



**UNIVERSIDAD MONDRAGÓN MÉXICO**  
**INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL**

**JUEGO DE MESA CON ENFOQUE EN EL  
DESARROLLO DE SOFT SKILLS**

**PROYECTO DE TITULACIÓN  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL**

**PRESENTA  
FERNANDA MORALES MARTÍNEZ**

**LUIS FERNANDO MALDONADO AZPEITIA**

**SANTIAGO DE QUERÉTARO, QRO, ABRIL 2021**

## **Resumen**

“REYVA, En busca de la corona”. Es un juego de mesa enfocado en el desarrollo de ciertas habilidades blandas.

El juego es diseñado para niños de 5 años en adelante. Se puede jugar con dos o cuatro jugadores. El objetivo es encontrar la corona de tu rival, ¡El primero que encuentra la corona gana!

Las habilidades blandas o *soft skills* son características y competencias que componen el comportamiento de una persona, son buscadas específicamente en el ámbito laboral por reclutadores.

Estas cualidades se requieren para tener éxito en cualquier ámbito de la vida, son indispensables para fortalecer un ambiente laboral, familiar o dentro de la escuela.

Las soft skills son catalogadas como habilidades subjetivas, tiene que ver con la forma en cómo interactúan y se relacionan las personas.

Estas habilidades son: resiliencia, pensamiento crítico, compromiso, flexibilidad, trabajo en equipo, mentalidad de crecimiento, aprendizaje constante e independiente, creatividad, toma de decisión, liderazgo, resolución de problemas, manejo de estrés, gestión de tiempo, inteligencia emocional, productividad, entre otras.

**Palabras clave:** Juego de mesa, niños, habilidades blandas, desarrollo, diseño.

## **Summary**

"REYVA, Looking for the Crown". It is a board game focused on the development of certain soft skills.

The game is designed for children 5 years and older. It can be played with two or four players. The objective is to find your opponent's crown, the first one to find the crown wins!

Soft skills are characteristics and competencies that make up a person's behavior and are specifically sought after in the workplace by recruiters.

These qualities are required to succeed in any area of life, they are indispensable to strengthen a work environment, family or within the school.

Soft skills are categorized as subjective skills, they have to do with the way people interact and relate to each other.

These skills are: resilience, critical thinking, commitment, flexibility, teamwork, growth mindset, constant and independent learning, creativity, decision making, leadership, problem solving, stress management, time management, emotional intelligence, productivity, among others.

**Keywords:** Board game, children, soft skills, development, design.

## Tabla de contenidos

<b>I. Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>II. Antecedentes.....</b>	<b>6</b>
<b>III. Problemática.....</b>	<b>9</b>
<b>IV. Propuesta y Justificación.....</b>	<b>10</b>
<b>V. Objetivos.....</b>	<b>12</b>
<b>VI. Metodología.....</b>	<b>13</b>
a. Empatía con el usuario.....	13
b. Análisis de similares existentes .....	15
c. Requerimientos del proyecto.....	18
d. Ideación.....	19
e. Solución técnica.....	22
<b>VII. Resultados.....</b>	<b>30</b>
<b>VIII. Conclusiones.....</b>	<b>39</b>
<b>IX. Líneas futuras.....</b>	<b>40</b>
<b>X. Proyecto de vida.....</b>	<b>41</b>
<b>XI. Referencias.....</b>	<b>42</b>
<b>XII. Anexos.....</b>	<b>45</b>

## I. INTRODUCCIÓN

*REYVA*, es un juego de mesa que su diseño y mecanismo ayuda a los niños a desarrollar diversas *soft skills*.

Las soft skills son habilidades muy demandadas hoy en día, estas cualidades están relacionadas con la creatividad, trabajo en equipo, escucha activa, capacidad de aprendizaje, liderazgo (entre otras), estas habilidades son importantes para desempeñarse en los trabajos actuales como los de en un futuro. Por ello, el aprendizaje de estas habilidades en el ámbito educativo es fundamental para los niños, que son los adultos y el futuro de mañana.

Sara Moralejo, autora del libro *Educar el talento*, cita: “Educar con el enfoque puesto en las soft skills sirve para que los estudiantes aprendan a desarrollarse y crecer como personas. A auto liderarse. Y además, a promover una mejor calidad de vida”.

La industria de los juegos de mesa es una oportunidad de creatividad y aprendizaje. Con el juego de mesa correcto un niño podrá aprender soft skills que no han podido desarrollar en la escuela o que necesitan reforzarlas. Un juego de mesa es complejo y entretenido, con reglas complicadas pero muy claras de entender y con contenido muy interactivo.

Con la metodología del diseño centrado en el usuario, las características y requerimientos necesarios para diseñar un juego de mesa, **REYVA, En busca de la corona**, está enfocado en desarrollar habilidades como: creatividad, comunicación, liderazgo, resolución de problemas, gestión del tiempo, manejo del estrés, inteligencia emocional, pensamiento crítico, pensamiento estratégico, memoria y administración de recursos.

Al enseñar y reforzar las soft skills en los niños con juegos de mesa es una forma de convivir, divertirse y entretenerse.

## II. ANTECEDENTES

### Soft skills o Habilidades blandas

Las habilidades sociales son importantes y deben desarrollarse desde una temprana edad. Aprender *habilidades blandas* desde la infancia prepara a los niños para el mundo exterior.

¿Qué son las soft skill?

Las *Soft Skills* o habilidades blandas, hacen referencia a las habilidades interpersonales y sociales que una persona necesita para tener éxito en cualquier ámbito de la vida cotidiana.

Las *habilidades blandas* están relacionadas con la mentalidad, los rasgos de la forma de ser y la manera en la que interactuamos y relacionamos con las personas.

Difícilmente podemos observar que estas habilidades son enseñadas en el ámbito escolar, por lo contrario son adquiridas a lo largo de la vida de cada persona. Estas habilidades están relacionadas con la inteligencia emocional e inteligencia social, contemplan la capacidad para trabajar en equipo, comunicarse claramente y resolver problemas.

¿Cuáles son las *soft skills*?

Comunicación

Trabajo en equipo

Pensamiento crítico

Adaptabilidad

Personalidad amable

Liderazgo

Comunicación interpersonal

Habilidades sociales

Motivación

Creatividad

Paciencia

Gestión del tiempo

Estas habilidades tendrán un mayor impacto si se desarrollaran desde temprana edad, ya que estas facilitan la convivencia y la colaboración en metas comunes, es una manera de formar a los niños para el mundo moderno.

### **Juego de mesa**

¿Cómo es definido un juego de mesa?

Se define como un sistema matemático interactivo, hecho físico, usado para contar una historia” (Daviau, 2011).

Los juegos de mesa se juegan sobre un tablero o una superficie plana, pueden participar una o más personas y las reglas dependen del tipo de juego, pueden ser de razonamiento lógico o destreza manual. (Conceptodefinicion.de)

En la actualidad los juegos de mesa suelen tener elementos educativos o pedagógicos para el aprendizaje de los niños.

