, y comprende una parte muy importante ya que a partir de esto será solo el primer paso para la creación de una marca distintiva y única.

Teniendo en cuenta, las ideas a transmitir y los nombres de los juegos de la competencia; se ha querido enfocar desde un punto de vista local, fuera de temas de conquista y de conflictos. La idea principal era buscar un nombre que transmitiera lo que las islas conforman, más allá de lugares paradisiacos o destinos de verano.

Partiendo de la fase de investigación y estos aspectos nombrados, el nombre tenía que ser algo con significado y que proviniera del léxico guanche. Además de esto, que la propia palabra tenga fuerza a la hora de nombrarla y que fuese algo conciso.

CONCEPTUALIZACIÓN

Nombres

- Tibicena → nombre perro demoníaco → tiene potencial pero su significado nombre empresa arquitectónica.
- Vulcania / Vulcano → alusión al fuego interno de la Tierra. → guay, pero muy general no solo de Canarias
- Tagaror → lugar de reunión donde tenían conversaciones de temas. → Está bien, palabra + conocida pero un poco floja
- 8 en 1 → Sin más, muy numérico
- Canaria islas → tribu → pobladores de las → Está bien, puedes hacerte una idea de lo que va el juego
- Chacho, ¡no lo sabía! → → bien pero mejor si fuese un juego solo de preguntas
- Games of Muchacho → → Género y copia de la serie
- Tamogante → hogar / casa → bonito pero falta algo
- Tacande → tierra quemada / volcán → Significado bueno. Me parece una palabra consistente
- Beresmén → fiesta de la cosecha → la fonética es rara. Su significado sin mas.
- Sansofé → bienvenida → fonética de nuevo, pero me gusta el significado.
- Solitre y lava → → bonito, se entiende, pero largo y poco nombre de juego de mesa

- Tibicena → nombre perro demoníaco → tiene potencia pero su significado nombre empresa arquedlaglia.
- Vulcania / Vulcano → alusión al fuego interno de la tierra. → guay, pero muy general no solo de Canarias
- Tagaror → lugar de reunión donde tenían conversaciones de temas. → Está bien, palabra + conocida pero un poco fobica
- 8 en 1 → Sin más, muy numérico
- Canari 3 islas → tribu → pobladores de las → Está bien, puedes hacerte una idea de lo que va el juego
- Chacho, ¡no lo sabía! → → bien pero mejor si fuese un juego solo de preguntas
- Games of Muchacho → → Género y copia de la serie
- Tamogante → hogar / casa → bonito pero falta algo
- Tacande → tierra quemada / volcán → Significado bueno. Me parece una palabra consistente
- Beñesmén → fiesta de la cosecha → la fonética es rara. Su significado sin más.
- Sansofé → bienvenida → fonética de nuevo, pero me gusta el significado.
- Salitre y lava → → bonito, se entiende, pero largo y poco nombre de juego de mesa

Con estas primeras ideas para el nombre del juego, se fueron descartando algunas opciones y viendo las que seguían siendo viables sus posibles traducciones al guanche. Ya que la idea desde el principio era poner en la portada del *packaging* del juego el nombre en español con su traducción respectiva en guanche acompañándolo.

TACANDE + TAKAND = TAKANDE

Finalmente, el nombre elegido fue Tacande, principalmente debido a su significado y porque era un nombre característico para todas las islas sin dejar ninguna que no se sintiera excluída. Más adelante y viendo la traducción al guanche, se decidió cambiar la letra “C” por la letra “K” ya que por una parte, en el léxico guanche no existía la letra “C” por lo que no tendría traducción y además poniendo una “K”, el nombre adoptaría cierta fuerza con dicha letra. Además, la traducción literal de dicha palabra al guanche es: Takand, por lo que también se buscó una mezcla entre el guanche y el español para el nombre final.

CONCEPTUALIZACIÓN FINAL

Moodboard 1

Se realizaron dos *moodboards* diferenciando las dos modalidades con las que va a contar el juego. Por un lado el modo excursionista y por otro el lado guanche. En ambos se establecieron algunas diferencias pero buscando siempre un punto en común. Aunque en los dos finalmente están presente el uso de pocas tintas y sus diferentes tonalidades. Las ideas principales que se querían llevar a cabo era el uso de colores llamativos, figuras planas y formas simples.

MOODBOARDS

Moodboard 2

Este segundo *moodboard* hace referencia, a la parte guanche del juego, en la que se busca un cambio de diseño pero sin alejarse del presente en el modo excursionista. En esta parte, se busca el uso de pocos colores, en el caso de emplear ilustraciones, que estas sean más simplificadas que las del modo excursionista ya que se busca crear un ambiente más prehistórico, creando una estética propia de la época. Esto se puede ver reflejado en la tipografía utilizada y en la zona de respuestas de las cartas.

MOODBOARDS

PACKAGING

BOCETOS

A la hora de pensar y formalizar un *packaging*, tenía claro desde el principio que no quería realizar la típica caja cuadrada que no transmitiese nada especial más allá del diseño del juego.

Se barajaron varias ideas en cuanto a la forma de la caja, por un lado crear una caja que fuese lo más circular posible simulando un mapa; otra idea que surgió fue la de utilizar una pintadera y realizarla en forma de caja, aunque esta idea fue ráìdamente descartada, primero porque las pintaderas no son propias de todas las islas y en segundo lugar porque las pintaderas iban a ser un elemento que formase parte del juego.

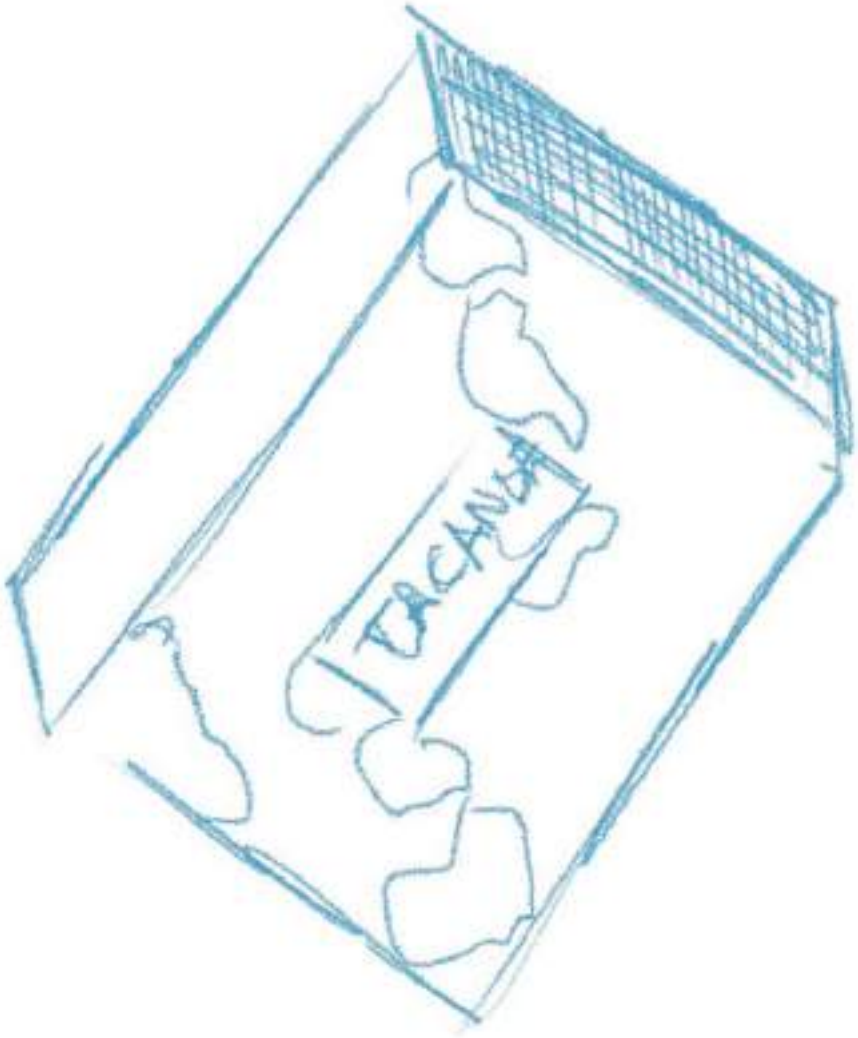
Por lo que la forma de la caja se dejó para más adelante, ya que me puse a trabajar con la idea del diseño de la portada de este y su interior y demás aspectos relacionados con el *packaging*.

Se quería transmitir elementos que fuesen representativos para todas las islas sin que una brillara más otra, ya que es lo que se ha buscado en toda la creación del juego.

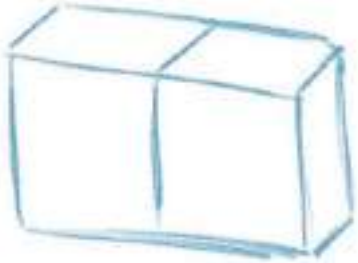
Por ello, se realizó una investigación sobre los monumentos representativos de las islas y que además, fuesen todos monumentos naturales. Una vez establecida la representación de cada isla, se compuso todo una ilustración de una sola línea que se encontraría en los laterales de la caja, ya que en la portada finalmente se decidió colocar las islas con una retícula que simulase el globo terráqueo.

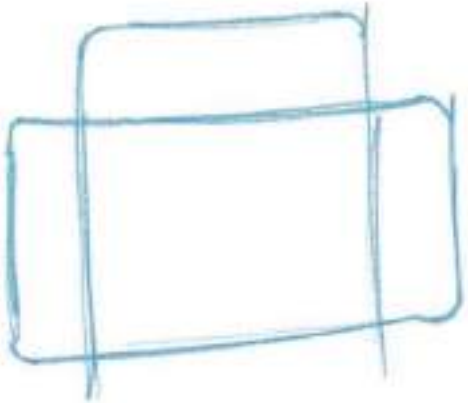
T · C · I Λ ÷

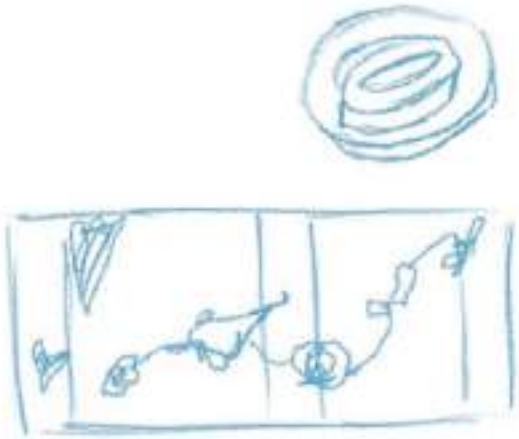
T A C A N D E

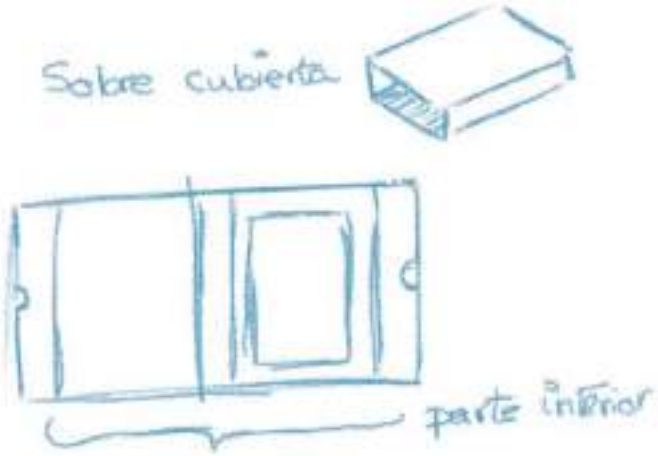


TACANDE

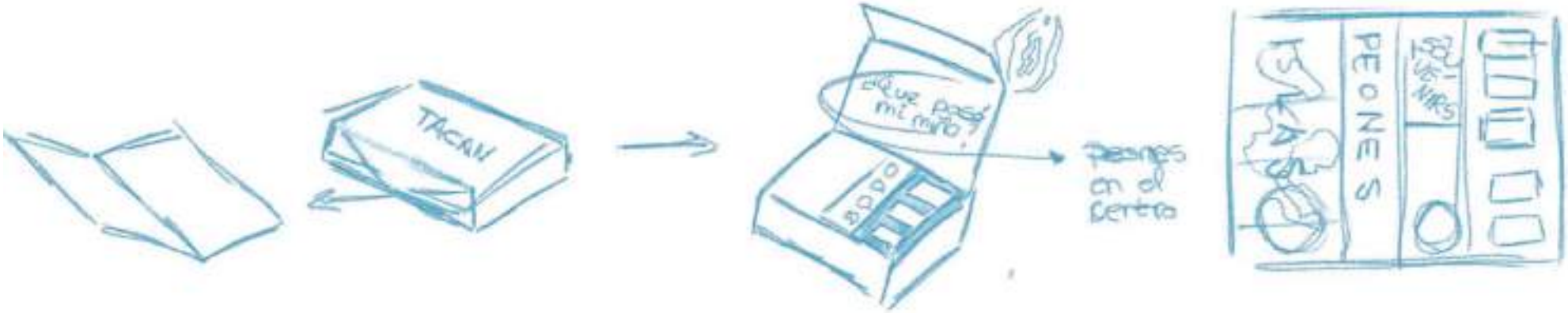








En una primera instancia, se pensó usar el propio *packaging* como tablero, con su contenido en el interior, aunque esta idea se descartó ya que las cajas de los juegos de mesa se suelen deteriorar rápidamente sobretodo por las esquinas, acabaría afectando al interior, haciendo que perdiese consistencia y dureza el propio material.



Se realizó un croquis sobre la distribución interior de la caja, para previsualizar los compartimentos con los que iba a contar, con el objetivo de definir al completo las medidas que iban a ser definitivas en nuestra caja.

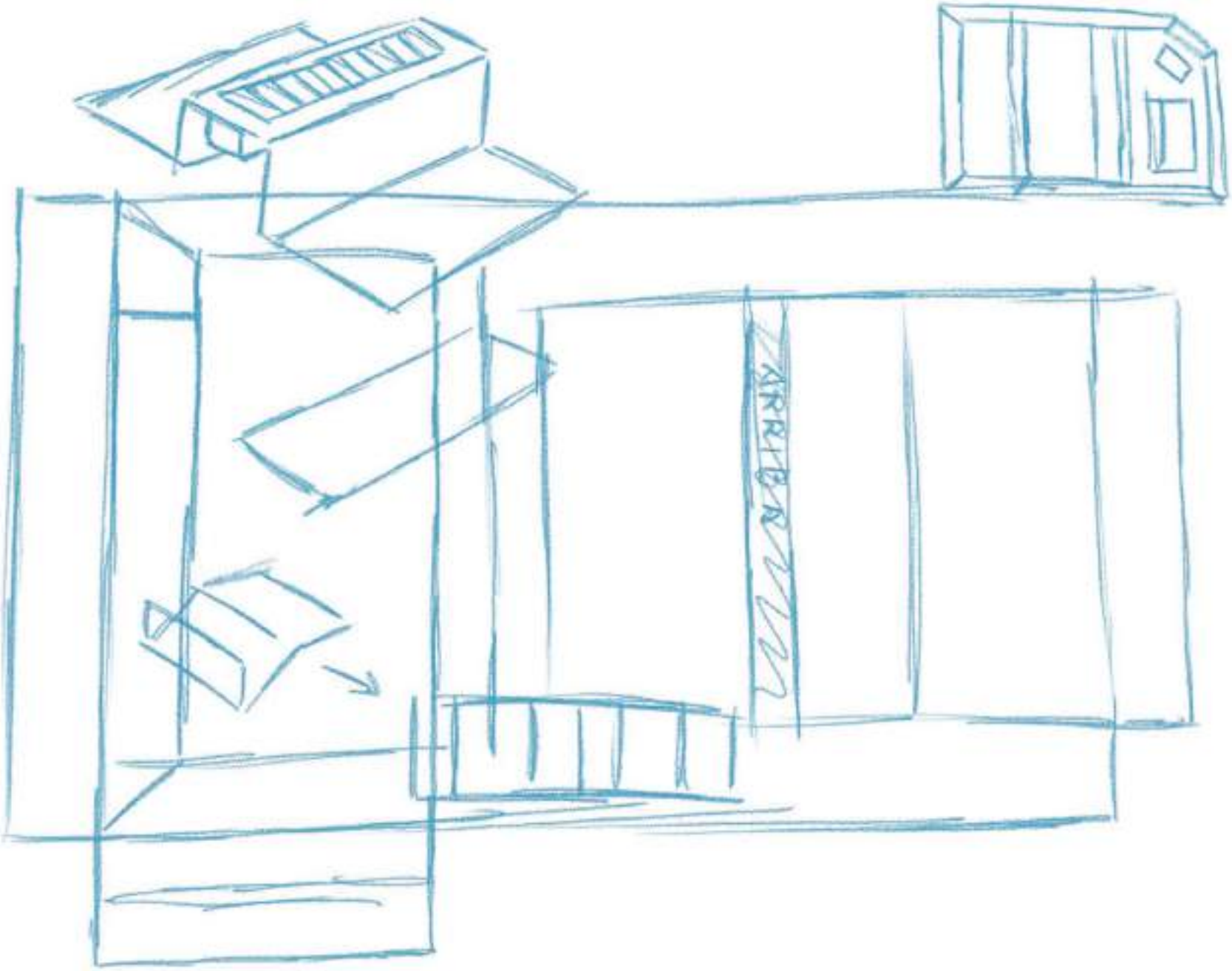
En la imagen de abajo se puede apreciar una idea previa a la que iba a ser la definitiva, en la que se crearía un compartimento en la parte inferior de la caja en el que se encontraría el tablero (idea previa a cuando se pensaba que solo existiría un único tablero).

Mapa político de España

Por último, para la forma de la caja se decidió cortar la esquina superior derecha haciendo referencia al marco en el suelen colocar a las islas Canarias en el mapa político.

Al querer buscar una caja que fuese innovadora, vi que este marco en el que siempre nos colocan debía ser algo a lo que sacarle provecho, y tomarlo de una forma irónica, incluso con tono de burla, ya que también se puede enfocar desde muchos puntos de vista.

Para formalizar la caja, se usó cartoncillo de 3mm de grosor y se realizó el croquis de la forma de la caja. Posteriormente, se forró con el diseño del *packaging* para dar el resultado final.


ARRIBA

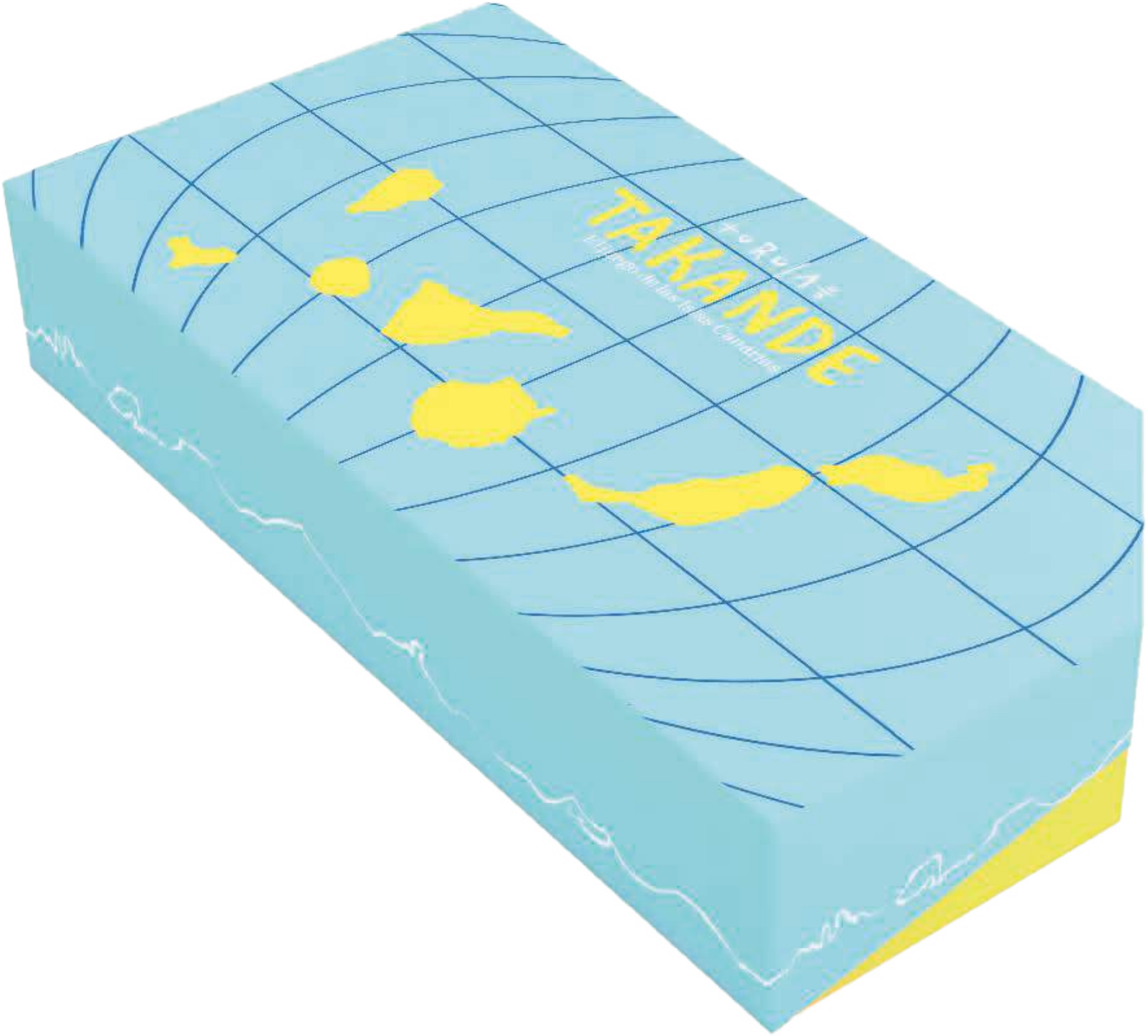
PROTOTIPADO

El interior de la caja se distribuyó en cinco secciones diferenciadas para los elementos del juego. La primera sección va destinada a la pila de cartas de preguntas y cartas de acción. Casi en el centro de la caja coincidirán los huecos para la colocación de los peones de jugador, los cuales serán ocho en total.

Justo a su lado encontraremos otra sección para otros complementos cómo son el lebrillo para la parte de gastronomía, sus cartas complementarias, las islas en relieve, y demás complementos.

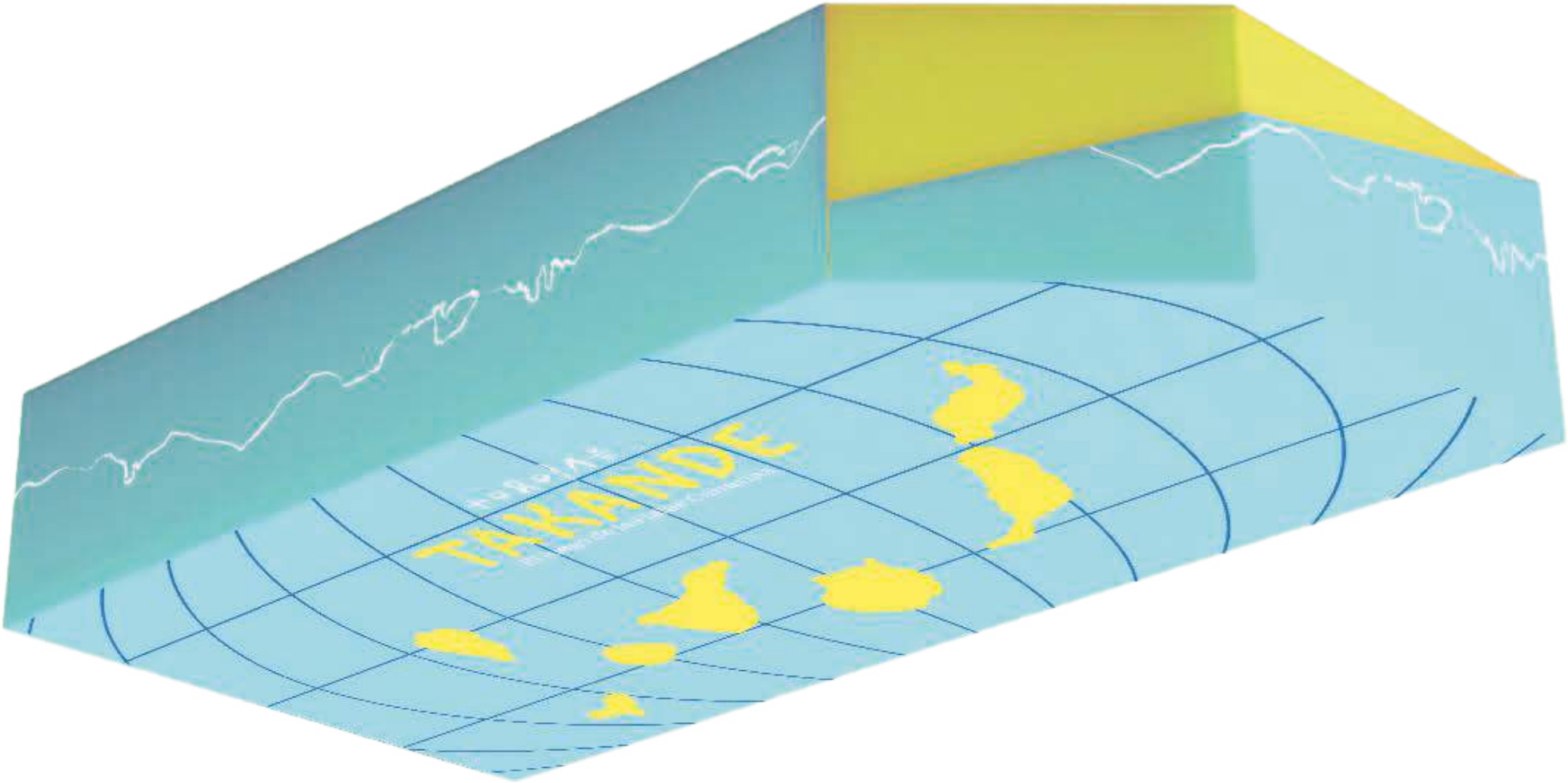
Por último, en la parte derecha estará divida en dos compartimentos, uno superior para los dados, aprovechando el recorte de la esquina, y debajo de estos, otra sección donde se almacenarán todos los *souvenirs* e ídolos que formen parte del juego.

Los tableros, el manual de instrucciones y los itinerarios de viaje irán colocados encima de todos estos compartimentos.


TAKANDE
Voyage-Ile des Roses Canadiens

Para poder realizar el croquis de manera correcta, se llevaron a cabo diversos prototipos de caja para conseguir de esta manera la forma de encontrar una solución para poder resolver la parte esquinada de la caja.

Una vez tenía claro el funcionamiento que iba a tomar la caja, y los aspectos a tener en cuenta, se realizaron los planos finales de la caja, con los detalles tanto externos como internos y además la distribución y forma de la parte de los compartimentos internos.


TAKANDE

¡BIENVENIDO A TAKANDE!

PREPÁRATE, REÚNE A LA FAMILIA Y AMIGOS PARA UNA EXPERIENCIA QUE TE TRANSPORTARÁ AL MEJOR VIAJE DE TU VIDA POR NUESTRAS ISLAS.

PERO CUIDADO CON GUAYOTA, ¡SI DESPIERTA VIAJARÁS EN EL TIEMPO Y TOCARÁ VIVIR COMO UN GUANCHE!

¿ESTÁS LISTO PARA SUMERGIRTE EN LA AVENTURA?

¡QUE EMPIECE EL JUEGO!


¿QUÉ PASÓ MI NIÑO?
¿QUÉ PASÓ MI NIÑA? ¿QUÉ PASÓ MI NIÑE?
TOROLA

RESULTADO FINAL

RESULTADO FINAL

Cuando comenzamos a realizar el *packaging* con todos los elementos necesarios, pudimos obtener su resultado final.

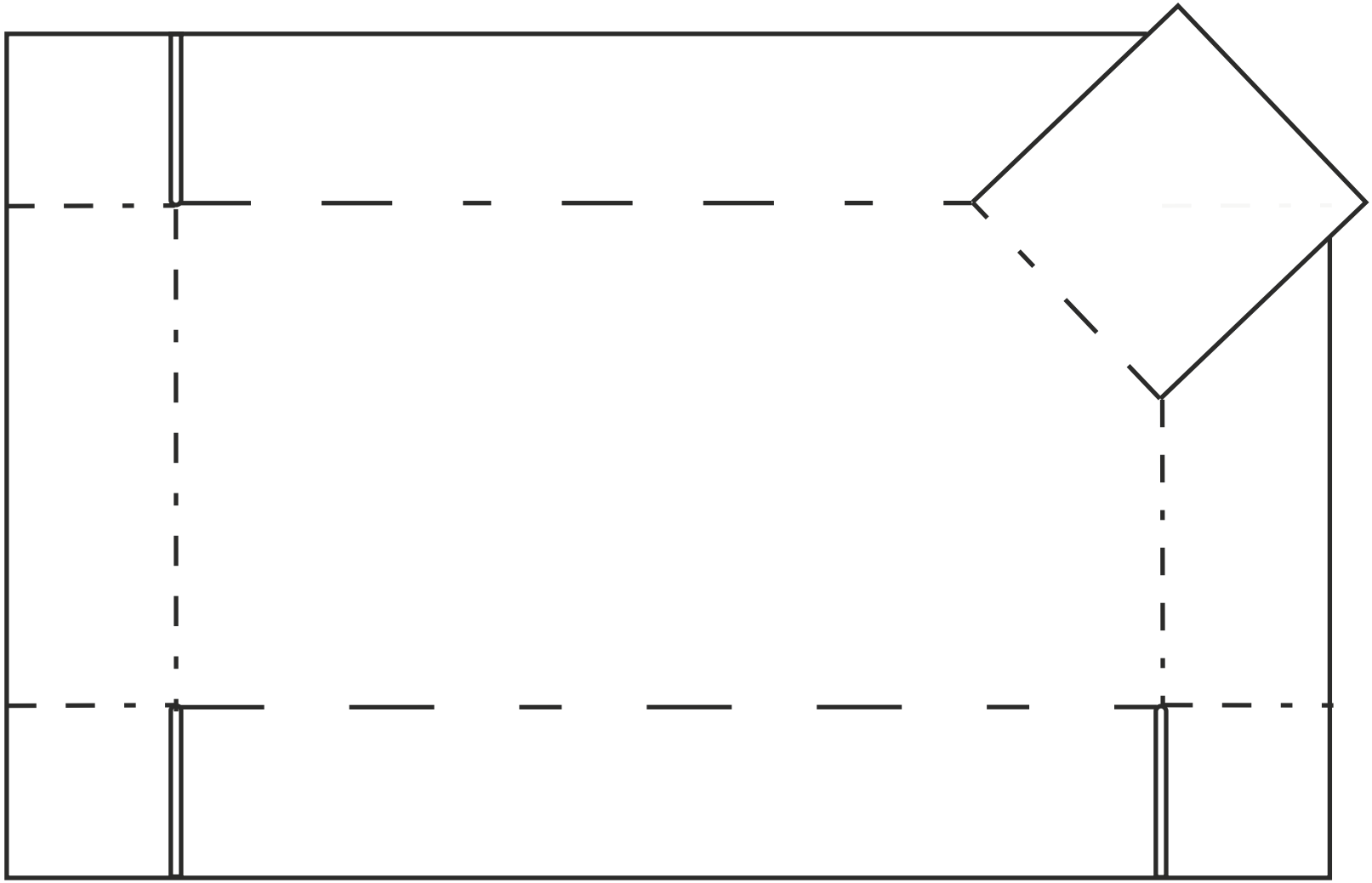
En el proceso de construcción supuso la adaptación del diseño y de la caja a una conformada por dos piezas, ya que resultaría mejor como prototipo, debido a que no se contaban con referentes para realizar una correcta ejecución de los planos.

Sobre la solución de la caja. Era necesario utilizar un material resistente que brindara consistencia. Por tanto, se decidió usar cartón compacto de 400 gm/2, que se ha usado para el interior también para reforzar las subdivisiones.

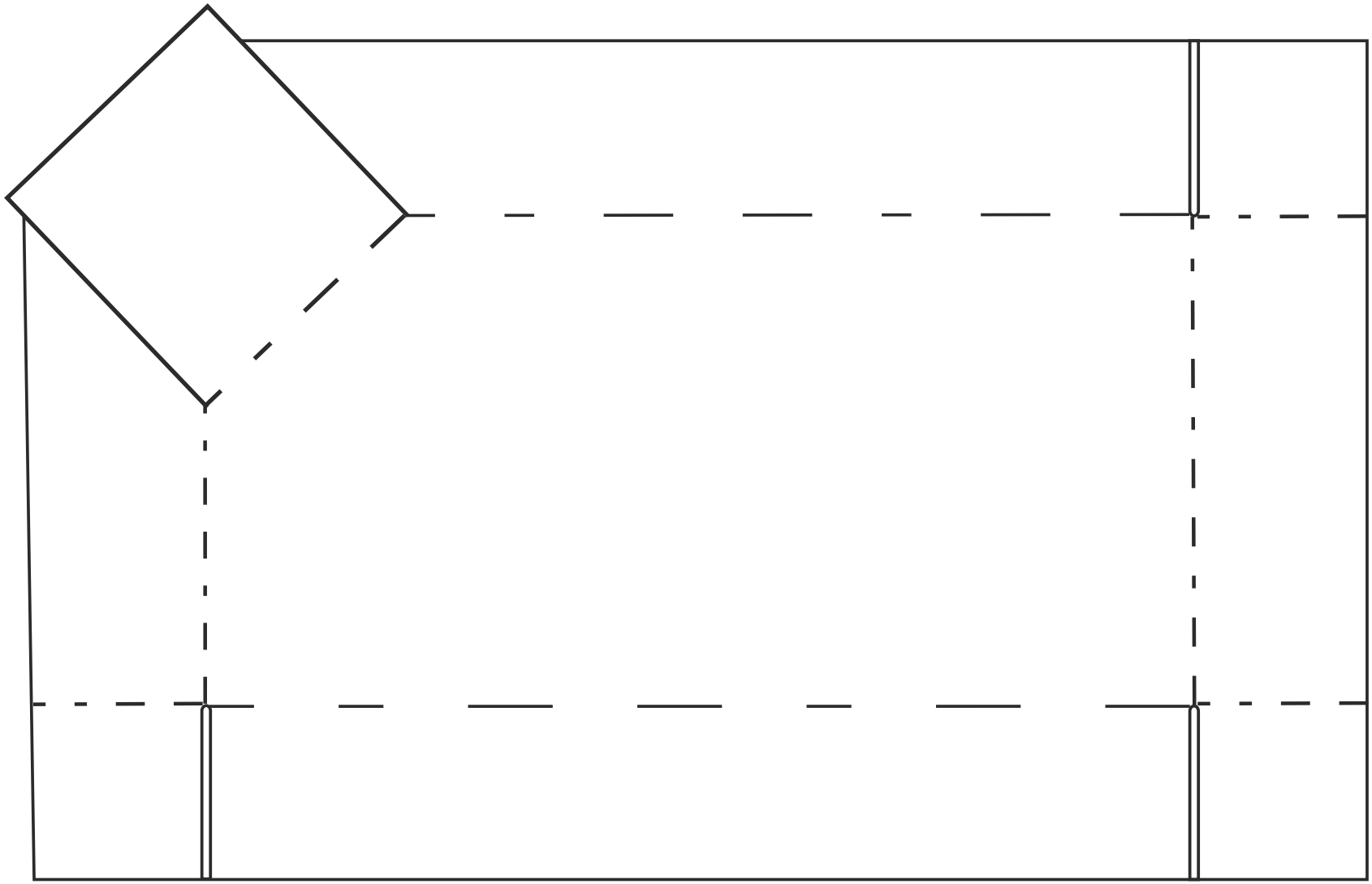
Los planos de la caja fueron calcados en el cartón para ser posteriormente cortado. Para doblar este material bastó con recortar un poco los pliegues para no tener ningún tipo de dificultad.

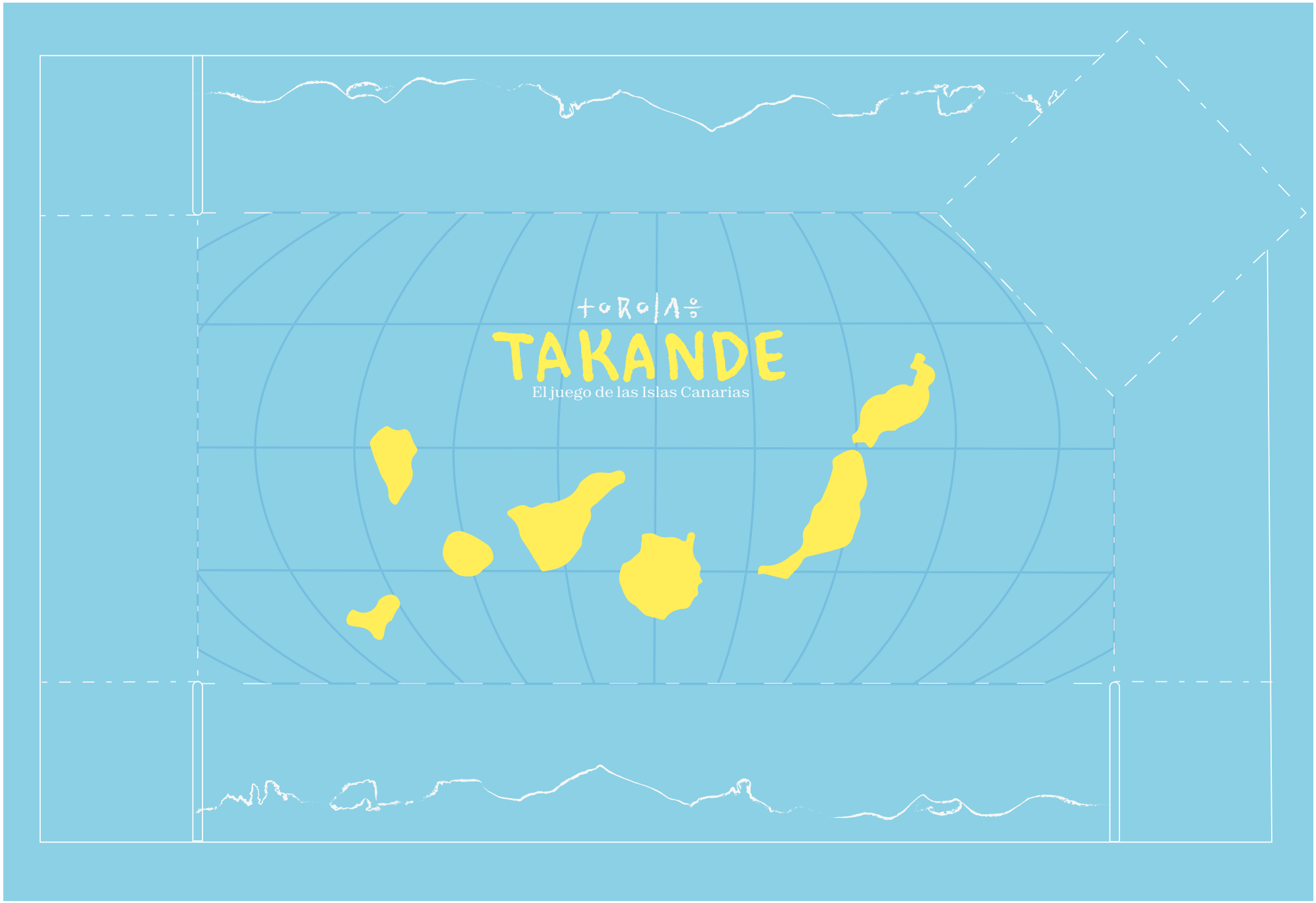
Una vez formada la caja, se colocó cinta adhesiva en las uniones para reforzar dichas partes y que no se desarmara; posteriormente se procedió al revestimiento con nuestro propio diseño. Para dicho revestimiento de la caja, se utilizó un papel estucado de unos 100 g/m2 con un acabado mate.

Para la estructura interna, se forró con el mismo papel utilizado para la parte exterior de la caja.



A continuación, veremos el desarrollo de los planos finales para la realización del packaging para su prototipado final. Se utilizó finalmente una cartulina tamaño A2 de 200 gr/m2 que posteriormente fue pegada al cartón de la caja para darle su apsecto final.




TAKANDE
El juego de las Islas Canarias

¡BIENVENIDO A TAKANDE!

PREPÁRATE, REÚNE A LA FAMILIA Y AMIGOS PARA UNA EXPERIENCIA QUE TE TRANSPORTARÁ AL MEJOR VIAJE DE TU VIDA POR NUESTRAS ISLAS.
PERO CUIDADO CON GUAYOTA, ¡SI DESPIERTA VIAJARÁS EN EL TIEMPO Y TOCARÁ VIVIR COMO UN GUANCHE!

¿ESTÁS LISTO PARA SUMERGIRTE EN LA AVENTURA?
¡QUE EMPIECE EL JUEGO!

ELEMENTOS CAJA

MANUAL DE INSTRUCCIONES

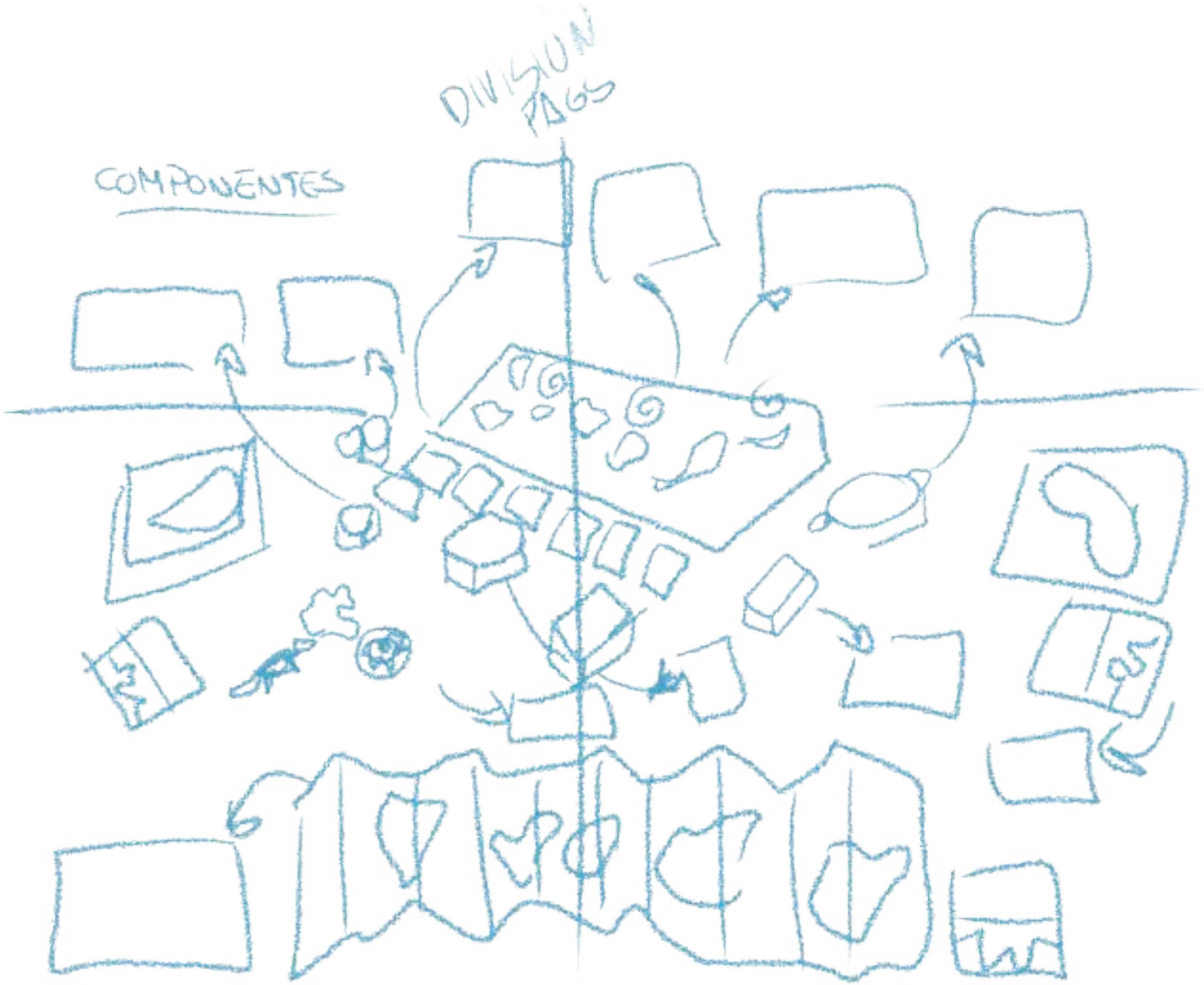
BOCETOS

Para la elaboración del manual de instrucciones, se buscó desde el principio la idea de que fuese algo llamativo y que siguiera la estética del propio juego, como es el proceso de abrir un mapa (ya que en el juego estás de aventura por el tablero).

