



303 303 303

Producción Gráfica 33

Juego de Cartas

Boeris - Macagno - Nicoletti - Zarazaga

Introducción

En esta actividad se llevó acabo el rediseño visual completo de un juego de cartas.

Para su desarrollo seleccionamos el juego de cartas "Spy Game" y el Arte gótico para lograr un cambio rotundo.

"Spy Game"

o "Before I Kill You, Mister Spy" es la última versión del juego de cartas que originalmente salió como "Before I Kill You, Mister Bond..." en 1996. Es un juego en donde los participantes toman el rol de supervillanos de una peli de espías, construyendo guaridas secretas donde pueden atrapar y eliminar superspías. Podés matar a un superspía capturado y sumar puntos por hacerlo. Pero, cada vez que lo gastás con una burla antes de matarlo, el valor en puntos se duplica. El problema es que cuando lo gastás, le das la chance a otrxs jugadores de tirar una carta de burla con la misma letra que la tuya. Si eso pasa, el superspía se escapa, destruye tu guarida al salir y no sumás nada.





Introducción

El **Arte Gótico** es un estilo artístico que nació en Francia a mediados del siglo XII y se extendió por gran parte de Europa hasta el siglo XV. Su origen está muy vinculado a la arquitectura religiosa, especialmente a las grandes catedrales, que buscaban reflejar la grandeza de Dios y transmitir espiritualidad a través de la luz y la altura. Por eso se caracteriza por elementos como los arcos apuntados, las bóvedas de crucería y los contrafuertes que permitieron levantar construcciones mucho más altas y abiertas que las del estilo románico.

Otro rasgo muy distintivo son los vitrales de colores, que no solo decoraban, sino que también narraban historias bíblicas para enseñar a una población que en su mayoría no sabía leer. El arte gótico también se manifestó en la escultura y en la pintura, donde se empezó a buscar mayor naturalismo en las figuras y se representaban escenas religiosas con más expresividad.





El arte gótico se caracteriza por su riqueza ornamental, sus líneas estilizadas y el uso de elementos como arcos ojivales, tracerías y vidrieras. Estas cualidades aportan un aire sofisticado, detallado y elegante al diseño de las cartas, dándoles un aspecto llamativo y distintivo frente a otras propuestas más simples o modernas.

Lo gótico está asociado con el misterio, lo espiritual y lo trascendente. Esto genera una atmósfera envolvente que puede darle a las cartas un carácter más profundo, oscuro o místico, lo que potencia la experiencia del jugador/usuario.



Trasladado al diseño de cartas, este estilo no solo aporta un atractivo visual distinto, sino que también le da una vuelta de rosca a la atmósfera que se diferencia mucho del diseño original..

Además, en un panorama donde predominan mazos con estéticas modernas, minimalistas o barrocas, la elección del gótico destaca por su rareza y originalidad. Esta singularidad convierte al rediseño en una propuesta única, capaz de atraer tanto a amantes del arte como a quienes buscan un producto diferente, con identidad propia y un trasfondo cultural más rico.

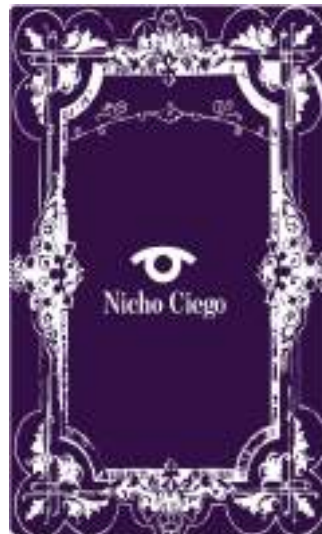
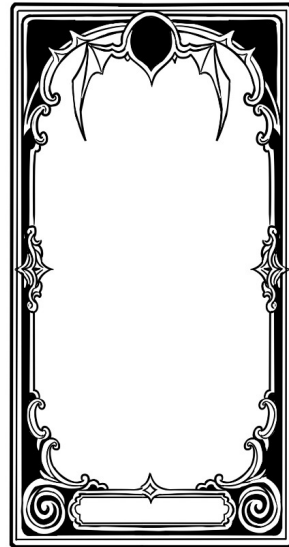
Justificación