Uno de los elementos más importantes de los juegos de mesa a comparación de cualquier otro juguete son las instrucciones y reglas necesarias para saber jugar.

Las principales características que un juego de mesa tiene y ayudan a explicar su éxito entre públicos de todas las edades son:

Las reglas hacen que el juego de mesa sea emocionante.

Interacción y socialización, permite y fomenta la inclusión, creando entornos divertidos para socializar.

Fomentan y ayudan a desarrollar capacidades, sin perder de vista la diversión.

### **Soft skills + Juego de mesa**

Al implementar las soft skills en un juego de mesa para niños es de gran importancia para su futuro, según un estudio esto ayuda a enfrentar los cambios que la “globalización está generando en el mundo laboral” (Forbes, 2018). Las habilidades más resaltadas por desarrollar son creatividad, investigación, búsqueda y selección de información. Además, es importante tomar en cuenta los retos tecnológicos, ya

que, ante los avances y digitalización, ningún esquema educativo está preparado para enfrentar el futuro.

¿Cómo fomentar las soft skills en los niños?

Estas *habilidades blandas* son un conjunto de destrezas interpersonales, comunicativas y emocionales las cuales se pueden aplicar en distintos escenarios.

Las soft skills funcionan en conjunto y es necesario abarcar todas para que los niños puedan fluir ante cualquier situación que se les presente en el mundo exterior.

Existen diferentes formas para poder desarrollar estas habilidades:

*Aprender a jugar*, los juegos son una manera de entender, aprender a crear significados y valores. Son una manera de guiar a los niños al desarrollo de habilidades, resolver problemáticas, desafiar su forma de ver las cosas y ponerse en el lugar del otro.

*Imaginación*, es importante escuchar las expresiones, aprendizajes y emociones de los niños, estas son representadas de diferentes formas, por ejemplo, lenguaje, dibujos, cantos, pláticas, curiosidades, inventos o juegos. La imaginación ayuda a confiar en sí mismos y a desarrollar su intuición.

*Convivencia*, una gran clave del éxito es poder desarrollar que los niños se sientan cómodos alrededor de los demás y que sepan convivir con respeto y amistad en cualquier entorno social. Es importante que establezcan vínculos.

*Relación con la tecnología*, la tecnología es una gran aliada de las habilidades blandas, representan una forma de interacción y conexión con personas de todo el mundo, aparte funciona para intercambiar información.

*Promover el pensamiento crítico*, pensar críticamente es importante para que los niños desarrollen un filtro y sus propias ideas, esto implica autoconocimiento, capacidad de defender sus propias ideas y reflexionar.

*Contacto con la diversidad*, al tener contacto con diversas culturas, personas y experiencias los niños aprenden a respetar las diferencias y amplían su propia visión del mundo.

### **III. PROBLEMÁTICA**

Actualmente las Soft Skills tienen mayor relevancia en las empresas, si los integrantes de la empresa no tienen estas habilidades no podrán relacionarse entre sí de forma constructiva y efectiva, y posiblemente la empresa no desarrollará su máximo potencial.

*Nunca es demasiado temprano para estar preparados.* Desde pequeños nos van preparando para la vida adulta. Las soft skills son muy buscadas por empleadores ya que deciden si el puesto es para ti y sin embargo son las menos mostradas en un perfil laboral como LinkedIn. “Deloitte afirma que las habilidades blandas tienen 9 veces más probabilidades que las habilidades técnicas.” y “Dell technologies estima el 85% de los trabajos aún no son inventados además predice que dos tercios de todos los trabajos en Australia dependerán de habilidades sociales para el 2030” (IFDF, 2017) este dato impacta la importancia de desarrollar habilidades blandas en niños para que estén preparados a el futuro.

Las habilidades blandas ayudarán a un niño a convertirse en una persona segura de sí mismo y en un miembro valioso para la sociedad.

Según un artículo, “la investigación empírica del siglo XXI muestra que los potenciales empleadores quieren contratar postulantes con importantes habilidades interpersonales, pero que los nuevos graduados se están quedando cortos. Los empleadores enfatizan que los educadores deberían estar enseñándoles a sus estudiantes cómo cooperar con otros en el lugar de trabajo y cómo adquirir exitosamente habilidades de trato con los clientes”.(Robles, 2012)

Por lo que la problemática a atacar es el desarrollo de las soft skills desde temprana edad por medio de un juego de mesa donde los niños se diviertan, aprendan y se fomenten las habilidades blandas.

#### **IV. PROPUESTA Y JUSTIFICACIÓN**

La propuesta es diseñar un juego de mesa para niños de 5 años o mayores donde puedan realizar una actividad recreativa y desarrollar distintas habilidades blandas.

El nombre del juego de mesa es “REYVA”, este nombre toma lugar por uno de los conceptos principales del juego: ¿Quién es el Rey de la Selva? Ya que al buscar la corona y el primero en encontrarla se convierte en el Rey de la Selva.

El juego como fue mencionado anteriormente consiste en buscar la corona. La propuesta de diseño del tablero es dividirlo en dos territorios, cada territorio pertenece a un jugador, el jugador tendrá 5 peones los cuales están representados por animales de la selva en 3D.

Dentro de su territorio también tendrán 3 objetos y tendrán que esconder debajo de un objeto su corona, los animales van en dirección al objeto donde se cree que esta escondida la corona. Aunque también tendrán que jugar estratégicamente para poder defender la suya.

El juego tiene un dado el cual otorga diferentes poderes, estos poderes los usas para tu beneficio, ya sea para llegar más rápido al otro territorio o para defender tu corona. ¡Gana el primero que encuentra la corona!

El juego de mesa esta enfocado en desarrollar estas habilidades: creatividad, comunicación, liderazgo, resolución de problemas, gestión del tiempo, manejo del estrés, inteligencia emocional, pensamiento crítico, pensamiento estratégico y memoria.

## Justificación

Al desarrollar las habilidades blandas en los niños aseguramos su formación completa, esto va más allá de un aprendizaje escolar teórico, con estas habilidades están mejor preparados para satisfacer las demandas del mundo moderno, destacar en el trabajo futuro y crecer con más equilibrio emocional.

“Un estudio llevado a cabo por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) demostró que para tener un futuro exitoso el desarrollo de las habilidades blandas a temprana edad tiene una gran incidencia”. (FMDOS,2017)

Para lograr este objetivo lo fundamental es potenciar la creatividad, convivencia, liderazgo, perseverancia, comunicación efectiva, manejo de emociones, empatía, imaginación, confianza y trabajo en equipo. Estas habilidades son clave en la etapa preescolar y escolar.

Greg Muccio, director de personal de Southwest Airlines, menciona que “las habilidades sociales son en realidad habilidades esenciales” (Williams, 2020)

Las soft skills desarrollan la capacidad de escuchar al otro, de captar cada mensaje recibido, prestar la atención adecuada y entregar una retroalimentación para poder resolver cualquier conflicto.

Según una encuesta realizada por reclutadores en Estados Unidos el 94% cree que “un empleado con **soft skills** fuertes tiene más posibilidades de ser promovido a una posición de liderazgo que un empleado con más años de experiencia, pero habilidades blandas más débiles”. (Blanca, 2019).