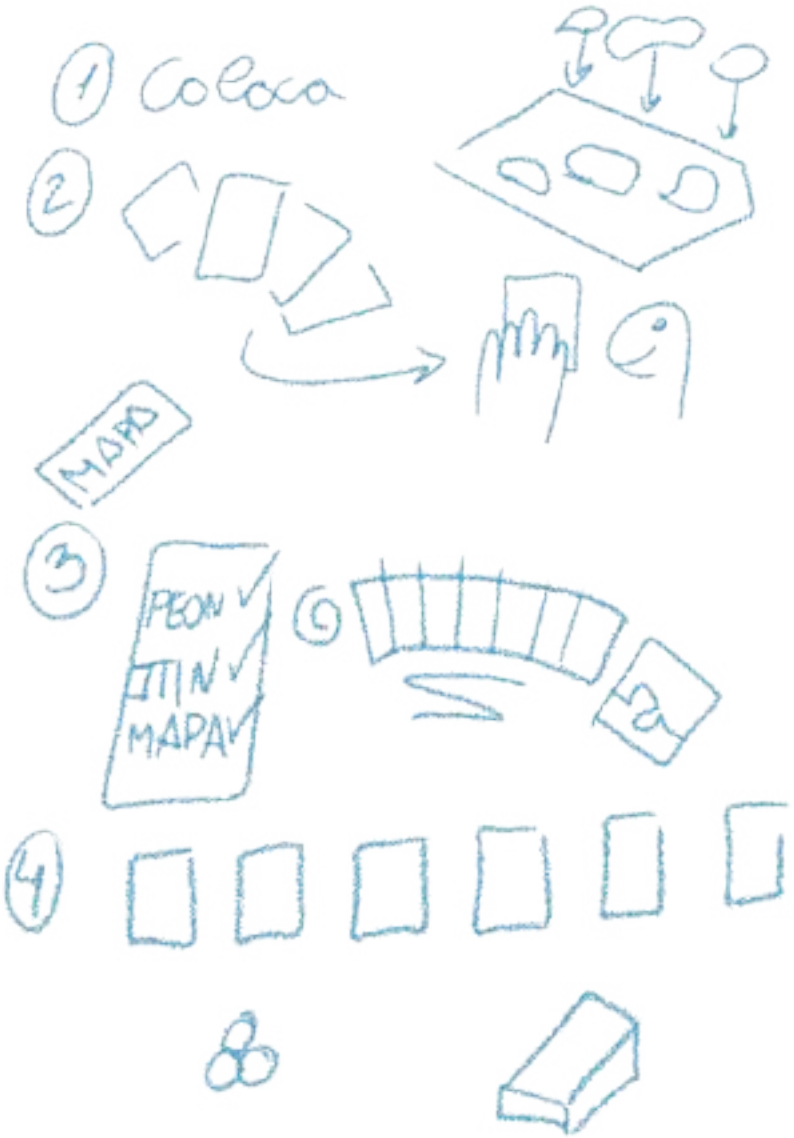
Por ello, se realizó una pequeña investigación sobre los diferentes pliegos que se le pueden aplicar a un papel y ver cuál iría mejor con la idea principal. Se tuvieron en cuenta los diferentes apartados con los que contaba el manual, ya que si quería ser algo plegado, se intentó evitar que parte de los textos coincidieran con los dobleces del propio papel.

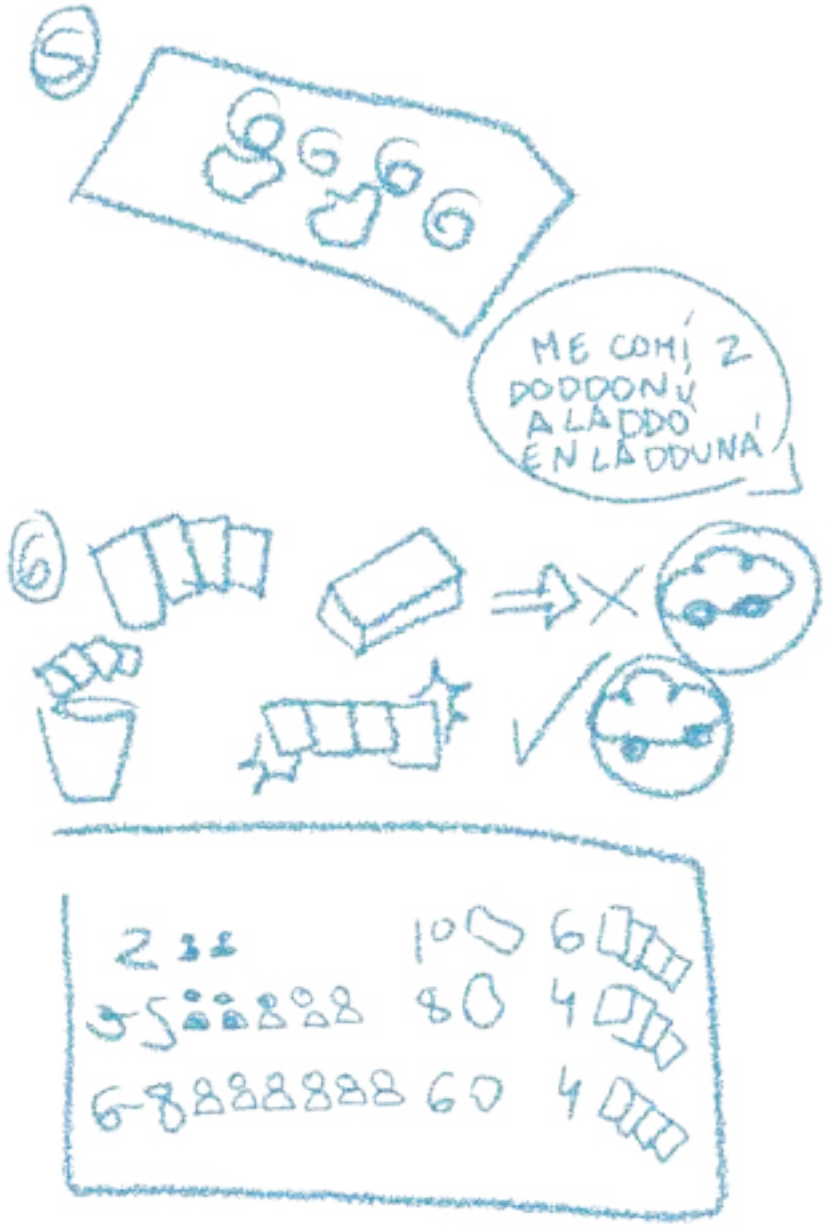
A partir del pliegue conseguido, decidimos dividir los contenidos del juego, en el que la parte del modo excursionista estaría todo en el mismo papel, y luego la parte guanche estaría en un papel aparte pero en el interior del pliego principal.

A continuación se mostrarán los primeros bocetos sobre la distribución de la información para el manual de instrucciones y sus diferentes formatos para la realización del producto final.


DIVISIÓN PAGS
COMPONENTES

PREPARACIÓN DEL JUEGO





REGLAS BÁSICAS

- Para
- ¿Cómo conseguir saviamas?

¿CÓMO USAR TRASS?

DESARROLLO DEL JUEGO

CASO A

CASO B

TEXTO

NOTA

ACCIONES DE LOS JUGADORES

EN CADA TURNO → en grande y se resalte

TIPO

- AL EMPEZAR
- DURANTE
- AL FINALIZAR

FIN DEL JUEGO

El apartado donde estaría la explicación del modo guanche, se decidió poner en un papel a parte del cuadreno creado, usando un papel con una textura más similar a la de una cartulina y utilizando un color próximo al mismo de las cartas de la categoría del modo guanche.

Contaría con un tamaño mucho menor al del manual de instrucciones y se encontraría grapado en el interior del libro.

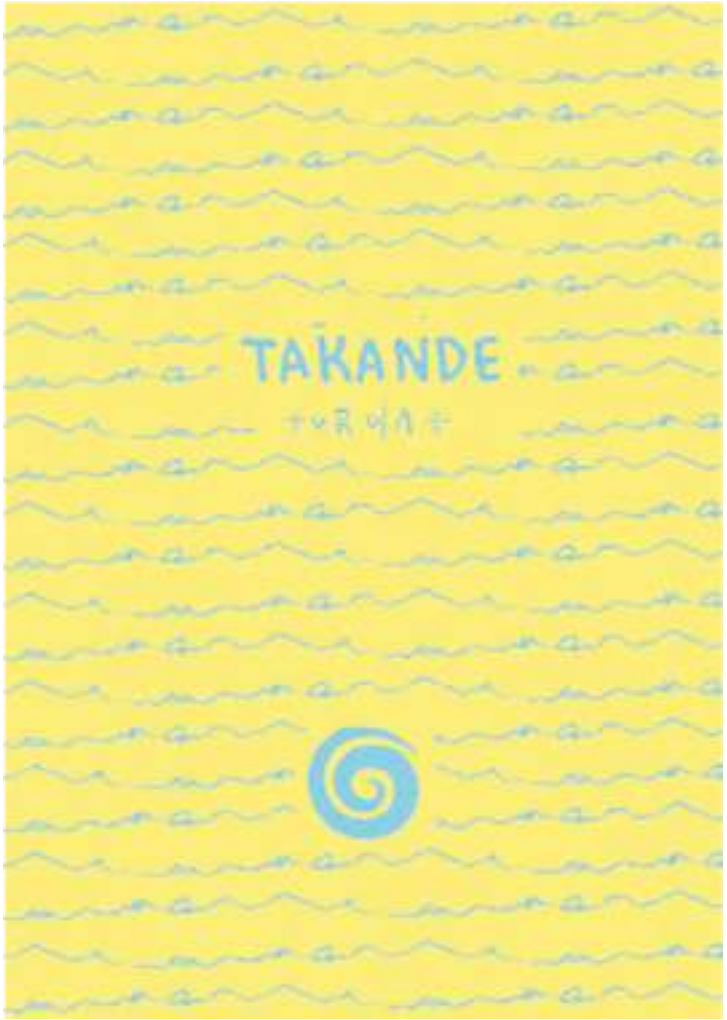
PROTOTIPADO

Una vez clara la distribución de la información y conociendo los aspectos técnicos en cuanto al tamaño de la tipografía, la fuente seleccionada y la extensión del propio cuerpo de texto.

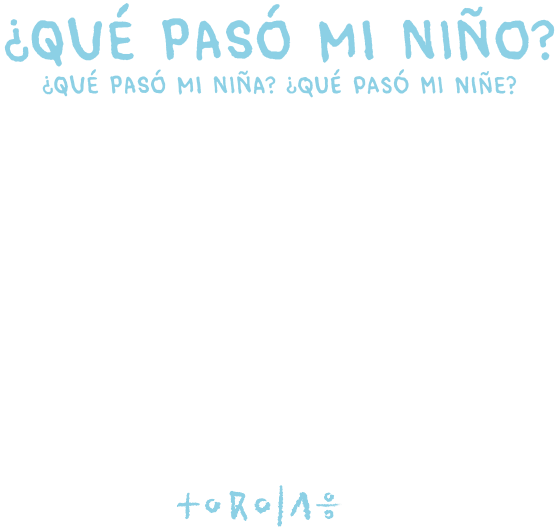
Se procedió a la elección del papel, ya que se tenía que tener en cuenta un gramaje que fuera apto para múltiples pliegos sobre sí mismo sin que ocupe demasiado y pueda ser plegado fácilmente.

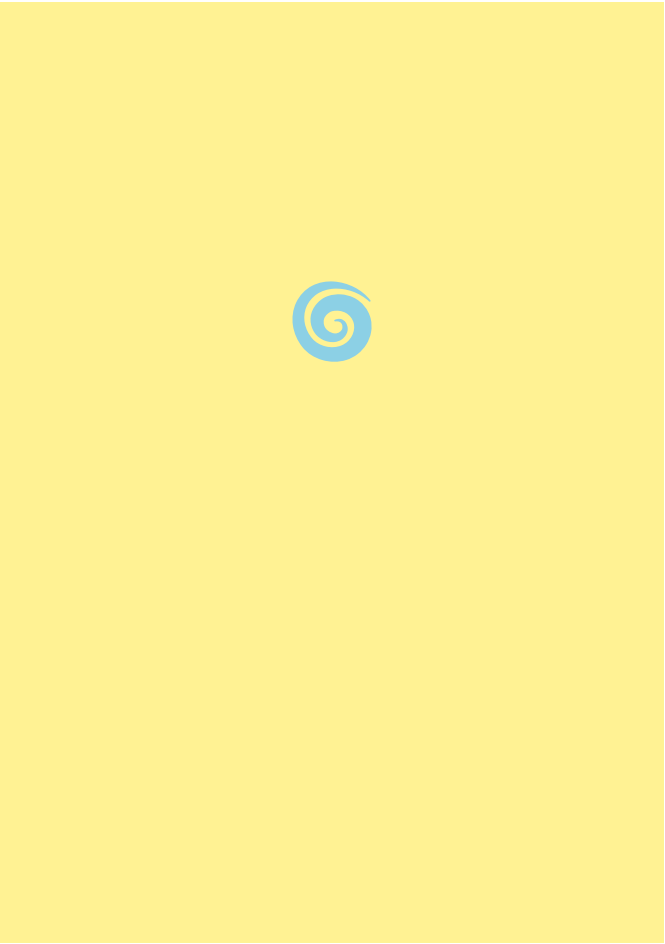
Se estuvo mirando las posibilidades entre un papel con acabado brillo u optar por uno mate. Aunque al final se quiso usar uno con acabado mate, para que con el tiempo no se vea tan malgastado y cuente con la mejor calidad posible.

A continuación, se mostrará el resultado final en digital del manual, las esquinas superiores negras indican la parte que posteriormente será recortada una vez el producto haya sido impreso.



Estas dos imágenes corresponden a la portada y contraportada del manual de instrucciones, utilizando el motivo creado para aspectos del *packaging*, y repetido en otros elementos del juego.





Las siguientes corresponden a las guardas y portadilla del manual, en la que se quiso mantener el mismo mensaje que aparece en la caja del juego una vez se abre.

COMPONENTES DEL JUEGO

CARTAS ACCIÓN: CON ELLAS EL JUEGO AVANZARÁ, EN ELLAS SE INCLUYEN LAS CARTAS DE TRANSPORTE

SOUVENIRS: PERTENECEN AL MODO EXCURSIONISTA, TE LOS LLEVARÁS AL SUPERAR LAS PREGUNTAS QUE INDIQUEN PARA GANARLO

CUBRE RESPUESTAS

DADOS: SERÁN UTILIZADOS EN EL MODO GUANCHE, SE LANZARÁN A LA VEZ PARA SITUAR CADA ÍDOLO EN LAS ISLAS AL AZAR

PEÓN DE JUGADOR: INDICARÁ LA POSICIÓN EN LA QUE ESTÁ CADA JUGADOR

ÍDOLOS: SON LOS OBSEQUIOS QUE TE LLEVARÁS AL SUPERAR LAS PREGUNTAS QUE INDIQUEN LA OPORTUNIDAD PARA GANARLO. EN CADA PARTIDA, LOS ÍDOLOS PUEDEN APARECER EN ISLAS DIFERENTES

TABLERO: SIRVE PARA INDICAR A LOS JUGADORES PARA SITUARSE EN LAS ISLAS EN LAS QUE SE ENCUENTREN DURANTE LA PARTIDA

PILAS DE PREGUNTAS: CADA COLOR REPRESENTA UNA CATEGORÍA DIFERENTE

LEBRILLO Y CARTAS DE ALIMENTOS: SERÁ USADO EN LA CATEGORÍA DE GASTRONOMÍA

MAPA DE EXCURSIONISTA: SERÁN REPARTIDOS AL INICIO, CONTARÁ CON TODAS LAS ISLAS PARA PODER REALIZAR SU VIAJE

ITINERARIOS DE VIAJE: AL INICIO DE CADA PARTIDA, SE DEBERÁN BARAJAR Y REPARTIRSE ENTRE LOS JUGADORES

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1

VAMOS A COLOCAR TODAS LAS COSAS PA' EMPEZAR. DILE A LA GENTE, QUE COMO TÚ LEES, LOS DEMÁS ORGANIZAN, LO QUE HAY MI NIÑO. COGE PRIMERO EL TABLERO Y COLOCA LAS ISLAS EN SUS HUECOS.

Y LUEGO REPARTAN LOS MAPAS PA' QUE NO HAYAN PELEAS.

2

CHACHO, DILE AL DE LA IZQUIERDA QUE HAGA ALGO QUE ESTÁ PARADO VIENDO CÓMO LEES, FUERTE CÁNCAMO ESTE... QUE COJA LA PILA DE PREGUNTAS Y LAS DIVIDA POR CATEGORÍAS ANDA, HAZME EL FAVOR

*NOTA: EL MONTÓN AZUL MÁS PEQUEÑO LO COLOCAMOS CON EL LEBRILLO, QUE TODAVÍA NO SE USAN, NO TENGAS PRISA...

REVISEN QUE LO TIENEN TODO ANTES DE EMPEZAR, QUE NOS CONOCEMOS.

3

¿CÓMO EMPEZAMOS? PUES MIRA, VAMOS A DECIR UNA FRASE, QUIÉN MEJOR LO DIGA (OSEA EL MÁS CANARIÓN), EMPIEZA ¿TE PARECE? Y SI NO, ES LO QUE HAY.

VENGA, VAMOS A DECIR:

> ME COMÍ DOS DONUTS A LAS DOS EN LAS DUNAS

AHORA ELIJAN UNA DE LAS ISLAS CAPITALINAS PARA EMPEZAR, LA QUE TE APETEZCA, TU SABRÁS...

4

ESPÉRATE MI NIÑO, QUE TODAVÍA FALTA UNA COSA MÁS, ¡CHOS QUE APURAO! DE LAS CARTAS ACCIÓN, COJAN UNAS CUÁNTAS PA' EMPEZAR, MIRA LA TABLA Y YA TU DECIDES, NO TE LO VOY A HACER TODO YO.

2 JUGADORES: 10 SOUVENIRS 6 CARTAS DE ACCIÓN
3-5 JUGADORES: 8 SOUVENIRS 4 CARTAS DE ACCIÓN
6-8 JUGADORES: 6 SOUVENIRS 3 CARTAS DE ACCIÓN

SI VES QUE EN LAS PRIMERAS QUE COGIERON NO TIENEN NINGÚN TIPO DE TRANSPORTE, BARAJEN DE NUEVO HASTA QUE TENGAN ALGUNA EN LA MANO.

TENGAN FUNDAMENTO Y DISFRUTEN DE TAKANDE

REGLAS DEL JUEGO

- PARA MOVERTE POR EL TABLERO, VAS A TENER QUE ACERTAR LAS PREGUNTAS PARA LLEGAR A TUS DESTINOS, DONDE ESTÁN LOS SOUVENIRS, PA' QUE TÚ ME ENTIENDAS

  CON LOS ACIERTOS TE VAS MOVIENDO, PERO NO TE ME VAYAS A IR DE LISTO QUE SI LLEGAS A UN MÁXIMO DE 3 SOUVENIRS, TU TURNO SE PARARÁ, QUE HAY QUE DEJAR JUGAR A TODOS MI NIÑO

- SI QUIERES SOUVENIRS TIENES QUE IR A LOS MUNICIPIOS QUE TE DICE TU ITINERARIO DE VIAJE, PERO SI PREFIERES DAR UNA VUELTA ALLÁ TÚ, DISFRÚTALA

- CUANDO HAYAS USADO UNA CARTA DE ACCIÓN, SI NO TE DICE NADA, LA CARTA TE LA QUITAS DE ENCIMA, NO ME VAYAS A HACER TRAMPAS EH

- AL TERMINAR EL TURNO DE CADA UNO, TIENES QUE TENER SIEMPRE EL NÚMERO DE CARTAS CON EL QUE EMPEZASTE, MIRA A VER...

¿CÓMO USAR LOS TRANSPORTES?

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE LOS USARÁN PUES PA' LO QUE ES NO SE QUE SE PENSABAN, CHACHO CHACHO... TENEMOS CUATRO VEHÍCULOS, DOS POR TIERRA, UNO POR AGUA Y EL QUE FALTA POR AIRE. CADA UNO TENDRÁ SUS FORMAS PA' USARLO, NÚMERO DE USOS Y LAS POSIBILIDADES PARA MOVERTE

LA GUAGUA TE DIRÁ QUE TE BAJES CADA UNA O DOS PARADAS EN CADA MOVIMIENTO, A NO SER QUE TENGAS UN BONO DE TRES VIAJES O BONO DE CINCO VIAJES, LOS CUALES TE PERMITIRÁN MOVERTE EL NÚMERO DE CASILLAS ESPECIFICADAS EN CADA CARTA. EL "BONO DE GUAGUA" LO PODRÁS USAR HASTA 10 VECES COMO QUIERAS Y EN TODAS LAS ISLAS.

SI SE TE ACABA EL BONO, TENDRÁS QUE BUSCAR UN NUEVO BONO EN LA PILA DE CARTAS DE ACCIÓN.

EL COCHE QUE TENGAS ALQUILADO PA' MOVERTE POR LA ISLA, TENDRÁ UN RANGO MÁXIMO DE MOVIMIENTO DE 5 CASILLAS. TU COCHE TENDRÁ SIEMPRE LA GASOLINA A TOPE, POR LO QUE NO TENDRÁ LÍMITE DE USO, SIEMPRE Y CUANDO TODO OCURRA EN LA MISMA ISLA DONDE LO PILLES.

SI VIAJAS A OTRA ISLA, DEBERÁS CONSEGUIR OTRO COCHE EN LAS CARTAS DE ACCIÓN Y EL COCHE ANTERIOR SE QUEDARÁ EN EL MUELLE O AEROPUERTO DE LA ISLA QUE ABANDONAS

EL BARCO SE USARÁ PARA MOVERTE EN LAS ISLAS MÁS PRÓXIMAS DE LAS QUE TE ENCUENTRES, ES DECIR, LAS ISLAS CONTIGUAS. EL BARCO SOLO TIENE UN USO, ¡SOLO PUEDES CANJEARLA EN LOS MUNICIPIOS QUE CUENTEN PARA ELLO!

NO TODAS LAS ISLAS CUENTAN CON LOS MISMOS ACCESOS, PA' IR A LA GRACIOSA TIENES QUE PAGAR RESPONDIENDO 3 PREGUNTAS CORRECTAS DE LA CATEGORÍA QUE QUIERAS PARA QUE TE PUEDAS SUBIR AL FERRY QUE SALE DESDE LANZAROTE.

EL AVIÓN ES LA CARTA MÁS ESPECIAL DE LOS TRANSPORTES. VAS A PODER MOVERTE A CUALQUIER ISLA CON TOTAL LIBERTAD, AUNQUE IGUAL QUE EL BARCO, SOLO SE PUEDE CANJEAR EN LOS MUNICIPIOS QUE TENGAN AEROPUERTO.
¡AH MUCHACHO, QUE SE ME VA EL BAIFO, LA CARTA DEL AVIÓN TAMBIÉN TIENE UN SOLO USO!

DESARROLLO DEL JUEGO

UNA VEZ EMPIEZA TU TURNO, ELIGE QUÉ CARTA VAS A USAR PA' TU VIAJE. PARA MOVERTE DEBERÁS USAR LA GUAGUA O EL COCHE, UNA VEZ TE HAYAS MOVIDO ELIGES LA CATEGORÍA QUE QUIERAS DEL MUNICIPIO EN EL QUE ESTÉS, SI SUPERAS ESTA PREGUNTA TE SIGUES MOVIENDO.

SI CAES EN UN MUNICIPIO QUE TENGA AEROPUERTO O PUERTO, PODRÁS IRTE DE VIAJE A LAS ISLAS DE ALREDEDOR.

SI NO TUVIERAS NINGUNA CARTA DE TRANSPORTE, TE TOCA MOVERTE DENTRO DE LA ISLA CON LOS MEDIOS TERRESTRES. Y SI POR ALGÚN MOTIVO, NO TUVIERAS NADA PARA MOVERTE, TE QUEDAS EN EL MUNICIPIO QUE TE ENCUENTRES Y RESPONDES LA PREGUNTA QUE TE TOQUE, A PARTIR DE AQUÍ.
SE PUEDEN DAR DOS CASOS:

CASO A

SI ACIERTAS, ELIGES CUÁNTAS CARTAS QUIERES QUITARTE Y COGER EL MISMO NÚMERO DE CARTAS.
SI NO TE TOCA NINGÚN TRANSPORTE, TU TURNO PASA AL DE LA SIGUIENTE PERSONA

CASO B

NO ACIERTAS, CONSERVAS TU MANO, NO PUEDES DESCARTAR TU MANO Y SE ACABA TU TURNO, MI NIÑO LO QUE HAY

SI NO TIENES PROBLEMA CON ESTO Y PUEDES MOVERTE CON LIBERTAD, TE MOVERÁS AL MUNICIPIO DISPONIBLE SEGÚN EL TRANSPORTE CON EL QUE CUENTES E IRÁS RESPONDIENDO A LAS PREGUNTAS CON LAS QUE TE ENCUENTRES. SI ESTUVIERAS EN EL MUNICIPIO QUE APARECE EN TU ITINERARIO Y ACIERTAS LA PREGUNTA, ¡FELICIDADES! TENDRÁS LA OPORTUNIDAD DE GANAR UN SOUVENIR.

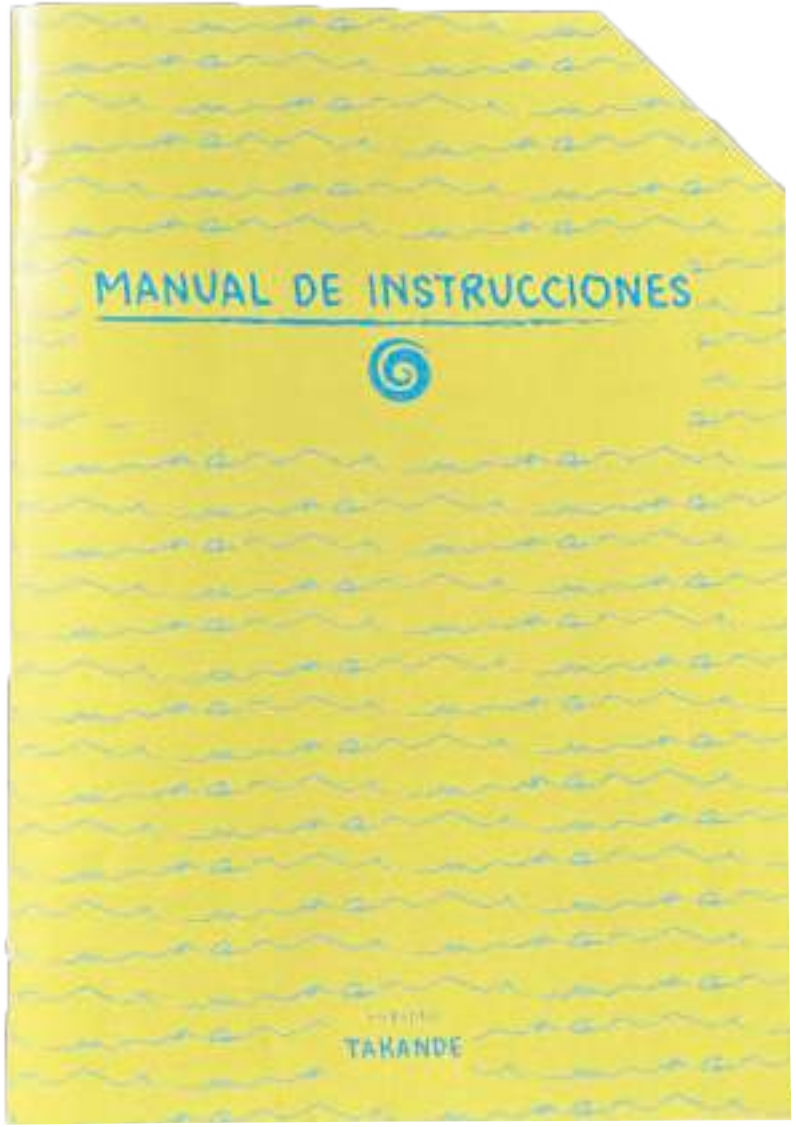
EN CASO CONTRARIO, DE FALLAR LA PREGUNTA, EL PRÓXIMO JUGADOR PODRÍA QUITARTE EL OBJETO DE RECUERDO SI LO ACERTARA.

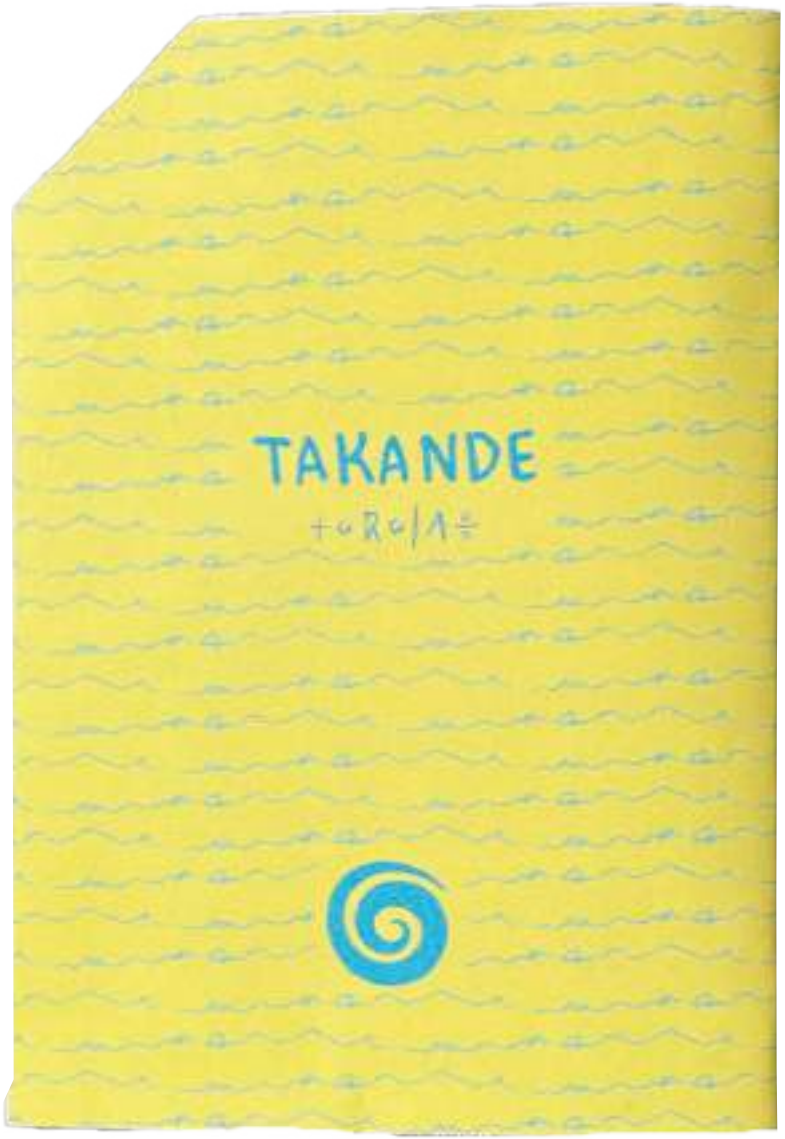
DENTRO DE TU TURNO, PODRÁS JUGAR UN MÁXIMO DE TRES MOVIMIENTOS: EN EL QUE SE INCLUYE TU MANERA DE MOVERTE, JUGAR UNA O DOS CARTAS DE ACCIÓN (LO CUAL YA CONTARÍA COMO TRES MOVIMIENTOS) Y DESECHAR CUANTAS CARTAS QUIERAS. UNA VEZ TERMINDO TU TURNO, COGE LAS CARTAS QUE HAGAN FALTA PARA LLEGAR AL MÁXIMO DE CARTAS QUE PUEDAS TENER.

FICHAS TRANSPORTE

La parte del modo guanche como se nombró anteriormente, se encuentra del ntro del cuaderno, pero en un tamaño menor y en material diferente. A continuación, veremos su distribución y diseño final, siendo la imagen de menor tamaño, la portada y contraportada y la de mayor tamaño la imagen con su contenido.

RESULTADO FINAL


MANUAL DE INSTRUCCIONES
TAKANDE


TAKANDE

¿QUÉ PASÓ MI NIÑO?

¿QUÉ PASÓ MI NIÑA? ¿QUÉ PASÓ MI NIÑE?

¡BIENVENIDOS A LA EMOCIONANTE AVENTURA POR LAS ISLAS CANARIAS!

EN ESTE JUEGO, SE EMBARCARÁN EN UN VIAJE LLENO DE MISTERIO Y DIVERSIÓN MIENTRAS EXPLORAS LAS MARAVILLOSAS OCHO ISLAS Y DESCUBRES SUS SECRETOS MEJOR GUARDADOS.

LA MISIÓN ES SIMPLE PERO EMOCIONANTE: CONSEGUIR UNA SERIE DE SOUVENIRS ÚNICOS DE LAS ISLAS PARA COMPLETAR TU COLECCIÓN Y GANAR EL JUEGO. DESDE LAS PLAYAS DE ARENA DORADA HASTA LOS MAJESTUOSOS PAISAJES VOLCÁNICOS, CADA LUGAR OFRECE DESAFÍOS ÚNICOS QUE PONDRÁN A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS SOBRE LAS ISLAS Y ¡DEMUESTRA AL VERDADERO GUANCHE QUE HAY EN TI!

¡PREPÁRENSE PARA SUMERGIRSE EN LA BELLEZA Y EL MISTERIO DE LAS ISLAS CANARIAS MIENTRAS SE EMBARCAN EN LA AVENTURA DE TU VIDA! ¿ESTÁN LISTOS PARA ACEPTAR EL DESAFÍO Y CONVERTIRSE EN EL MAESTRO RECOLECTOR DE SOUVENIRS?

¡BIENVENIDOS A TAKANDE!

EL OBJETIVO PRINCIPAL DEL JUEGO ES RECOLECTAR SOUVENIRS ÚNICOS DE LAS ISLAS CANARIAS, DESDE CONCHAS MARINAS ESPECIALES HASTA MONUMENTOS RECONOCIDOS.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1 VAMOS A COLOCAR TODAS LAS COSAS PA' EMPEZAR. DILE A LA GENTE, QUE COMO TÚ LEES, LOS DEMÁS ORGANIZAN, LO QUE HAY MI NIÑO. COGE PRIMERO EL TABLERO Y COLOCA LAS ISLAS EN SUS HUECOS.

Y LUEGO REPARTAN LOS MAPAS PA' QUE NO HAYAN PELEAS.

2 CHACHO, DILE AL DE LA IZQUIERDA QUE HAGA ALGO QUE ESTÁ PARADO VIENDO COMO LEES, FUERTE CÁNCAMO ESTE... QUE COJA LA PILA DE PREGUNTAS Y LAS DIVIDA POR CATEGORÍAS ANDA, HAZME EL FAVOR

REVISEN QUE LO TIENEN TODO ANTES DE EMPEZAR, QUE NOS CONOCEMOS.

8

3 ¿CÓMO EMPEZAMOS? PUES MIRA, VAMOS A DECIR UNA FRASE, QUIÉN MEJOR LO DIGA (OSEA EL MÁS CANARION), EMPIEZA ¿TE PARECE? Y SI NO, ES LO QUE HAY.

VENGA, VAMOS A DECIR:

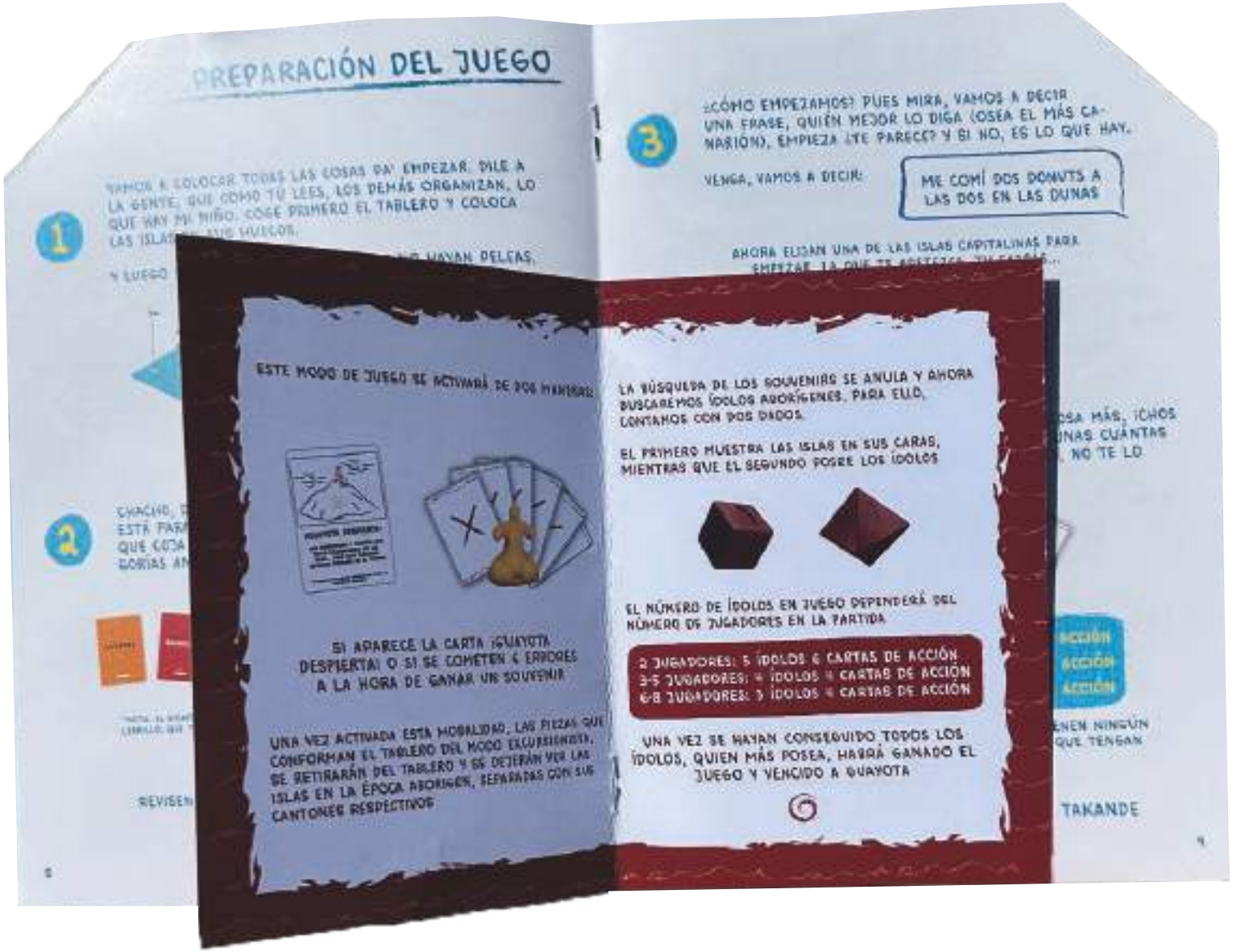
ME COMÍ DOS DONUTS A LAS DOS EN LAS DUNAS

AHORA ELIJAN UNA DE LAS ISLAS CAPITALINAS PARA

PARTE GUANCHE

TAKANDE

9


PREPARACIÓN DEL JUEGO
1
2
3
¿CÓMO EMPEZAMOS? PUES MIRA, VAMOS A DECIR UNA FRASE, QUIÉN MEJOR LO DIGA (OSEA EL MÁS CAMARIÓN), EMPIEZA ¿TE PARECE? Y SI NO, ES LO QUE HAY.
VENGA, VAMOS A DECIR:
ME COMÍ DOS DONUTS A LAS DOS EN LAS DUNAS
AHORA ELIJAN UNA DE LAS ISLAS CAPITALINAS PARA
ESTE MODO DE JUEGO SE ACTIVARÁ DE DOS MANERAS:
SI APARECE LA CARTA ¡GUAYOTA DESPIERTA! O SI SE COMETEN 6 ERRORES A LA HORA DE GANAR UN SOUVENIR
UNA VEZ ACTIVADA ESTA MODALIDAD, LAS PIEZAS QUE CONFORMAN EL TABLERO DEL MODO EXCURSIONISTA, SE RETIRARÁN DEL TABLERO Y SE DEJARÁN VER LAS ISLAS EN LA ÉPOCA ABORIGEN, SEPARADAS CON SUS CANTONES RESPECTIVOS
LA BÚSQUEDA DE LOS SOUVENIRS SE ANULA Y AHORA BUSCAREMOS ÍDOLOS ABORÍGENES. PARA ELLO, CONTAMOS CON DOS DADOS.
EL PRIMERO MUESTRA LAS ISLAS EN SUS CARAS, MIENTRAS QUE EL SEGUNDO POSEE LOS ÍDOLOS
EL NÚMERO DE ÍDOLOS EN JUEGO DEPENDERÁ DEL NÚMERO DE JUGADORES EN LA PARTIDA
2 JUGADORES: 5 ÍDOLOS 6 CARTAS DE ACCIÓN
3-5 JUGADORES: 4 ÍDOLOS 4 CARTAS DE ACCIÓN
6-8 JUGADORES: 3 ÍDOLOS 4 CARTAS DE ACCIÓN
UNA VEZ SE HAYAN CONSEGUIDO TODOS LOS ÍDOLOS, QUIEN MÁS POSEA, HABRÁ GANADO EL JUEGO Y VENCIDO A GUAYOTA
TAKANDE

El material utilizado finalmente fue papel de 150 gr/m2 estucado brillo, este gramaje permite que a la hora de plegarse el manual, no se deteriore demasiado. El papel interior del apartado guanche se trata de una cartulina de 300 gr/m2 de tono rojizo.

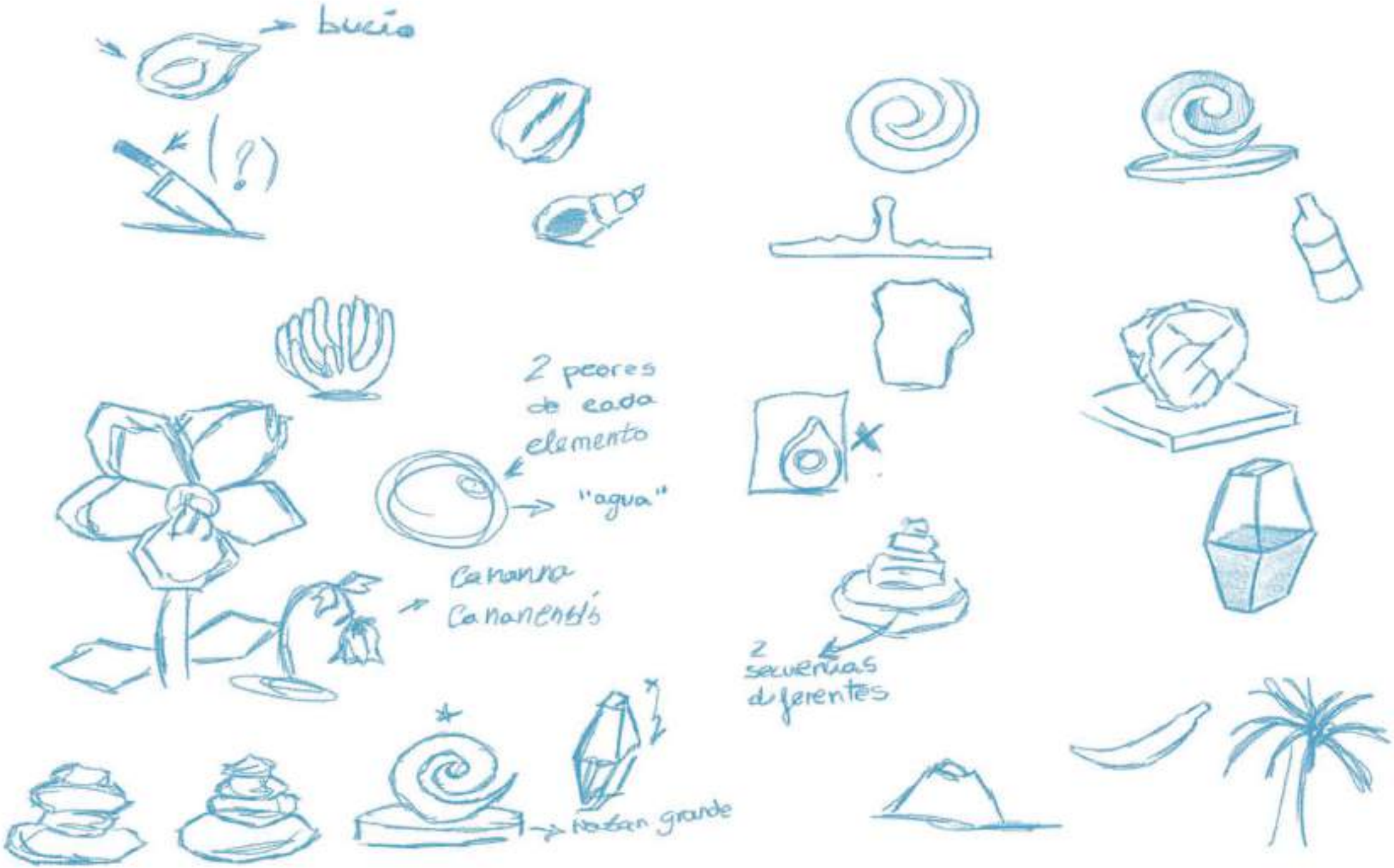
PEONES DE JUGADOR

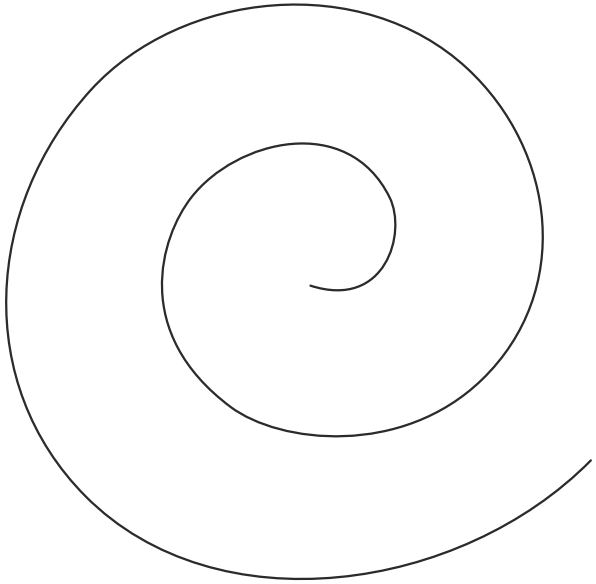
BOCETOS

Para la elaboración de los peones, se barajó la posibilidad de crear gran variedad para las diferentes figuras de jugador. Pero surgía la problemática de que las figuras que se usaran para este apartado, serían menos posibilidades útiles para la elaboración de los *souvenirs,* por lo que se buscó un elemento que fuese representativo de las islas, pero que no fuese el típico elemento que se suele usar para caracterizar al archipiélago.