Desarrollo
Técnico

Desarrollo
Técnico

Proceso de Diseño: Cartas



Nicho Ciego



Nicho Ciego



Proceso de Diseño: Packaging





Proceso de Diseño: Final



Logotipo



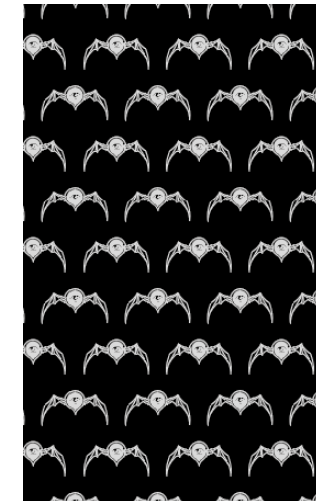
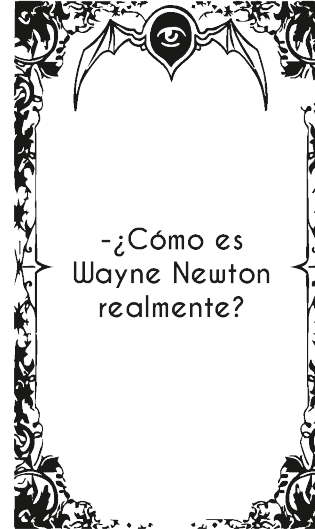
Fuentes

- Carol Gothic
- Caviar Dreams

Colores



Cartas





Proceso de Diseño: Final

Packaging

«¡Hola! Soy el Doctor Kelley. ¿Algun mensaje para mí? Mira que soy un espía».

Debidor
Muestrario Espía
Guardia

En cada turno:
1. Roba una carta del mazo. Si el mazo está vacío, voltea este para. La partida ya está por terminar, porque no se van a reciclar los descartes.
2. Podés botar una carta de Guardia boca arriba frente a vos. El tamaño de tu Guardia es la suma de los puntos de las cartas de Guardia que tengas puestas. Por ejemplo, si bajaste una Guardia de 3 puntos y otra de 2, tenés una sola Guardia de 5 puntos (no dos separadas). Si no tenés ninguna carta de Guardia, directamente no tenés Guardia (y por lo tanto nadie puede mandar espías a la tuya).
(Continúa desplegando)

3. Podés jugar una carta de Espía desde cualquier lugar hasta la Guardia de cualquier jugador (incluido la tuya). El Espía puede venir de tu mano, de la mano de otra persona o incluso de la parte superior del mazo. Si no es tu Espía, no sabés cuánto vale hasta que lo jugás, así que tenés que decir a dónde lo vas a mandar antes de mirarlo.

Si querés, podés mandar un equipo de varios Espías de tu mano hacia la Guardia de otro jugador. En ese caso, se cuentan como un solo Espía con el valor combinado de todos. Este equipo solo puede venir de tu mano y solo se puede jugar a la Guardia de otra persona.
Si el valor del Espía es igual o menor al valor de la Guardia, el Espía es capturado. Si el Espía es más grande, escapa.
Cuando un Espía es capturado:
No importa de quién sea el turno: si un jugador captura un Espía, lo resuelve en el momento. Tenés dos opciones: matarlo o burlarte de él.

ABRIR COMPLETO
(y voltear el paquete)

Antes de que Te Mate Señor Espía

Nicho Ciego

Matar al Espía: Lo descartás y sumás sus puntos a tu marcador. Segura, pero puntaje bajo.

Burlarte del Espía: Jugás una carta de Debidor y la lees en voz alta, por ejemplo: «¡Miles de motate, Señor Fazz... uno le parece que mi pelo está demasiado amarillo!».
Si la burla funciona, duplicás los puntos que vas a ganar cuando mates al Espía. Pero cuidado: puede salir mal.