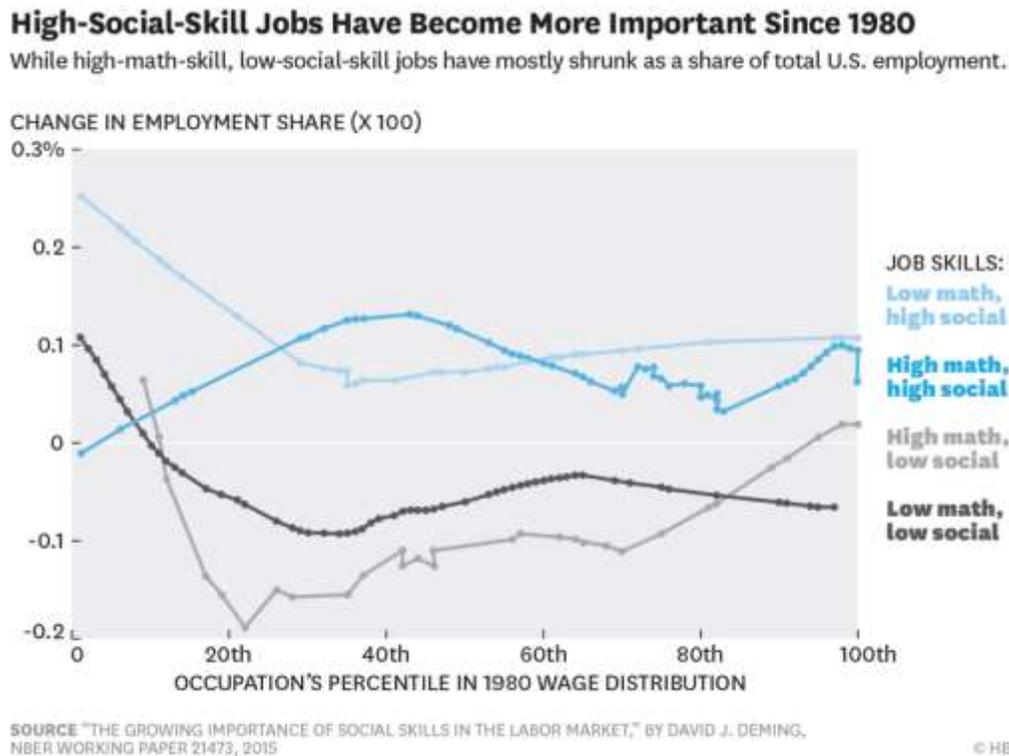
Según múltiples investigaciones muestran que la tasa de fracaso de directores ejecutivos = “líderes”, se debe a la arrogancia y falta de inteligencia emocional como consecuencia a esta escases de habilidades son la toma de malas decisiones. “En las últimas dos décadas, el 30% de los directores ejecutivos de Fortune 500 han durado menos de 3 años”. (William,2020)

“Un estudio realizado por investigadores del Boston College, la Universidad de Harvard y la Universidad de Michigan encontró que la capacitación en habilidades

blandas, como la comunicación y la resolución de problemas, aumenta la productividad y la retención en un 12 por ciento y ofrece un retorno de la inversión del 250 por ciento basado en una mayor productividad y retención”.(William, 2020)

Encuestas, investigaciones y datos demuestran que las habilidades blandas son mas buscadas que las habilidades técnicas, los empleadores buscan a graduados con habilidades sociales para que puedan crecer dentro de la empresa.

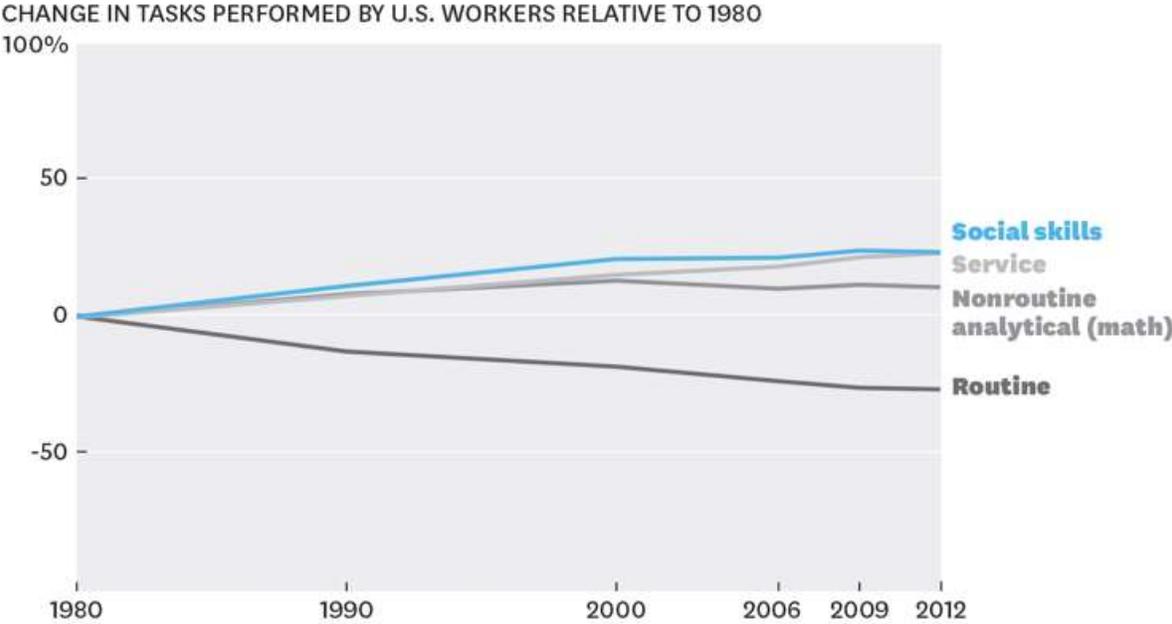
Grafica que representa la importancia de las habilidades blandas:



Grafica que representa la importancia de habilidades dentro del área laboral:

### The U.S. Economy Has Seen a Rise in Jobs Requiring Social Skills

While growth in jobs requiring math skills has slowed.



SOURCE "THE GROWING IMPORTANCE OF SOCIAL SKILLS IN THE LABOR MARKET," BY DAVID J. DEMING, NBER WORKING PAPER 21473, 2015

© HBR.ORG

## V. OBJETIVOS

El *objetivo general* es poder desarrollar las *soft skills* desde temprana edad por medio del diseño de un juego de mesa para niños de 5 años en adelante. Las *Soft skills* a desarrollar son: creatividad, comunicación, liderazgo, resolución de problemas, gestión del tiempo, manejo del estrés, inteligencia emocional, pensamiento crítico, pensamiento estratégico y memoria.

*Objetivos específicos:*

1. Investigación acerca de las *soft skills* para poder desarrollarlas en un juego de mesa, de esta forma los niños aprenden diferentes habilidades jugando y divirtiéndose.
2. Desarrollar un prototipo del juego de mesa.
3. Validar el juego de mesa.
4. Formar cualidades y competencias para una formación profesional mediante el desarrollo de las *soft skills* a temprana edad.