Por lo que se utilizó el símbolo de una pintadera, aunque editado para dar lugar a una espiral, con la cual se quiere representar el mar, un elemento muy importante y presente en todas las islas y sus habitantes.

Se decidió no crear diferentes figuras, así que esta misma espiral sería representada de diferentes colores, dando lugar a ocho peones diferentes.


bucio
(?)
2 peores de cada elemento
"agua"
Canarna Canarensis
2 sacerdotas diferentes
Roban grande



La espiral fue creada desde cero y al principio con el predeterminado, al que posteriormente se le aplicó un perfil de anchura diferente para que le proporcionara diferentes efectos en el trazado, produciendo así dinamismo y movimiento en la figura.

PROTOTIPADO

Durante el prototipado de los peones se usaron varios métodos para la realización de una primera idea de cómo quedaría las dimensiones del peón en el tamaño real.

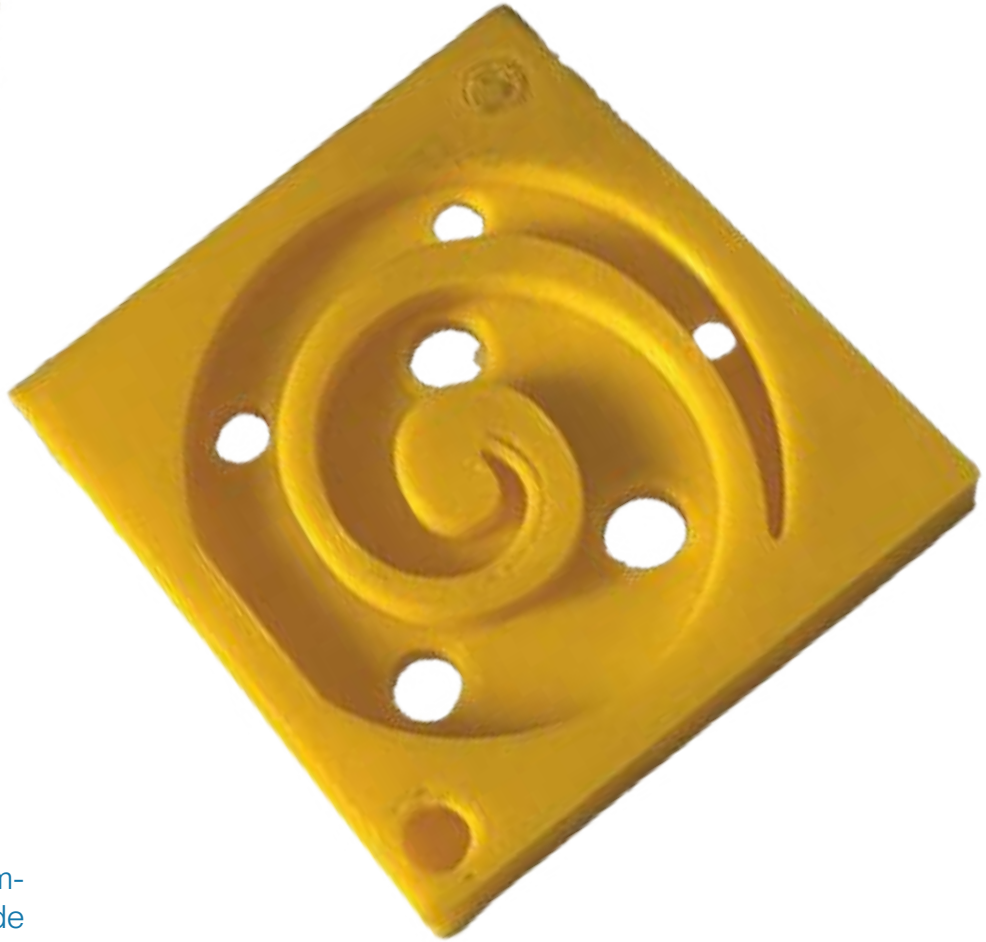
En primera instancia, se realizó el modelo en 3D en el *Fusion 360* para posteriormente imprimirlo en una impresora 3D con filamento de PLA. Una vez conseguimos dicho modelo, se utilizó para crear un primer molde bastante casero con una mezcla de silicona y lavavajillas. En dicho molde, se vertió resina como primera toma de contacto, para contemplar el material y su tacto y formato final.

Después de estos primeros intentos, se decidió crear un molde nuevo con la impresora 3D para que fuera algo más formal, y además de cara al resultado final, algo más firme donde no hubiera que intervenir demasiado después de la creación de los nuevos peones.

Se creó un molde dividido en dos partes para poder separar nuestra figura una vez estuviera terminada. Además a una de las capas previo a la impresión se le realizaron unos agujeros para poder colocar la resina y que ésta pudiera llegar sin mucho inconveniente a todas las partes del peón.

Estas imágenes son bocetos realizados en *Fusion 360*, donde posteriormente fue tratada con la herramienta de extrusión para dar el resultado en 3D.

Como se comentó al inicio, se llevó a cabo un molde casero con silicona acética, agua y lavavajillas, que permitió hacer un peón de jugador en resina, al verterla en la figura. El molde puede ser observado en estas páginas, junto al prototipo de peón de jugador.



En esta página se muestra el molde dividido, el cual fue realizado con impresión 3D. Este se planteó para ser rellenado con resina, como molde final, por lo que puede ser separado para extraer el peón de jugador.

RESULTADO FINAL

RESULTADO FINAL

Finalmente, una vez con el molde construído, nos dispusimos a crear los diferentes peones de jugador, mezclando pigmentos para diferenciar las diferentes figuras.

Se realizaron con resina epoxi y mezclado con los diferentes materiales. Para los pigmentos se buscaron tintas para poder teñir la resina de diferentes colores, además de complementarlos con pequeñas conchas, arena, piedras y pigmentos naturales.

Se lijaron posteriormente para eliminar lo sobresaliente de la parte divisoria del molde y otras imperfecciones que pudieran surgir durante el secado.

PILA DE CARTAS

BOCETOS

A partir de los *moodboards* y las ideas que iban surgiendo, se empezó a realizar el diseño y la estética del juego al completo. Se planteó un diseño minimalista, con toques coloridos e intentando crear algo diferente a los juegos de mesa existentes. Algo llamativo pero sin sobrecargarlo mucho.

Teniendo en cuenta los elementos que componen Takande: cartas, dados, tableros, figuras y otros elementos que completan el juego. Empezamos por la creación de las cartas, ya que a raíz del diseño que conformaran, se podría ir creando lo demás adaptándose a estas.

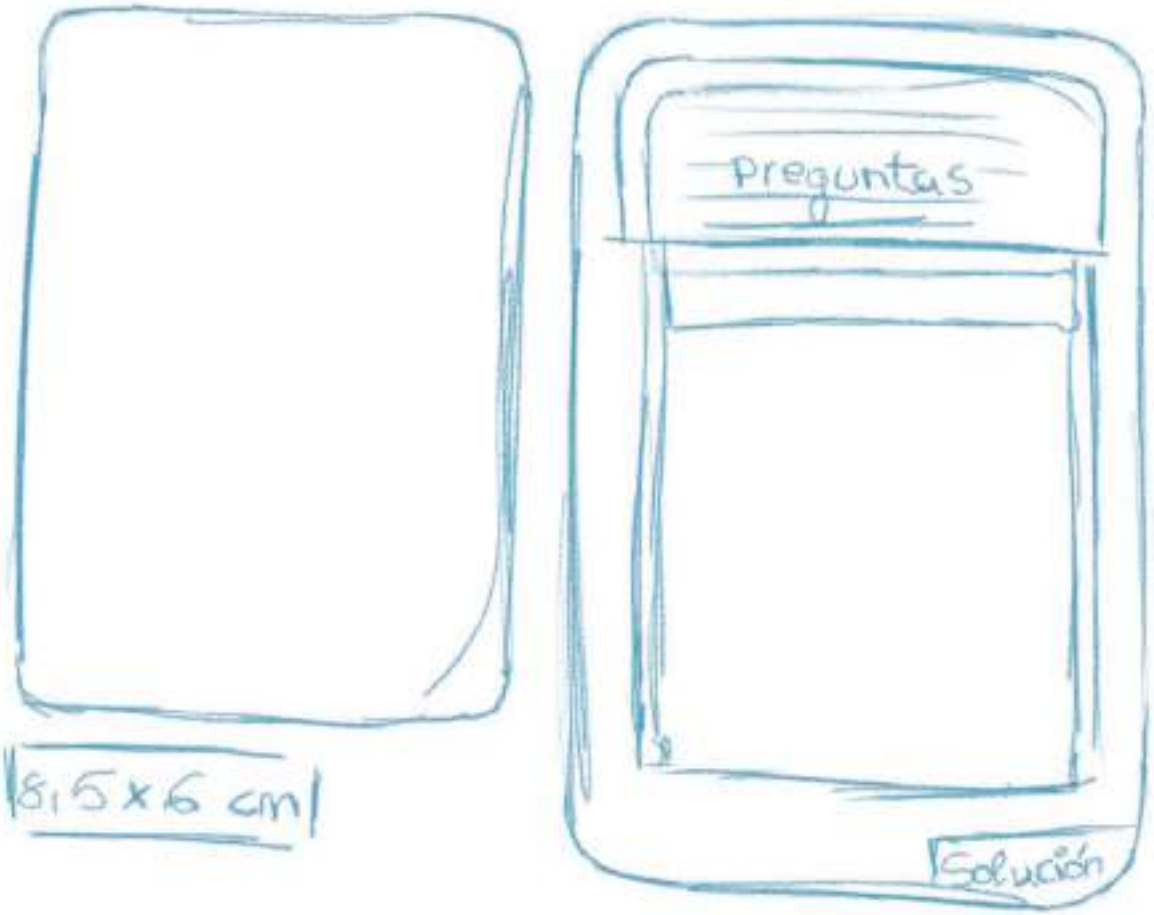
Se crearon bocetos sobre la distribución que iban a tener los diferentes modelos de preguntas, además de formalizar la parte posterior de estas. Sabiendo que todas iban a mantener la misma estética pero diferenciándose por el color de las categorías.

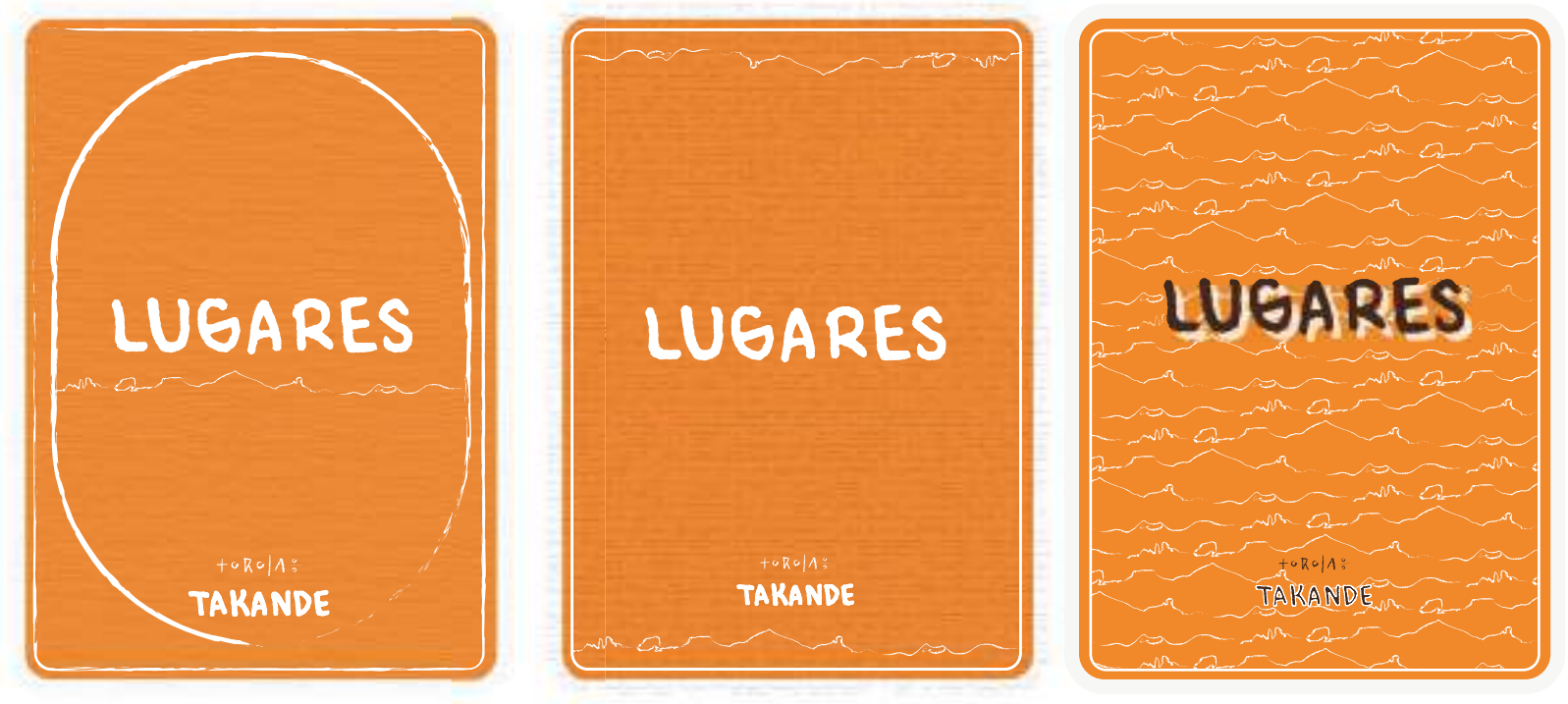
Así, se creó una pantilla que indicaría las partes que formarían la carta:

- La parte de la pregunta centrada y colocada en la parte superior.
- La parte de la respuesta, acompañada de un reacuadro que la rodee del color de la categoría.

Y una última parte opcional,- ya que no está presente en todas las cartas- un elemento gráfico o una imagen tratada anteriormente que acompañe la pregunta.

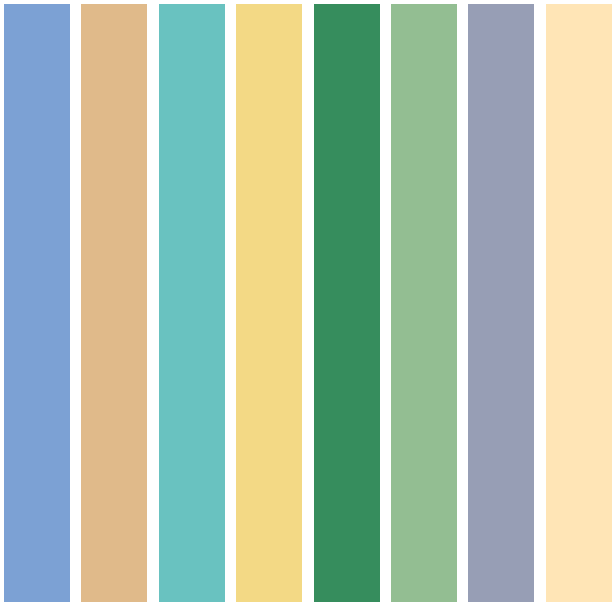
Además, como la pregunta y respuesta se encuentran en la misma cara de la carta, se creo una pequeña pieza que sirva para tapar la respuesta en caso de que el jugador tenga que visualizar la imagen que se encuentra en la carta.


8,5 x 6 cm
Preguntas
Solución

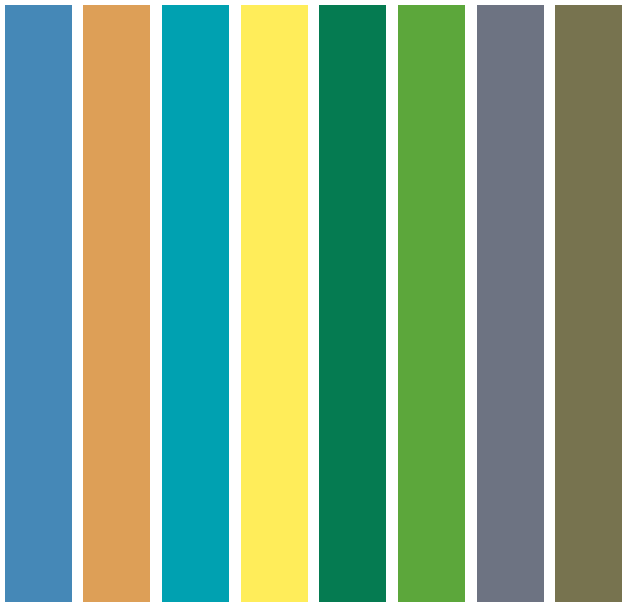


A continuación se presentan las diferentes propuestas para la cara posterior de las cartas de manera digitalizada.

Se buscaba crear algo sencillo con el nombre de la categoría y jugar tanto con los colores de cada campo como con el de la letra. Además de añadirle o un motivo de fondo o una textura que acompañase al diseño.



Primera propuesta



Segunda propuesta

Tercera propuesta y elegida

Antes de visualizar la ejecución de todas las cartas, se realizó una búsqueda de colores para representar cada categoría.

Al principio se quería buscar un color representativo para cada isla, pero debido al funcionamiento que iban a tener las cartas, se optó por elegir un color que representase cada categoría de manera aislada a la isla en la que te encuentres.

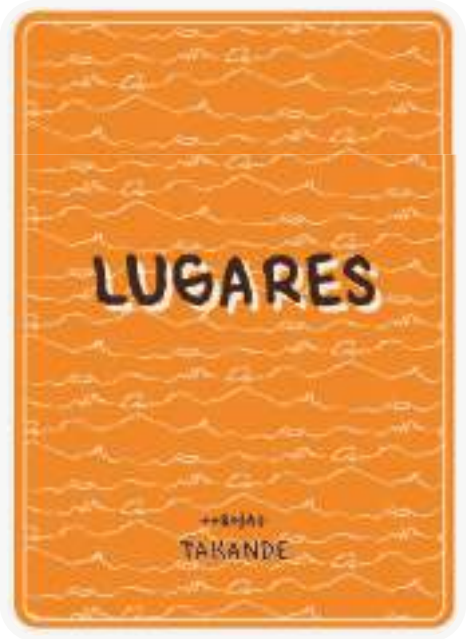
PROTOTIPADO

Desde el inicio de esta idea se pensó llevar a cabo la materialización parcial del juego, pudiendo mostrar en físico las partes más importantes de este. Por ello, se llevó a cabo el prototipado de una primera tanda de las preguntas que formarían parte del juego.

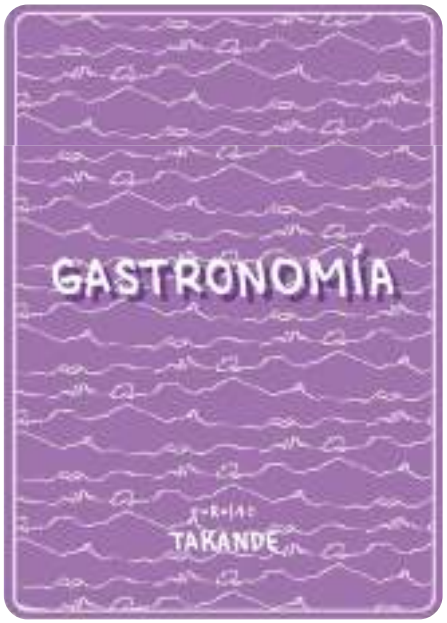
Antes de realizar el prototipo final, se hizo una prueba de impresión digital con cuatro cartas para poder formalizar la elección de tamaño, el cual era de **6,5 x 8,35 cm** y la composición de la información.

Una vez aprobado el tamaño, se procedío a la elección final del material y se llevó a imprimir en la calidad final del prototipado. Todas las cartas posterior a su impresión fueron tratadas manualmente.

Se utilizó un papel de 350 gr/m2 estucado mate con textura de retazos, de color ahuesado en el que se imprimieron las cartas cuatro tintas en ambas caras.

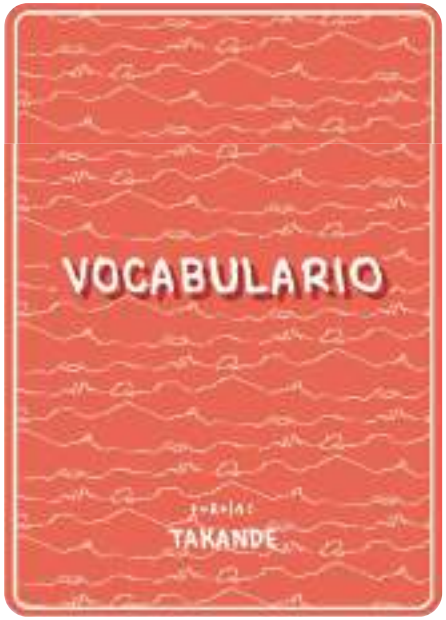

LUGARES
TAKANDE

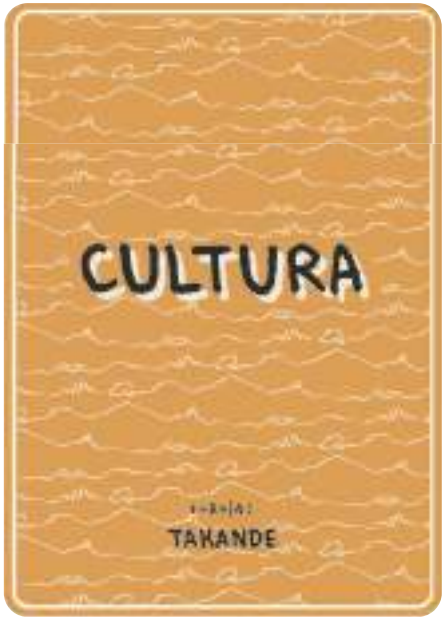

GUANCHE
TAKANDE

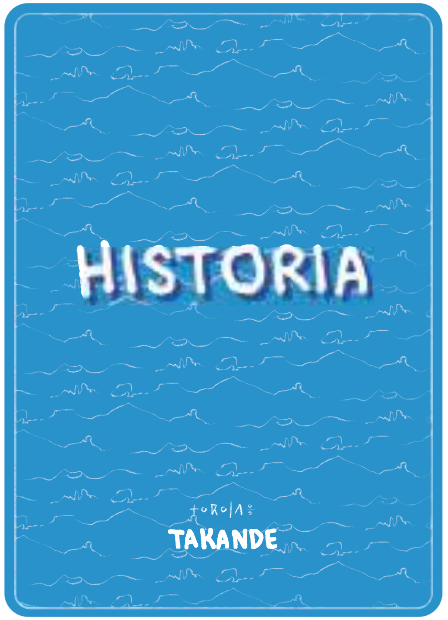

GASTRONOMÍA
TAKANDE


FAUNA Y FLORA
TAKANDE

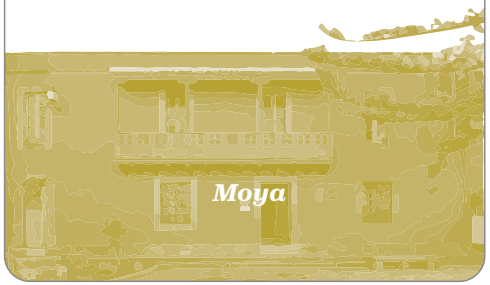

ARTE
TAKANDE


VOCABULARIO
TAKANDE

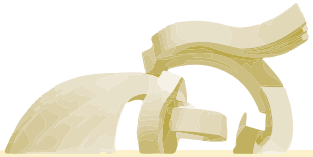

CULTURA
TAKANDE


HISTORIA
TAKANDE

¿En qué municipio de Gran Canaria se encuentra la Casa-Museo Tomás Morales, dedicada al poeta simbolista canario del mismo nombre y donde se exhiben obras de arte relacionadas con su vida y obra?



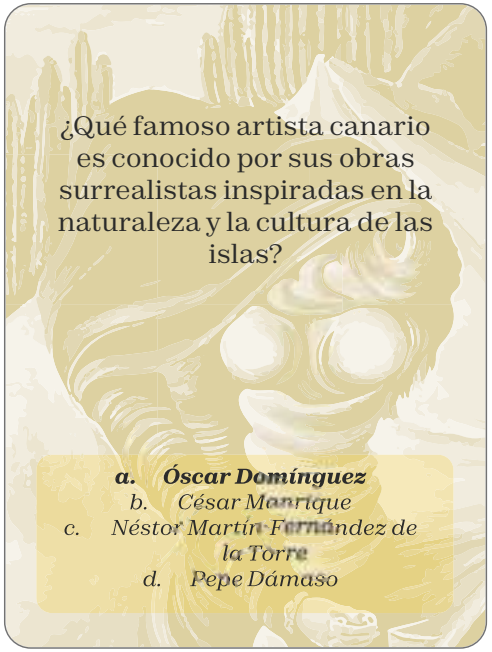
¿Cuál es el nombre del escultor canario cuyo trabajo se caracteriza por representar figuras abstractas y formas geométricas en hierro?



Martín Chirino

¿En qué isla de Canarias se encuentra la Fundación César Manrique, dedicada a preservar y difundir el legado del famoso artista y arquitecto?

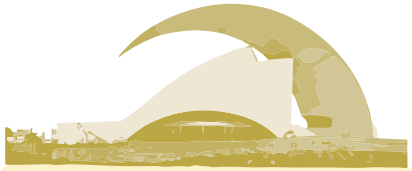
En la isla de Lanzarote



¿Qué famoso artista canario es conocido por sus obras surrealistas inspiradas en la naturaleza y la cultura de las islas?

a. Óscar Domínguez
b. César Manrique
c. Néstor Martín-Fernández de la Torre
d. Pepe Dámaso

¿Cuál de las siguientes obras arquitectónicas es un icono del arte moderno en Canarias, conocido por integrarse armónicamente con el entorno natural?



a. Casa de los Balcones
b. Auditorio de Tenerife
c. Castillo de San Cristóbal
d. Cueva de los Verdes

¿Qué técnica artística es típicamente utilizada en la fabricación de la cestería canaria?

a. Cerámica
b. Tapicería
c. Talla en madera
d. Tejido de fibras vegetales

ARTE

¿Cuál fue la primera isla a la que llegaron los conquistadores bajo el mando de Jean de Bethencourt?

¿Qué isla, según la leyenda, aparece y desaparece?

La isla de San Borondón

***Sabías que:** fue bautizada con ese nombre en honor al que pudo ser su descubridor San Brandán. Quien se lanzó al mar en una travesía que duró siete años, cuando llegó a la isla, se encontró con una especie de isla ballena.*

Algunos de los habitantes canarios se arrojaron al vacío pronunciando un grito antes de ser atrapados por los conquistadores castellanos. Sucedió en la conquista de Gran Canaria. ¿Cuál era la expresión y que significa?

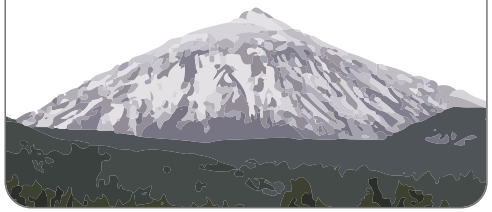
¿De qué origen eran los pobladores de Canarias antes de la conquista del Reino de Castilla?

¿Qué idioma hablaban los aborígenes canarios?

Hablaban diversas variedades bereberes, conocido como bereber insular o amazigh insular

¿A qué se debe el nombre de Nivaria con el que los romanos conocían a Tenerife?

Se debía en referencia a las nieves posadas sobre el volcán del Teide



HISTORIA

¿Con qué otro nombre se conoce la lucha del garrote?

Palo Canario

¿Por qué surgió el salto del pastor?

Debido a la necesidad de los pastores aborígenes de poder trasladarse de un sitio a otro por terrenos con grandes desniveles como los riscos y los barrancos

¿Qué es el día de los Finaos?¿Cuándo y por qué se celebra?

Es una festividad que se celebra entre el 31 de octubre y el 2 de noviembre para rendir homenaje a seres queridos que ya no están. MArcan el final de la cosecha y del otoño, de ahí el protagonismo de las castañas, nueces o frutas

¿Cuáles son los colores de la bandera de las Islas Canarias?

Blanco, azul y amarillo
Amarillo, blanco y azul
Azul, amarillo y blanco

¿Cuál es la isla más grande?

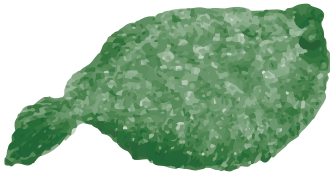
Fuerteventura
Tenerife
Gran Canaria
Lanzarote

El gentilicio de Lanzarote no es...

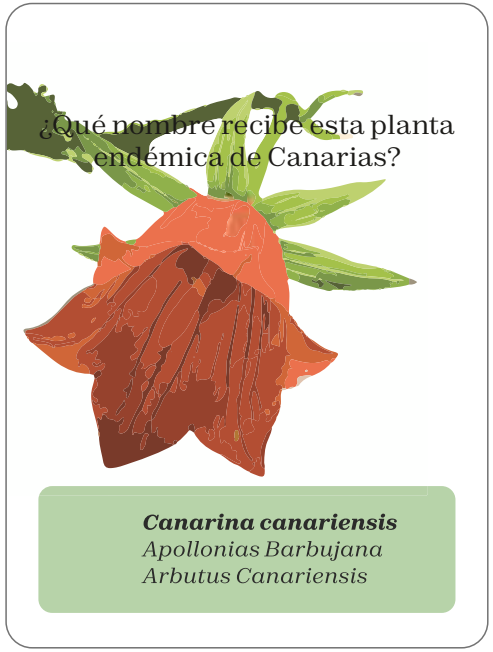
Lanzaroteño
Lanzeño
Conejero

CULTURA

¿Con qué especie se suele confundir el rodaballo, una especie de cuerpo ovalado y plano?



Con el tapaculo

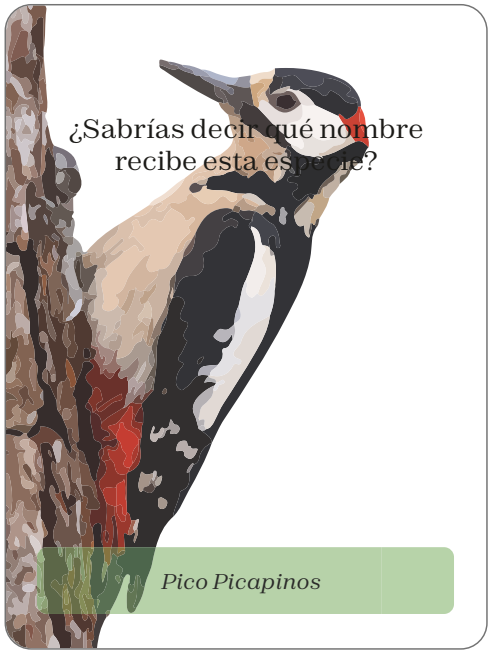


¿Cómo se llaman las crías de las cabras cuando nacen?

Baifos

VERDADERO O FALSO:
En Fuerteventura hay una granja que produce leche de cabra, carne y queso con energías renovables.

Verdadero.
Se trata de la granja Fenimoy, en La Oliva (Fuerteventura) que aplica energías renovables en todo el proceso del cuidado del ganado y de elaboración de los lácteos.



FAUNA Y FLORA

Si estás haciendo algo con paciencia y sin prisas, lo estás haciendo...

Al golpito

Si dices que tienes magua, tienes...

a. Hambre descontrolada
b. Desconsuelo por la pérdida
c. Mucho sueño

Si dices que estás asocado, estás:

a. Mareado, confuso
b. Protegido del viento
c. Malo de la barriga

¡MOMENTO CHACHO!
Echa a la bronca al colega que volvió con la piba por cuarta vez únicamente con la palabra chacho

CHACHO!

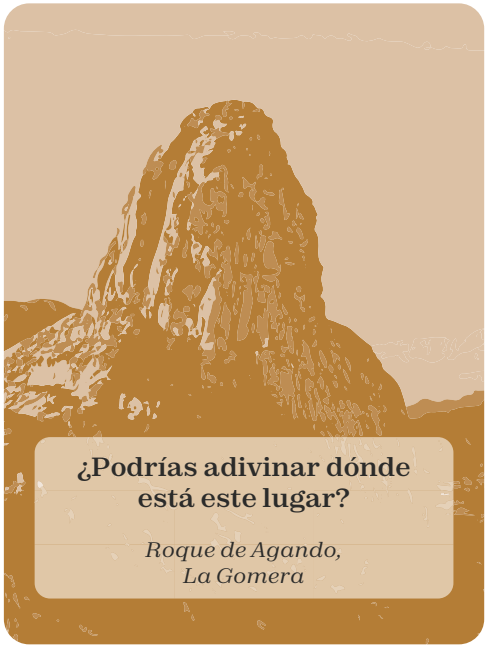
¡MOMENTO ÑOS!
Expresa mucha cantidad únicamente con la palabra ños

ÑOS!

¡MOMENTO ÑOS!
Expresa lejanía o cercanía de un lugar
(puedes añadir más palabras para completar la frase)

ÑOS!

VOCABULARIO



¿En qué municipio de La Palma se encuentra el Bosque de los Tilos, una reserva de la biosfera?

En el municipio de San Andrés y Sauces

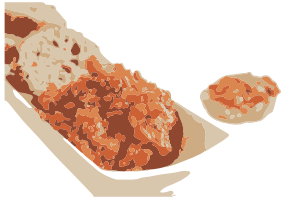
¿Cuál es el nombre del punto más alto de El Hierro y cuál es su altitud?

Malpaso, con una altitud de 1501 metros

¿Qué famoso mirador de Gran Canaria ofrece vistas panorámicas del Roque Nublo y el Roque Bentayga?

LUGARES

¿Cómo prepararías un almogrote?



Ingredientes:

Queso de cabra, tomate, ajo, pimienta picona, aceite de oliva, sal y pimentón dulce.

¿Cómo prepararías unas papas arrugadas?

Ingredientes:

Papas, agua y sal.
(Si le añades mojo, eres un canario como dios manda.)

¿Cómo prepararías mojo rojo?

Ingredientes:

Ajo, pimienta picona, comino, pimentón dulce, vinagre de vino blanco, aceite, sal.

¿Cómo prepararías mojo verde?

Ingredientes:

Cilantro, ajo, comino, aceite de oliva, vinagre de vino blanco, pimienta picona, sal.

¿Cómo prepararías un escaldón de gofio?

Ingredientes:

Gofio, caldo (pescado, verdura o carne), hierbahuerto, cebolla roja (opcional) y ajo frito (opcional).

¿Cómo prepararías ropa vieja?

Ingredientes:

Pollo, garbanzos, cebolla, ajo, pimiento, tomate, laurel, tomillo, pimentón dulce, pimienta negra, aceite, caldo, vino blanco (opcional), sal, perejil, papas

GASTRONOMÍA

A LOS POBLADORES DE ESERO

VERDADERO O FALSO: PARA CELEBRAR LAS SESIONES EN EL TAGORO, LOS ANTIGUOS ABORÍGENES CUBRÍAN LOS ASIENTOS O PIEDRAS, DE TODAS DE UN COLOR MENOS LA DEL PRESIDENTE QUE ERA DIFERENTE Y DE MÁS HERMOSO ASPECTO

BENCOMO
TANAUSÚ
GUANARTEME
ACAIMO

¿QUÉ ERA EL ROQUE DE IDAFE PARA LOS BENAHORITAS?

UN LUGAR PARA LAS UNIONES MATRIMONIALES
UN LUGAR SAGRADO CON FUNCIÓN MÁGICO-RELIGIOSA
UN LUGAR DE REUNIONES DE CARÁCTER MILITAR

¿CUÁL FUE EL ORDEN DEL ORIGEN DE LAS ISLAS CANARIAS?

LANZAROTE, FUERTEVENTURA, GRAN CANARIA, TENERIFE, LA GOMERA, LA PALMA Y EL HIERRO

¿CUÁNTOS REINOS O CANTONES TENÍA EL HIERRO ANTES DE LA CONQUISTA?

1, EL REINADO DE ARMICHE

GUANCHE

RESULTADO FINAL


¿CUÁLES ERAN LOS MENCEYES MÁS IMPORTANTES DURANTE LA INVASIÓN CASTELLANA?
ACANMO Y BETZENUYA ATGUAXAÑA Y TEGUESTE BENCOMO Y BENTOR
¿CÓMO SE LLAMA EL LUGAR FÍSICO DONDE SE LLEVABAN A CABO LAS REUNIONES DONDE SE HABLABA DE JUSTICIA Y RELIGIÓN?
TAGORO
HACHO!
VOCABULARIO
CULTURA
HISTORIA
GUANCHE
LUGARES
ARTE
TARANDE


¿Cómo prepararías unas lapas?
Ingredientes:
¿Cómo prepararías mojo rojo?
Ingredientes:
Ajo, pimienta picona, comino, pimentón dulce, vinagre de vino blanco, aceite, sal.


GASTRONOMÍA
TRONOMÍA
TAKANDE

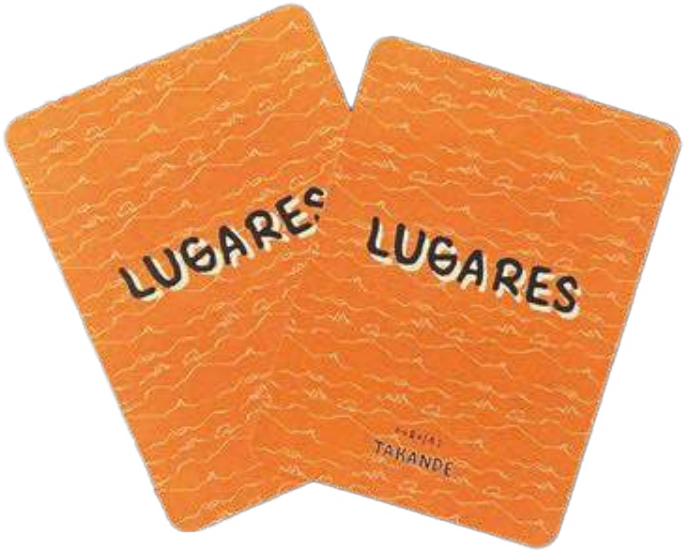

¿Qué famoso artista canario es conocido por sus obras surrealistas inspiradas en la naturaleza y la cultura de las Islas?
a. Óscar Domínguez
b. César Manrique
c. Néstor Martín-Fernández de la Torre
d. Pepe Dámaso
¿Cuál de las siguientes obras arquitectónicas es un icono del arte moderno en Canarias, conocido por integrarse armónicamente con el entorno natural?
¿Cuál es el nombre del escultor canario cuyo trabajo se caracteriza por representar figuras abstractas y formas geométricas en hierro?
Martín Chirino


ARTE
ARTE
ARTE
TAKANDE


¡MOMENTO CHACHO!
Echa a la bronca al colega
que volvió con la piba por
cuarta vez únicamente c
la palabra chacho
¿Qué quiere decir godo? ¿Y
godillo? ¿Y godo histórico?
¿Y godo hediondo?
Habitante de la península. Godo con
cierto tono despectivo. Los que de
verdad lo eran. Este sí que es poco
amistoso


VOCABULARIO
TAKANDE
OCABULARIO
KANDE


¿En qué parte de Lanzarote se encuentran los Jameos del Agua?
En el norte de Lanzarote
¿Podrías adivinar dónde está este lugar?


LUGARES
LUGARES
TAKANDE


¿Con qué otro nombre se conoce la lucha del garrote?
Palo Cana
El toque pa'trás es propio de...
De la lucha canaria


CULTURA
CULTURA
TAKANDE


¿CUÁLES ERAN LOS MENCEYES MÁS IMPORTANTES DURANTE LA INVASIÓN CASTELLANA?
ACAYMO Y BETZENUHYA
ATGUAXOÑA Y TEGUESTE
BENCOMO Y BENTOR
¿CÓMO SE LLAMA EL LUGAR FÍSICO DONDE SE LLEVABAN A CABO LAS REUNIONES DONDE SE HABLABA DE JUSTICIA Y RELIGIÓN?
AGOROR


GUANCHE
TAKANDE
GUANCHE


Si decimos Gallotia stehlini
nos estamos refiriendo al...


FAUNA Y FLORA


¿Quién fue el líder aborigen que se enfrentó a la conquista de Tenerife por parte de los castellanos en el siglo XV?
Bencomo
¿Cómo se llamó el primer pueblo aborigen que llegó a las islas?
Los Canarii
Algunos de los habitantes canarios se arrojaron al vacío pronunciando un grito antes de ser atrapados por los conquistadores castellanos. Sucedió en la conquista de Gran Canaria. ¿Cuál era la expresión y qué significa?
¡Atis Tirma! ¡Por ti, Tierra!


HISTORIA
STORIA
STORIA
TAKANDE

TABLERO GENERAL

BOCETOS

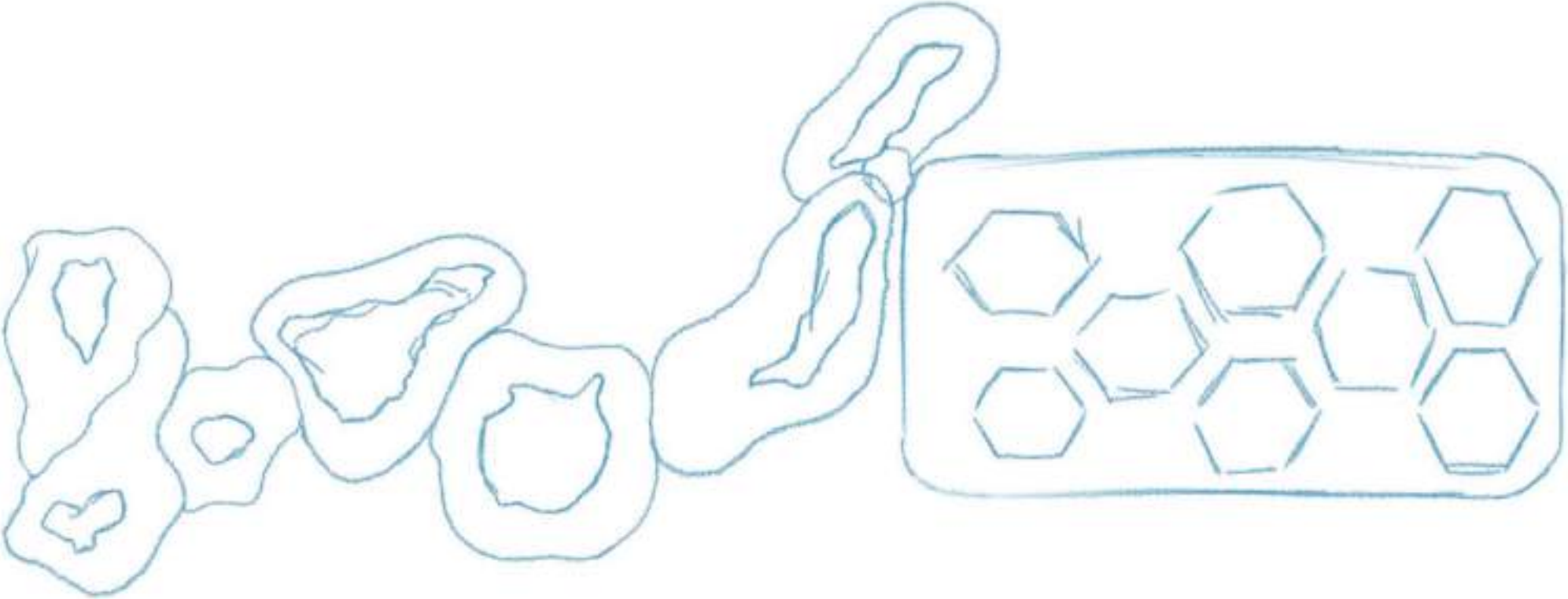
Para el tablero general, se decidieron crear dos tableros, unidos entre sí, en el que en una primera capa se vieran las islas en la actualidad, y en una segunda capa las islas en el periodo aborigen.

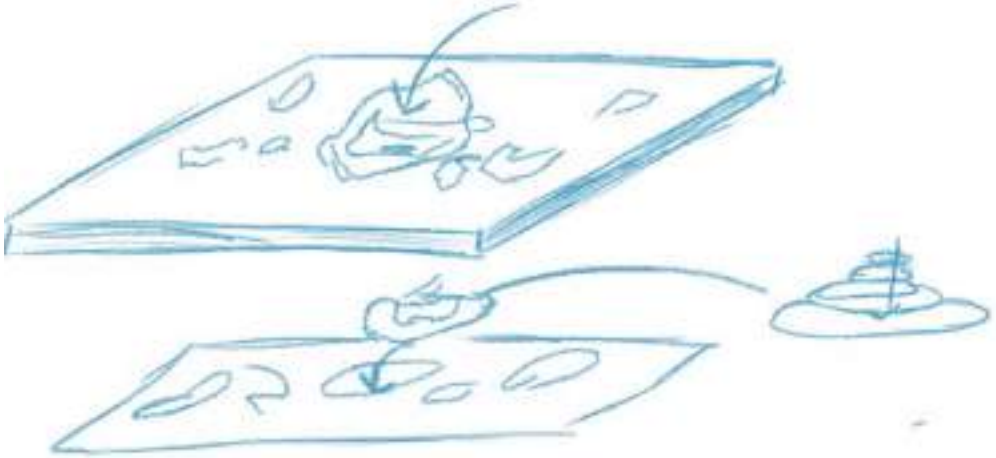
La idea era que cuando se pase de un modo de juego al otro, el jugador tenga que interactuar con el tablero destapando el tablero inicial para descubrir el oculto.