Contrarrestar una burla: Cada carta de Debidor tiene una letra (de la A a la Z) y hay dos cartas con cada letra. Si otro jugador tiene la misma letra que la que jugaste, puede tirarla inmediatamente después para hacer fallar tu burla. En ese caso, el Espía escapa y destruye tu Guardia (ver más abajo).

Si la burla funciona, podés matar al Espía y sumar sus puntos doblados, o volver a burlarte para multiplicar más. Podés doblar las veces que quieras, pero con dos reglas extra.

1. No podés jugar la pareja de un Debidor que ya usaste. Guardala para el próximo Espía que atrapes.
2. Los demás no pueden cancelar burles anteriores. Si dejás pasar una, ya no la pueden frenar después.

Ejemplo: si tu primera burla (letra "A") funciona y otro jugador tiene la otra "A" pero no la usa, y después vos jugás una "C", ya no pueden tirar la "A". Si el Espía valía 3 puntos, lo matarías por 12 puntos. O podés antesgarte a jugar una "U" y llevarte 24.

Cuando un Espía escapa: Si un Espía escapa (porque es más grande que la Guardia o porque falló una burla), ponelo en el descarte. Además, todas las cartas de la Guardia de ese jugador también van al descarte. El Espía destruye la Guardia al salir; es parte del show de villano. A veces hasta ayudamos, llenando el Estanque de Patos con kerosene.

Antes de que Te Mate Señor Espía



Cómo ganar: Gana el primero en llegar a 30 puntos, o quien tenga más puntos cuando termine la partida.
El juego termina cuando el último Espía llega al descarte o cuando ya no se pueden hacer más jugadas legales. Por ejemplo, puede que haya Espías en manos de los jugadores, pero nadie puede (o quiere) jugarlos. En ese caso, todos acuerdan terminar. ¡Listo!

Notas: Algunas partidas van a terminar con puntajes muy bajos. No te preocupes, es pura cuestión de suerte en el reparto.

Si querés llevar la cuenta a lo largo de varias partidas, dadá que cada jugador reparta una mano. El que tenga el puntaje más alto al final de la serie es el ganador.
Ahora, landá y destruí a esos agentes secretos!





Puesta en
Escena

Puesta en
Escena



Conceptualización

Originalmente titulado "**Before I Kill You, Mr. Bond**" es un juego de roles sobre espías de películas.

Con el objetivo de adaptarlo a nuestro contexto cultural, realizamos un proceso de traducción y localización al **Español Argentino**, dándole una identidad mucho más propia al rediseño.

El juego pasó a llamarse "**Nicho Ciego**", y los personajes fueron reinterpretados como espías inspirados en figuras reconocidas de la cultura **Argentina**, tales como "**Sr. Marley**" o "**Srta. Wanda**".

Este cambio no solo busca aportar cercanía y humor, sino que también generar un vínculo más fuerte con el





Reglas

Cada jugador arranca con 5 cartas (o 6 si son 2 o 3), el resto queda en el mazo en el medio de la mesa.

En tu turno podes optar por:

- Robar una carta.
- Podés bajar una Guarida para sumar puntos de defensa (cuanto más grande, mejor te cuidás).
- Podés mandar un Espía a la Guarida de alguien. Si es más flojo que la Guarida, lo agarran. Si es más capo, se escapa y de paso te hace boleta la Guarida.

Cuando atrapás un Espía, tenés dos caminos:

- Matarlo: lo descartás y te llevás sus puntitos.
- Burlarlo: jugás un Doblador, tirás una frase graciosa y duplicás los puntos... ¡pero otro puede frenarte y cagarte el plan!

Ojo: si un Espía se escapa, se lleva puesta toda tu Guarida al descarte.

Gana el primero en llegar a 30 puntos o el que tenga más cuando se terminen las cartas.