## VI. METODOLOGÍA

### a. Empatía o trabajo con el usuario para conocer necesidades

1.1 Diseño centrado en el usuario: es el proceso del diseño que está enfocado en la información sobre las personas que van a hacer uso del producto.

De acuerdo a la norma ISO 13407, el Diseño Centrado en el Usuario se puede desglosar en cuatro fases:

- Entender y especificar el contexto de uso: ***el juego de mesa para niños de 5 años o mayores, el propósito es que logren desarrollar habilidades blandas de una manera divertida.***
- Especificar requisitos: ***el objetivo del usuario es desarrollar su creatividad, imaginación, comunicación, convivencia, paciencia, gestión del tiempo y habilidades sociales. El objetivo del proveedor del producto es el diseño de un juego de mesa atractivo, divertido e intuitivo que atrape horas de entretenimiento para los niños.***
- Producir soluciones de diseño: ***juego de mesa.***
- Evaluación:



**1.2 Design thinking:** metodología centrada en el usuario - INNOVACIÓN. Con este método obtenemos soluciones deseables para el usuario, viables a nivel de negocio y factibles en cuanto a tecnología.

- A. Encaje producto-mercado
- B. Encaje Problema-solución
- C. Encaje cliente-problema



## b. Análisis de similares existentes

Juegos de mesa para desarrollar distintas habilidades:



Zingo: variante de bingo para niños, cada ficha tiene una imagen y una palabra que describe la imagen.



Super Why ABC juego de letras: enseña a leer a los niños.



Sequence: cada jugador tiene cartas con una figura de animal, cuando encuentre la carta que tiene pone una ficha sobre el tablero, tiene que juntar cuatro fichas seguidas en una fila para ser una “secuencia ganadora”.



Hiss: juego para hacer coincidir colores y patrones. Cada jugador elige cartas en sus respectivos turnos, formar serpientes, el que más tenga, gana.



Hi Ho Cherry O: juego acerca de reconocer números y contar. El jugador gira la flecha y usan el resultado para sumar o restar cerezas de su árbol.



Five Little Monkeys Jumping on the Bed: este juego tiene un humor simpático el cual está basado en estrategia, contar, crear secuencias y desarrollar habilidades motoras finas. con una flecha, se trata de poner a dormir a todos los monos, pero la cama puede saltar y hacer volar a los monos.



Memoria: juntar pares iguales.

#### Análisis tabla comparativa de juegos de mesa:

Juego de mesa	Habilidades	Edad	No. de personas	Precio	Materiales	Características importantes
<i>Zingo</i>	Desarrolla habilidades críticas: para prelectores y lectores tempranos, construye lenguaje y habilidades de emparejamiento.	4 en adelante	2 a 6 personas	\$464	Cartón y plástico	[Hay diferentes versiones de zingo]  Ganador de premios importantes  Instrucciones claras  Incluye: - 6 tarjetas Zingo! con doble cara, español-inglés, dos niveles de juego

						<ul style="list-style-type: none"> <li>- 72 fichas con imágenes en ambas caras, bilingües</li> <li>- 1 repartidor Zingo! con fácil recarga</li> <li>- Guía para padres e instrucciones</li> </ul>
<i>ABC</i>	Introduce a los niños a rimas y los principios de la fonética.	3 en adelante	2 a 4 jugadores	\$405	Cartón	<p>Basado en la popular serie de televisión</p> <p>Incluye:          Tablero de juego, 4 piezas móviles, 4 marionetas de dedos, spinner, 110 tarjetas de pregunta e instrucciones</p>
<i>Sequenc e</i>	desarrollar habilidades de construcción de estrategia	4 a 7 años	4 jugadores	\$599	Cartón	<p>Incluye:</p> <p>1 tabla de juego plegable</p> <p>42 cartas de juego</p> <p>21 fichas rojas, 21 amarillas, 21 azules y 21 verdes</p> <p>Instrucciones completas</p>
<i>Hiss</i>	Refuerza la identificación del color	4 años en adelante	2 a 5 jugadores	\$342	cartón	Diseñado Por GAMEWRIGHT

	Ayuda a contar					
	Alienta la cooperación					

### c. Requerimientos del proyecto

Un juego de mesa es un conjunto de reglas y mecánicas, pueden depender de suerte o de estrategia, es diseñado dentro de un grupo de elementos físicos: tableros, papel, dados, cartas, gráficos o figuras.

Existe un formato que los desarrolladores de los juegos de mesa usan para describir y establecer el concepto del juego:

**[Nombre del juego] es un(a) [categoría de] juego en el cual [los jugadores o sus avatares] [hacen o compiten por algo] mediante [el uso de herramientas con los que el juego los provee]** (Forbeck, 2011: 21).

“Reyva es un juego para niños de 5 años o mayores en el cual las figurillas de animales buscan la corona mediante el uso de poderes que el dado provee”.

Las reglas deben estar escritas de manera clara, concisa y breve en un instructivo.

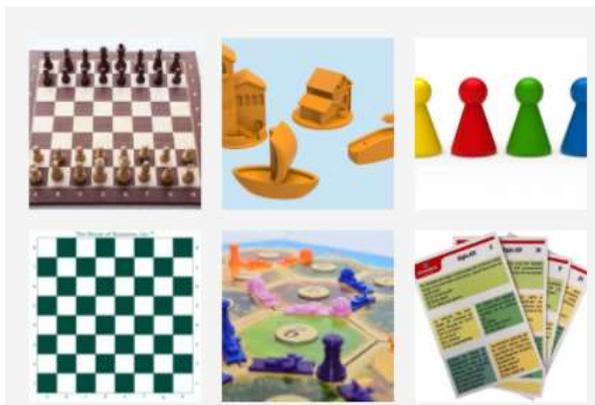
Un instructivo se divide por partes:

- Objetivo del juego
- Qué incluye
- Modo preparación
- Reglas del juego
- Cómo ganar
- Notas adicionales

Tabla con soft skills: habilidades a desarrollar

<b>Soft skills</b>	<b>Descripción</b>
Creatividad	Crea tu imperio con tus peones, explora tu creatividad y dibuja tus objetos favoritos.
Comunicación	Hablar con el otro jugador o con tu equipo.
Liderazgo	Aprender a inspirar y organizar a tu equipo
Resolución de problemas	Aprender a superar los obstáculos que se presentan en el juego
Gestión del tiempo	Organiza tu tiempo
Manejo del estrés	Al jugar y divertirse te ayuda a desestresarte
Inteligencia emocional	Aprende a controlar tus emociones jugando
Pensamiento crítico	Analizar tus jugadas y resultados
Pensamiento estratégico	Tácticas para conseguir el objetivo
Memoria	“Ojo” donde escondas tu bandera
Administración de recursos	Colocas los recursos que te salen y los acomodas a tu favor