Para ello, se pensó en crear las islas actuales en modelos 3D acompañados de una base para levantar toda la zona y demostrar lo que hay debajo, una vez se retire.

Principalmente, dicho tablero iba a ser donde iban a jugar todos los jugadores, pero se vio que era algo demasiado pequeño para tantos jugadores y tanta actividad en los turnos de los jugadores.

Por lo que, se decidió que este tablero pasaría a ser algo más genérico que serviría para indicar para todos los jugadores, donde se encuentran durante el transcurso de la partida para que todos estén al tanto de los movimientos de los contrincantes.

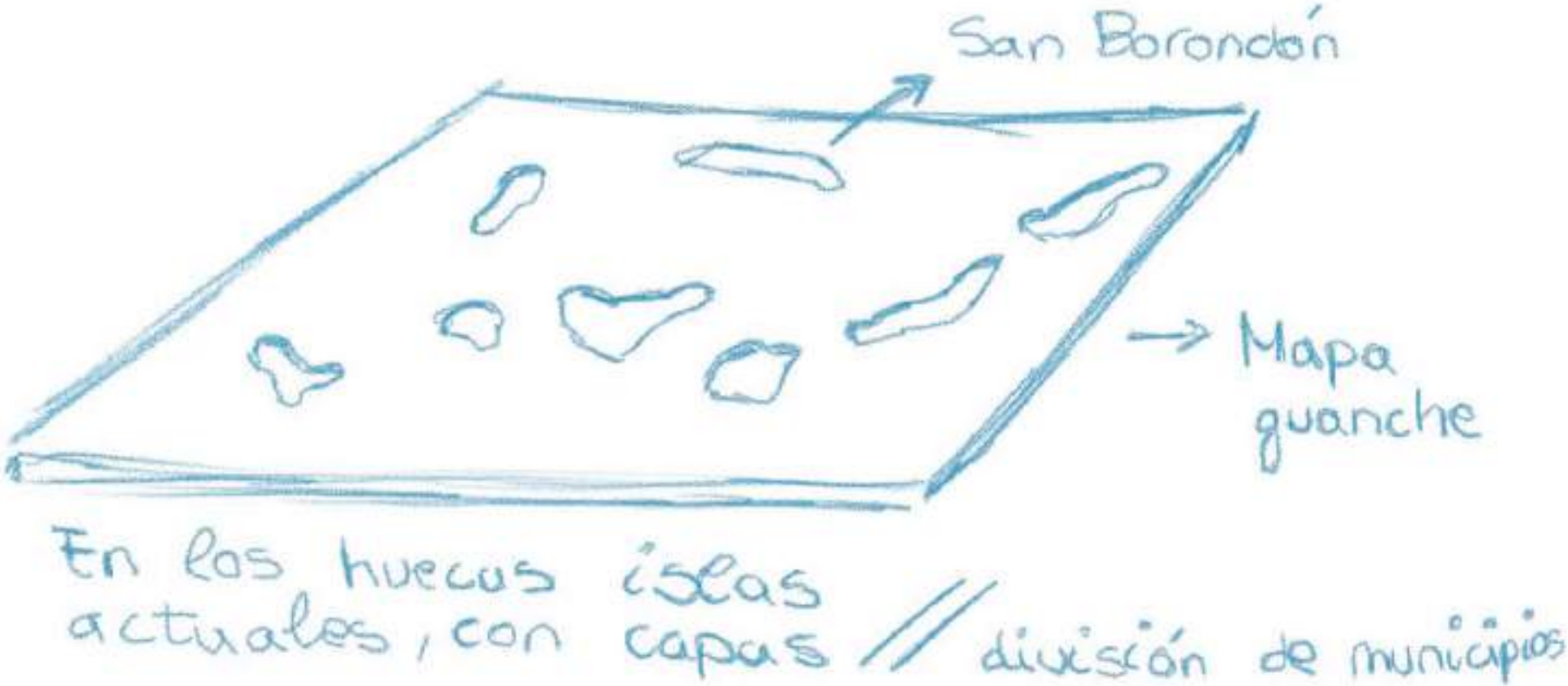




Se barajaron múltiples opciones para la elaboración del tablero, para poder generar más libertad a la hora de colocarlo además de pensar en la preparación del juego.

Aunque dependíamos de muchos factores (caja del juego, dimensiones, tamaños de las islas y peones) se decidió crear un tablero del tamaño de la caja con su respectiva esquina cortada.

Donde se apreciarían las rutas que se pueden tomar entre las islas para el transcurso del juego. Se había planteado colocar los nombres de los municipios y de las propias islas en el tablero, pero viendo la cantidad de volumen de nombres y divisiones, en un tablero de pequeño tamaño no iba a ser posible. Por lo que, únicamente iban a aparecer las rutas de transporte interinsulares.

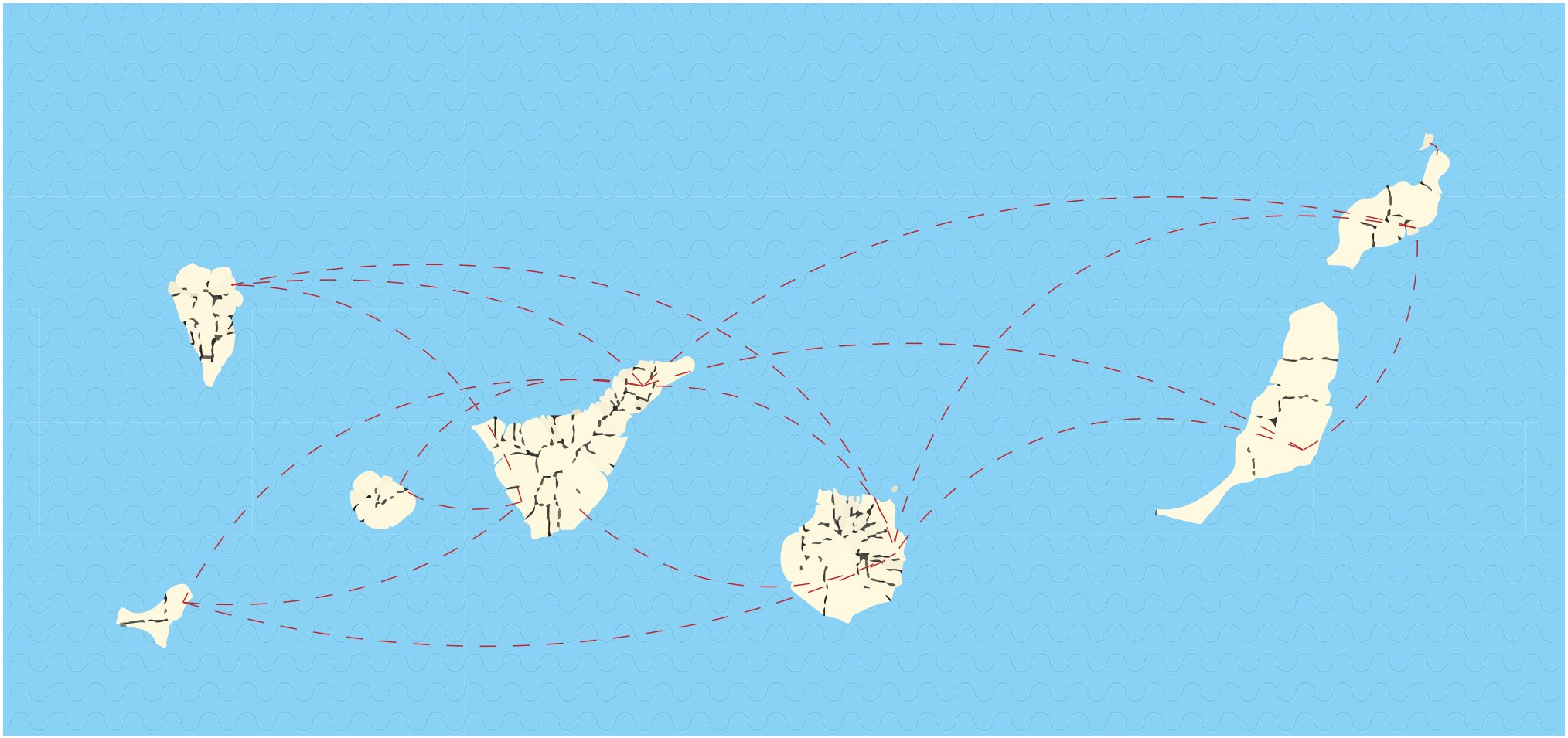

San Borondón
Mapa guanche
En los huecos islas actuales, con capas // división de municipios

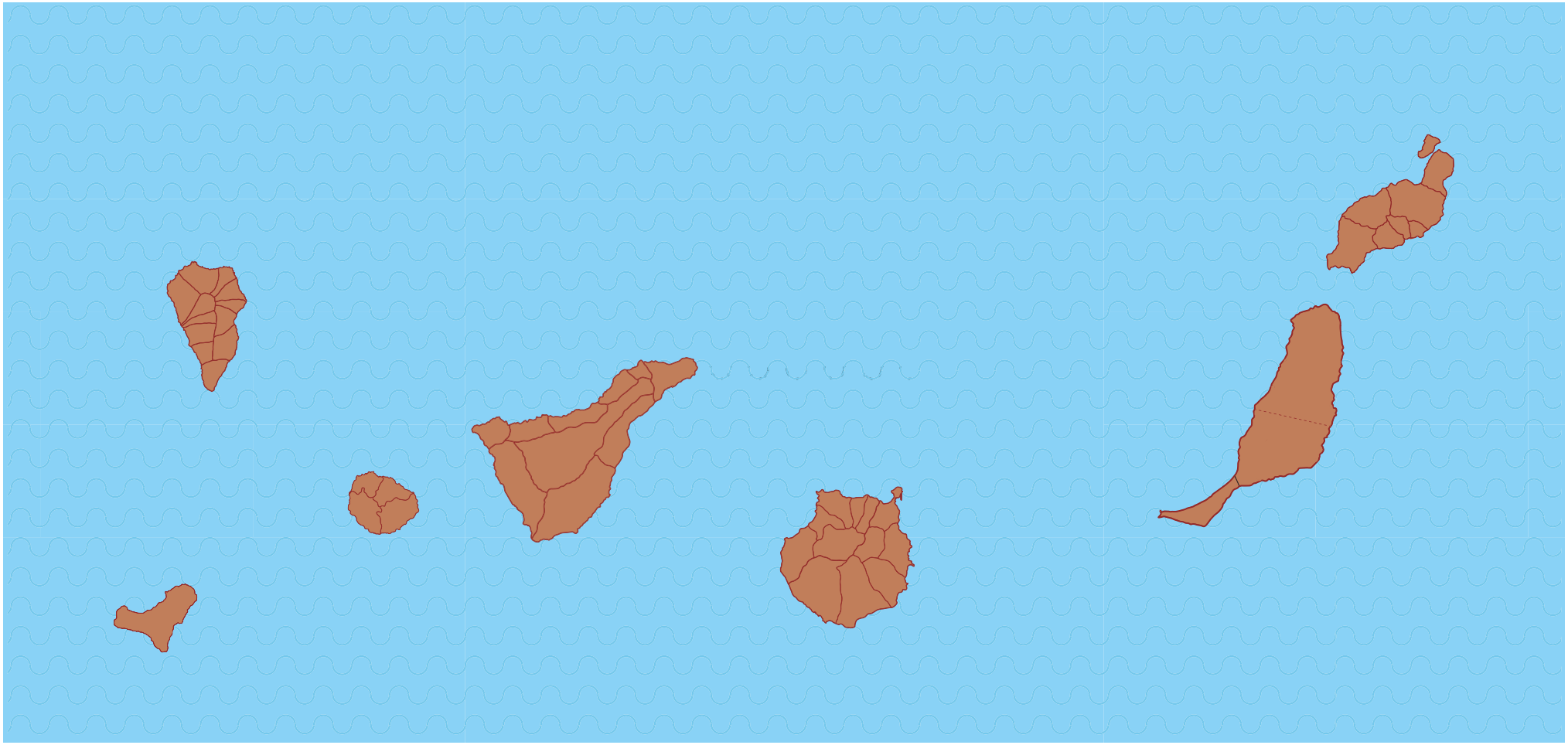
PROTOTIPADO

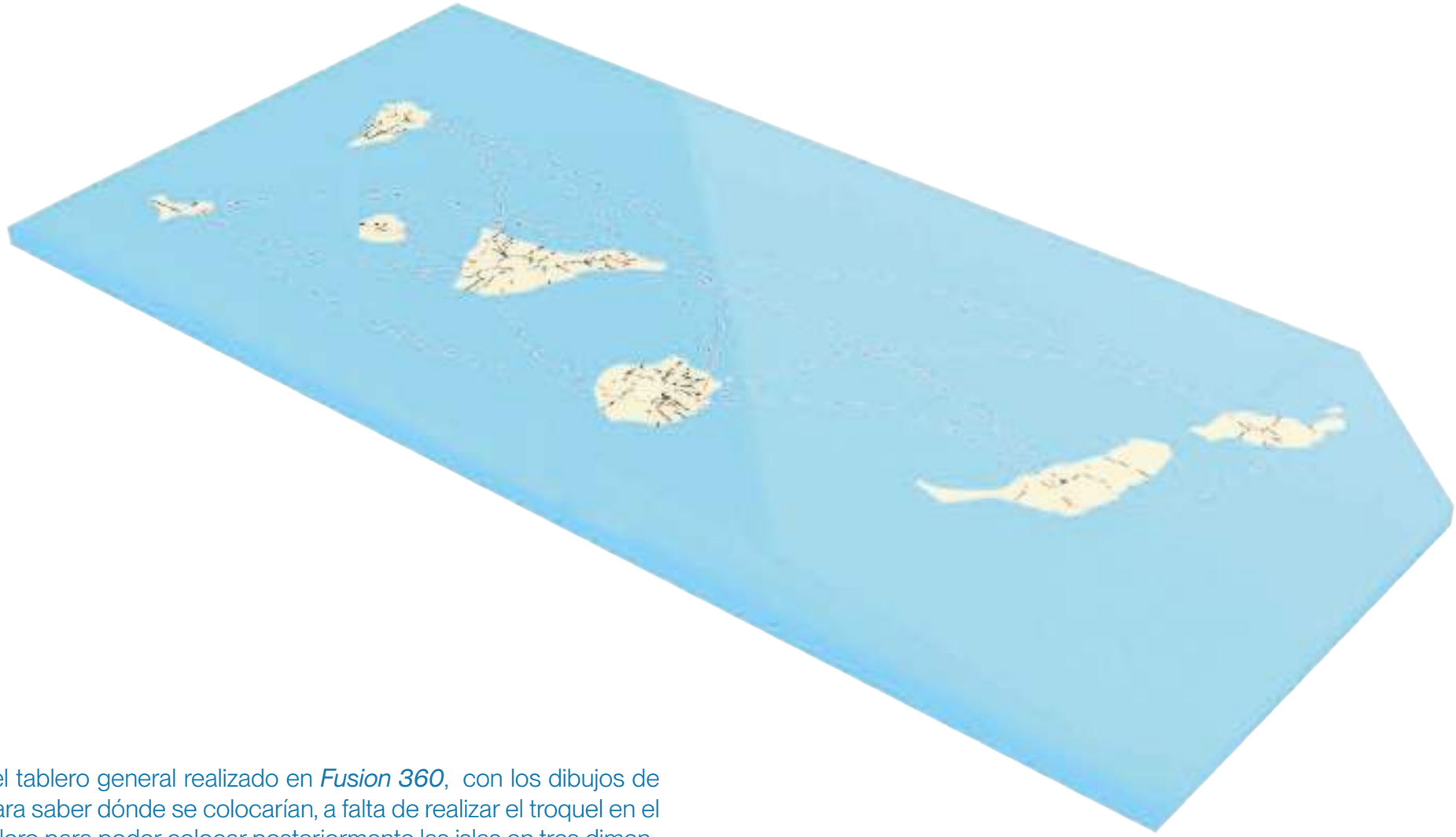
Para el prototipado, primero se diseñó lo que iba a ser la distribución de las islas, ya que se mantiene siempre la misma relación de espacios entre ellas, como en la realidad.

Al diseño se le añadió un patrón creado previamente que simulasen las olas para acompañar y complementar los demás elementos. Una vez teníamos dispuestos los elementos, se imprimió en un primer papel de bajo gramaje, para poder situarlo y comprobar que los troqueles que se iban a realizar, es decir, las islas tridimensionales van a ocupar dicho espacio para que cuando se retiren se vea la parte inferior del tablero; estaban bien situados.

De esta manera, se pudo realizar la comprobación de las medidas entre sí para poder crear el prototipo final.







Render del tablero general realizado en *Fusion 360*, con los dibujos de las islas para saber dónde se colocarían, a falta de realizar el troquel en el propio tablero para poder colocar posteriormente las islas en tres dimensiones, de las que hablaremos en el siguiente apartado.

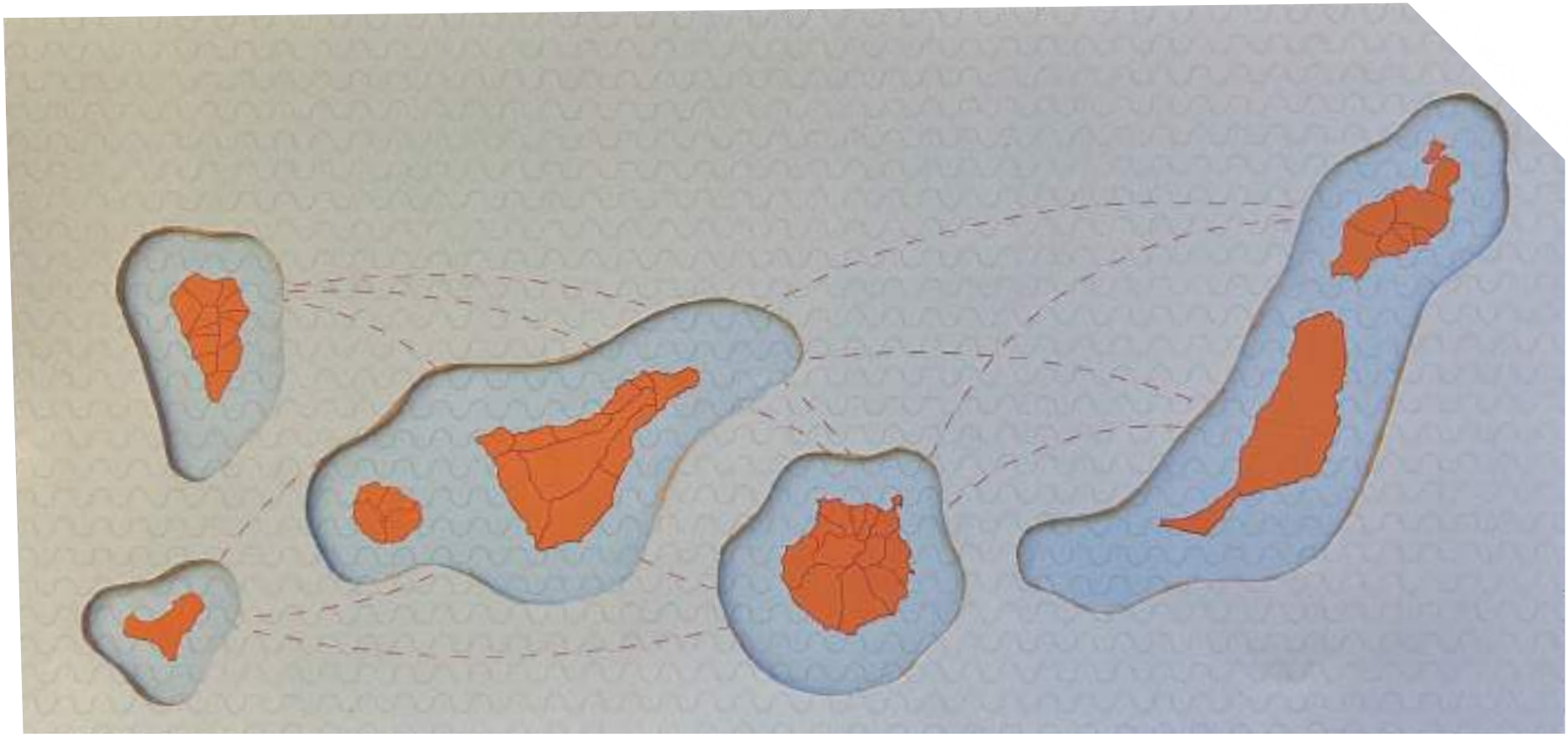
RESULTADO FINAL

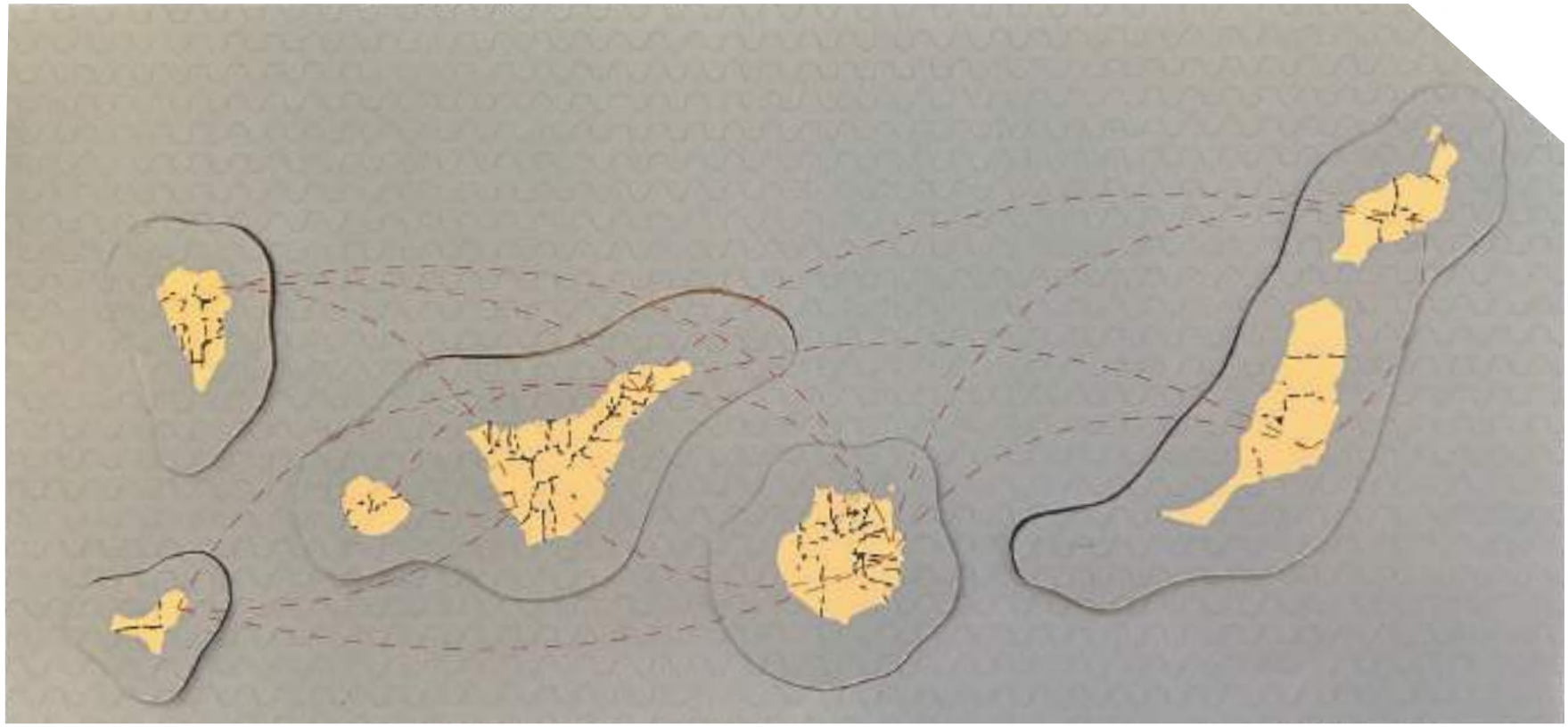
RESULTADO FINAL

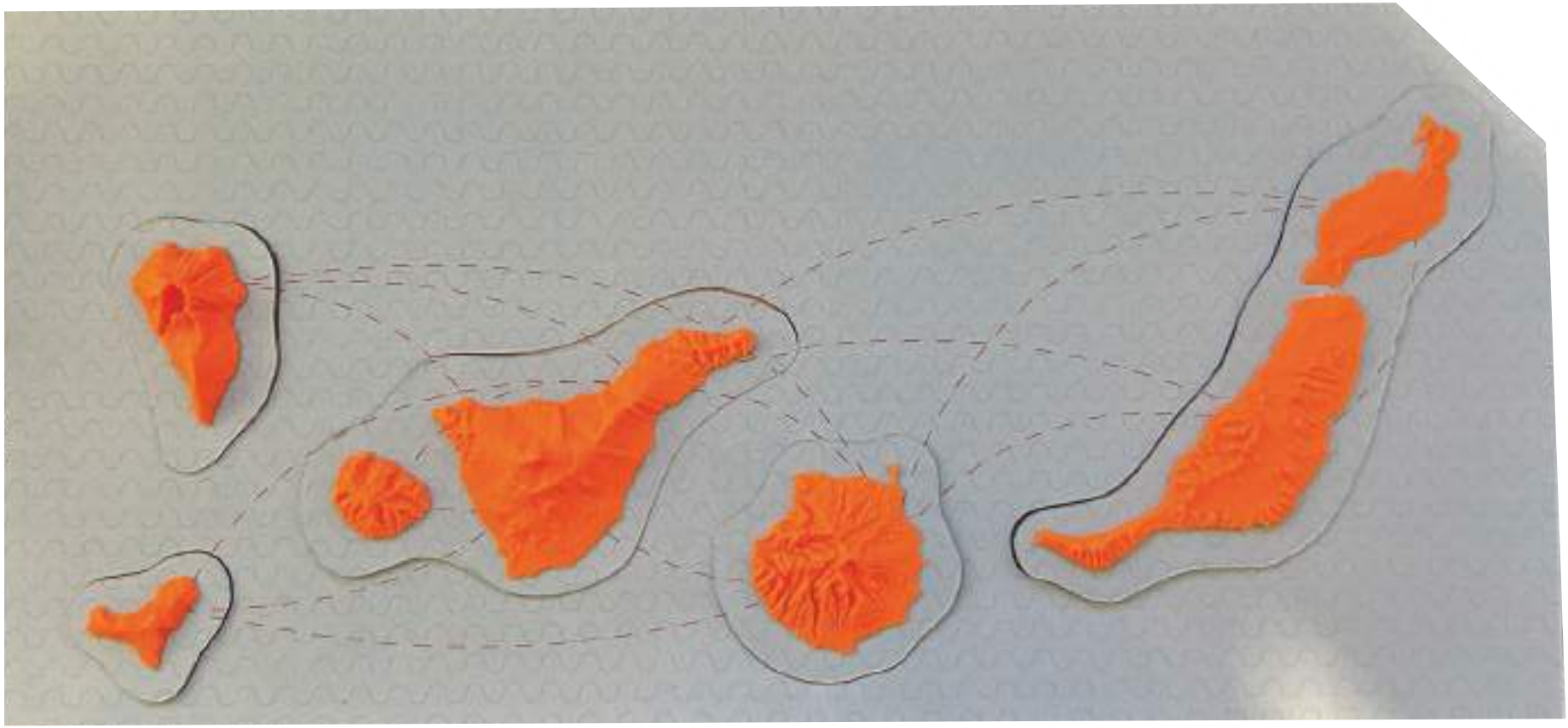
Teniendo todo comprobado, empezamos a realizar el tablero. Para ello, se utilizaron dos láminas de cartoncillo de 5mm de grosor, apiladas entre sí.

En la primera capa se realizó el troquel para poder colocar las islas, una vez troquelado los espacios respectivos, se colocó la impresión del tablero para poder pegarlo de manera exacta. En la capa inferior se colocó el mapa con las islas aborígenes y se pegó a dicha lámina de cartoncillo. Por la parte posterior de la lámina se colocó un papel para proteger el resto del tablero de un gramaje superior y de color negro.

Una vez colocada la lámina negra que cubría la parte baja del tablero, se llevó a la capa superior para cubrir todos los laterales; y después se terminó de sellar la parte superior del tablero.







ISLAS EN 3 DIMENSIONES

BOCETOS

Para la elaboración de las islas en 3D, se realizó un proceso bastante llevadero. La primera vez, se decidió crear las islas por capas diferenciadas en las que simulara un mapa topográfico de cada isla. Se realizaron varios bocetos en los que se dividieron las islas por niveles.

Pero surgió la problemática de un mecanismo que funcionara para poder elevar las islas y se mantuvieran así durante la experiencia de juego. Con esto se quería conseguir que las islas en la caja ocuparan el mínimo espacio posible.

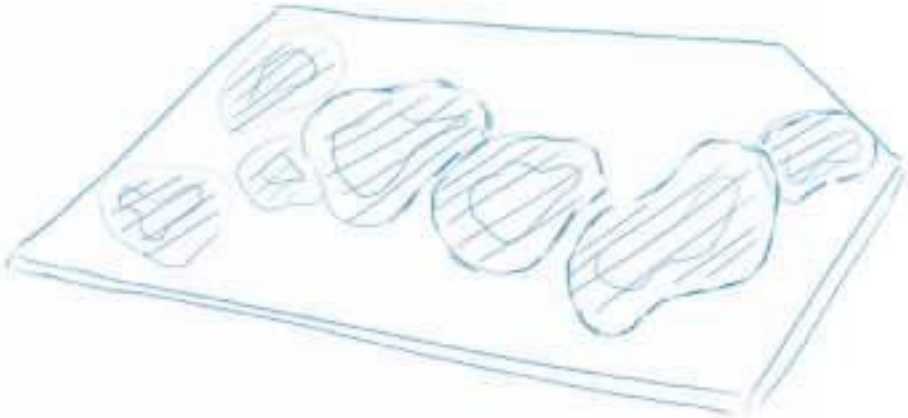
Al ser unas figuras en un tamaño bastante pequeño, no se podía contemplar la idea de crear unas pestañas que se acoplaran en todas las capas que se crearían. Para cuando las capas se imprimieron, eran capas demasiado genéricas, por lo que esta idea se descartó, pero sí manteniendo la idea de implementar las islas como figuras complementarias al tablero.

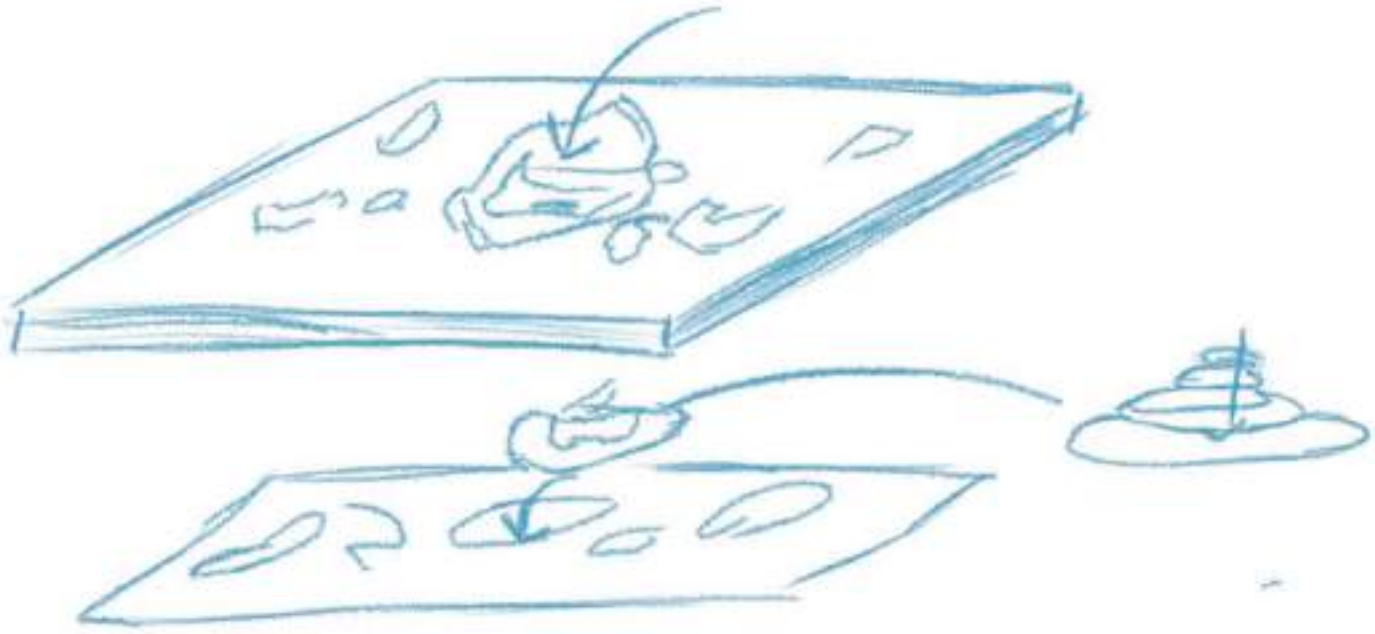
Por ello, se buscaron modelos de libre uso en páginas de las islas y se convirtieron en un programa para poder modificarlas y editarlas, primero transformándolas en cuerpos, para posteriormente añadirle una base que tuviera el mismo alto que el cartoncillo que se iba a utilizar.

Aunque posteriormente se le añadió una base con más margen alrededor de todas las islas, con una forma más orgánica. Además, este aspecto serviría más adelante a la hora de realizar el troquel, ya que resultaría más fácil a la hora de cortar y de encajar las figuras impresas en los huecos hechos.

añadir grosor a la base = alto del cartoncillo.

troquel

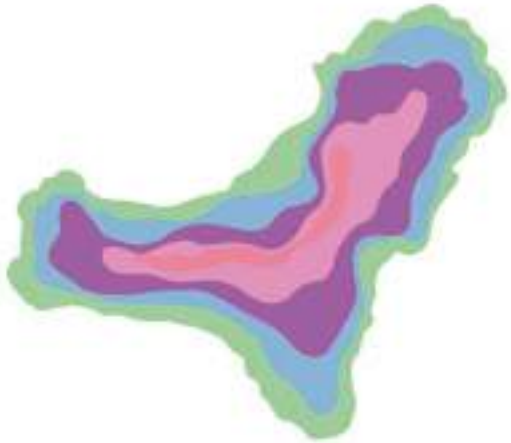


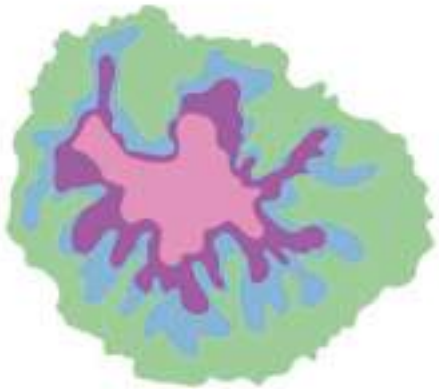


Este boceto se hizo en las primeras veces, cuando se intentaba crear un mecanismo para que las islas se pudieran guardar de manera que opucparan el menor espacio posible, por ello, se dibujaron todas las islas para dividirlas en un determinado número de capas.

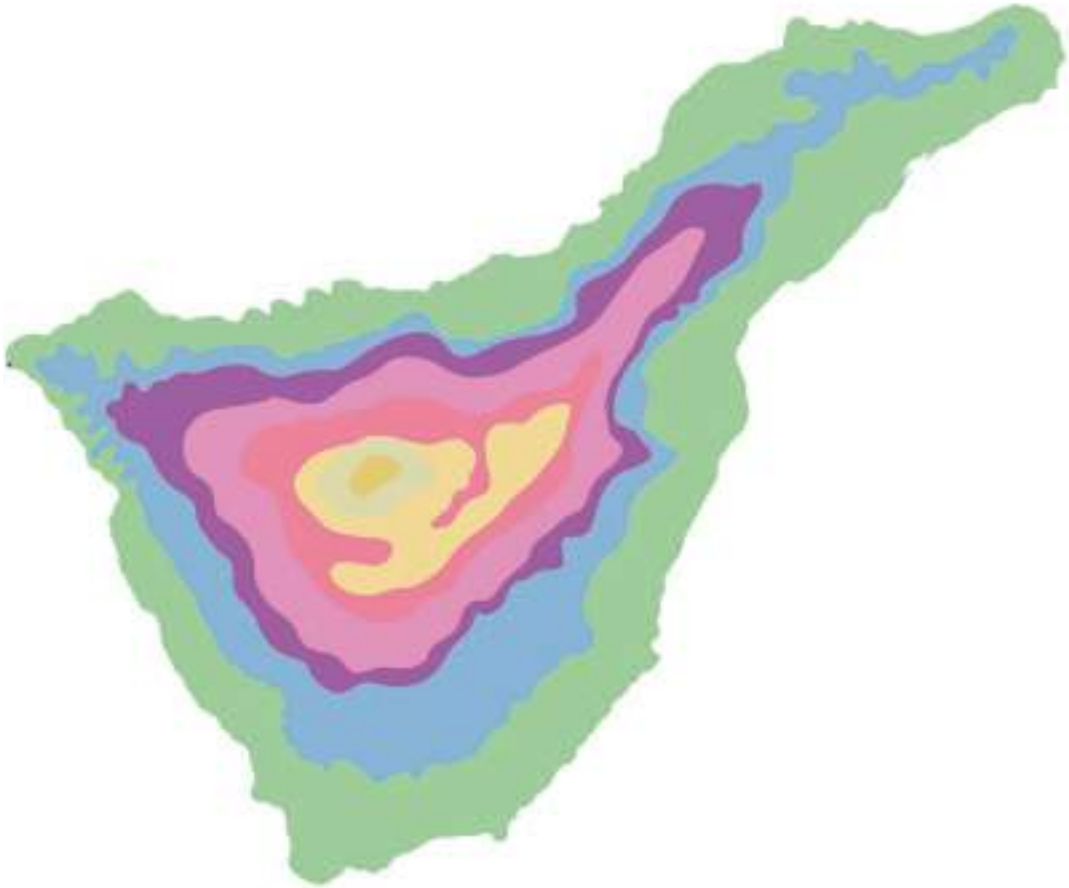
Se harían huecas en el centro, para poder aplicar dicho mecanismo. Aunque esta idea fue descartada, por varios motivos, la primera era que cuando se imprimió una primera isla con las capas marcadas, esta perdía todo su detalle hasta el punto de no saber reconocer qué isla era.

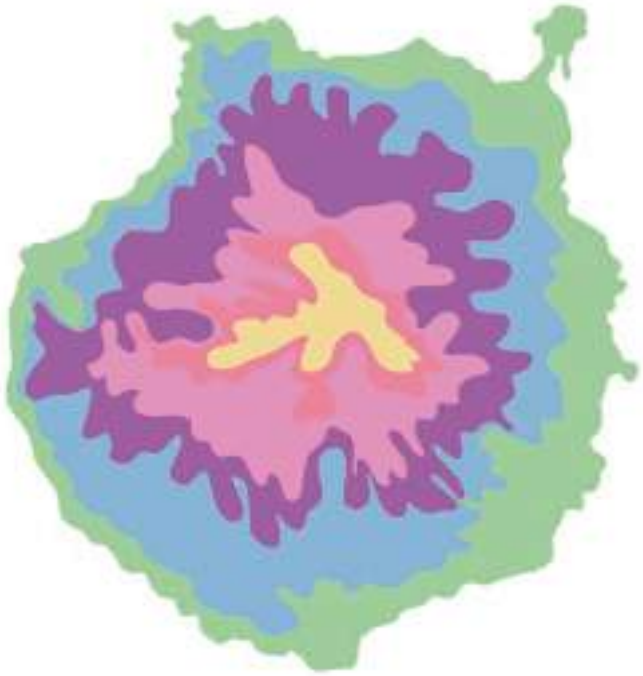
Y por otro lado, el mecanismo no podía ser aplicado correctamente ya que las dimensiones utilizadas eran demasiado pequeñas para poder aplicar el funcionamiento pensado previamente.

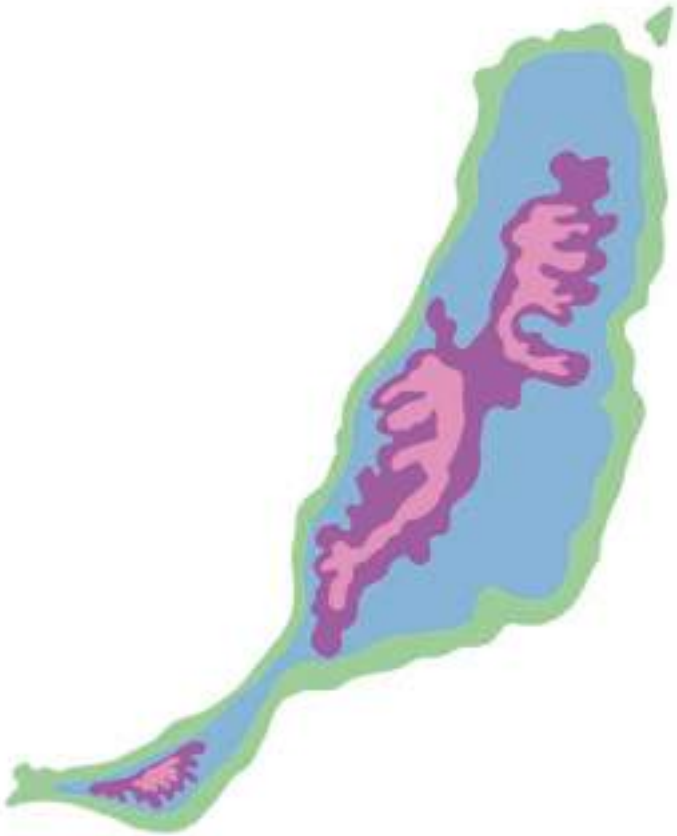


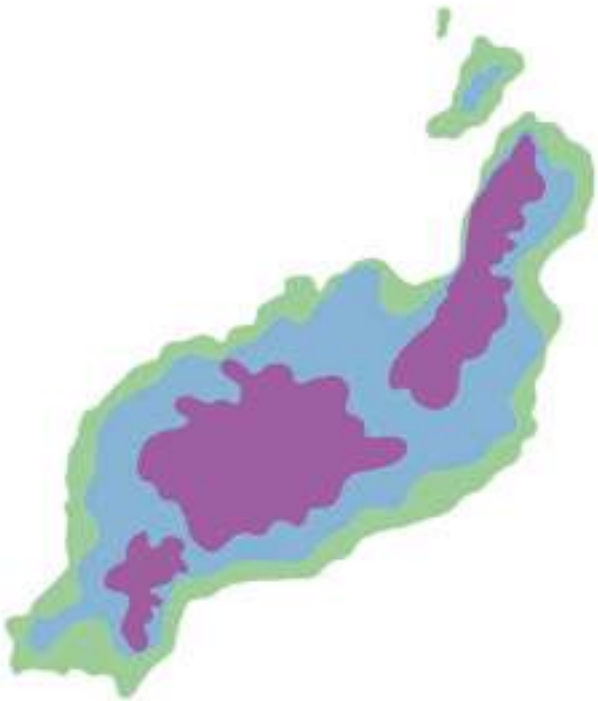


Las próximas imágenes son las ilustraciones realizadas para dividir a las islas por sus capas, cada color indica un nivel diferente.









PROTOTIPADO

Para este apartado, se realizaron las modificaciones previamente en *Fusion 360* y luego se exportaron preparadas para la impresión.

En una primera toma de contacto, y para apreciar el tamaño real que iban a adoptar las islas, se imprimieron sin la base. Al hacer esto, pude darme cuenta que las islas debían tener un tamaño mayor ya que la impresora utilizada necesitaba que cada capa midiera mínimo 2 mm para poder imprimirla correctamente.

