

Manual de usuario - “Martín Fierro No Way Home”

Índice

Introducción.....	1
Requisitos mínimos y necesarios.....	1
Cómo preparar el juego (Mesa + Parte virtual).....	1
Preparación del tablero físico.....	1
Preparación de la parte virtual.....	2
Mecánicas básicas.....	2
Casillas verdes – Ventajas.....	3
Casillas rojas – Maldiciones.....	3
Fichas de la tradición.....	3
Cambio de mundos.....	4
Conflictos y empates.....	4
Información de contacto.....	4

Introducción

“Martín Fierro no way home” es un juego de mesa, en el que se presentan distintos mundos donde los jugadores tendrán que hacer valer su suerte y conocimientos sobre las obras literarias mencionadas en el mismo.

El juego combina elementos físicos (tablero, fichas y dados) con elementos virtuales, como las preguntas, desafíos y efectos especiales que amplifican la experiencia. Esta propuesta surge como reinterpretación de textos literarios trabajados en clase, tales como Martín Fierro, Algunas obras literarias de Borges, Cuánto vale una heladera y La isla desierta. Nuestro equipo invita a los jugadores a explorar estos mundos de forma lúdica e inmersiva.

Requisitos mínimos y necesarios

Como requisito mínimo, se necesita un espacio digital ya que nuestro juego de mesa consta de apartados virtuales, como con respecto a las preguntas que se van a hacer en situaciones específicas.

Para acceder al apartado virtual se necesita únicamente un dispositivo con acceso a internet (celular, tablet o computadora). No requiere instalación ni registro previo. El código QR o enlace proporcionado permite acceder a todas las preguntas y mecánicas digitales necesarias para el juego.

Cómo preparar el juego (Mesa + Parte virtual)

Preparación del tablero físico

- Colocar el tablero en una superficie plana.
- Cada jugador elige una ficha (rojo, azul, amarillo o verde).
- Dejar el dado al alcance de todos.
- Ubicar las fichas en la casilla inicial del Mundo Borges al iniciar la partida.

Preparación de la parte virtual

- Escanear el código QR o ingresar al enlace provisto por el proveedor del juego.
- Dentro del sitio web se encontrarán 3 secciones:
 1. Preguntas → Se encontrarán las preguntas para cada vez que se dé la ocasión, y cada pregunta será elegida al azar mediante una ruleta. Al presionar el botón “Ver pregunta”, redirigirá al usuario a la correspondiente página de la pregunta. Lo mismo con su correspondiente corrección o solución presionando el botón “Ver corrección”.
 2. Manual de usuario → El o los jugadores podrán revisar este manual de usuario.
 3. Guía de casilleros → Acá se detallarán los eventos de las casillas especiales. Se indicará por cada una su correspondiente número, efecto (si es mala o es buena) y mundo.

Mecánicas básicas

- Para decidir quién empieza jugando primero, cada jugador deberá tirar el dado y el que saca mayor puntuación comienza. En caso de empate, los jugadores que se encuentren en esa condición deberán desempatar. Se hará el mismo procedimiento para decidir el segundo y tercer jugador.
- En su turno, cada jugador tira un dado de 6 caras y avanza la cantidad indicada.
- Si la casilla contiene un color *verde* o *rojo*, debe leer la instrucción correspondiente en la parte virtual del sitio web en la sección “Guía de Casilleros”. Y los efectos positivos o negativos se aplican inmediatamente.

Casillas verdes – Ventajas

Las casillas verdes representan efectos positivos. Al caer en una casilla de ventaja, el jugador debe leer su descripción en la sección “Guía de Casilleros” del sitio web y aplicar inmediatamente el efecto indicado.

En algunas casillas verdes también se puede obtener **una ficha de la tradición**.

Casillas rojas – Maldiciones

Las casillas rojas representan efectos negativos. Al caer en una casilla de maldición, el jugador debe consultar el efecto correspondiente en la sección “Guía de Casilleros” y aplicarlo.

El jugador puede **evitar el efecto negativo** gastando **1 ficha de la tradición**, siempre y cuando responda correctamente la pregunta indicada en la parte virtual.

Fichas de la tradición

- Se obtienen al caer en ciertas casillas buenas o al ser el primero en llegar a un mundo nuevo.
- Sirven para cancelar maldiciones o riesgos.
- También permiten arriesgarse a una tirada adicional de dado (si responde bien la pregunta).
- Las fichas de la tradición también pueden robarse a otros jugadores al pasar de un mundo a otro o al caer en ciertas casillas de ventaja que así lo indiquen.
- Además, pueden usarse en cualquier casilla normal para arriesgarse a una tirada extra:
 - Si responde correctamente la pregunta, el jugador tira nuevamente el dado y avanza.
 - Si responde mal, debe tirar el dado y retroceder esa cantidad.

Cambio de mundos

- Cada mundo tiene 10 a 15 casillas (según el diseño final).
- Al llegar al final de un mundo, el jugador avanza automáticamente al siguiente.
- El primer jugador en ingresar al nuevo mundo roba 1 ficha de la tradición al jugador más cercano en posición.

Conflictos y empates

Si dos jugadores terminan en la misma casilla normal o buena, el último en llegar empuja al otro 1 casilla hacia atrás.

Si ambos caen en una casilla mala en el mismo turno, se produce un duelo:

- Cada uno tira un dado.
- El que saque mayor número gana.
- El perdedor aplica la maldición.

Información de contacto

Cualquier consulta o informe de error puede realizarse al siguiente correo:
grupo5literatura@gmail.com o comunicándose con cualquiera de los desarrolladores del grupo.