#### **d. Ideación**



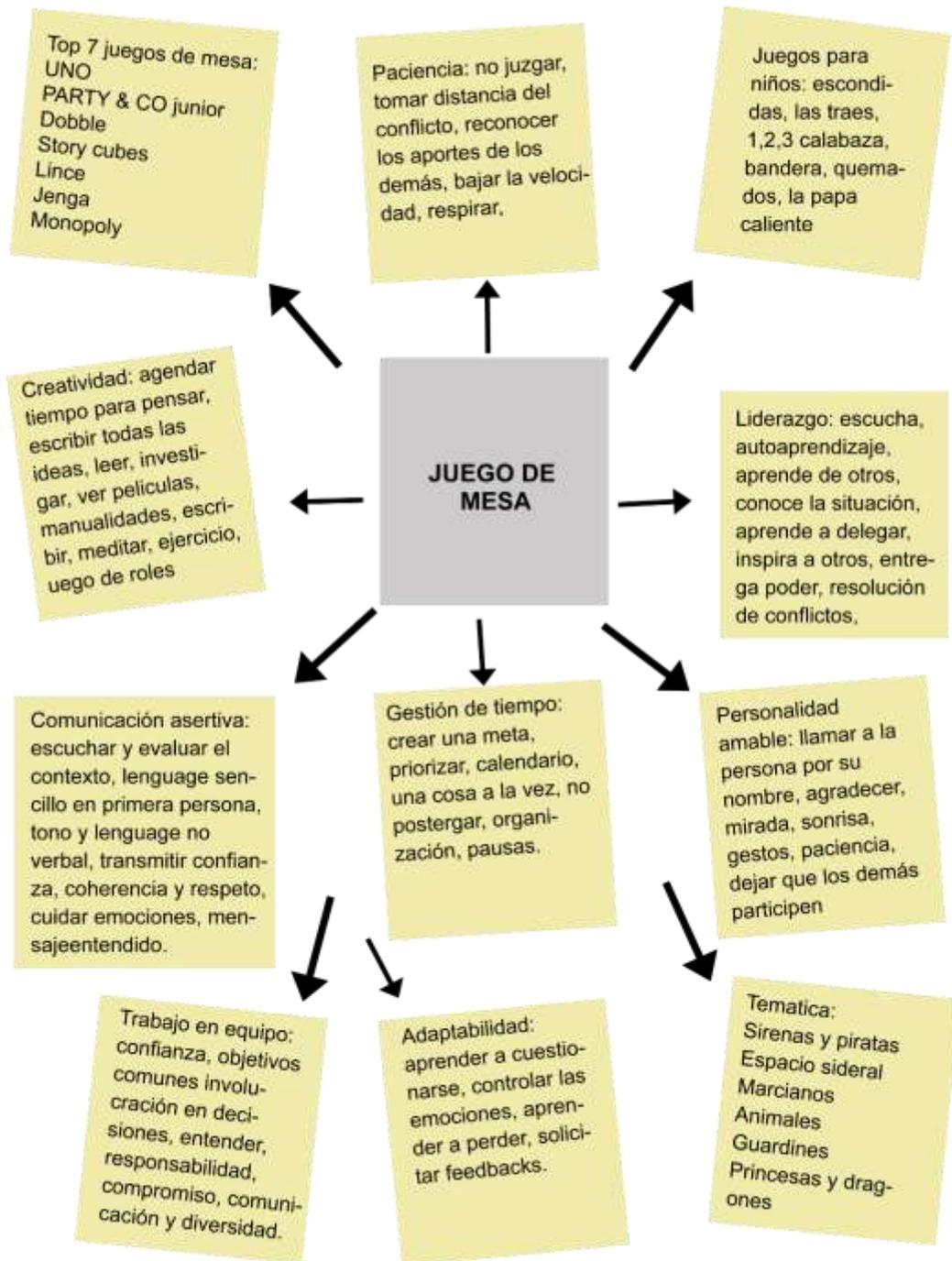
Palabras clave:

- Tablero
- Peones
- Objetos 3D
- Cartas

Inspiración // collage:

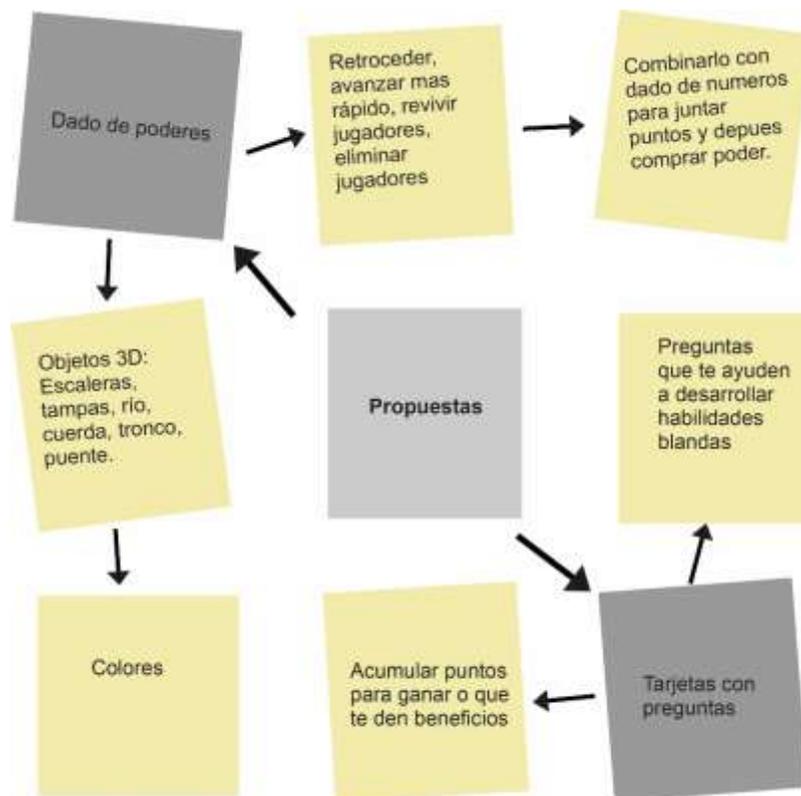


## Lluvia de ideas:



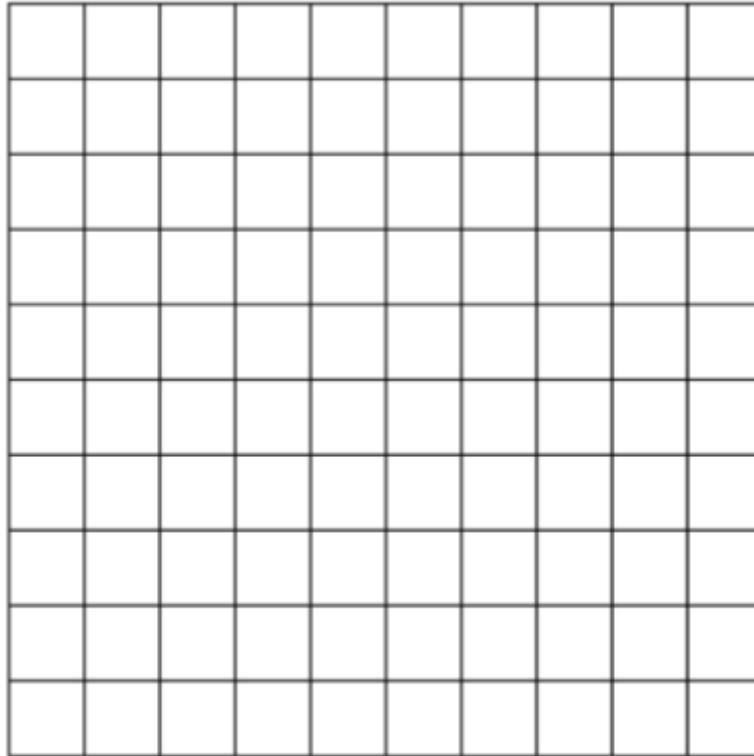
## Propuestas:

1. Juego de mesa de 2-4 jugadores, el tablero se divide en 2 equipos. El objetivo es obtener la corona del otro equipo, la corona está oculta debajo de uno de los “objetos” del equipo. Cada turno lanzas un **dado de poderes** y mueves un espacio tu animal, el poder que te salga lo colocas para defender tu corona o para poder llegar más rápido al objeto donde crees que esta escondida la corona de tu contrincante.
2. Juego de mesa de 2-4 jugadores, el tablero se divide en 2 equipos. El objetivo es obtener la corona del otro equipo, la corona está oculta debajo de uno de los “objetos” del equipo. Cada turno lanzas un **el dado y tendrás que responder una pregunta relacionada con habilidades blandas** para poder mover tu animal, dependiendo la pregunta que respondas te da puntos los cuales los puedes usar para avanzar mas rápido, recuperar un peón o defender tu corona.



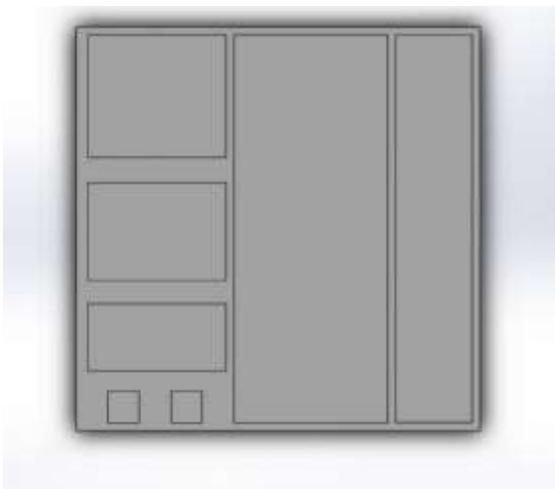
**e. Solución técnica**

*Planos tablero:*



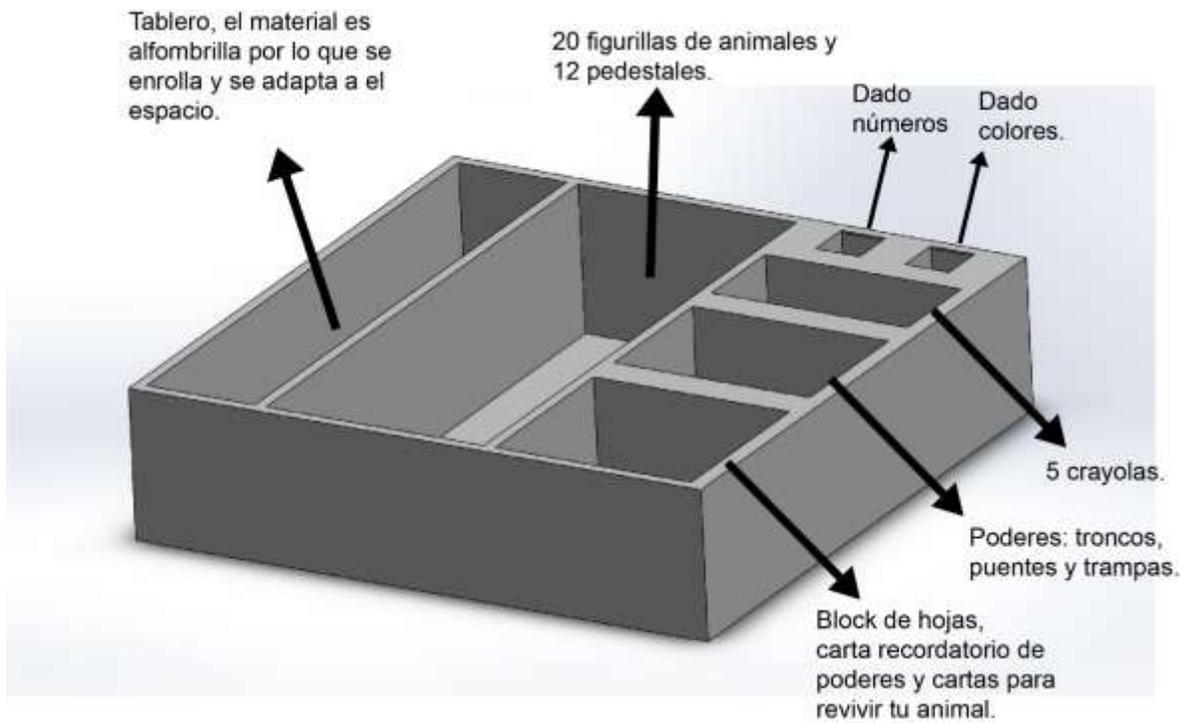
45x45 cm

Plano empaque de adentro:



26 cm x 26 cm x 6.5 cm

Plano 3d empaque de adentro:



Plano 3d empaque caja:



28 cm x 28 cm x7 cm

**Incluye:**

- Un tablero
- Dado con caras de colores
- Dado con números
- 8 troncos
- 8 trampas
- 8 puentes
- 8 cartas para revivir tu animal
- 4 cartas explicando los poderes
- 20 animales
- 12 pedestales para colocar tus objetos
- 50 hojas blancas
- 5 crayones
- 2 coronas

**Materiales:**

- Tablero: alfombrilla acolchada
- Montañas, trampas, puentes y coronas: plástico
- Cartas: cartón
- Figurillas: Plástico

**Descripción del juego**

De 2 ó 4 jugadores, el tablero se divide en 2 equipos.

*Objetivo del juego:*

¡Obtén la corona para ser el Rey de la Selva! Usa los poderes para defender tu territorio y para llegar más rápido al objeto donde crees que esta escondida la corona. ¡El primero que encuentre la corona gana!

### *Preparación:*

1. Separa los poderes: troncos, trampas, puentes y cartas para revivir. Coloca 4 de cada uno y ponlos cerca del tablero donde todos los puedan alcanzar.
2. Toma una hoja de block y dibuja tus tres objetos. Colócalos en los pedestales.
3. Cada territorio tiene 1 corona, coloca la corona debajo del objeto donde la quieras esconder sin que nadie vea.
4. Cada jugador elige sus 5 animales. Coloca a tus animales en cualquier espacio de la fila de inicio.
5. Cada jugador inicia el juego con: una tarjeta de recordatorios.