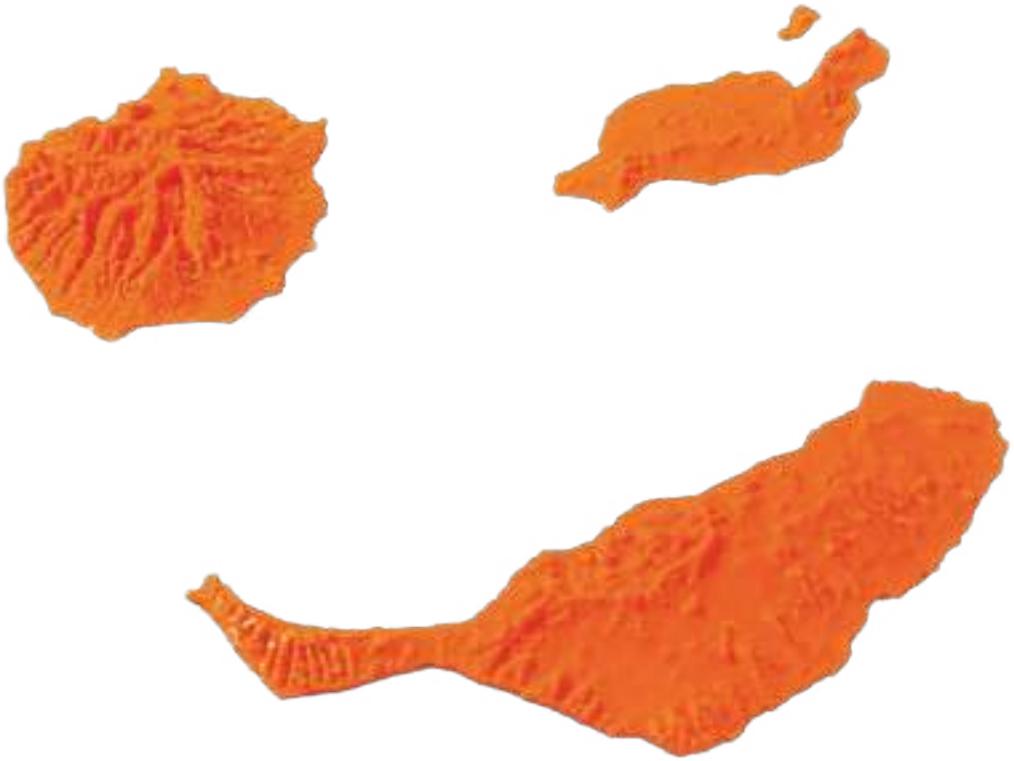
Primera prueba de la aplicación del mecanismo utilizando un círculo como figura básica curvada a la que aplicar empalmes a los bordes interiores.

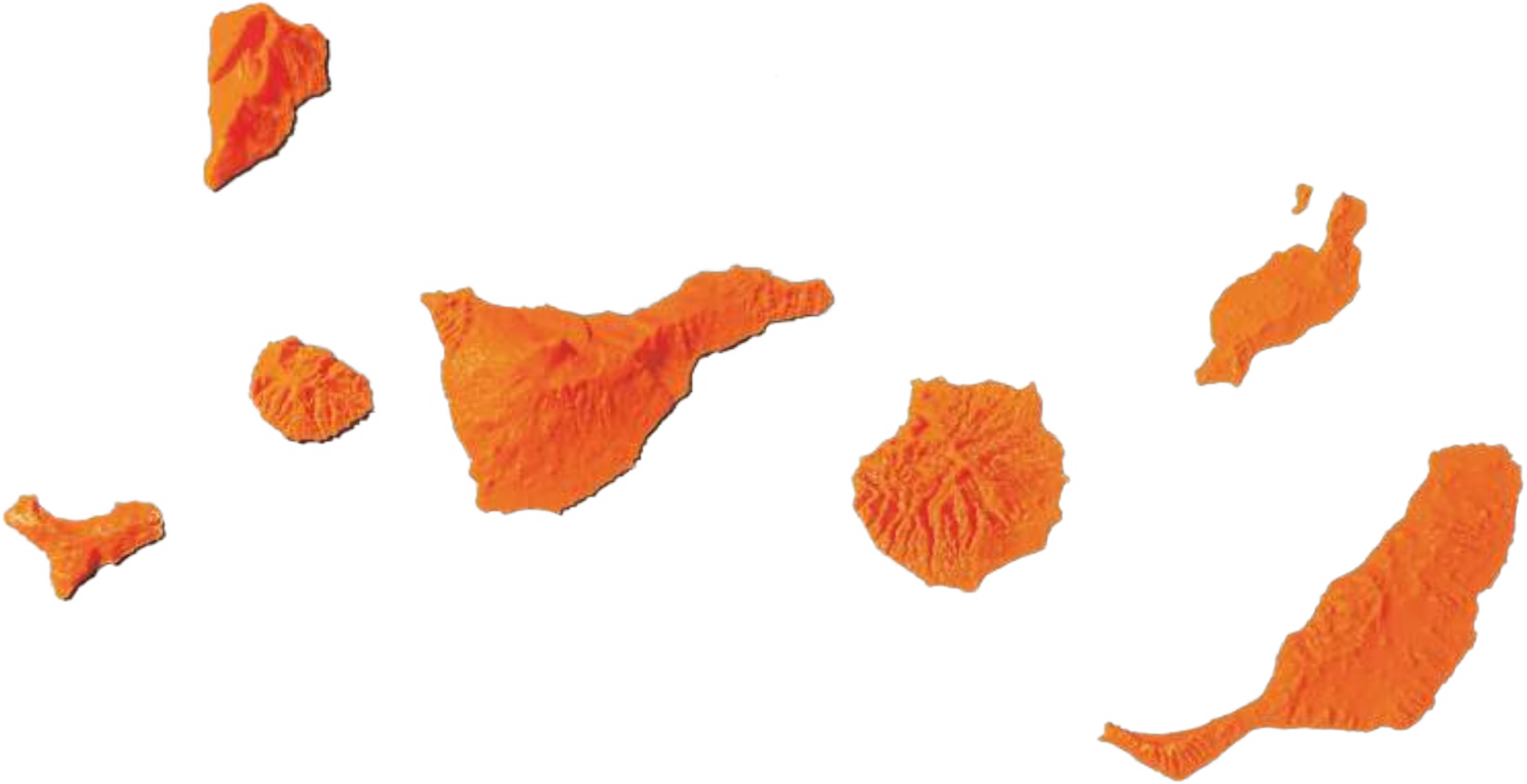
RESULTADO FINAL

RESULTADO FINAL

Como resultado final, las islas tuvieron que ampliarse para poder apreciar bien los detalles de cada isla, además para que no existieran problemas con la impresión.

Se utilizó material PLA de color amarillo de 75mm de diámetro.





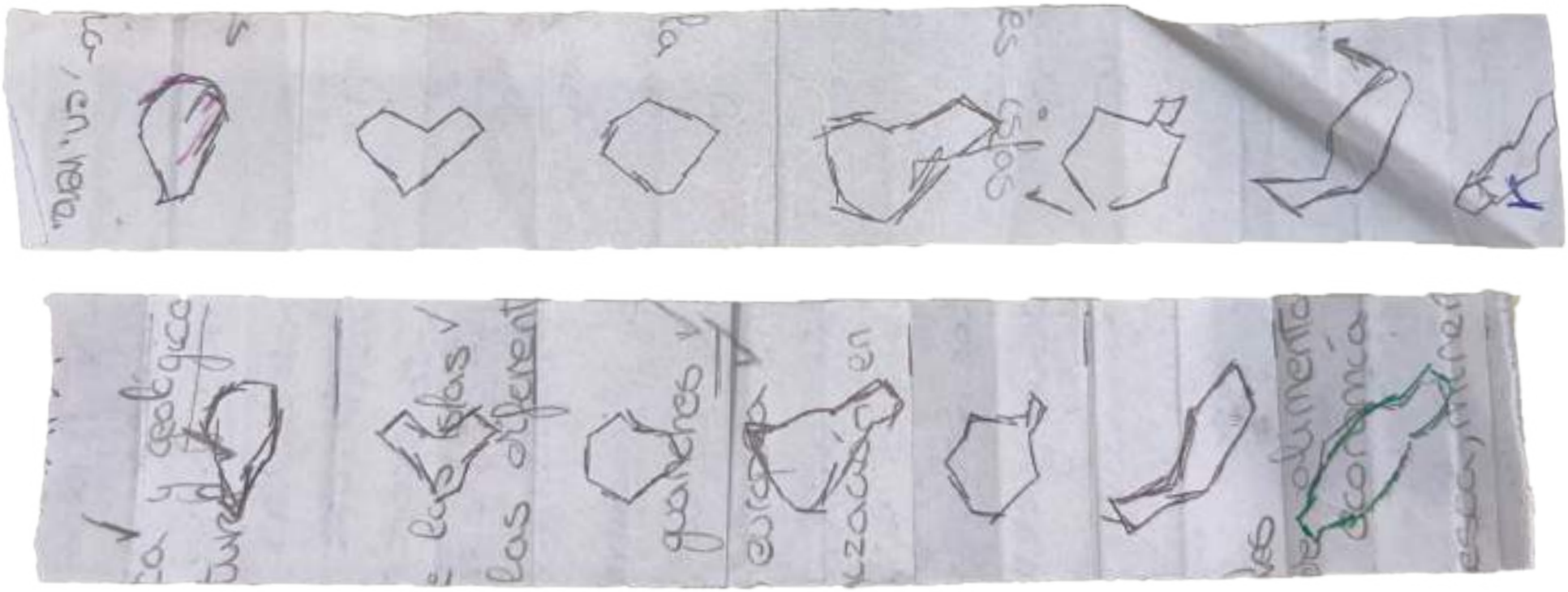
TABLERO PARA JUGADOR

BOCETOS

El tablero para los jugadores surgió debido a la necesidad de alto detalle en las islas y sus subdivisiones de sus respectivos municipios, ya que estos iban a ser una parte fundamental para el transcurso del juego, ya que el jugador viajará dentro de la isla para conseguir sus diferentes objetivos.

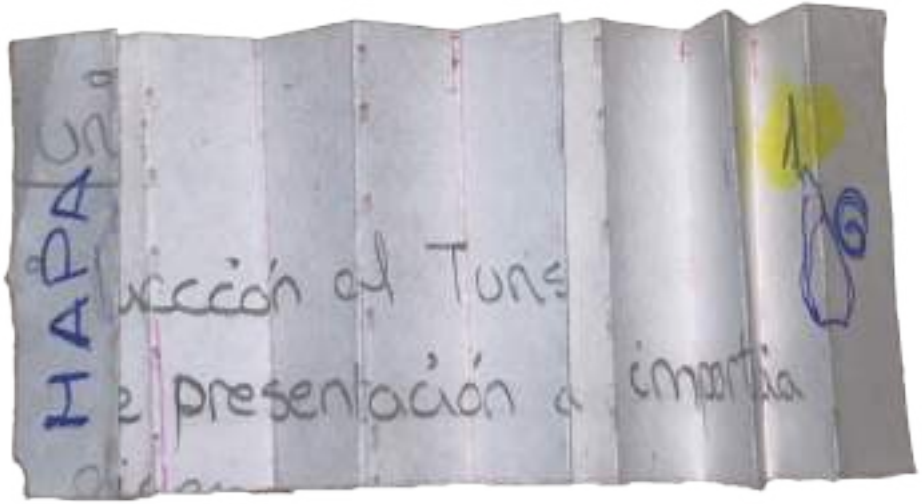
Para ello, se planteó un tablero que simule el mapa que te dan cuando viajas a las islas, un polidíptico el cual cuando está desplegado se ven todas las islas de occidente a oriente y por provincias. Esto con la idea de que de manera complementaria a los itinerarios de viaje, el jugador vaya abriendo el mapa por la isla que le toque.

Además, este tablero contaría con las islas en ambas caras del papel, ya que en una cara se encontrarían las islas actuales con sus actuales divisiones y municipios y nombres de las islas; y por la cara posterior, se encontrarían las islas de la época aborigen, con las divisiones de los cantones respectivos y sus nombres aborígenes antiguos.



Primeras maquetas para organizar la cantidad de pliegues con los que contaría, para distribuir las islas, para añadir la portada y contra portada, además para así establecer las medidas finales para el mapa.


HAPA

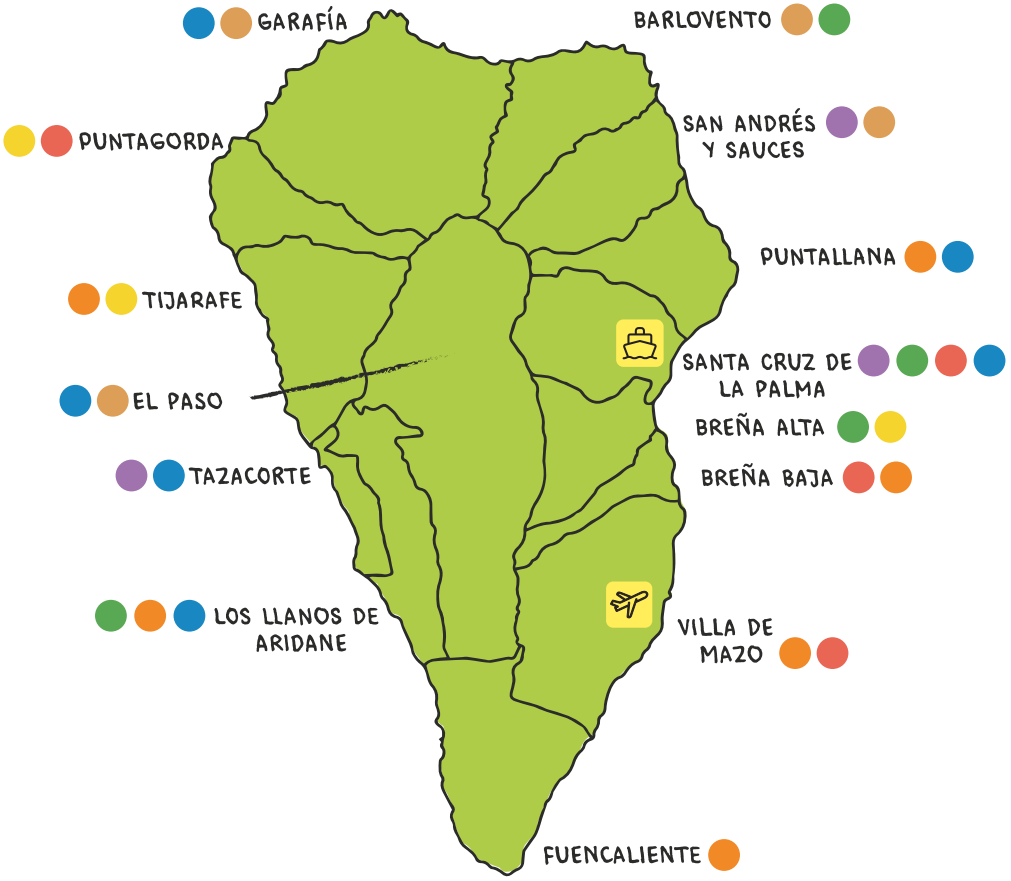

HAPA
1

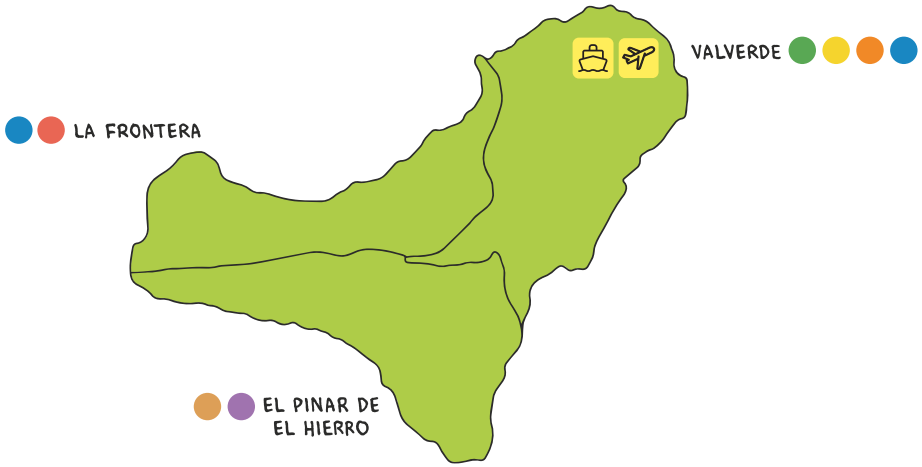
PROTOTIPADO

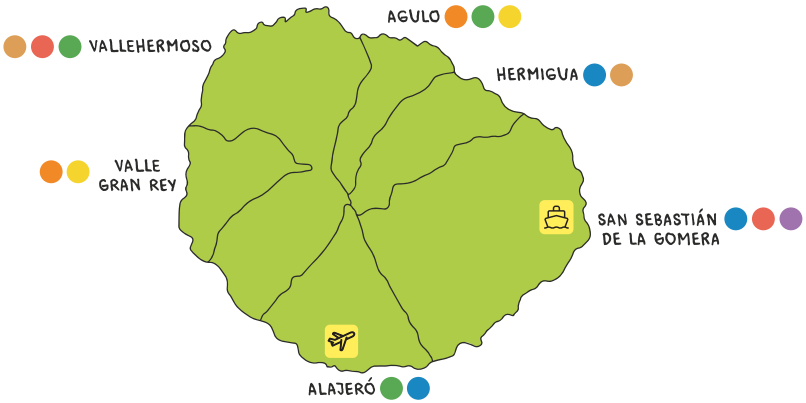
Cuando se realizó en su plenitud el tablero al desplegado, acabó siendo un tablero de un metro aproximadamente, se tuvo que descartar la idea de imprimirlo de una única tirada.

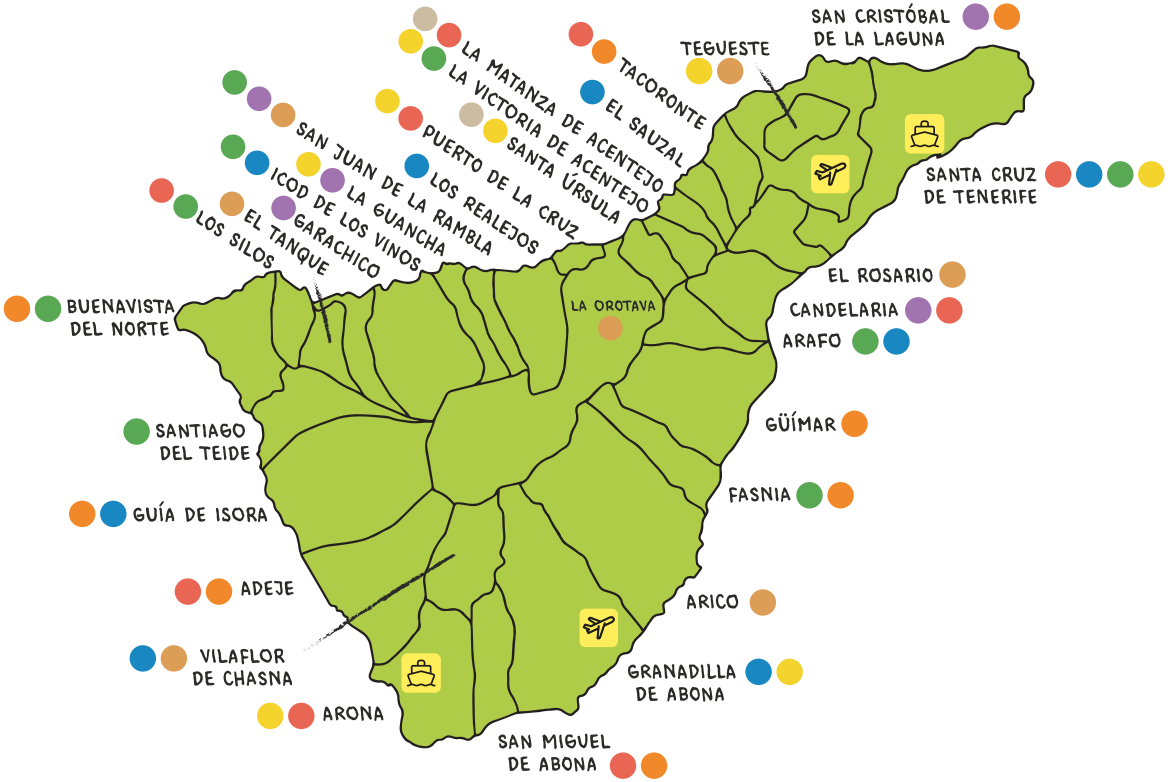
Así que, se segmentó para prepararlo para la impresión, se partió en los lugares en los que coincidirían los pliegues del mapa, para que las ilustraciones no se vieran afectadas.

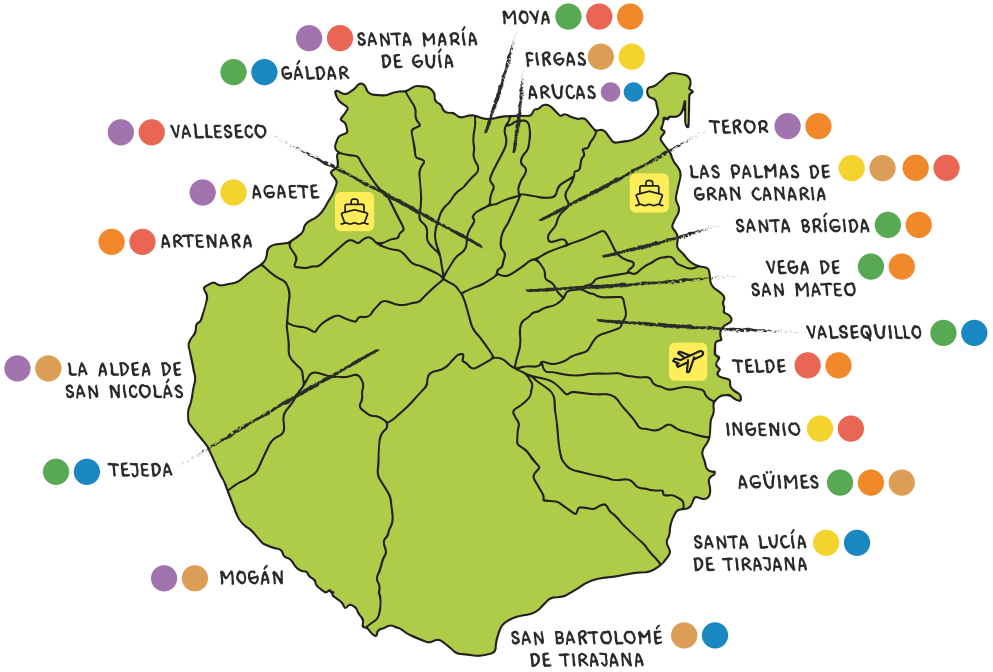
Se realizó una primera prueba en un tamaño más reducido para ver su funcionamiento y ver si funcionaría de manera correcta y fuese cómodo para usarlo de tablero.

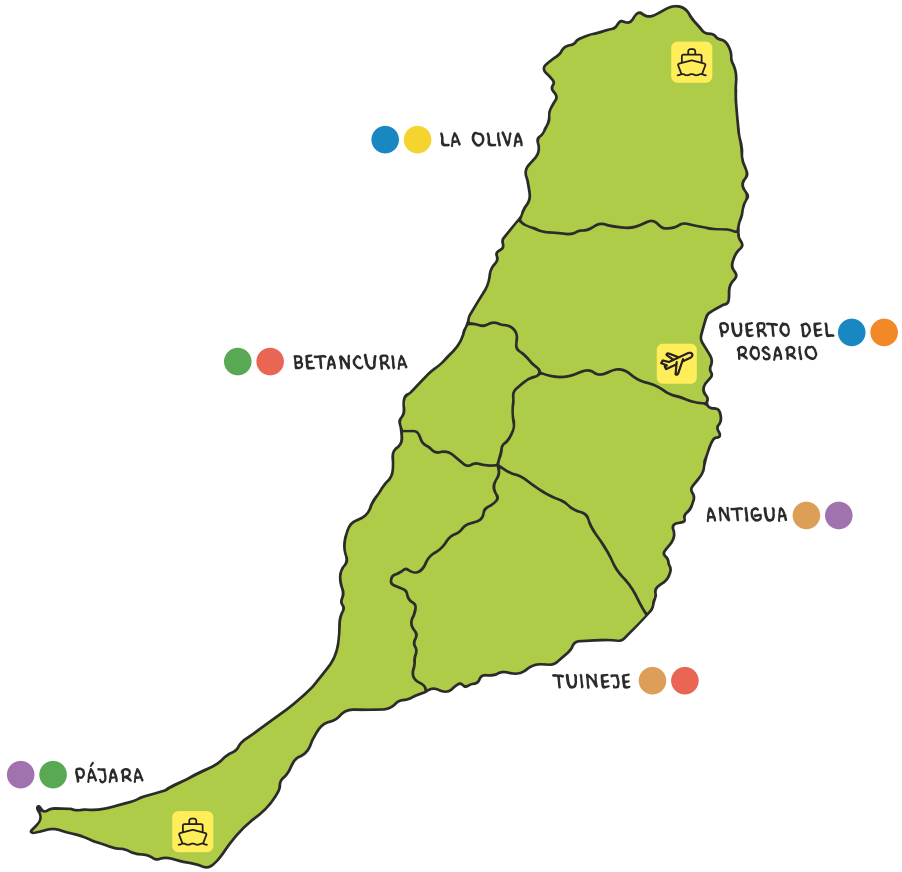

GARAFÍA
BARLOVENTO
PUNTAGORDA
SAN ANDRÉS Y SAUCES
PUNTALLANA
TIJARAFE
SANTA CRUZ DE LA PALMA
EL PASO
BREÑA ALTA
TAZACORTE
BREÑA BAJA
LOS LLANOS DE ARIDANE
VILLA DE MAZO
FUENCALIENTE

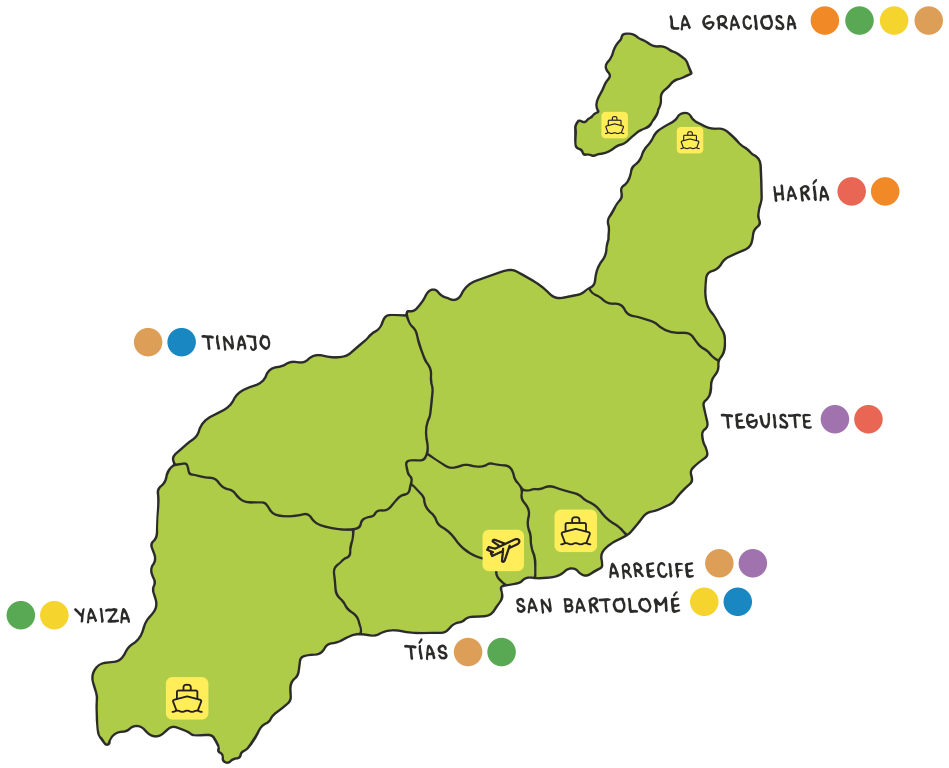

VALVERDE
LA FRONTERA
EL PINAR DE EL HIERRO

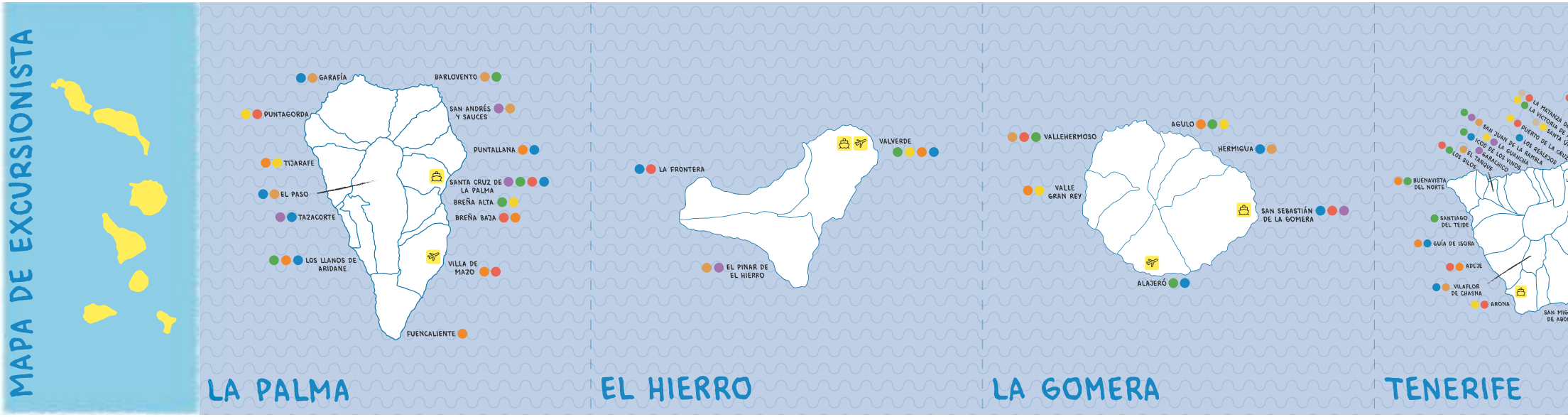

VALLEHERMOSO
AGULO
HERMIGUA
VALLE GRAN REY
SAN SEBASTIÁN DE LA GOMERA
ALAJERÓ

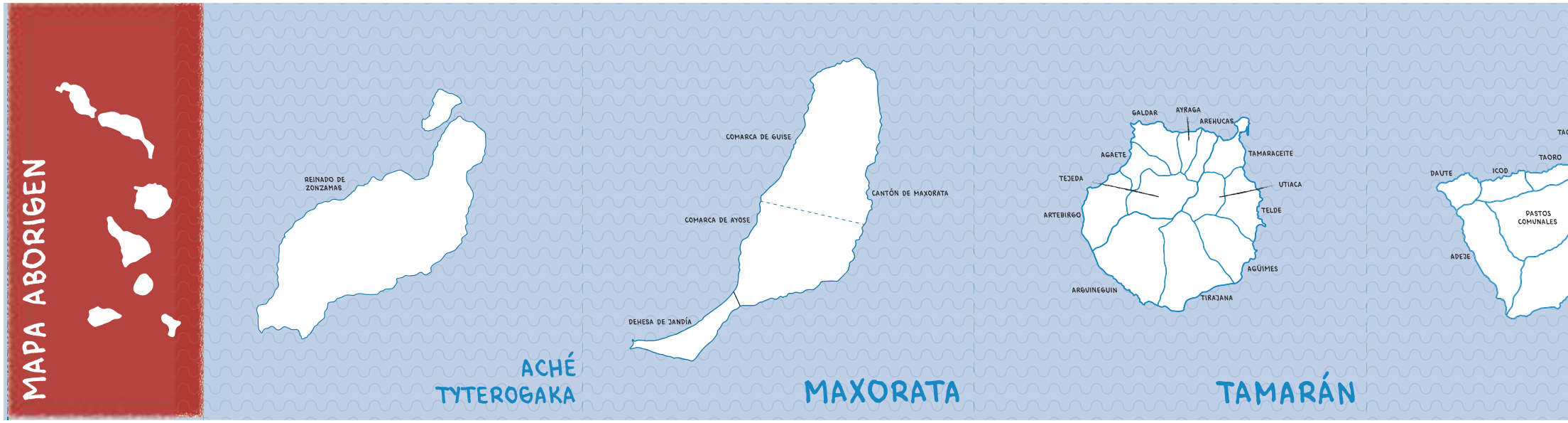

SAN CRISTÓBAL DE LA LAGUNA
TEGUESTE
TACORONTE
EL SAUZAL
LA MATANZA DE ACENTEJO
LA VICTORIA DE ACENTEJO
SANTA ÚRSULA
PUERTO DE LA CRUZ
LOS REALEJOS
SAN JUAN DE LA RAMBLA
LA GUANCHA
ICOD DE LOS VINOS
GARACHICO
EL TANQUE
LOS SILOS
BUENAVISTA DEL NORTE
SANTA CRUZ DE TENERIFE
LA OROTAVA
EL ROSARIO
CANDELARIA
ARAFO
SANTIAGO DEL TEIDE
GÜÍMAR
FASNIA
GUÍA DE ISORA
ADEJE
ARICO
VILAFLOR DE CHASNA
GRANADILLA DE ABONA
ARONA
SAN MIGUEL DE ABONA

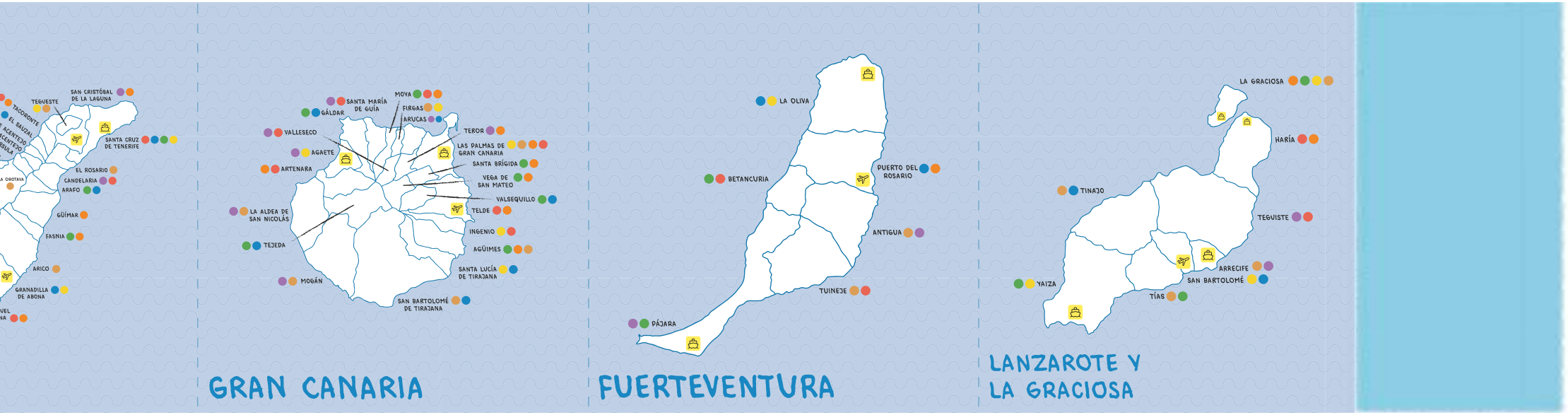

SANTA MARÍA DE GUÍA
MOYA
GÁLDAR
FIRGAS
ARUCAS
VALLESECO
TEROR
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
AGAETE
SANTA BRÍGIDA
ARTENARA
VEGA DE SAN MATEO
VALSEQUILLO
LA ALDEA DE SAN NICOLÁS
TELDE
INGENIO
TEJEDA
AGÜIMES
SANTA LUCÍA DE TIRAJANA
MOGÁN
SAN BARTOLOMÉ DE TIRAJANA


LA OLIVA
PUERTO DEL ROSARIO
BETANCURIA
ANTIGUA
TUINEJE
PÁJARA


LA GRACIOSA
HARÍA
TINAJO
TEGUISTE
ARRECIFE
SAN BARTOLOMÉ
YAIZA
TÍAS


MAPA DE EXCURSIONISTA
GARAFÍA
BARLOVENTO
PUNTAGORDA
SAN ANDRÉS Y SAUCES
PUNTALLANA
TIJARAFE
SANTA CRUZ DE LA PALMA
EL PASO
BREÑA ALTA
TAZACORTE
BREÑA BAJA
LOS LLANOS DE ARIDANE
VILLA DE MAZO
FUENCALIENTE
LA PALMA
LA FRONTERA
VALVERDE
EL PINAR DE EL HIERRO
EL HIERRO
VALLEHERMOSO
AGULO
HERMIGUA
VALLE GRAN REY
SAN SEBASTIÁN DE LA GOMERA
ALAJERÓ
LA GOMERA
BUENAVISTA DEL NORTE
SANTIAGO DEL TEIDE
GUÍA DE ISORA
ADEJE
VILAFLOR DE CHASNA
ARONA
TENERIFE


MAPA ABORIGEN
REINADO DE ZONZAMAS
ACHÉ TYTEROGAKA
COMARCA DE GUISE
CANTÓN DE MAXORATA
COMARCA DE AYOSE
DEHESA DE JANDÍA
MAXORATA
GALDAR
AYRAGA
AREHUCAS
AGAETE
TAMARACEITE
TEJEDA
UTIACA
TELDE
ARTEBIRGO
AGÜIMES
ARGUINEGUIN
TIRAJANA
TAMARÁN
TAORO
DAUTE
ICOD
PASTOS COMUNALES
ADEJE


SAN CRISTÓBAL DE LA LAGUNA
TEGUESTE
TACORONTE
EL SAUZAL
SANTA CRUZ DE TENERIFE
EL ROSARIO
CANDELARIA
ARAFO
GÜÍMAR
FASNIA
ARICO
GRANADILLA DE ABONA
SANTA MARÍA DE GUÍA
GÁLDAR
MOYA
FIRGAS
ARUCAS
VALLESECO
TEROR
AGAETE
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
ARTENARA
SANTA BRÍGIDA
VEGA DE SAN MATEO
VALSEQUILLO
LA ALDEA DE SAN NICOLÁS
TELDE
INGENIO
TEJEDA
AGÜIMES
SANTA LUCÍA DE TIRAJANA
MOGÁN
SAN BARTOLOMÉ DE TIRAJANA
GRAN CANARIA
LA OLIVA
PUERTO DEL ROSARIO
BETANCURIA
ANTIGUA
TUINEJE
PÁJARA
FUERTEVENTURA
LA GRACIOSA
HARÍA
TINAJO
TEGUISTE
ARRECIFE
SAN BARTOLOMÉ
YAIZA
TÍAS
LANZAROTE Y LA GRACIOSA


TEGUESTE
CORONTE
ANAGA
GÜÍMAR
ABONA
ACHINECH
AGANA
MULAGUA
ORONE
HIPALÁN
GUMARA
REINADO DE ARMICHE
ESERO
TEGALGEN
TAGARAGRE
ADEYAHAMEN
TIJARAFE
TENAGUA
ACERO
TEDOTE
ARIDANE
TIJUYA
TIGALATE
GUEHEBEY
AHENGUAREME
BENAHOARE

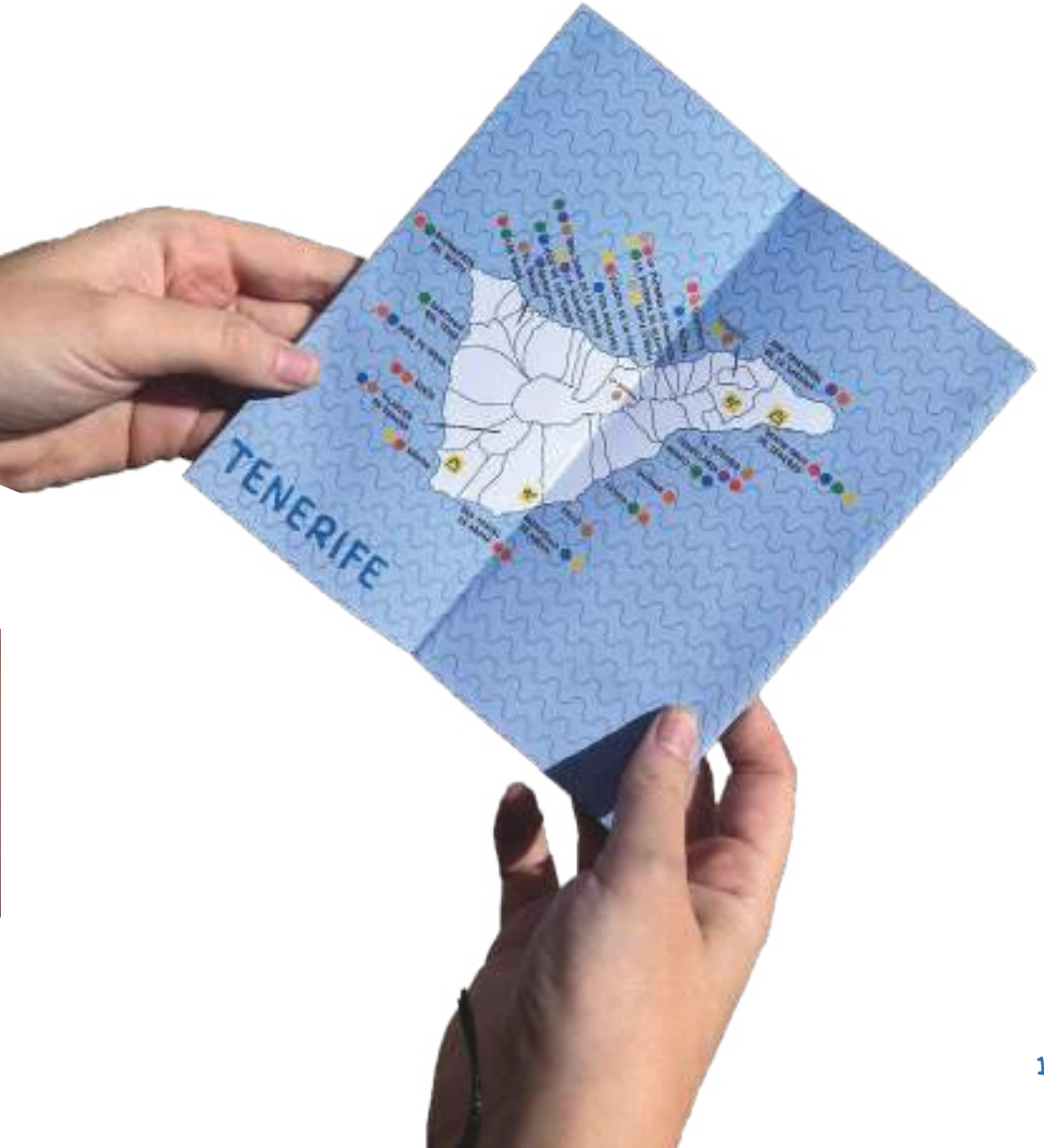
RESULTADO FINAL

RESULTADO FINAL

En estas páginas se despliega el resultado final de la creación del tablero individual para el jugador. Las imágenes corresponden al mapa en físico que permiten ver el resultado en un entorno real.

El material empleado fue un papel de 100gr/m2 estucado con textura, segmentado y unido posteriormente, una vez estuviera impreso y recortado correctamente.


MAPA DE EXCURSIONISTA



Para el montaje del tablero individual, se recortó cada sección dejando una pequeña pestaña que serviría de unión con el próximo pedazo de tablero, haciendo que el resultado total desplegado fuesen todas las islas y qu edicho polidíptico quedara cerrado usando el pliego en modo acordeón.

Por una cara de nuestro tablero, encotramos las islas actuales conformando el mapa de excursionista, y por el lado contrario se encuentra el mapa aborigen, que contiene las islas antiguas.


MAXORATA
TAMARÁN


BENAHOARE

LA PALMA
EL HIERRO
LA GOMERA
TENERIFE
GRAN CANARIA
FUERTEVENTURA

MAPA ABORIGEN
ACHÉ
TYTEROGAKA
MAXORATA
TAMARÁN
ACHINECH
GOMAR
GUERO

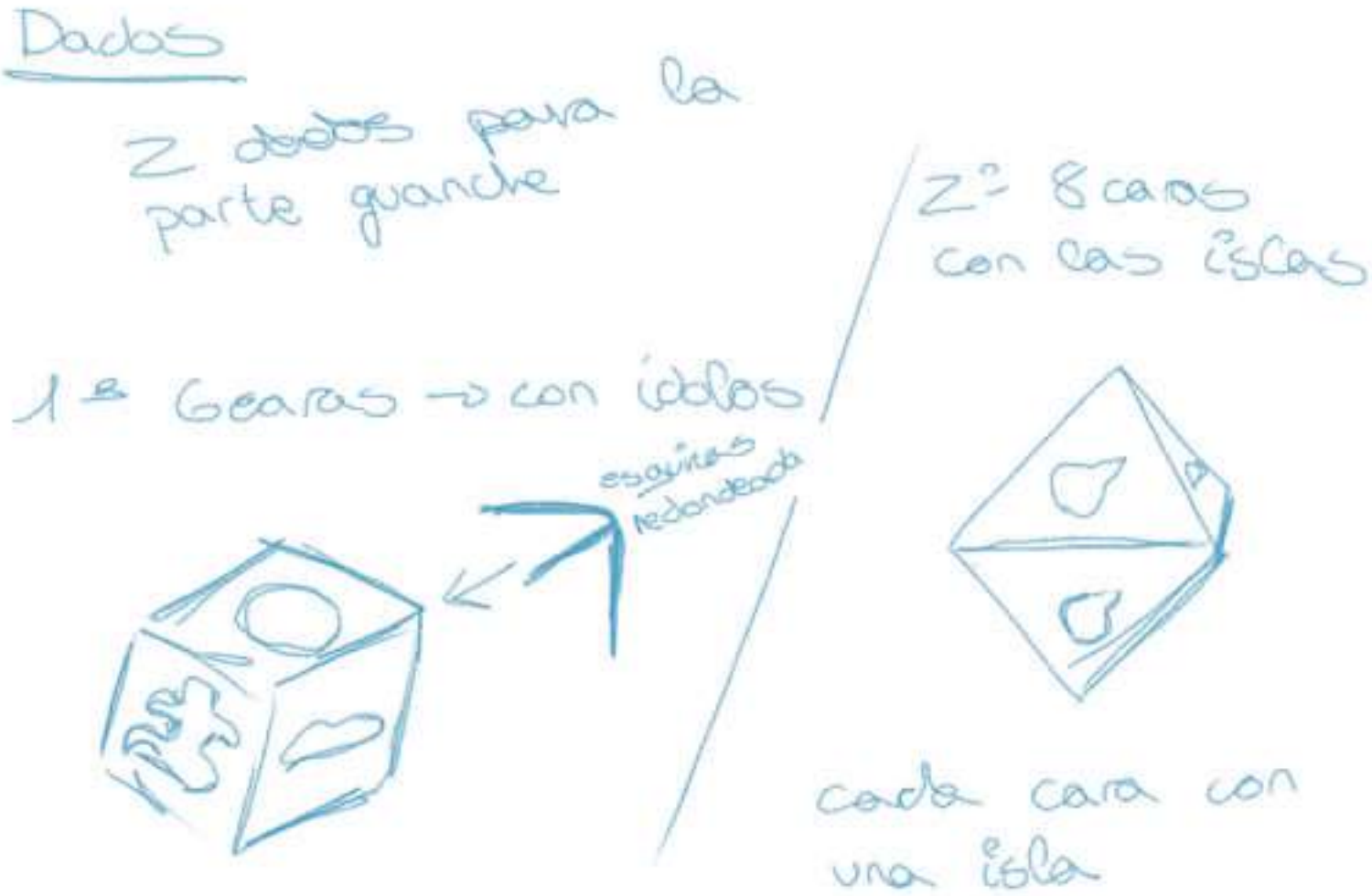
DADOS

BOCETOS

Para el modo aborigen del juego, se crearon un par de dados ya que debido al funcionamiento de este apartado, si queríamos colocar un ídolo o alguna reliquia aborigen de todas las islas, no en todas existía alguna.

