

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
Fichas de la tradición.....	2
Cambio de mundos.....	2
Conflictos y empates.....	3
Información de contacto.....	3

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, invitando 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.
- Seleccionar el mundo correspondiente según el avance en el tablero.

Mecánicas básicas

- En su turno, cada jugador tira un dado de 6 caras y avanza la cantidad indicada.
- Si la casilla contiene un símbolo de *buena* o *mala suerte*, debe leer la instrucción correspondiente en la parte virtual.
- Los efectos positivos o negativos se aplican inmediatamente.

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).

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 recibe 1 ficha de la tradición.

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 mayor 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.