### *Juego 2 jugadores:*

#### ¿Quién va primero?

Cada jugador tira el dado numerado, el jugador que tire el mayor número comienza.

#### ¿Qué son los “objetos”?

**¡Los objetos los dibujas tú!** Puede ser cualquier cosa que puedas imaginar. La creatividad es tu límite.

Al haber dibujado tus objetos, se colocan en la ranura de los pedestales.

#### En tu turno

1. Tira el dado de poderes y haz lo siguiente en el orden que prefieras:
  - Mueve a tu animal hacia el objeto donde crees que esta la corona
  - Coloca en el tablero el poder que obtuviste. Ve EL DADO DE PODERES. ¡Usa los poderes para defender tu territorio y para ganar la corona de tu rival!
2. Tu turno ha terminado. Dale el dado de poderes al otro jugador.

#### Dado de poderes:

El dado de poderes contiene 4 diferentes poderes y 2 caras vacías, los poderes están representados por colores:

Cuando tires color verde: Representa un puente. Elige donde colocar el puente. Si un animal cae en el puente, tendrá que moverse un espacio más hacia enfrente o hacia los lados.

Cuando tires color azul: Representa un tronco. Elige donde colocar el tronco. Si un animal cae en el tronco, tendrá que retroceder 2 espacios de manera vertical.

Cuando tires color amarillo: Representa la carta para revivir. Elige en que momento usar la carta. Con esta carta podrás recuperar un animal que te hayan comido. Colocar el animal en cualquier espacio de la fila de inicio.

Cuando tires color rojo: Representa una trampa. Elige donde colocar la trampa. Si un animal cae en la trampa tendrá que salir del juego.

Los poderes se colocan en cualquier espacio disponible del tablero, ¡Úsalos a tu favor! Una vez utilizado el poder, lo tendrás que retirar del tablero. Y en caso de utilizar la carta, también la tendrás que regresar.

*¿Qué pasa si un poder ya no hay disponible?*

Únicamente podrás mover el animal.

*Cómo mover tu animal*

En cada tiro el animal se mueve un lugar hacia adelante o hacia a los lados.

Si el animal se encuentra delante de uno de sus objetos, estos no se pueden encimar, se tendrá que rodear el objeto.

*Cómo comer un animal*

De la única manera que puedes comer un animal es de forma diagonal para adelante.

### *Cómo obtener la corona*

Para poder obtener la corona coloca el animal en el lugar del objeto. El objeto se levanta y se comprueba si la corona esta debajo. Si la corona no esta debajo de ese objeto, se retira el objeto del tablero y continua la búsqueda.

### *Cómo ganar*

¡El primero que encuentre la corona de su rival, GANA! Cuando esto sucede eres el Rey de la Selva y el juego finaliza.

### *Juego 4 jugadores:*

Si estas jugando un juego de 4 jugadores, incluye 4 poderes más de cada uno.

### *Preparación:*

1. Toma una hoja de block y dibuja tus 6 objetos. Colócalos en los pedestales.
2. Cada equipo comienza con 10 animales.
3. Cada territorio tiene 1 corona, coloca la corona debajo del objeto donde la quieras esconder sin que el otro equipo vea.

### *Juego:*

Ambos equipos tiran el dado, el equipo que tira el mayor número comienza. ¡Es momento de hacer “team back” con tu equipo para ponerse de acuerdo quien defiende la corona y quien busca la corona, o hacer un plan para ganar!

### *Turno por equipos:*

Cada jugador del equipo tira el dado de poderes y cada uno mueve un animal. Su turno ha terminado. Es el turno del otro equipo.

El primer equipo que encuentre la corona ¡Es el equipo ganador!