Por ello, con los ídolos y objetos que habíamos recogido para la utilización de este modo de juego. Se creó un primer dado de seis caras en el que cada lado del dado se encontraría cada ídolo recopilado. Y por otro lado, se creó un segundo dado de ocho caras en el que se incluirían las siluetas de todas las islas.

Con esto, se buscaba que cuando se pasase a este modo de juego, se lanzarían ambos dados y dependiendo del número de jugadores, y con los resultados que hayan salido, se repartirían los ídolos en las islas resultantes.

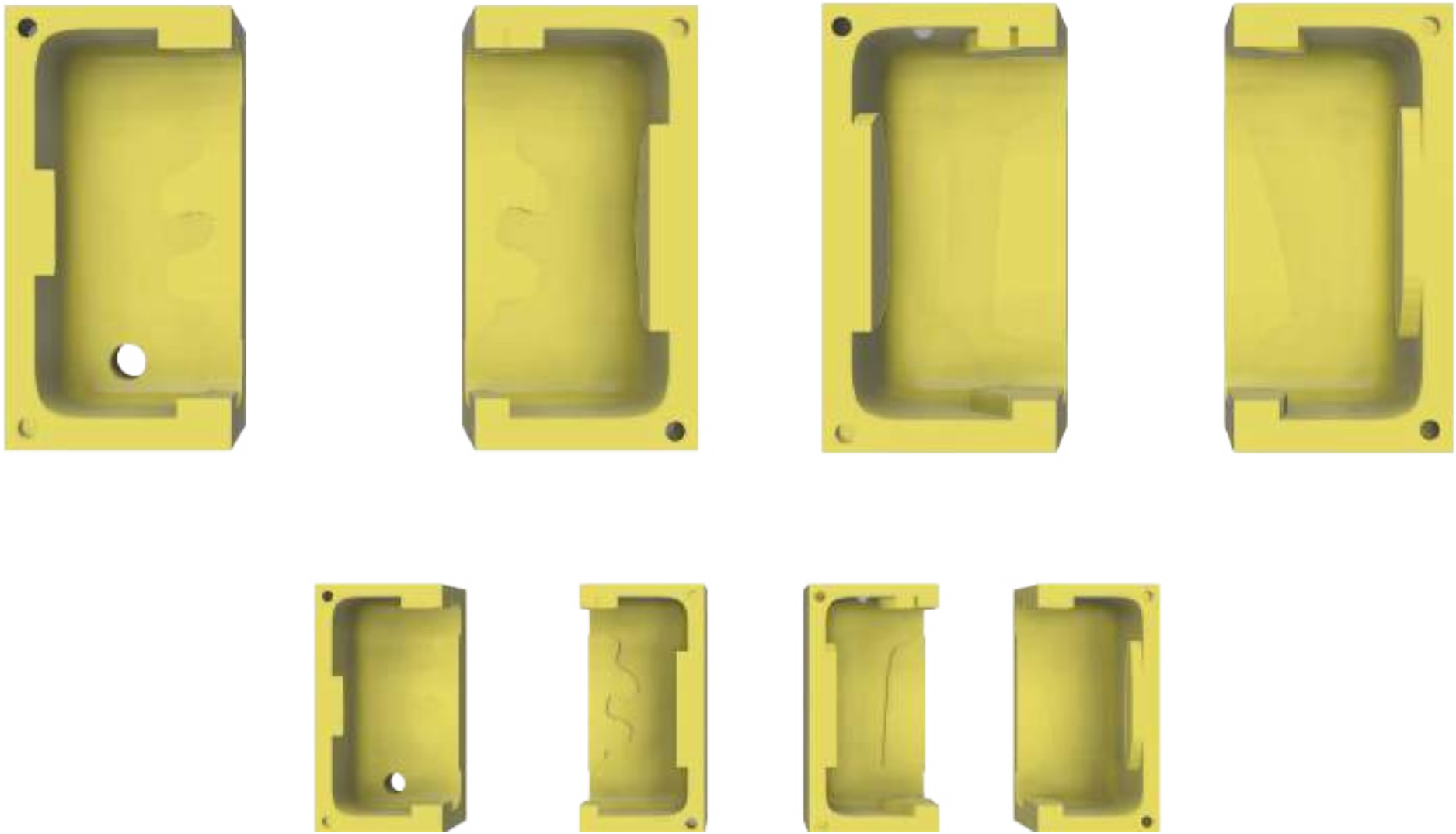

Dados
2 dados para la parte grande
1º 6 caras → con islas
esquinas redondeada
2º 8 caras con las islas
cada cara con una isla

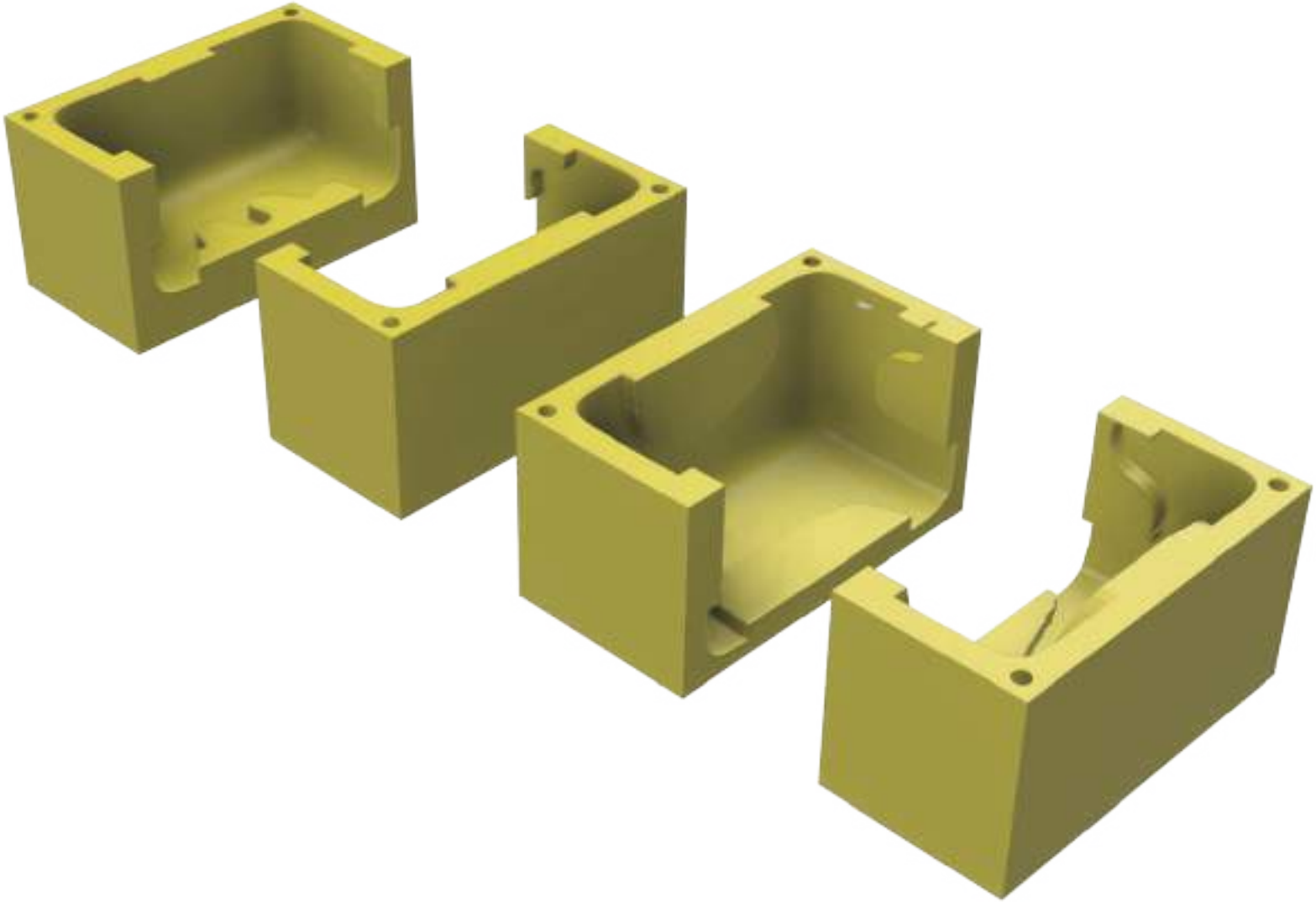
PROTOTIPADO

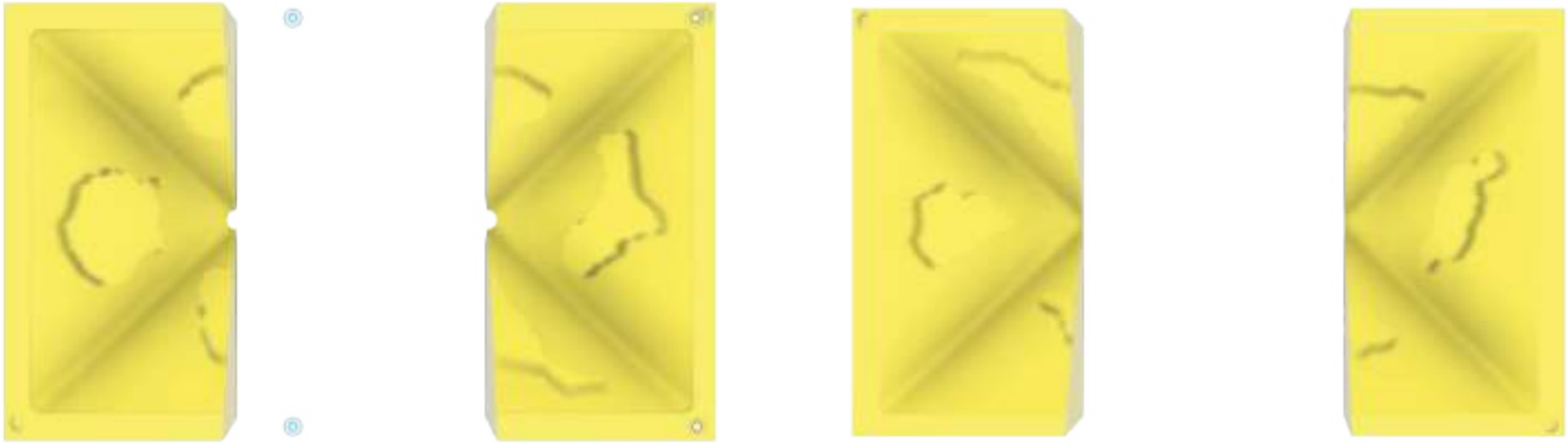
En el prototipado, se diseñaron los dados modelados desde cero. En primer lugar, se crearon las figuras y posteriormente se aplicaron las siluetas de las islas y los ídolos a sus respectivos dados, en relieve negativo.

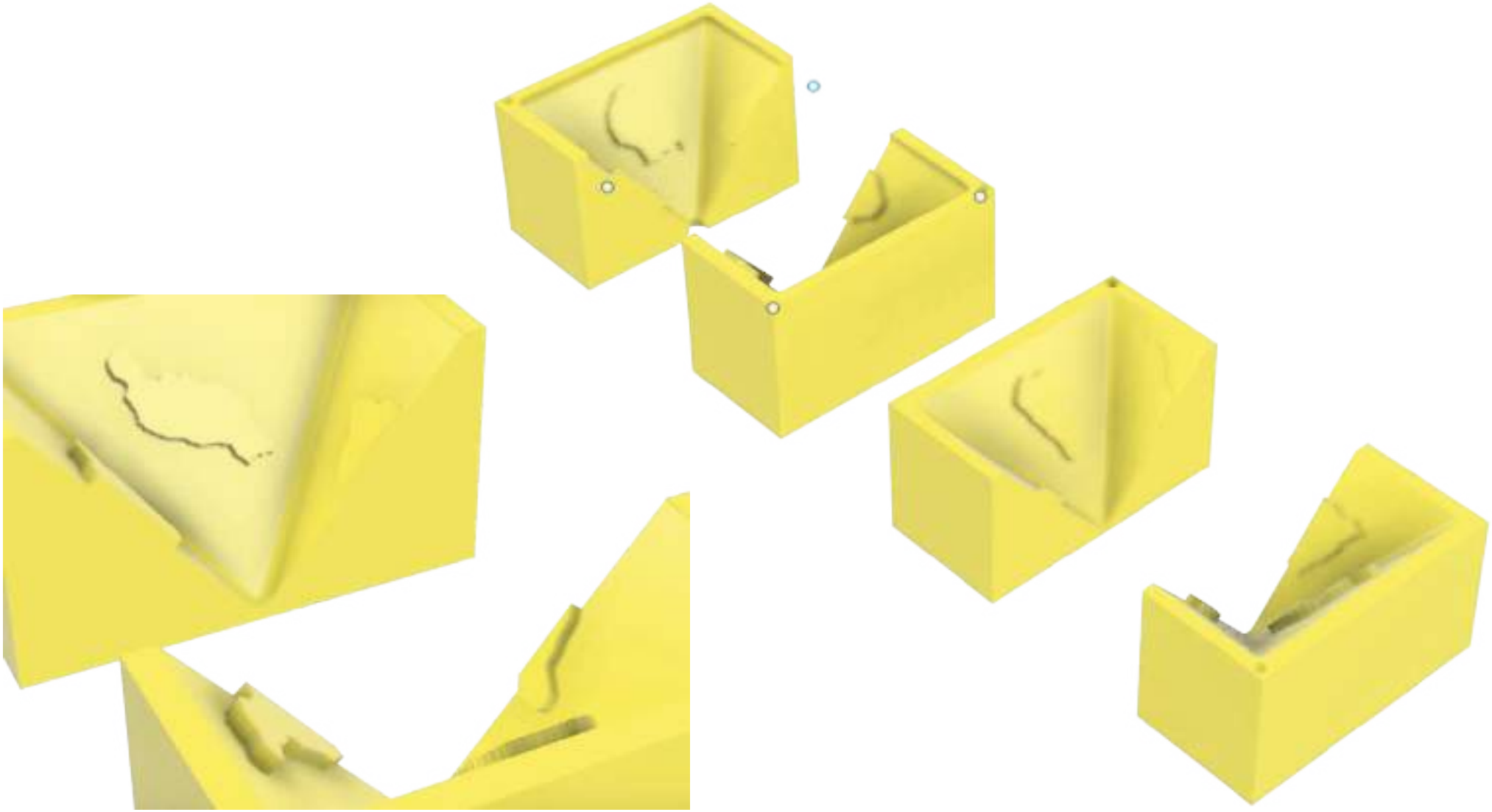
Estos dados fueron impresos sin su molde, para comprobar las dimensiones. Se corrigieron algunos errores, sobre todo en el dado de 8 caras, y se pasaron a realizar los moldes de los dados.

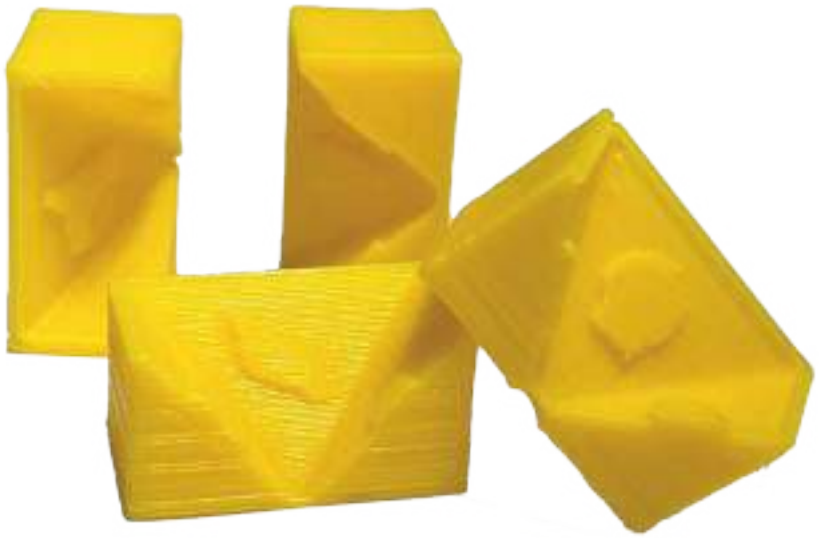
Estos fueron los primeros prototipos con impresora 3D que se llevaron a cabo, en concreto el dado de seis caras y el dado de ocho caras que podemos observar.



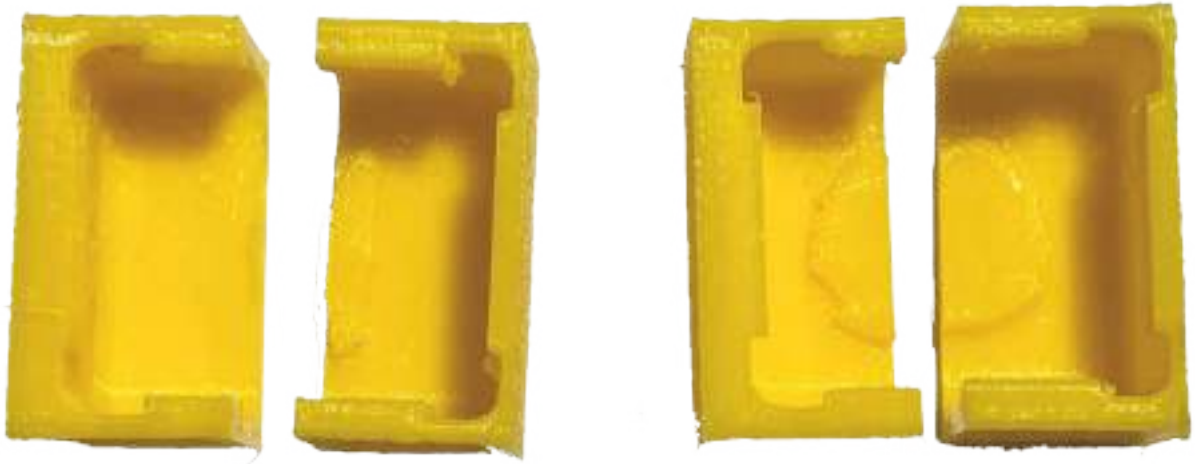








A continuación podremos observar también los moldes para los dados que se llevaron a cabo con impresión 3D, que sirvieron para crear los dados definitivos del proyecto.



RESULTADO FINAL

RESULTADO FINAL

Como hemos observado en las páginas anteriores, se ha llevado a cabo un trabajo de planteación y creación de los dados que nos ha permitido llegar a las conclusiones presentes en los siguientes pliegos.

En la fase de prototipado se llevó a cabo la realización de los dados en resina, debido a la utilización de moldes tan rígidos, no resultó factible ya que la resina endureció los moldes con su secado y resultó imposible sacar una pieza, por lo que se optó a realizar dichas fichas en impresora 3D.

El material usado para los dados fue PLA amarillo de 75mm de diámetro, para darle mas personalidad a los dados y acorde al color establecido en el modo guanche como vimos en el apartado anterior.

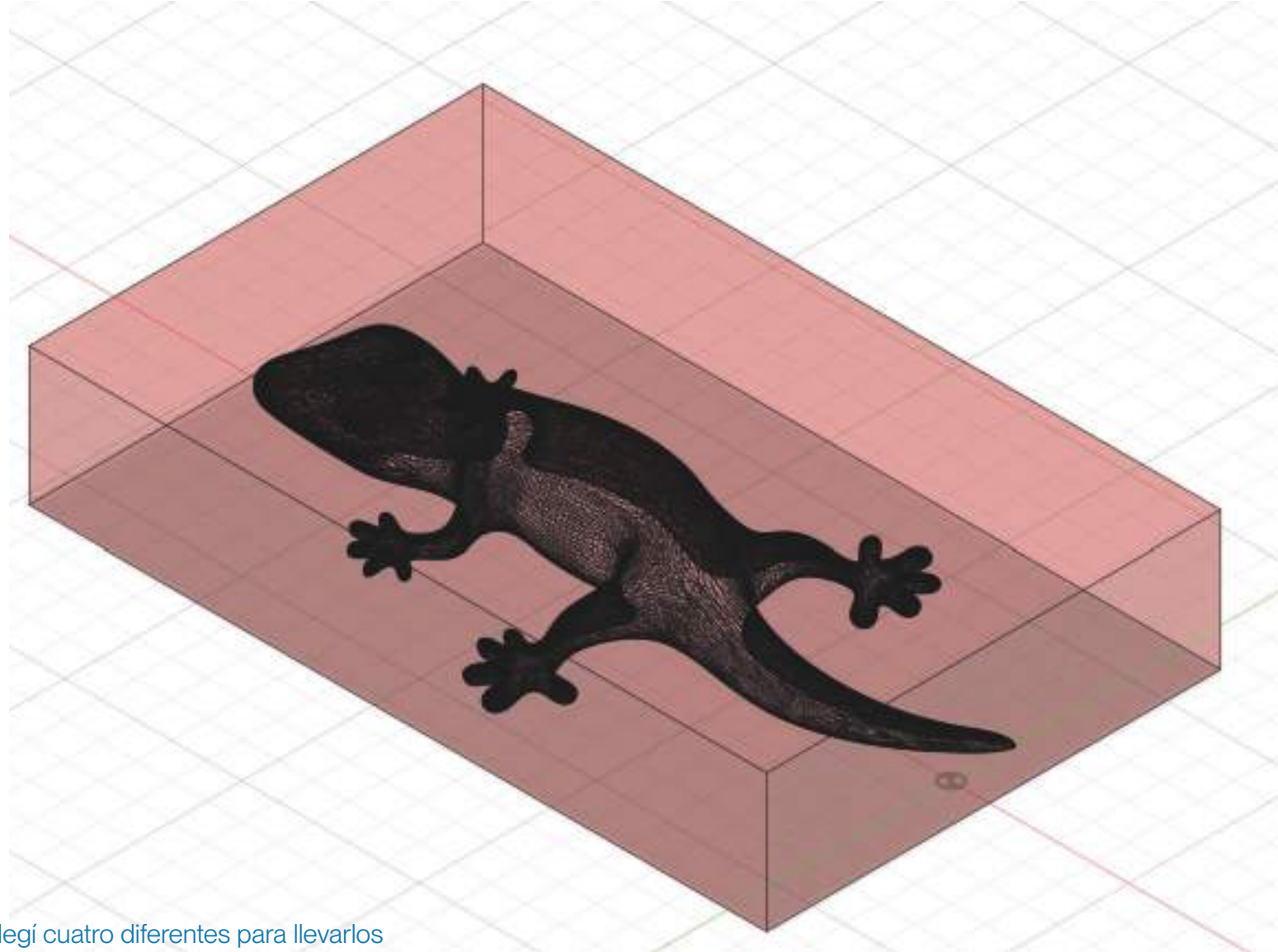
SOUVENIRS

BOCETOS

En la creación de los *souvenirs* para el juego, se realizaron diferentes listas para las distintas categorías. Con esta diferenciación de los diferentes *meeples* se busca que cada uno pueda ser reconocido para cada temática de cartas.

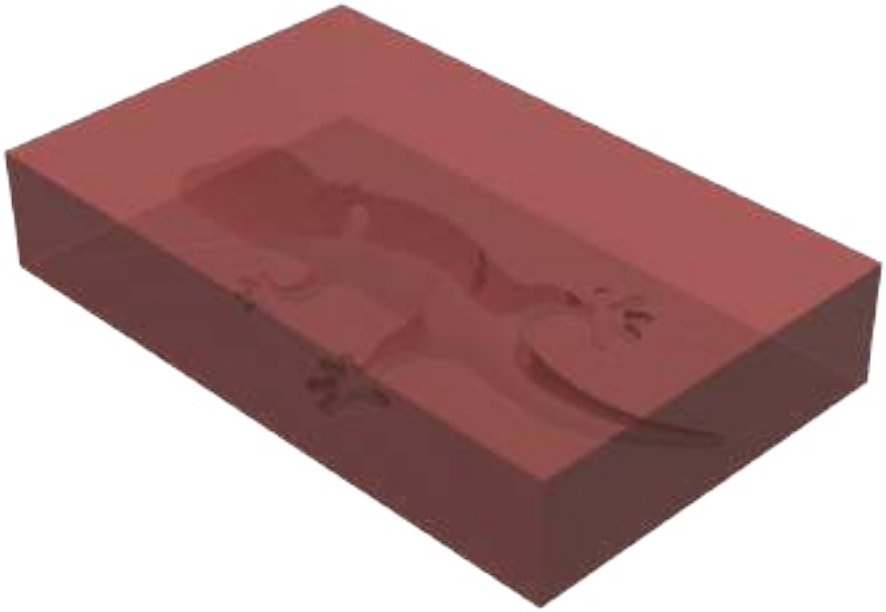
Se realizaron 5 ejemplos diferentes en el que se realizó un boceto para poder situar la base de cada figura para saber dónde habría que intervenir, para que de esta manera, nos aseguramos de que las figuras cuenten con una base donde apoyarse, ya que no todas tendrán zona plana.

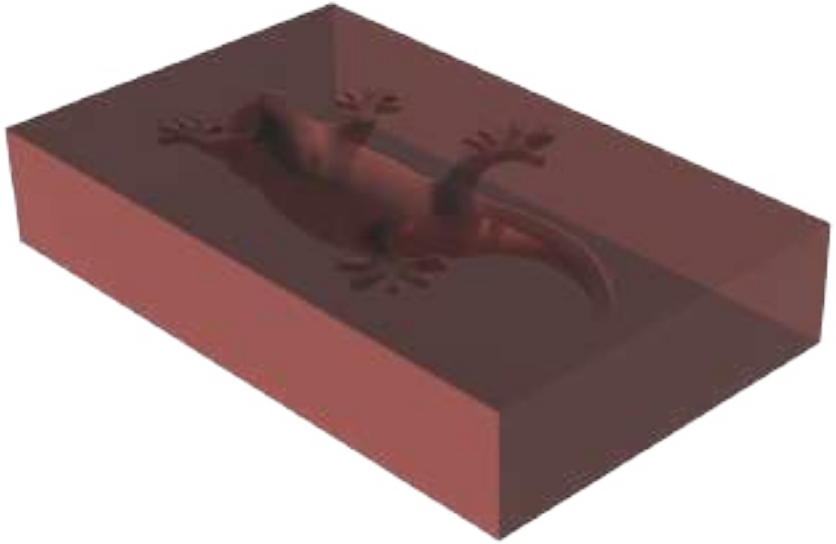

Meeples
Una serie x categoría
Ej: Parte grande
superficie plana para apoyarse
Modelo en 3D → para imprimir



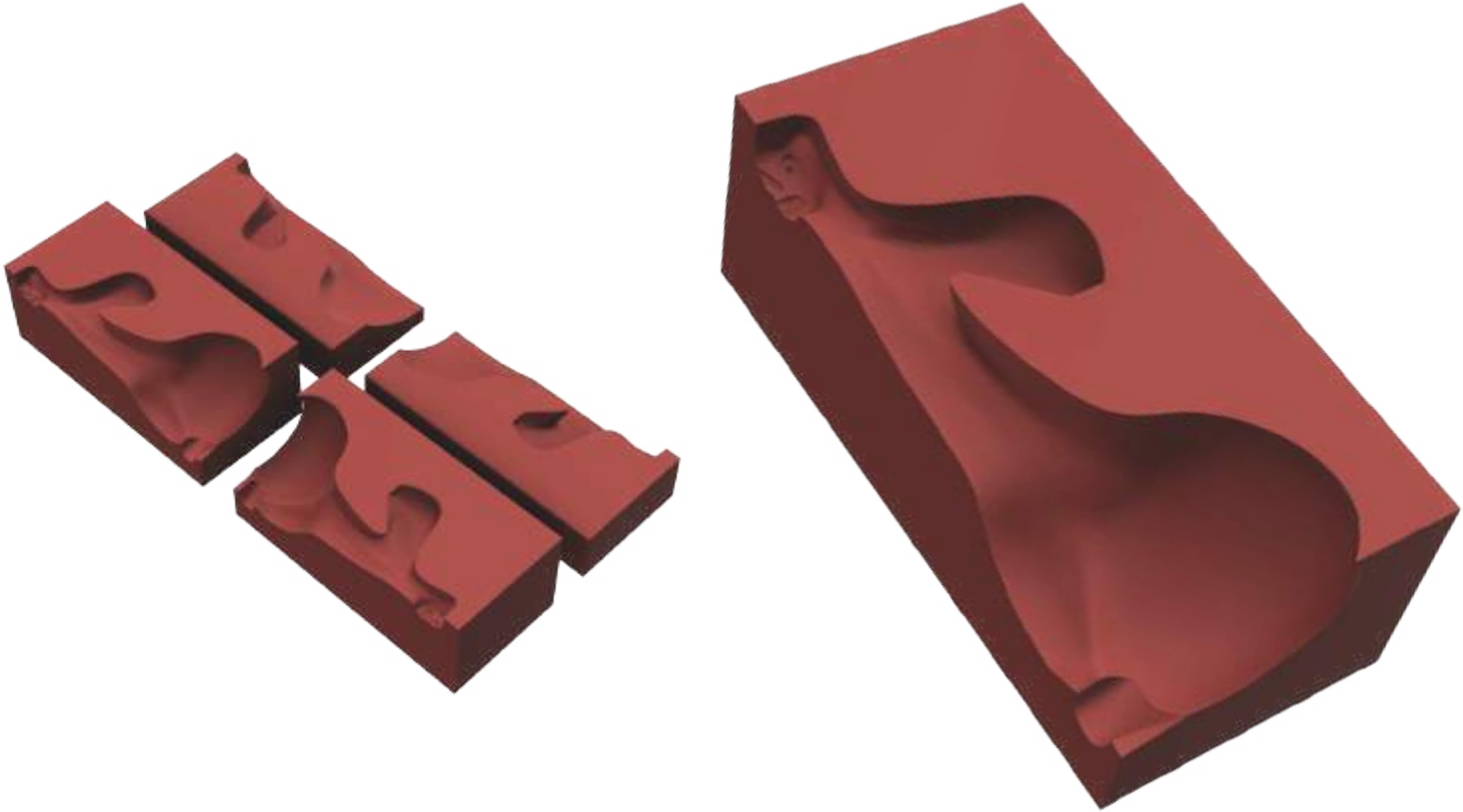
Para la elaboración de los *souvenirs*, elegí cuatro diferentes para llevarlos a cabo, creando su figura y molde correspondientes, para posteriormente realizarlos en resina, para así ver su resultado final.

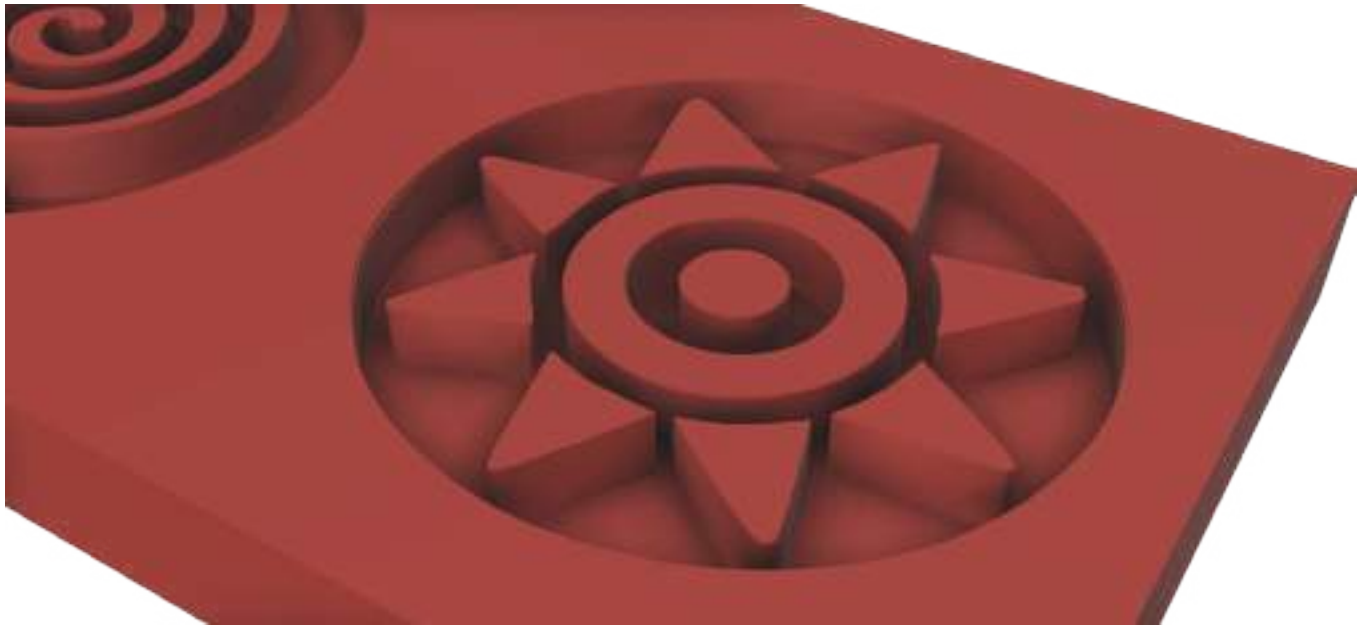
Todos los moldes fueron realizados en el programa de *Fusion 360*, e impresos en filamento de PLA de color amarilo de 75mm de diámetro.





Todos los moldes fueron segmentados a diferentes niveles y con diferentes números de cortes, para así poder retirar la figura de resina sin tener ningún tipo de problema, ya que el PLA no tiene propiedad elásticas por lo que se buscó colocar una fina lámina de plástico en el interior de los moldes para cuando sea el momento de retirar la figura, contemos con una ayuda y no causar deterioros en el producto final.





PROTOTIPADO

Para el prototipado, se realizaron dichas figuras en el programa de *Fusion 360*, para posteriormente crear un molde de estas, ya que todas las figuras incluídas en el juego, se realizarían de resina, tanto peones de jugador, como dados, como *souvenirs*.

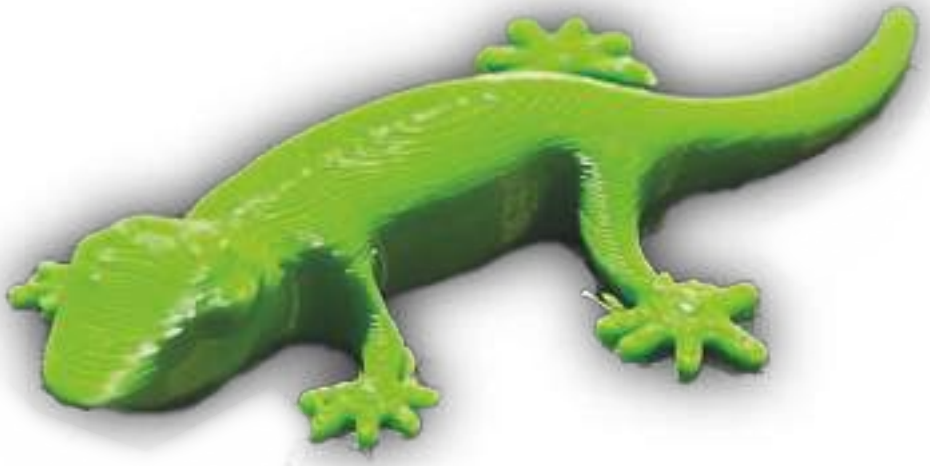
Por ello, fueron tratadas individualmente para crear sus respectivos moldes, una vez teníamos dichos moldes creados e impresos en impresoras 3D; algunos fueron fragmentados en varias piezas para poder desmontarlos, cuando estuviera la figura en el interior con la resina seca.

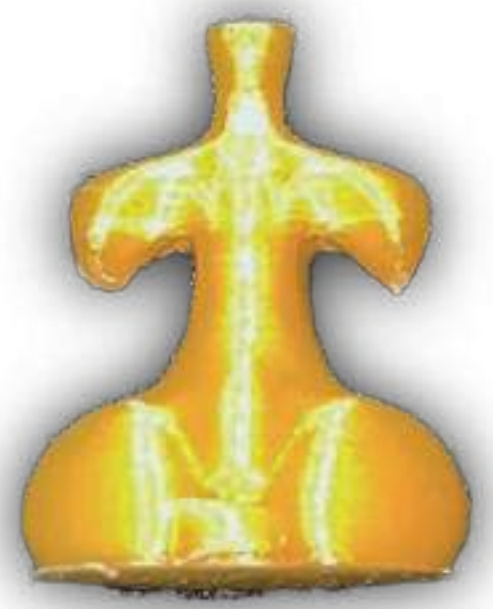
En las próximas páginas se muestran los moldes para la realización de los *souvenirs* de varias categorías del juego: dos pintaderas de la categoría de historia; el ídolo de Tara del modo guanche; y por último, un perenquén para la categoría de flora y fauna.

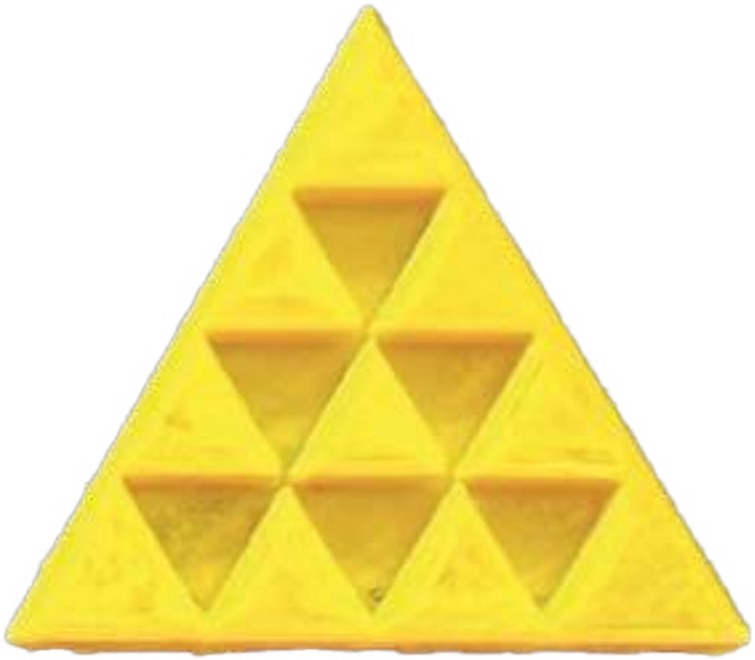
RESULTADO FINAL

Para llevar a cabo los *souvenirs* resultantes, se realizó el mismo procedimiento que con los peones de jugador y los dados, y se utilizaron los mismos materiales, tanto para los moldes como para las figuras.

RESULTADO FINAL







ITINERARIOS DE VIAJE

BOCETOS

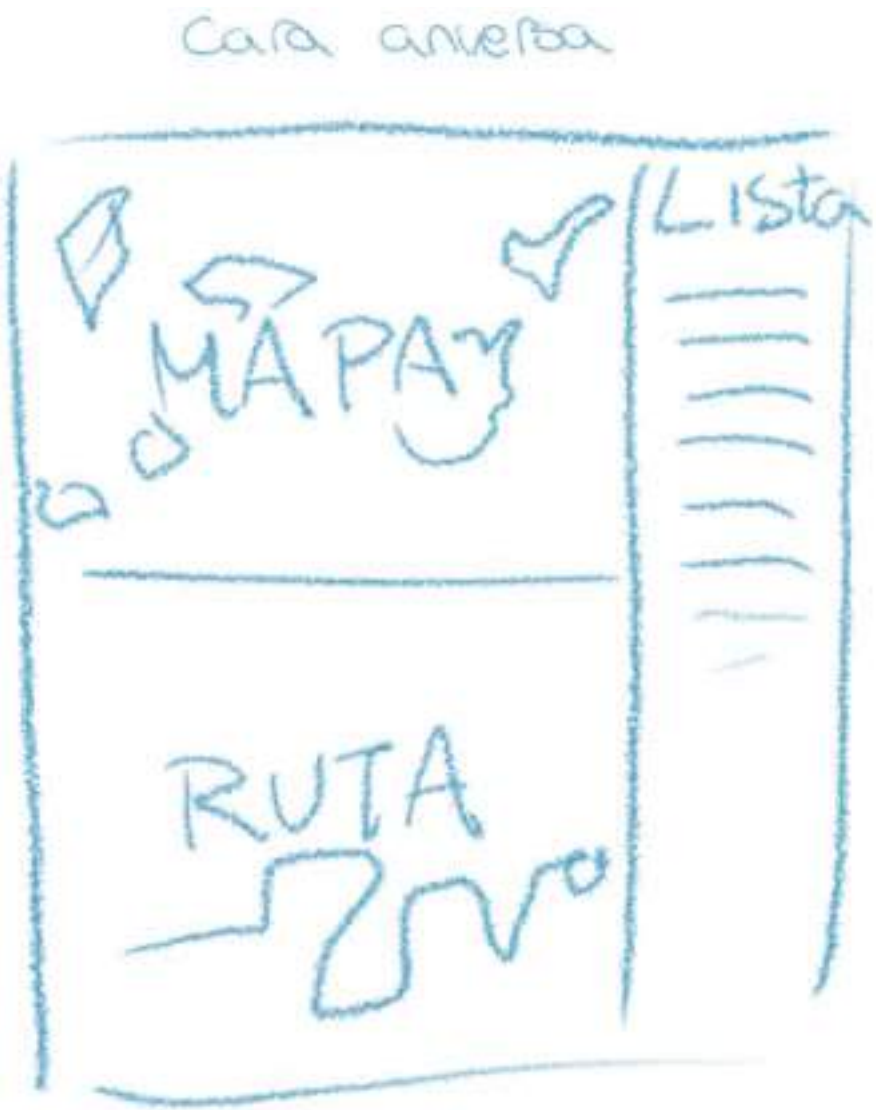
Para este apartado, se creó dicho complemento para poder crear una ruta para los jugadores y tener así que viajar por todas las islas, con la idea de que tuvieran un pequeño mapa y sintieran la experiencia del viaje real, pero de manera ficticia.

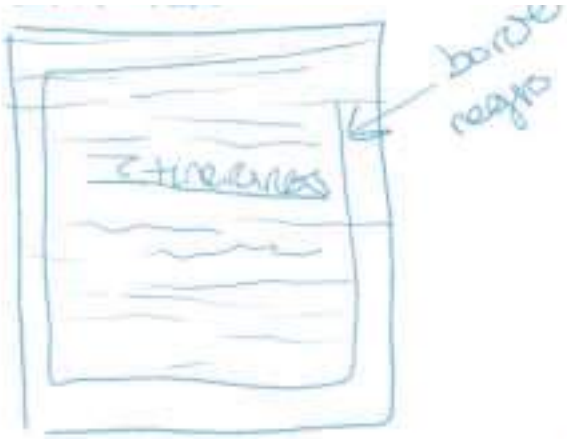
Así surgieron los itinerarios de viaje, unos pequeños mapas que indican la ruta que vas a utilizar en tu partida, para ello, se estuvo organizando los elementos que lo iban a componer y de la manera en la que iban a estar distrbuidos.

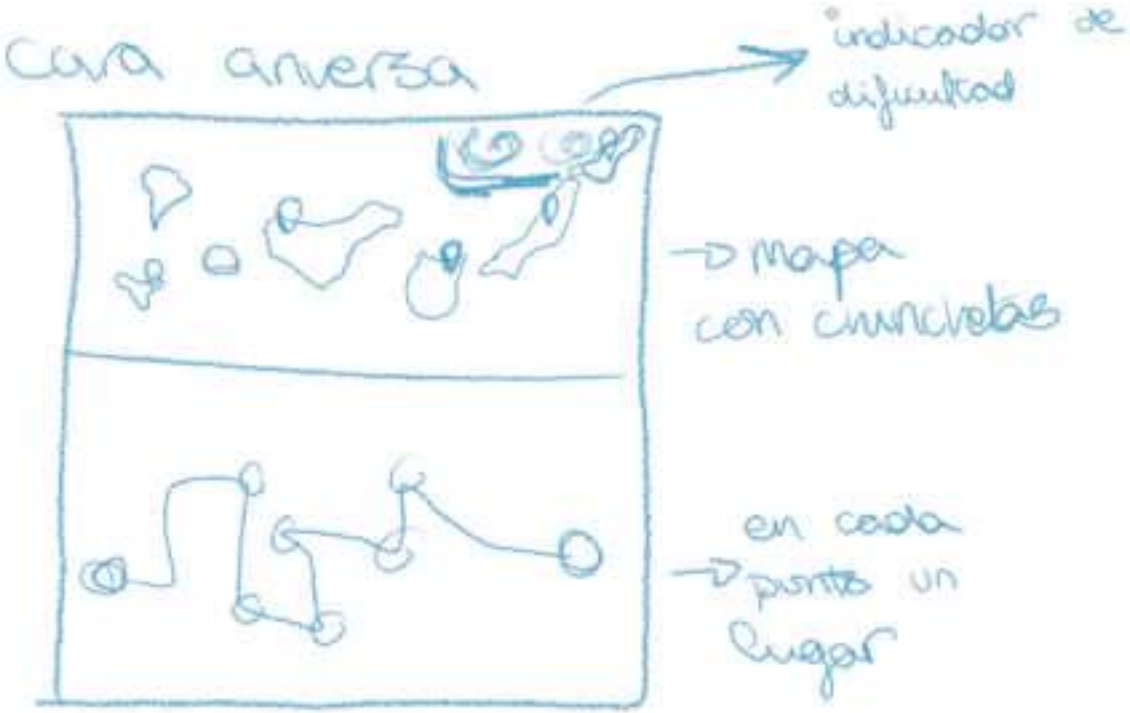
Sabíamos que tendríamos que contar con un mapa general de las islas, las rutas y los nombres de los municipios que tenías que visitar. Además, de incluir diferentes dificultades de los viajes creados.

Por ello, se creó un pequeño mapa, de forma rectangular en el que estaba dividido en 2 partes: la mitad superior sería ocupada por el mapa general con unas pequeñas chinchetas que indicaran los municipios que tendrías que visitar, y la parte inferior una ruta creada con módulos para darle un aspecto más atractivo, cada ruta está formada por un patrón diferente en el que se alteran los recorridos del viaje indicando en las esquinas de dicho recorrido los municipios a visitar.


cara reversa
VIAJES
TAKANDE
darle textura


cara anverso
MAPA
LISTA
RUTA


borde redondo
Extremeñas

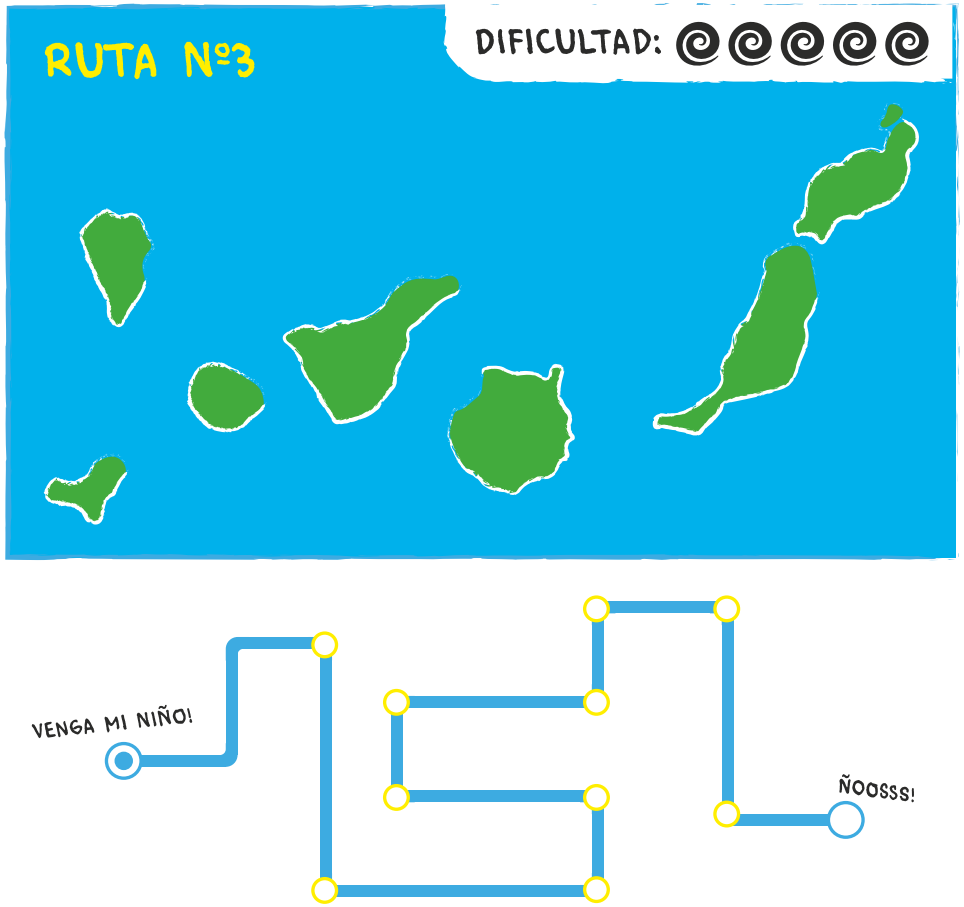

cara anversa
indicador de dificultad
mapa con chinchetas
en cada punto un lugar

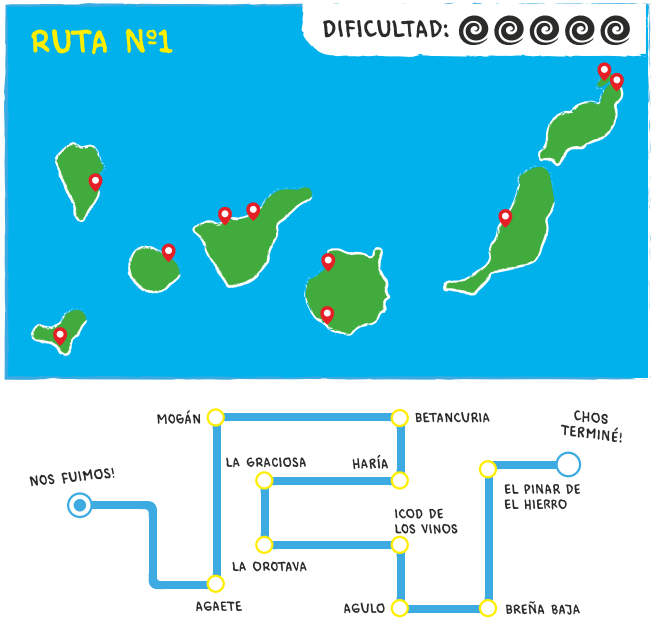
PROTOTIPADO

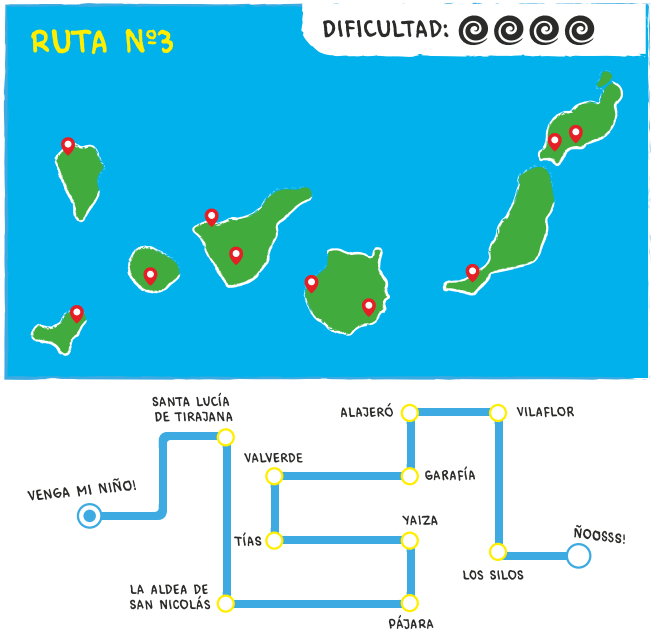
Para el prototipado se imprimió una primera vez en digital para ver si el tamaño de las tipografías junto con el tamaño del mapa eran viables y podían ser legibles para el jugador, teniendo en cuenta que el tamño mayor permitido iba a ser de 20 cm, ya que esta pieza se tenía la idea de que no iba a ser doblada para recogerla y guardarla.

Una vez esto estaba comprobado, se probó con una cartulina de 300 g/m2 de gramaje, estucada mate. Se imprimió a doble cara y fueron recortadas a mano, además de añadirle el detalle de las esquinas redondeadas para dichas piezas.

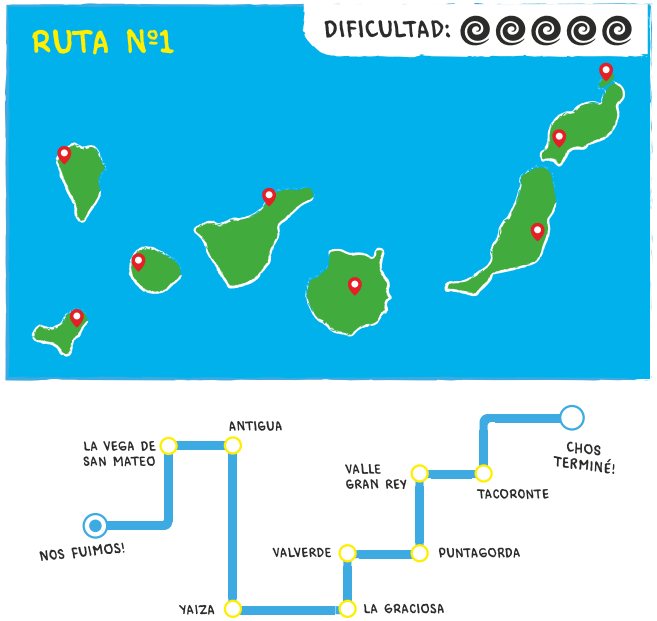

ITINERARIOS DE VIAJE
TAKANDE

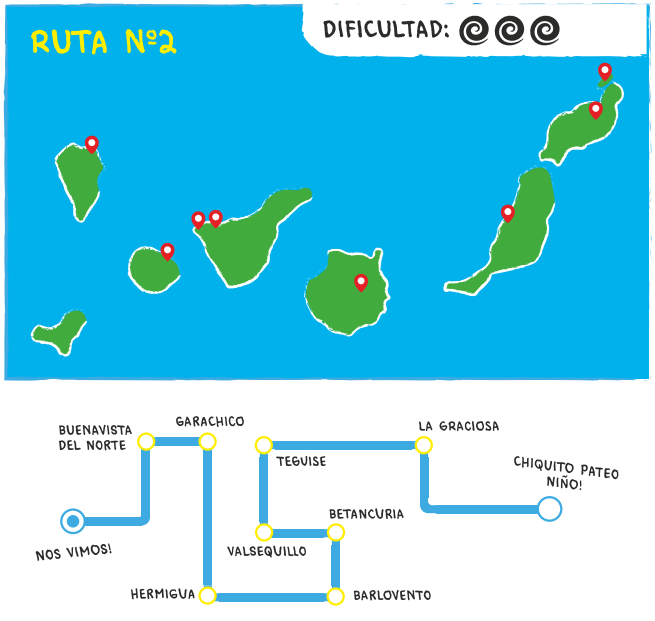

RUTA Nº3
DIFICULTAD:
VENGA MI NIÑO!
ÑOOSSS!

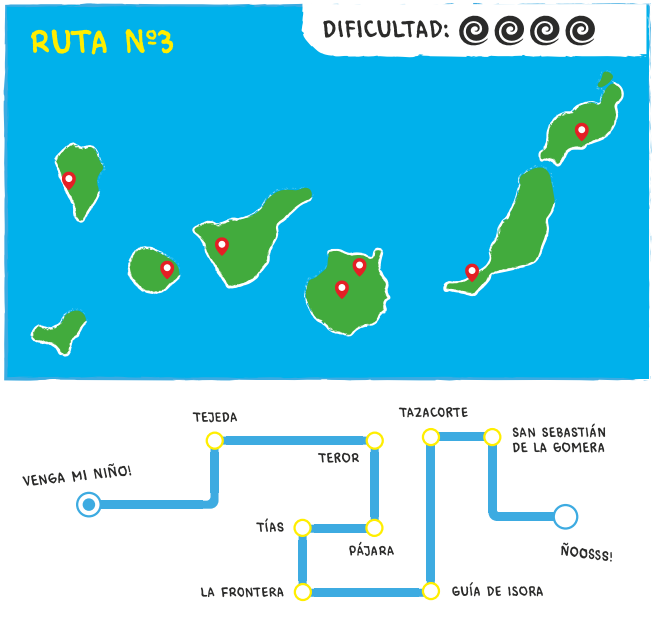




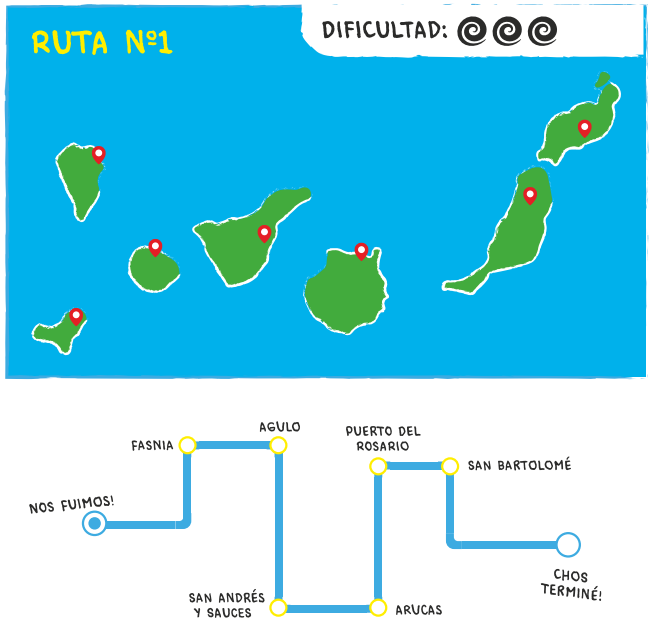
PARA 2 JUGADORES

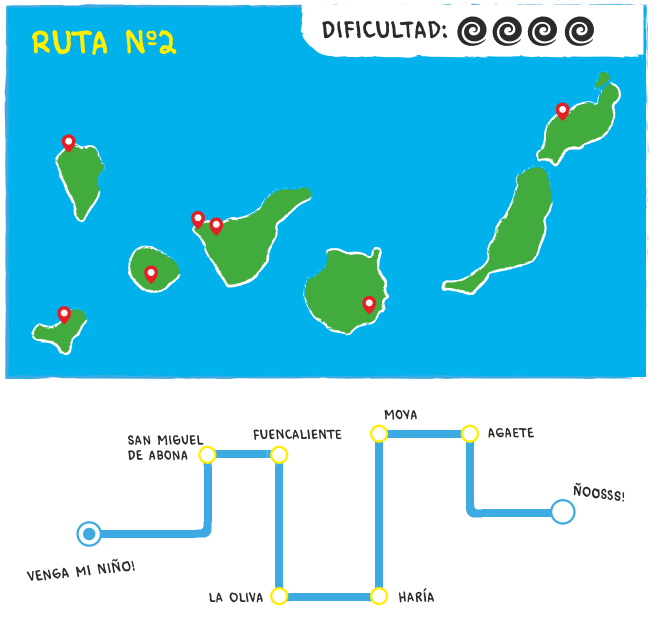






PARA 3-5 JUGADORES





PARA 6-8 JUGADORES


ITINERARIOS DE VIAJE
TAKANDE


RUTA Nº3
DIFICULTAD:
SANTA LUCÍA DE TIRAJANA
ALAJERÓ
VILAFLOR
VALVERDE
GARAFÍA
VENGA MI NIÑO!
YAIZA
TÍAS
ÑOOSSS!
LOS SILOS
LA ALDEA DE SAN NICOLÁS

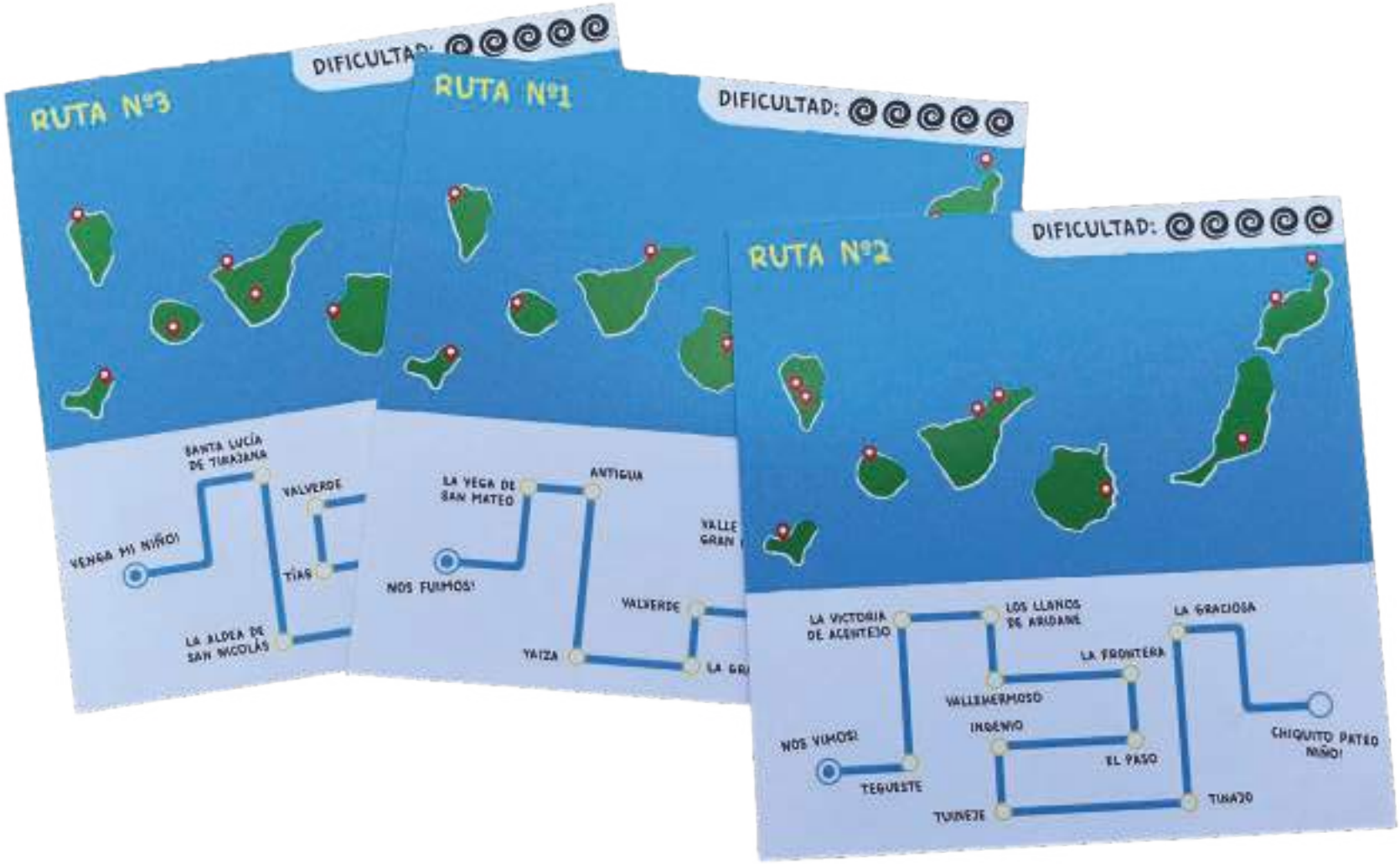
RESULTADO FINAL

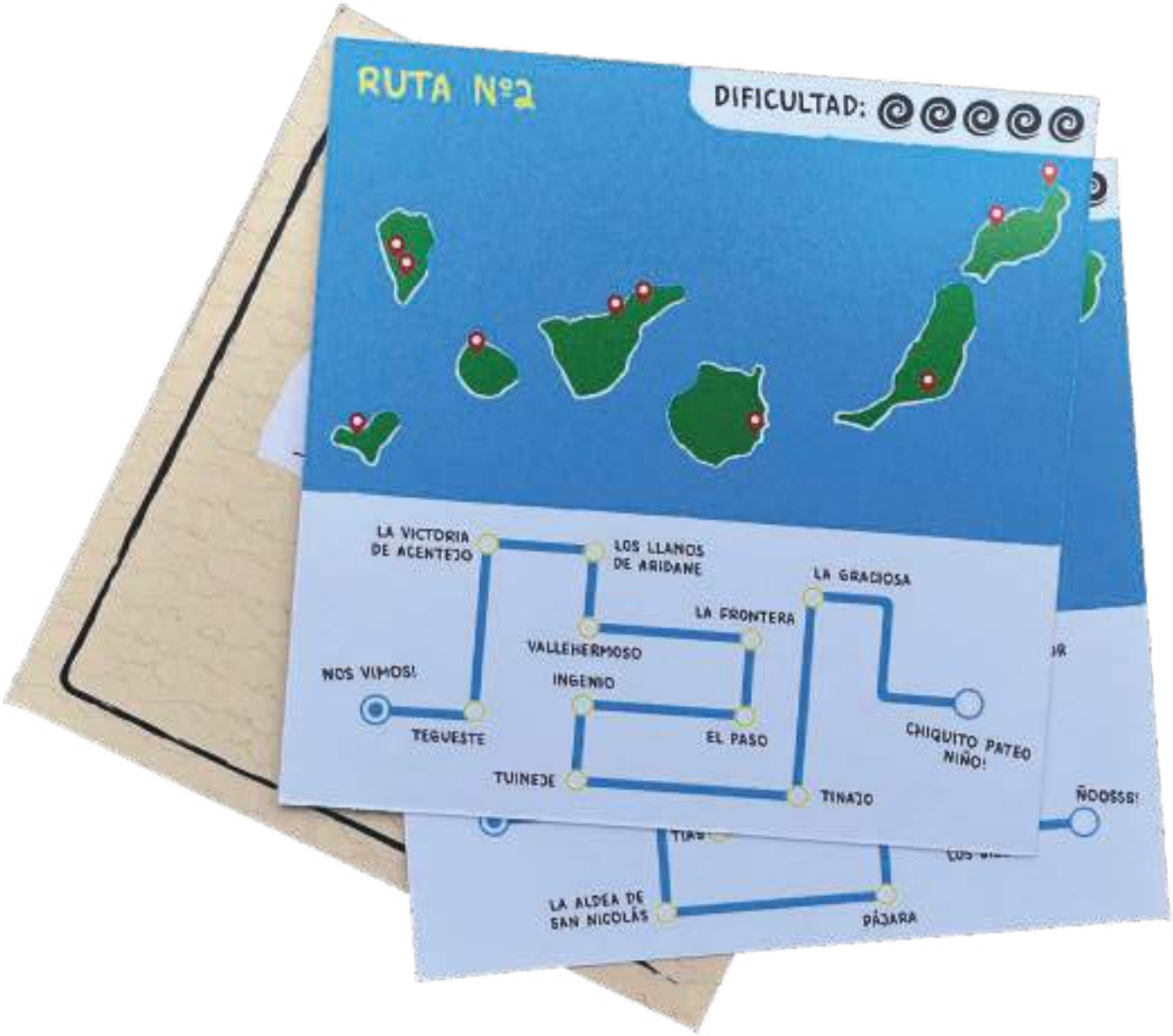
RESULTADO FINAL

Como resultado final, imprimimos los itinerarios que entraban en un mismo pliego. El tamaño final fue de 15 x 15 cm, y el material se mantuvo el que se había usado en el prototipado final.


ITINERARIOS DE VIAJE
TAKANDE


RUTA Nº3
DIFICULTAD:
SANTA LUCÍA DE TIRAJANA
ALAJERÓ
VILAFLOR
VALVERDE
GARAFÍA
VENGA MI NIÑO!
TÍAS
YAIZA
ÑOOSSS!
LOS SILOS
LA ALDEA DE SAN NICOLÁS
PÁJARA


RUTA Nº3
DIFICULTAD:
SANTA LUCÍA DE TIRAJANA
VALVERDE
VENGA MI NIÑO!
TÍAS
LA ALDEA DE SAN NICOLÁS
RUTA Nº1
DIFICULTAD:
LA VEGA DE SAN MATEO
ANTIGUA
NOS FUIMOS!
VALVERDE
YAIZA
RUTA Nº2
DIFICULTAD:
LA VICTORIA DE ACENTEJO
LOS LLANOS DE ARIDANE
LA GRACIOSA
LA FRONTERA
VALLEHERMOSO
INGENIO
NOS VIMOS!
EL PASO
CHIQUITO PATEO NIÑO!
TEGUESTE
TUNEJE
TUNAJO

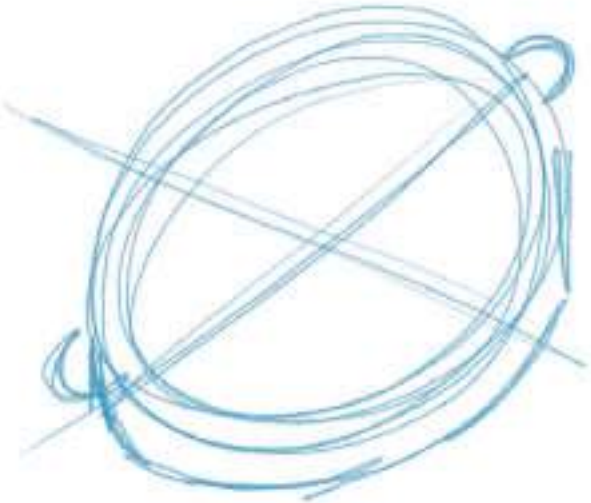

RUTA Nº2
DIFICULTAD:
LA VICTORIA DE ACENTEJO
LOS LLANOS DE ARIDANE
LA GRACIOSA
LA FRONTERA
VALLEHERMOSO
NOS VIMOS!
INGENIO
TEGUESTE
EL PASO
CHIQUITO PATEO NIÑO!
TUINEJE
TINAJO
ÑOOSSS!
LA ALDEA DE SAN NICOLÁS
PÁJARA

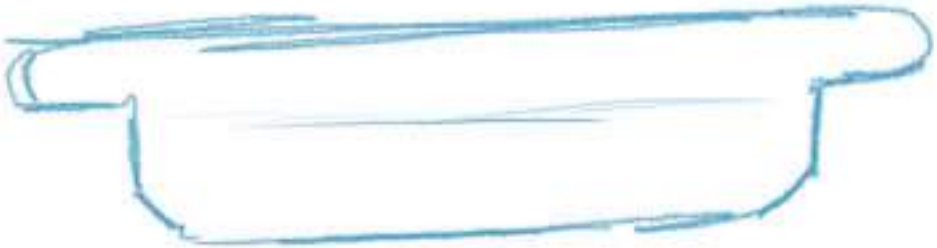
OBJETOS ADICIONALES

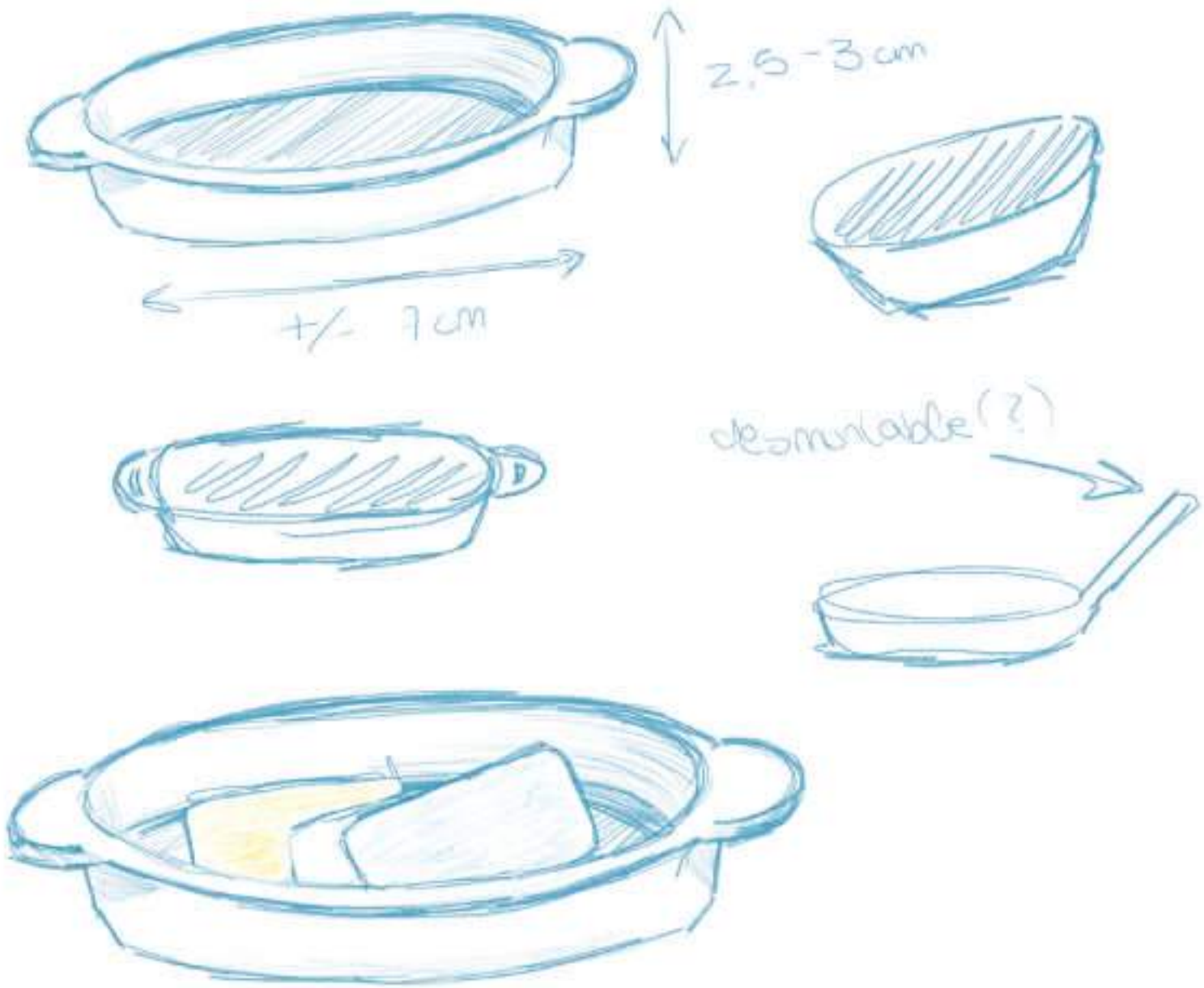
LEBRILLO

Para la categoría de gastronomía, se quiso implementar un pequeño cuenco para completar dicho apartado y hacer que fuera más interactivo para el jugador, para ello se diseñó un lebrillo, muy conocido en la cultura canaria, utilizada para la cocina.

Con el objetivo de que cuando el jugador esté jugando la categoría de gastronomía, para animar la experiencia de juego y sea más interactivo para la experiencia, los jugadores tengan que depositar las cartas de los ingredientes dentro del lebrillo.



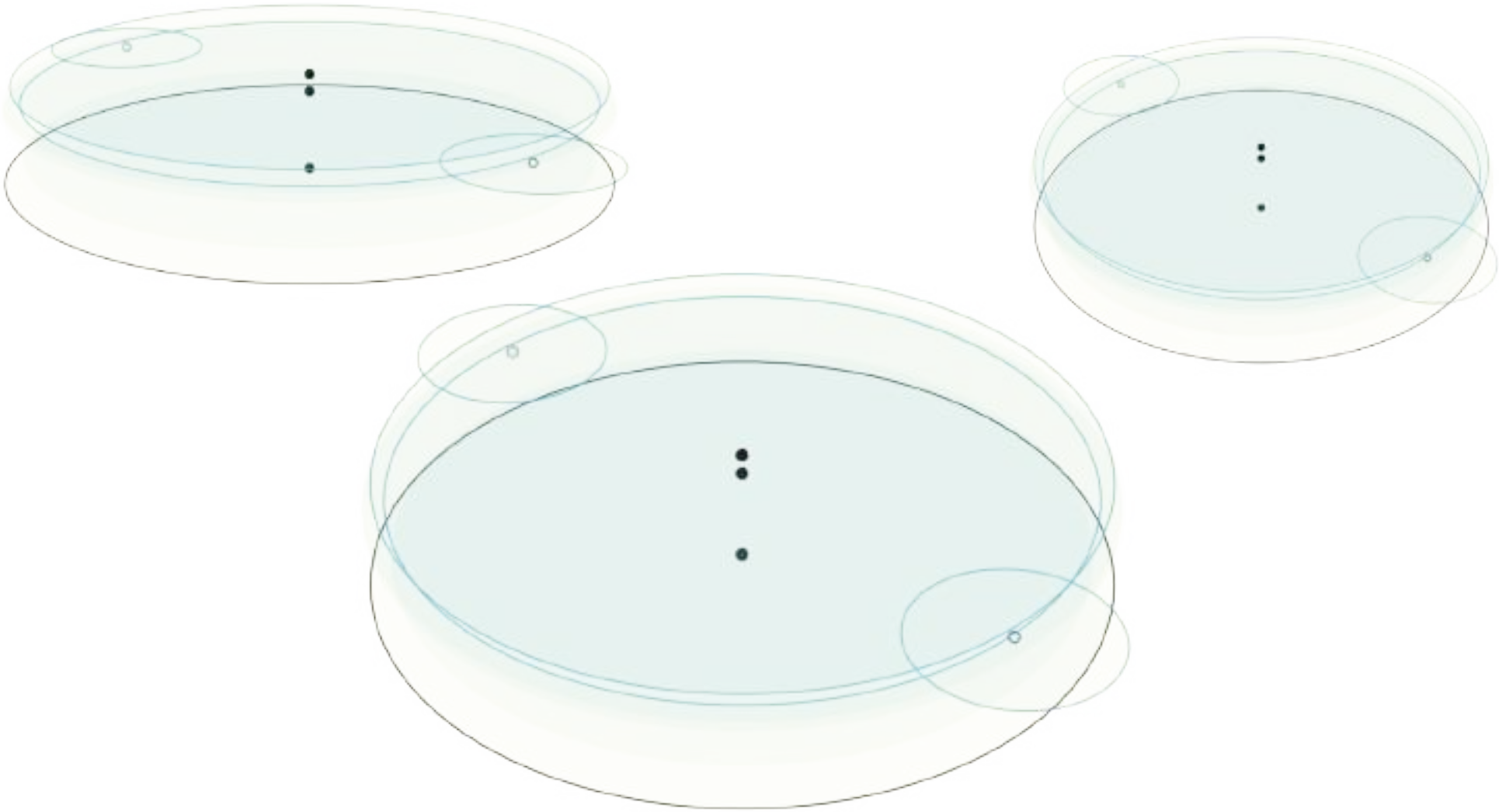



2,5 - 3 cm
+/- 7 cm
desmontable (?)

PROTOTIPADO

Se hicieron unos bocetos para indicar las medidas con las que iba a contar, únicamente tendría que ser un poco más grande que las cartas de ingredientes para que quepan bien y se puedan acumular varias a la vez.

Una vez claras las dimensiones, se pasó a modelar en 3D ya que dicho objeto sería impreso posteriormente en una impresora. Se realizaron unos renders previos para ver el resultado final antes de pasarlo a físico.



RESULTADO FINAL

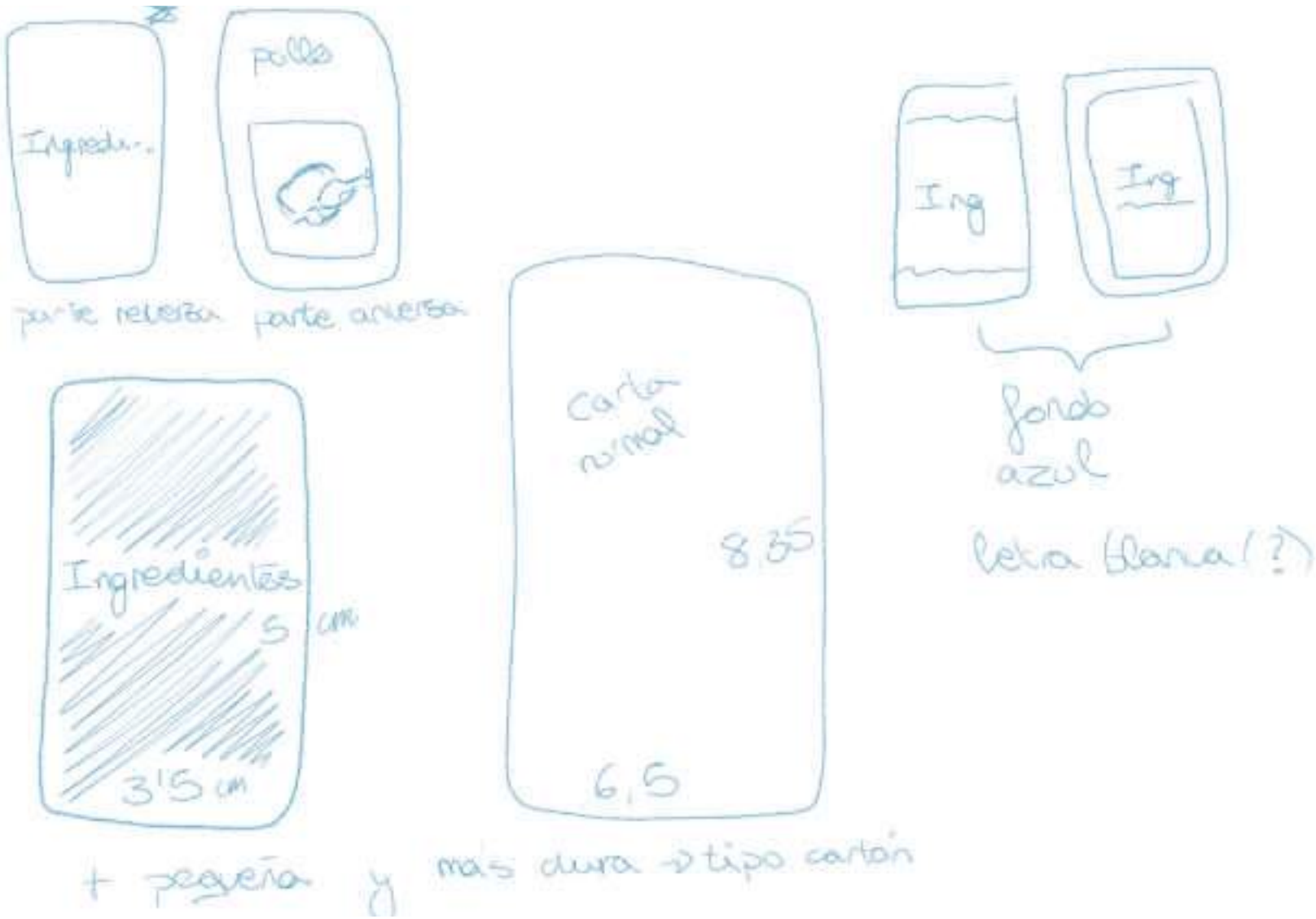
RESULTADO FINAL

Para esta fase, una vez teníamos el objeto modelado se pasó a la impresora, fue impreso con material PLA de color rojo y con un diámetro de 75mm del filamento.

CARTAS DE ALIMENTOS

Las cartas de alimentos conforman una pequeña baraja de menor tamaño que las cartas normales, las cuales cada carta es un alimento para la categoría de gastronomía.

Se diseñó una parte reversa con una apariencia diferente al resto de la baraja de las categorías. Se plantearon varias propuestas, variando la distribución de los elementos.

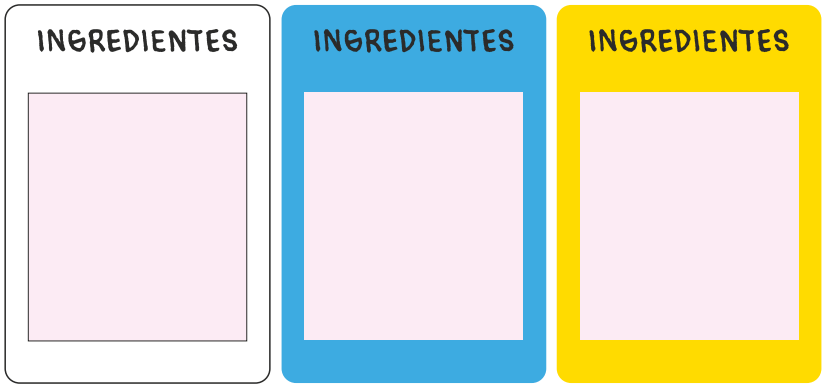

Ingredie..
pollo
parte reverso
parte anverso
Ing
Ing
fondo azul
letra blanca (?)
carta normal
8,35
6,5
Ingredientes
5 cm
3'5 cm
+ pequeña y más dura → tipo cartón


Nombre
del
alimento
lista de los ingredientes
se depositan
hacer de 3 colores
cuando se baraje, variedad de colores

En cuanto a las imágenes presentes en las cartas, fueron tratadas previamente en Photoshop, siendo recortadas y eliminando el fondo, y luego se convirtieron en vectores de en Illustrator siendo tratadas y simplificándolas de manera que fuesen reconocidas pero sin perder demasiada información.

Las dimensiones de esta baraja son de 35 x 50 mm y se utilizó cartón corrugado de 3mm de grosor. Y luego se forraron manualmente con las partes anversas y reversas para formar la baraja. El material para forrar fue cartulina estucada mate de 300 gr/m2.

PROTOTIPADO


INGREDIENTES
INGREDIENTES
INGREDIENTES


INGREDIENTES
TAKANDE
INGREDIENTES
TAKANDE
INGREDIENTES
TAKANDE
INGREDIENTES
TAKANDE
INGREDIENTES
TAKANDE
INGREDIENTES
TAKANDE

VINO BLANCO

LAUREL

CEBOLLA ROJA

CAFÉ

GOFIO

COSTILLAR

ACEITE DE OLIVA

AZAFRÁN

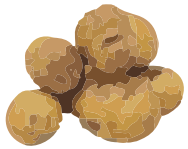
LAPAS

HUEVO

PIÑA

VINAGRE

PAPAS



MILLO

CILANTRO

ARROZ

PIMIENTA NEGRA

PEREJIL

LIMÓN

POLLO

QUESO DE CABRA

LICOR 43

LECHE CONDENSADA

LECHE

TOMILLO

CANELA

CEBOLLA

TOMATE

AJO

PIMENTÓN DULCE

GARBANZOS

SAL

PIMIENTO ROJO

PIMIENTO VERDE

CALDO

COMINO

RESULTADO FINAL

RESULTADO FINAL

Para el resultado final, se imprimieron las diferentes caras en distintos pliegos, en un papel de 100 gr/m2 para que posteriormente fuesen recortadas manualmente y fueran pegadas ambas caras para proporcionar más dureza a la carta.


VINO BLANCO
MENTÓN DULCE
COMINO
PIMIENTA NEGRA
SAL


INGREDIENTES
TAKANDE
IMENTÓN DULCE
COMINO
PIMIENTA NEGRA
INGREDIENTES

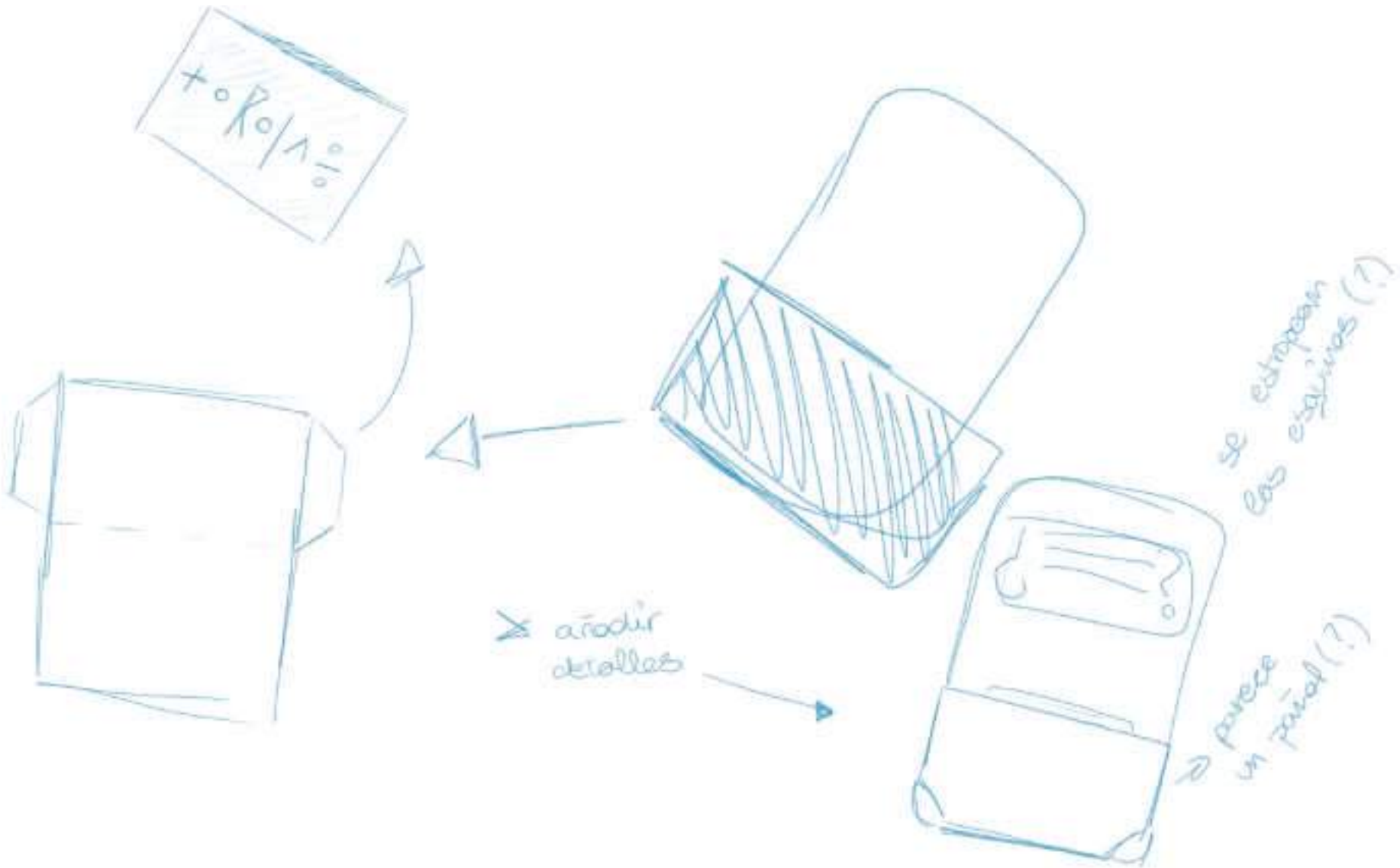

SAL
LAPAS
VINO BLANCO

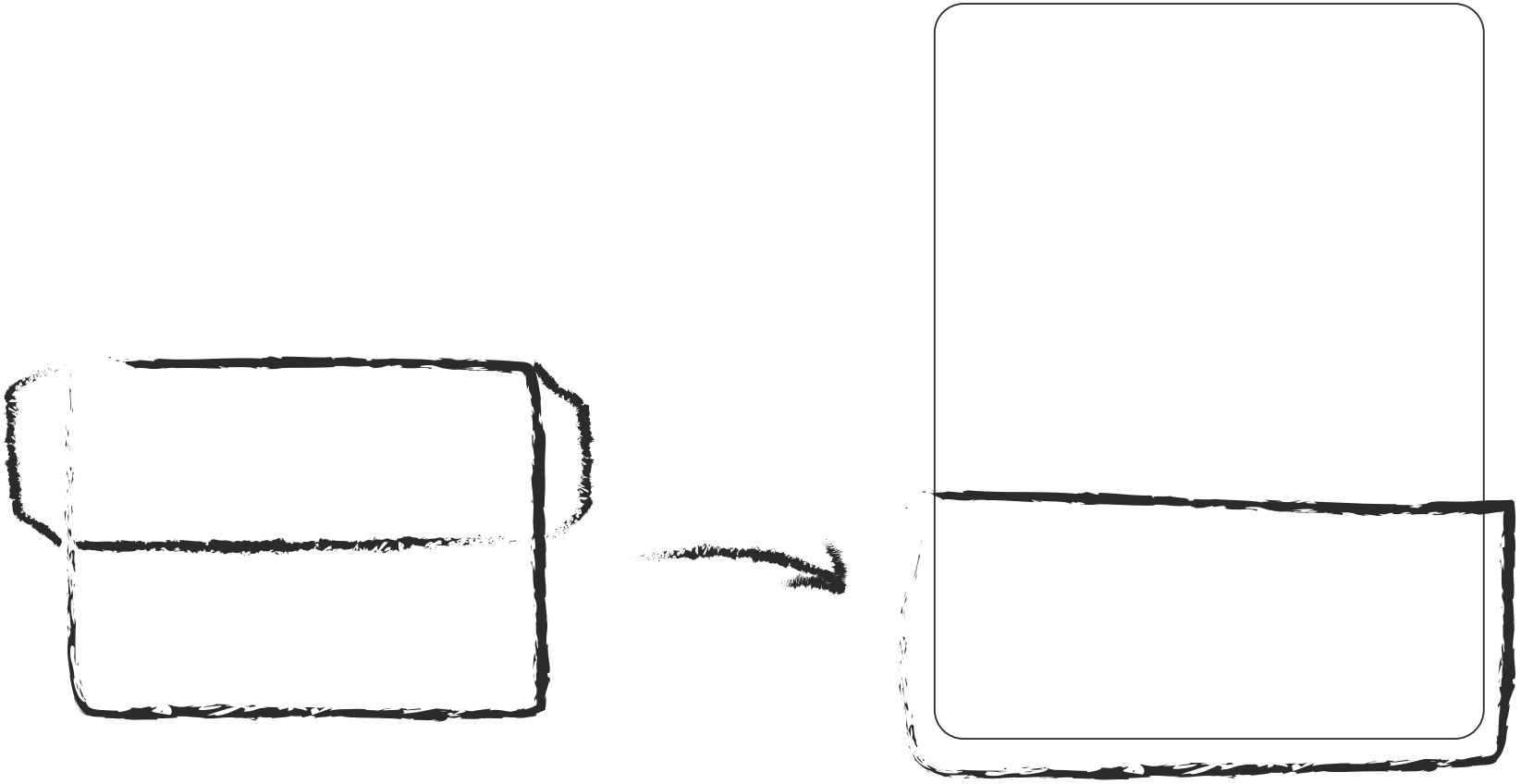

SAL
LAPAS
VINO BLANCO

CUBRE RESPUESTAS

Este objeto surge de la necesidad de crear algo que pueda servir para poder tapar las respuestas de algunas cartas, ya que algunas de las preguntas creadas es necesario mirar la imagen que aparece en la parte anversa, el mismo lugar donde se encuentra la respuesta.

Por ello, se creó un pequeño sobre que tapase aproximadamente unos 2 centímetros de la carta. Se pensó buscar un mecanismo que sirivera para montar y desmontar esta pieza, pero pensando que probablemente si se montara cada vez se acabaría deteriorando más fácil, por lo que descartamos esta opción y se decidió hacer finalmente la pieza montada, ya que tampoco ocuparía demasiado espacio.

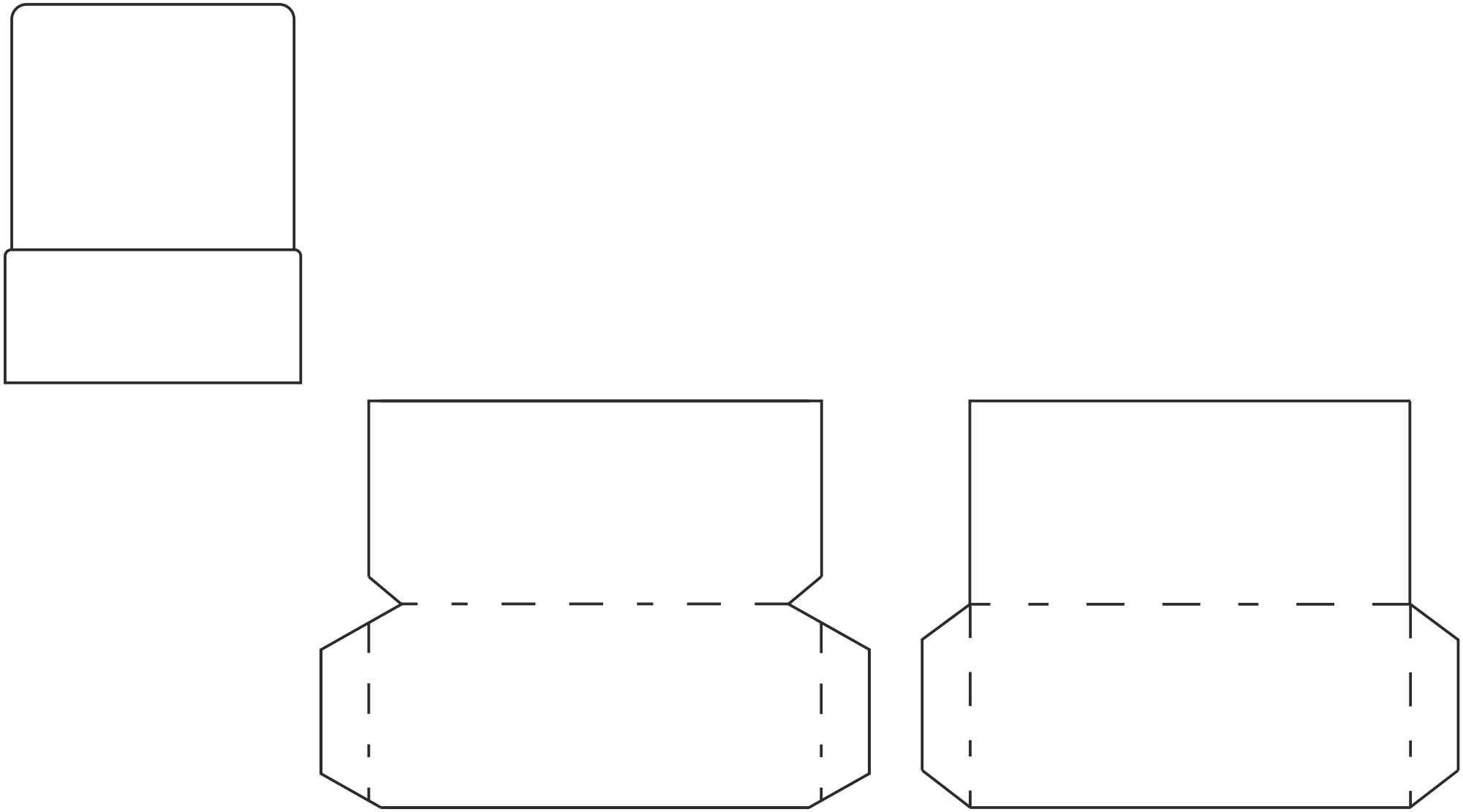

añadir detalles
se estropean los esquinas (?)
parece un pañal (?)

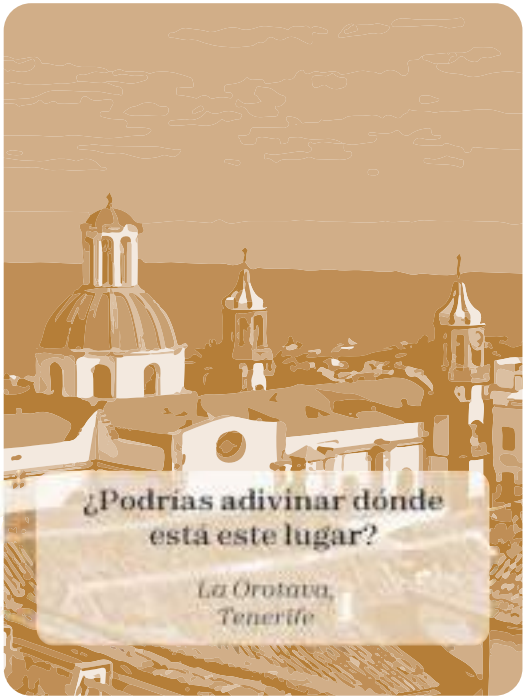


PROTOTIPADO

Al principio se realizaron varios bocetos del plano del cubre respuestas a tamaño reducido y otros a tamaño real, para probar así las dos versiones que se habían planteado previamente.

Una vez claro el mecanismo que iba a ser utilizado, se pasó a hacer en el material que iba a ser utilizado, el cual sería una cartulina de unos 200 gr/m2 de gramaje aproximados, impresa con el color amarillo corporativo con unos pequeños detalles de motivos utilizados para otras aplicaciones de la marca y el juego.

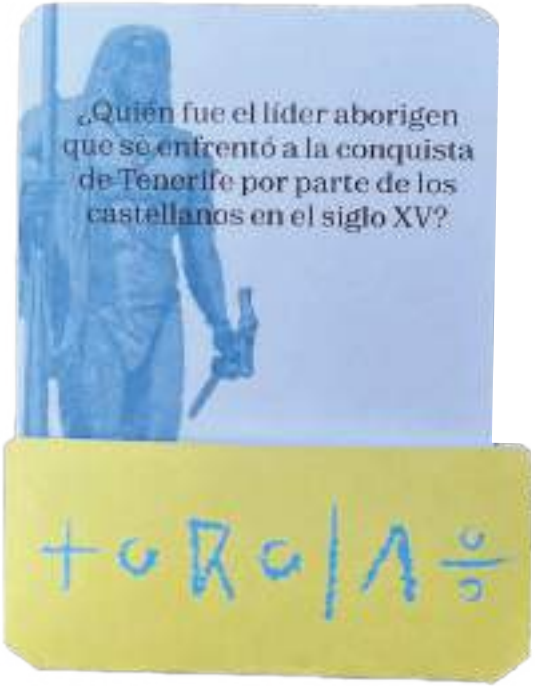



¿Podrías adivinar dónde
está este lugar?
La Orotava,
Tenerife

RESULTADO FINAL


TORCIA


TORCIA


¿Quién fue el líder aborigen que se enfrentó a la conquista de Tenerife por parte de los castellanos en el siglo XV?


¿Quién fue el líder aborigen que se enfrentó a la conquista de Tenerife por parte de los castellanos en el siglo XV?
Bencomo

EDICIÓN BOLSILLO

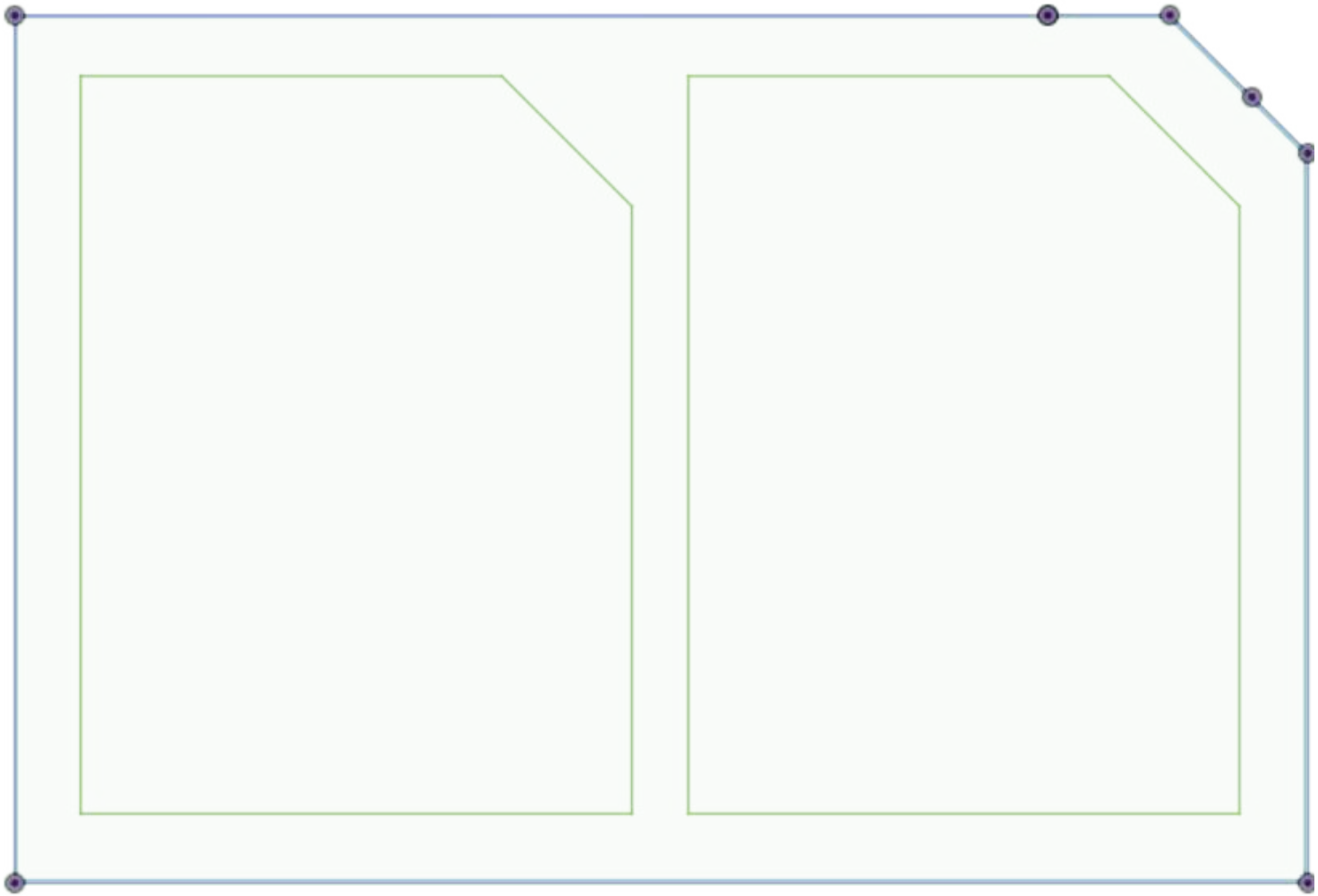
BOCETOS

Cuando el juego en su edición original estaba terminado, se planteó la idea de formular un formato más pequeño, ya que nuestro objetivo era la creación de un juego para la gente que viaja a las islas.

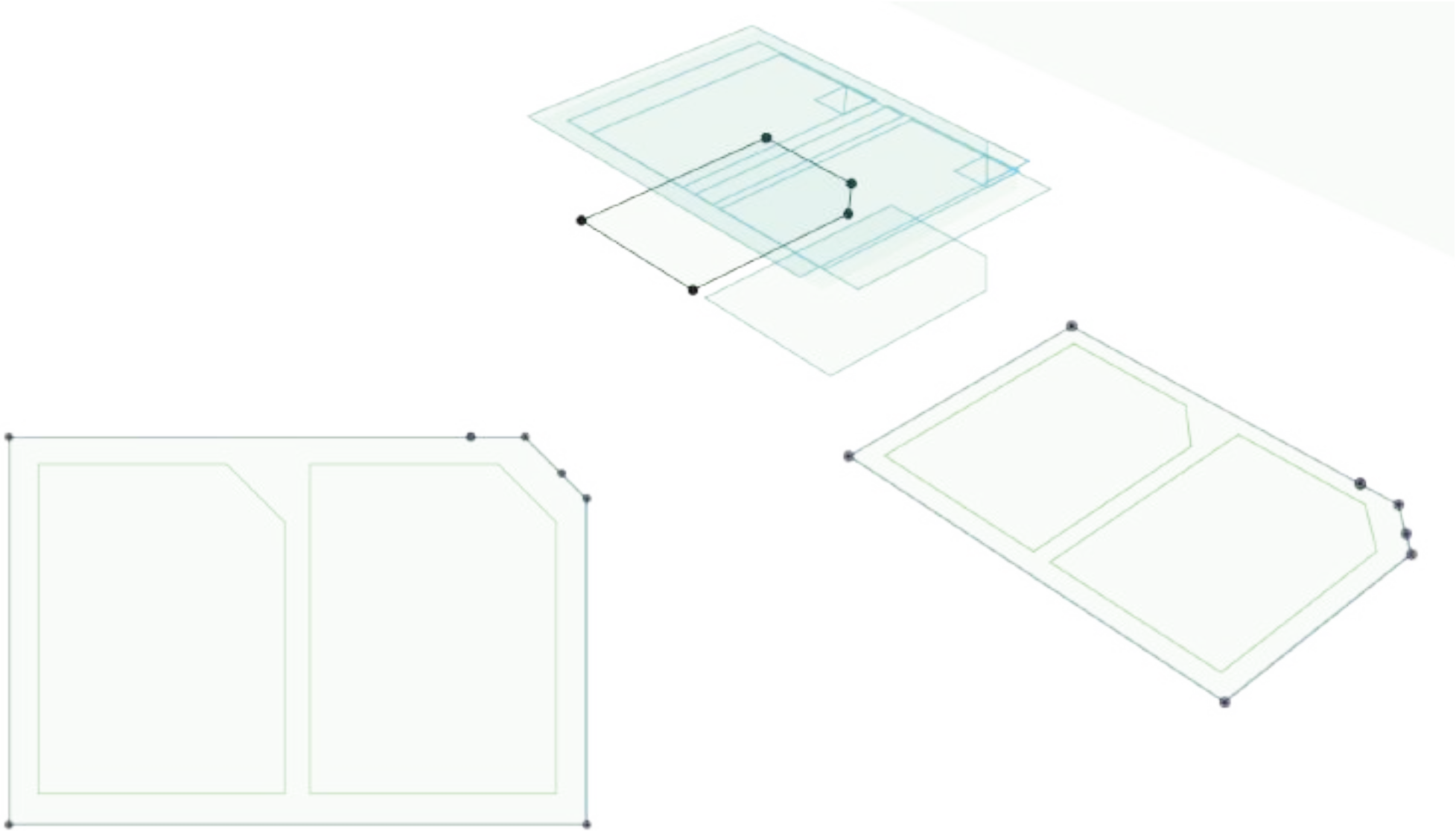
Por ello, se desarrolló: Takande, edición bolsillo; el mismo juego y la misma pila de cartas, pero sin los demás elementos, pasaría a convertirse en un juego únicamente de preguntas y respuestas.

Para esta idea, se planteó mantener el mismo detalle de la caja con su respectiva esquina recortada, además de que las cartas también tuvieran ese mismo detalle para seguir con la estética.

Dicha caja no contaría con más elementos que la pila de cartas divididas en dos tomos para poder distribuirlos de manera eficiente en el interior de la caja, además de un pequeño manual de instrucciones.



Las imágenes a continuación, son capturas del programa de *Fusion 360*, en el que se muestran los bocetos realizados para llevar a cabo la reproducción digital del *packaging* edición bolsillo del juego de mesa.



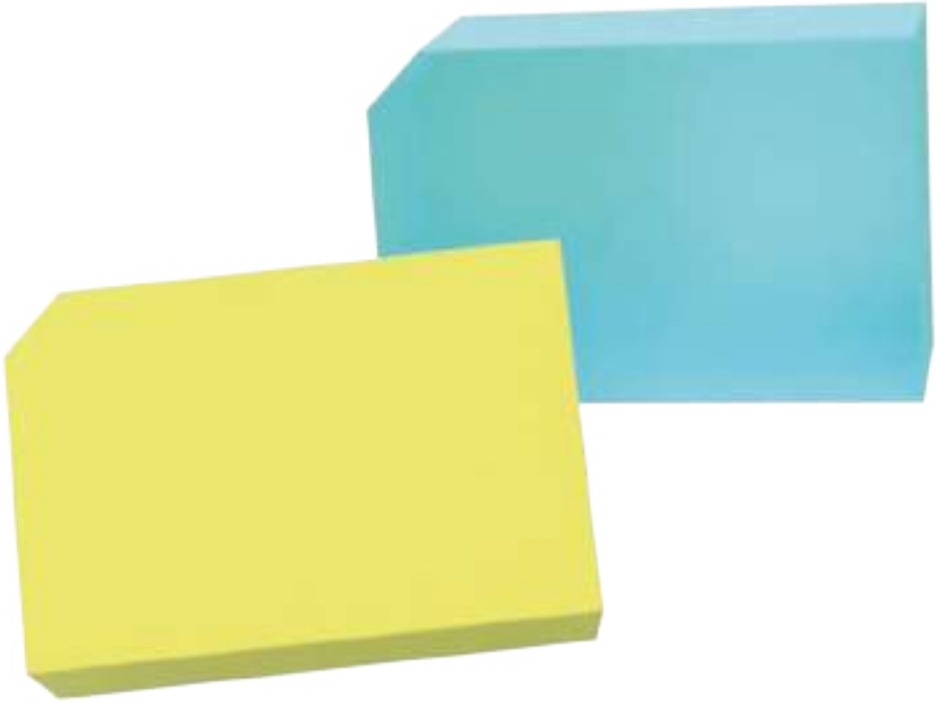
PROTOTIPADO

Dicha propuesta no se llevó a cabo en físico ya que no era una parte indispensable para sacar adelante este proyecto, pero si se realizó una maqueta en 3D para ver cómo resultaría en un caso real.

Se realizaron diversos *renders* para la simulación completa de todas las perspectivas necesarias para crear una visión completa de la caja y su contenido.


TAKANDE


GUANCHE
TAKANDE



PREPÁRATE, REÚNE A LA FAMILIA Y AMIGOS PARA
UNA EXPERIENCIA QUE TE TRANSPORTARÁ
AL MEJOR VIAJE DE TU VIDA POR NUESTRAS ISLAS.
PERO CUIDADO CON GUAYOTA,
¡SI DESPIERTA VIAJARÁS EN EL TIEMPO
Y TOCARÁ VIVIR COMO UN GUANCHE!

¿ESTÁS LISTO PARA SUMERGIRTE
EN LA AVENTURA?

RESULTADO FINAL

RESULTADO FINAL

Como resultado, los renders anteriores fueron editados para colocar los elementos gráficos correspondientes del *packaging*, adaptados previamente a las medidas de la nueva caja de menor tamaño.

Además de someter a las cartas que se encuentran en su interior a un corte superior en la esquina derecha para hacer referencia al mismo detalle presente en ambas cajas del juego de mesa.

En las siguientes imágenes se mostrará en detalle los resultados de la caja con sus elementos gráficos correspondientes colocados en su posición definitiva.


TAKANDE


PREPÁRATE, REÚNE A LA FAMILIA Y AMIGOS PARA
UNA EXPERIENCIA QUE TE TRANSPORTARÁ
AL MEJOR VIAJE DE TU VIDA POR NUESTRAS ISLAS.
PERO CUIDADO CON GUAYOTA,
¡SI DESPIERTA VIAJARÁS EN EL TIEMPO
Y TOCARÁ VIVIR COMO UN GUANCHE!
¿ESTÁS LISTO PARA SUMERGIRTE
EN LA AVENTURA?
¿QUÉ PASÓ MI NIÑO?
¿QUÉ PASÓ MI NIÑA? ¿QUÉ PASÓ MI NIÑE?


TAKANDE
GUANCHE
TAKANDE

ARTE FINAL

El resultado de todo este procedimiento es un prototipo lo más similar a lo que sería la reproducción final de este juego de mesa, con todos los elementos que lo conforman para crear así una experiencia lo más cercana a la realidad posible.

En este apartado se incluye en su máximo conjunto todos los elementos que conforman este proyecto, tanto objetos que completan el juego, como partes de su marca visual elaborados para la promoción de este.

A continuación, se muestra una serie de fotografías de las partes físicas y de todos los elementos del juego de mesa; y algunos objetos promocionales de la marca.

MODO EXCURSIONISTA

MODO GUANCHE

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA DE TEXTOS

Aguirre, C. (2022, March 28). i *Revista Canarii: Artículos de Opinión*. Revista Canarii. http://www.revistacanarii.com/canarii/7/el-turismo-en-canarias-sus-origenes#:~:text=Bajo%20estas%20favorables%20condiciones%20el,primer%20hotel%20sanatorio%20de%20Canaria

Alonso, M. R. (2011, May 29). Los nombres de las Islas. *La Provincia - Diario De Las Palmas*. https://www.laprovincia.es/cultura/2011/05/29/nombres-islas-10691924.html

Amazigh insular - *EnciclopediaGuanche*. (n.d.). https://www.guanches.org/index.php?title=Amazigh_insular

Antiguos canarios - *CanariWiki*. (n.d.). https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/wiki/index.php?title=Antiguos_canarios

Apuntes sobre los aborígenes canarios. (n.d.). https://juanpedrosociales.blogspot.com/2012/03/los-aborigenes-canarios.html

Artesanía de Gran Canaria. (n.d.). iGranCanaria.net. https://www.igrancanaria.net/artesania/#post1

Belín, F. (2023, October 5). Una valiosa selección de recetas antiguas de Canarias (I). *Canarias7.* https://www.canarias7.es/gastronomia-c7/de-ruta/valiosa-seleccion-recetas-antiguas-canarias-20231005125723-nt.html

Berástegui, J., & Eslava, R. (2022, June 1). *Comida típica de Canarias*. REPSOL. https://www.guiarepsol.com/es/comer/nuestros-favoritos/comida-tipica-canarias-platos-clasicos/

Black, J. (1992). *Los británicos en el extranjero: El Grand Tour en el siglo XVIII*. Nueva York: St. Martin's Press.

Blanco, S. G. (2009). Sobre el concepto de juego. *DOAJ (DOAJ: Directory of Open Access Journals)*. https://doi.org/10.14201/3383

Boshdemont, A. (2021, January 4). *Comida típica de Canarias: 10 platos que debes probar* | Musement Blog. Musement Blog. https://blog.musement.com/es/comida-tipica-de-las-islas-canarias/

Canaria, G. G. (n.d.). *Palabras canarias - léxico canario - el habla canaria*. Guia De Gran Canaria. http://www.laguiadegrancanaria.com/datos/habla_canaria.php

CANARIAN CUISINE FROM THE ABORIGINES TO OUR DAYS. (2023). https://www.libreriacanaima.com/libro/canarian-cuisine-from-the-aborigines-to-our-days_654255

Características generales: geografía. (s. f.). https://www3.gobiernodecanarias.org/sanidad/scs/scs/1/plansalud/psc02/psc02_11.htm

Calatayud, R. (2024, 13 mayo). Quién es Phileas Fogg. *Marca Inteligente - Consultoría editorial*. https://marcainteligente.com/quien-es-phileas-fogg/

Categoría:Ídolos guanches - EnciclopediaGuanche. (n.d.). https://www.guanches.org/index.php?title=Categor%C3%ADa:%C3%8Ddolos_guanches

Chaney, E. (2000). *La evolución del Grand Tour: Relaciones culturales anglo-italianas desde el Renacimiento.* Londres: Frank Cass.

Cheno. (2018, December 23). *Top-reseña de juegos de mesa con tema Canarias, by Dr. Cheno*. El Dado Único. https://eldadounico.com/resenas/top-resena-con-tema-canarias/

CLEMENTONI - Islas Canarias. (n.d.). www.planetongames.com. https://www.planetongames.com/es/islas-canarias-p-1673.html

colaboradores de Wikipedia. (2024, 29 abril). *Conquista de las islas Canarias*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Conquista_de_las_islas_Canarias

colaboradores de Wikipedia. (2024, March 24). *Cultura de Canarias*. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_de_Canarias
colaboradores de Wikipedia. (2024e, April 26). *Guatimac*. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Guatimac

colaboradores de Wikipedia. (2024e, May 21). *Juego*. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Juego

colaboradores de Wikipedia. (2024e, May 2). *Juego de mesa*. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_mesa

colaboradores de Wikipedia. (2024c, April 6). *Macaronesia*. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Macaronesia

Comidas Canarias. (2024, February 15). *COMIDAS CANARIAS: 17 Platos típicos que debes probar.* https://comidascanarias.com/

Comida Típica Canaria. (2023, September 21). *Comida Típica de Canarias: 10 Platos Canarios sabrosos.* Comida Típica Canaria. https://comidatipicacanaria.com/

¿Cómo se llaman los volcanes de Islas Canarias? (n.d.). Club ASX. https://www.clubmitsubishiasx.com/faq/como-se-llaman-los-volcanes-de-islas-canarias

Corvus belli oficial web. (n.d.). https://corvusbelli.com/es/sala-de-prensa/blog/game-classification

De Enciclopedia Significados, E. (2018, October 20). *Qué es el Juego (concepto, definición y tipos)*. Enciclopedia Significados. https://www.significados.com/juego/

Del Atlántico, S. (2023, May 22). *Chach@: El juego de cartas canario*. Sal Del Atlantico. https://saldelatlantico.com/transformando-el-mundo/chacho-juego-cartas-canario

Delgado Campo, S. (n.d.). *El paisaje transformado.* Rincones Del Atlántico. https://www.rinconesdelatlantico.es/num5/8_miscelanea_2.html

Descripción geológica de Canarias. (n.d.). https://www.ign.es/web/resources/sismologia/tproximos/sismotectonica/pag_sismotectonicas/canarias.html

DOLOS - ARTE - (GEVIC) Gran Enciclopedia Virtual Islas Canarias. (n.d.). https://www.gevic.net/info/contenidos/mostrar_contenidos.php?idcomarca=-1&idcat=18&idcap=168&idcon=616

elDiario.es. (2023, September 1). Canarias recibe 7,9 millones de turistas internacionales en lo que va de 2023, un 16% más que el año anterior. *elDiario.es.* https://www.eldiario.es/canariasahora/turismo/canarias-recibe-7-9-millones-turistas-internacionales-17-9-ano-anterior_1_10480046.html#:~:text=Canarias%20ha%20recibido%20en%20los,un%2017%2C4%25%20y%20se

EL LENGUAJE GUANCHE - EL HABLA EN CANARIAS - (GEVIC) Gran Enciclopedia Virtual Islas Canarias. (n.d.). https://www.gevic.net/info/contenidos/mostrar_contenidos.php?idcat=30&idcap=283&idcon=2104

1. EL MUNDO ANTIGUO, CANARIAS y LOS GUANCHES - LOS GUANCHES - (GEVIC)

El pintor de la fundación de Santa Cruz - El Día - Hemeroteca 27-05-2017. (2017, 27 mayo). eldia.es. https://www.eldia.es/2017-05-27/cultura/14-pintor-fundacion-Santa-Cruz.htm

Gran Enciclopedia Virtual Islas Canarias. (n.d.). https://www.gevic.net/info/contenidos/mostrar_contenidos.php?idcomarca=-1&idcat=2&idcap=10&idcon=177

EL VALOR GEOESTRATÉGICO DE LAS ISLAS CANARIAS. (2013). In Instituto Español De Estudios Estratégicos. Miguel Ángel Ballesteros Martín. Retrieved May 23, 2024, from https://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_analisis/2013/DIEEEA09-2013_ValorGeoestrategicoICanarias_GBBallesterosMartin.pdf

Enriz, N. (n.d.). *Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza*. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1515-94852014000100003&script=sci_arttext

Flora canaria. Geografía de las Islas Canarias. (n.d.). https://floracanaria.com/canarias/geografia.html

Fuerteventura en Imágenes. (n.d.). *¿QUÉ VISITAR EN FUERTEVENTURA? - Cuentos y Leyendas*, GUÍA DE FUERTEVENTURA. GUÍA DE FUERTEVENTURA. https://fuerteventuraenimagenes.com/fuerteventura-3/cuentos-y-leyendas-de-fuerteventura/

Fuerteventura en Imágenes. (n.d.-a). leyendas de Fuerteventura - *FUERTEVENTURA - « GUÍA DE FUERTEVENTURA.* GUÍA DE FUERTEVENTURA.https://fuerteventuraenimagenes.com/tag/leyendas-de-fuerteventura/

Geografía de Canarias. (n.d.). iCanarias.net. https://www.icanarias.net/geografia/

G, H., & G, H. (2017, January 24). *Lavernia & Cienfuegos: los maestros del packaging.* Neo2 Magazine. https://www.neo2.com/entrevista-a-lavernia-cienfuegos

González Morales, A., & Ramón Ojeda, A. (2015). Aproximación al turismo de salud en Canarias. Pasado y presente. *Cuadernos De Geografía,* https://dialnet.unirioja.es/. https://www.google.com/url?q=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5284899.pdf&sa=D&source=docs&ust=1716464011283203&usg=AOvVaw0c-O59PI-24H6i9ElVf_Hc8

Habla canaria - EnciclopediaGuanche. (n.d.). https://www.guanches.org/index.php?title=Habla_canaria

Hernández, A. (2001). *Historia del Turismo en Canarias*. Editorial Interinsular Canaria.

Historia de Canarias - Lonely Planet. (s. f.). https://www.lonelyplanet.es/europa/espana/canarias/historia

Juego Chacho - Mimundoshop. (2024, May 13). Minundoshop. https://mimundoshop.com/tienda/juguetes/juegos-de-mesa/juego-chacho/

Juegos de la mesa redonda. (n.d.). *Comprar Tindaya - Juego de Mesa*. Juegos De La Mesa Redonda. https://juegosdelamesaredonda.com/13834-tindaya-castellano-8436578815470.html

Juegos de Mesa. (n.d.). Google Books. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VPhku-AGfSUC&oi=fnd&pg=PA13&dq=juegos+de+mesa+tipos+&ots=ZtbdWEVEVP&sig=eRveHq-DByi51mTiU5CLm7Cmlis#v=onepage&q=juegos%20de%20mesa%20tipos&f=false

La investigación y divulgación del arte canario - ARTE - (GEVIC) Gran Enciclopedia Virtual Islas Canarias. (n.d.). https://www.gevic.net/info/contenidos/mostrar_contenidos.

php?idcat=18&idcap=167&idcon=612

LÉXICO GUANCHE. (n.d.). https://izuran.blogspot.com/p/lengua-amazigh.html

Leyenda de San Borondón - CanariWiki. (n.d.). https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/wiki/index.php?title=Leyenda_de_San_Borond%C3%B3n

Listado de especies - Arbolapp. (2017, January 30). Arbolapp. https://www.arbolapp-canarias.es/especies-nombre-cientifico/

López Austin, A. (2003). *Juegos Rituales Aztecas* (Vol. 5). Universidad Nacional Autónoma de México. https://www.mesoweb.com/es/articulos/sub/Juegos_rituales.pdf

Lorenzo, D. (2024, January 25). *¿Cómo ha evolucionado el turismo en Canarias? - Revista Binter.* Revista Binter. https://www.revistabinter.com/2016/11/28/ha-evolucionado-turismo-canarias/
Mapa Topográfico Integrado (Años 2021-2022) | Infraestructura de Datos Espaciales de Canarias. (n.d.). https://www.idecanarias.es/listado_servicios/mapa-topografico-integrado-a%C3%B1os-2021-2022

Madurga, L. D. (2022, July 4). Comida canaria: los platos típicos de cada isla. *viajes.nationalgeographic.com.es*. https://viajes.nationalgeographic.com.es/gastronomia/comida-canaria-platos-tipicos-cada-isla_16686

Márquez, J. (n.d.). Leyendas de Fuerteventura | Sobre Canarias. Sobre Canarias. https://sobrecanarias.com/tag/leyendas-de-fuerteventura/

Martínez, J. L. (2015). *Evolución Económica de las Islas Canarias*. Universidad de La Laguna.

Martínez, S. (2021, October 28). La leyenda de San Borondón, una novena isla canaria que "aparece" entre las nubes. elDiario.es. https://www.eldiario.es/red/que-es/leyenda-san-borondon-novena-isla-canaria-aparece-nubes_1_8060929.html

Mediterrani, E. (2022, July 21). *El origen del turismo, nos ponemos históricos*. Mediterrani. https://mediterrani.com/el-origen-del-turismo-nos-ponemos-historicos/

Microclimas en Tenerife. (n.d.). https://www.elbainvest.com/es/blog/post/microclimas-en-tenerife

Mitología guanche. Artículo de la Enciclopedia. (n.d.). http://enciclopedia.us.es/index.php/Mitolog%C3%ADa_guanche

Pentawards, E. (n.d.). *Pentawards The:Portal - The winners*. https://pentawards.com/directory/en/page/the-winners

Pérez, M. C. (1998). *El Comercio Marítimo Británico y su Influencia en Canarias*. Revista de Historia Económica.

POSTRES y DULCES DE CANARIAS. (2011). https://www.libreriacanaima.com/libro/postres-y-dulces-de-canarias_392907

Recetas. (n.d.). https://gastrocanarias.com/recetas/

Recetas tradicionales - Web Oficial de Turismo de Gran Canaria. (n.d.). https://www.grancanaria.com/turismo/es/gastronomia/recetas-tradicionales/

Red Canaria de Espacios Naturales Protegidos - CanariWiki. (n.d.). https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/wiki/index.php?title=Red_Canaria_de_Espacios_Naturales_Protegidos#Reservas_Naturales_Especiales

Repositorios externos de modelos 3D. (2017, April 25). Impresión 3D Y Cultura Maker. https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/3d/impresion-3d/repositorios-de-modelos-3d/#more-288

Rtvc, R. (2024, February 14). Hesperidae, el juego para conocer Canarias. *Radio Televisión Canaria.* https://rtvc.es/hesperidiae-juego-conocer-canarias/

SABORES CANARIOS. (2021). https://www.libreriacanaima.com/libro/sabores-canarios_612391

Sal del Atlántico. (n.d.). *Recetas de cocina canaria*. Sal Del Atlantico. https://saldelatlantico.com/recetas-de-cocina-canaria

Sánchez, N. (2023, October 5). *Turistificación en Canarias Análisis y vías de resistencia. Alegando!* Magazine. https://alegando.com/turistificacion-gentrificacion-y-sobrepoblacion-en-canarias/

Santana Turégano, M. (2023, 23 octubre). *Una visión sociológica del turismo*. Recuperado 6 de junio de 2024, de https://www.ull.es/portal/noticias/2023/vision-sociologica-turismo/

Saúl, G. B. (1995). *Sobre el concepto de juego*. Universidad De Salamanca. https://gredos.usal.es/handle/10366/69213

Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (n.d.). *Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos*. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-70272014000100003&script=sci_arttext&tlng=pt

Socorro, L. (2022, July 31). Viaje a un lugar desconocido. *elDiario.es*. https://www.eldiario.es/canariasahora/amaziges/viaje-lugar-desconocido_1_9026523.html

Towner, J. (1985). *El Grand Tour: Una fase clave en la historia del turismo*. Annals of Tourism Research, 12(3), 297-333.

Trapero, M. (2007). *Estudios sobre el guanche : la lengua de los primeros habitantes de las Islas Canarias*. Fundación Mapfre Guanarteme. https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/11423

Turolgames. (2020, June 1). *¿Sabes cuántos tipos de juegos de mesa existen?* Turol Games. https://www.turolgames.com/juegos-mesa-rol-miniaturas/sabes-que-tipo-de-juegos-de-mesa-existen-esperamos-no-dejarnos-ninguno/

viralizalo.com. (n.d.). *¿Cuánto sabes de los guanches?* Viralizalo. https://www.viralizalo.com/curiosidades/6860-cuanto-sabes-de-los-guanches

Voladora, L. G. (2021, January 18). *La comida canaria, 10 platos típicos que debes probar.* La Gaveta Voladora. https://lagavetavoladora.com/la-comida-canaria-platos-tipicos-que-probar/

Web, A. (2021, March 19). *Cronología de la evolución de Canarias como destino turístico.* Futurismo Canarias. https://futurismocanarias.com/cronologia-de-la-evolucion-de-canarias-como-destino-turistico/

BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES

21 juegos de mesa que hacen que quedarse en casa sea realmente divertido. (2021). CNN Español. https://cnnespanol.cnn.com/cnne-underscored/2021/03/23/814167/

Atles catalán. (n.d.). Enciclopedia Guanche. https://guanches.org/index.php?title=Jaume_Ferrer

Balcones canarios. (n.d.). Wikipedia. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/05/Teror_-_Balcones.jpg/1200px-Teror_-_Balcones.jpg

Cenobio de Valerón. (n.d.). Hola Islas Canarias. https://www.holaislascanarias.com/sites/default/files/styles/masonry_image/public/resources/resource_image/cenobio_de_valeron-tenerife_6.jpg?itok=Ea_EjcLO

Conquista de Tenerife. (n.d.). Blogger. https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEjh32TNSrcSL48MjHHQMgdBrAHx17KNSGj-wqbpBEUIzt0U-ra-2tryjwcAYQWBOwmiLa6hxRJc38O8eLvanLlR0np38WIcCUNY3pmn5iiBwfI4ulcdr-sdkpMb_Ad9njQhhaEyYdEE55Pyvl/s1600/robayna.jpg

El juego y las apuestas en la Antigua Roma. (2020). Desperta Ferra Ediciones. https://www.despertaferro-ediciones.com/2020/el-juego-y-las-apuestas-en-la-antigua-roma/

Gofio Escaldado. (n.d.). Gofio Shop. https://gofio.shop/wp-content/uploads/2021/06/receta-02.jpg

Hesperidae. (n.d.). Fuerte Letra. https://fuerteletra.com/wp-content/uploads/2022/11/imaxe-hesperidae-fondo-blanco2-1-100x100.png

Hotel Taoro. (n.d.). Tea Tenerife. https://teatenerife.es/verImagen/photos/n0Od3dAFRruKulrmGBJe.jpg

Islas Canarias, el abstracto. (n.d.). El Dado Único. https://eldadounico.com/resenas/top-resena-con-tema-canarias/

Juego Chacho. (n.d.). Mi Mundo Shop. https://mimundoshop.com/tienda/juguetes/juegos-de-mesa/juego-chacho/

Juegos de mesa con tema Canarias. (n.d.). El Dado Único. https://eldadounico.com/resenas/top-resena-con-tema-canarias/

Primera batalla de Acentejo. (n.d.). Wikipedia. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/eb/AcentejoBattle.JPG

Relieve de Gran Canaria. (n.d.). Gevic. https://www.gevic.net/multimedia/imagenes/Geografia/0012.jpg

Santa Cruz 1797, el wargame. (n.d.). El Dado Único. https://eldadounico.com/resenas/top-resena-con-tema-canarias/

Senderos de canarias. (n.d.). Media Traveler. https://media.traveler.es/photos/613766ba86b46eac7cf59bcf/16:9/w_2580,c_limit/170551.jpg

Septem. (n.d.). Aquellos Maravillosos Años. https://aquellosmaravillosos.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/01/septem.jpg?w=584

Teatro Pérez Galdós. (n.d.). Viator. https://www.viator.com/Gran-Canaria-attractions/Teatro-Perez-Galdos/overview/d792-a18162

Teneriffa, lleno de interacción. (n.d.). El Dado Único. https://eldadounico.com/resenas/top-resena-con-tema-canarias/

Timples canarios. (n.d.). My Canarias. https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.mycanarias.com%2F2017%2F07%2F28%2Fel-timple-canario%2F&psig=AOvVaw3b4gtzUKJ-N11725vJRArT&ust=1716388236473000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBIQjRxqFwoTCKj4scz6noYDFQAAAAAdAAAAABAE

TINDAYA. (n.d.). Maldito Games. https://www.malditogames.com/wp-content/uploads/FG_Tindaya1.jpg

Turismo en Canarias. (n.d.). Alegando. https://alegando.com/wp-content/uploads/2021/06/Fuente-FEDAC-min.png

Turismo en Gran Canaria Siglo XX. (n.d.). El Diario. https://static.eldiario.es/clip/c24c3778-dd12-467a-aa15-d4a710b2fd1d_9-16-aspect-ratio_default_0.jpg

West of Africa, el euro. (n.d.). El Dado Único. https://eldadounico.com/resenas/top-resena-con-tema-canarias/