**Prototipo rápido:**

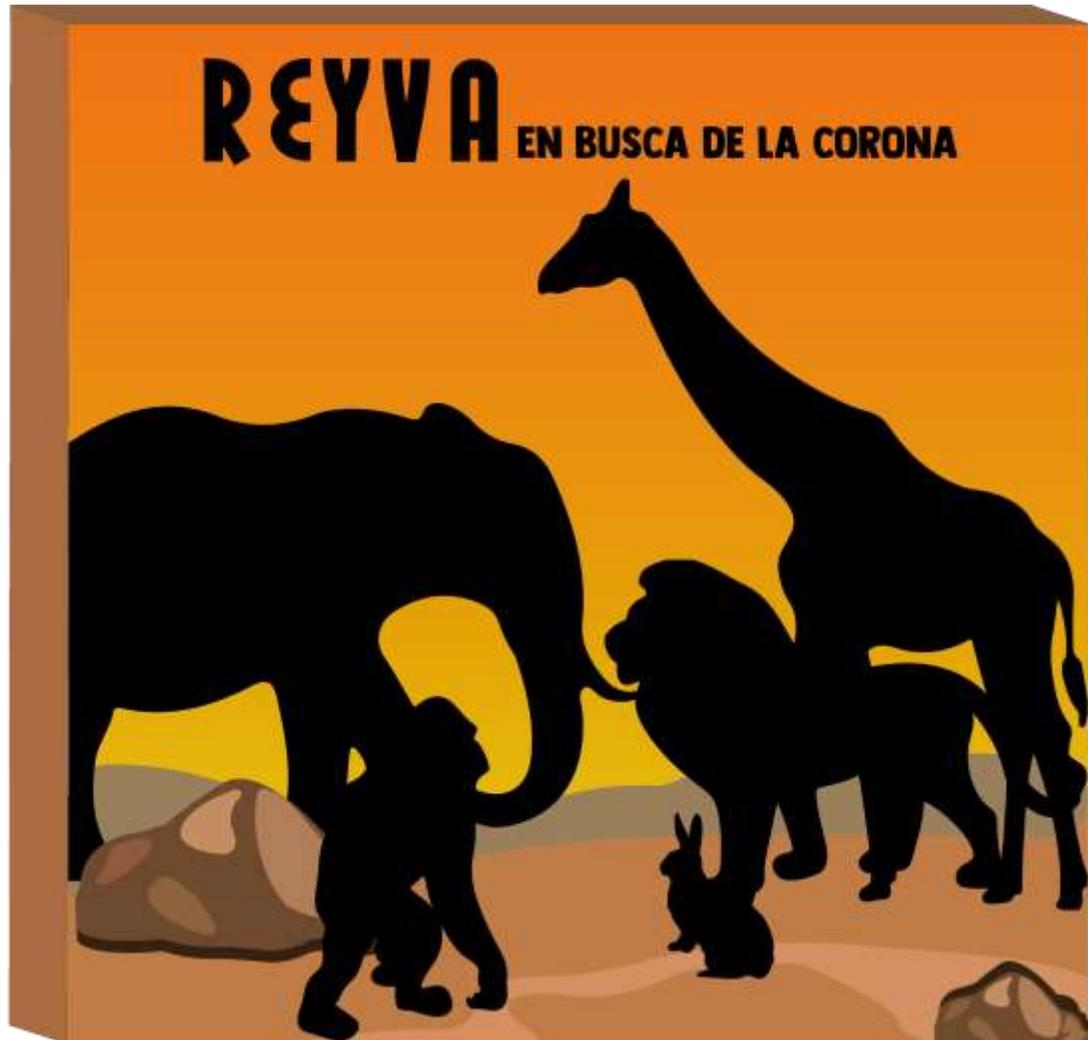




## VII. RESULTADOS

### Propuesta de diseño

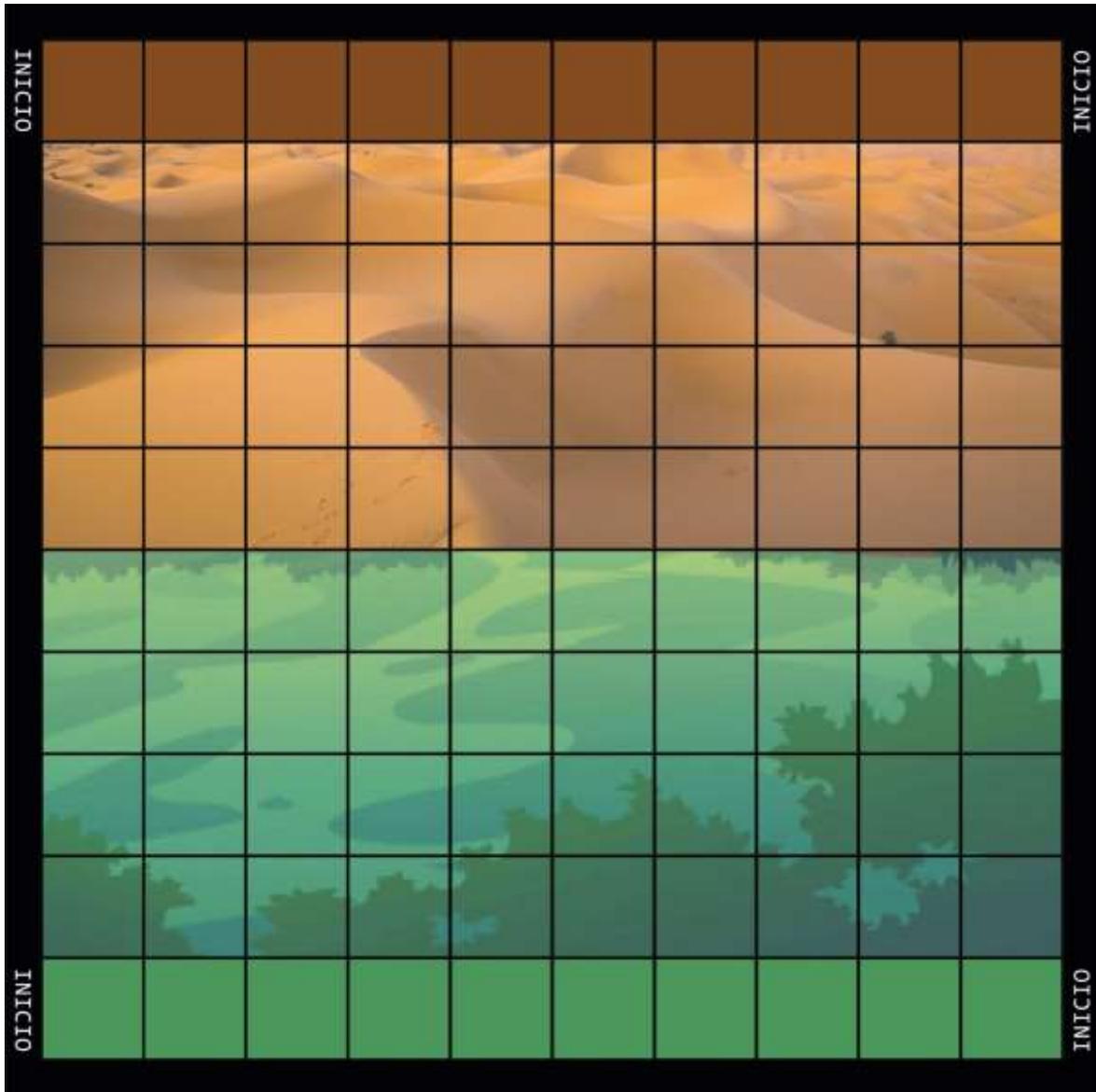
Caja:



28 cm x 28 cm x 6.5 cm

Material: cartón

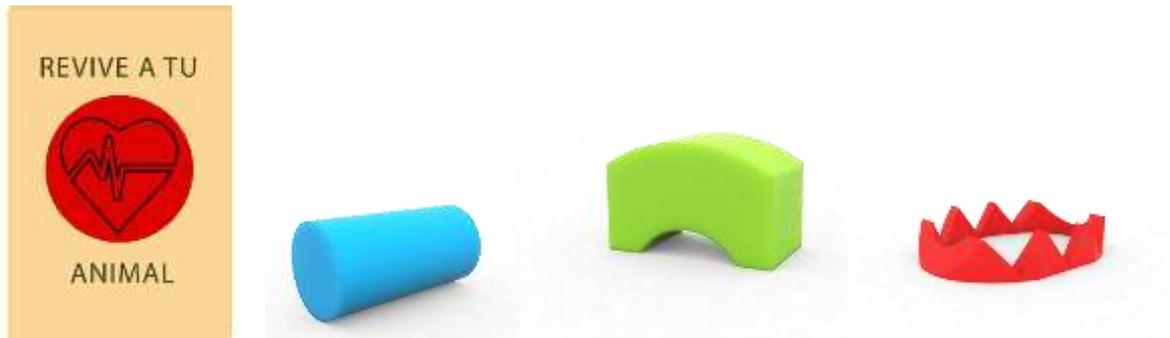
Tablero:



48 cm x 48 cm x 1mm

Material: alfombrilla acolchada

## Poderes - carta y figuras 3D:



Materiales:

Carta: cartoncillo

Tronco, puente, trampa: plástico

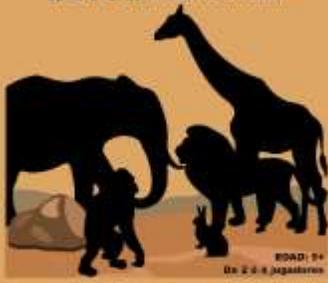
## Carta recordatoria de poderes:



Material: cartoncillo

## Instructivo:

# REYVA EN BUSCA DE LA CORONA



**BOARD: 5x**  
De 2 a 4 jugadores

## INSTRUCTIVO DEL JUEGO

### Objetivo del Juego

¡Obtén la corona para ser el Rey de la Selva!  
Usa los poderes para defender tu territorio y para llegar más rápido al objeto donde crees que está escondida la corona. ¡El primero que encuentra la corona GANA!

### Incluye

Un tablero, 1 Dado con caras de colores, 1 Dado con números, 8 troncos, 8 trampas, 8 puentes, 8 cartas para revivir tu animal, 4 cartas explicando los poderes, 20 animales, 12 pedestales para colocar tus objetos, 50 hojas blancas, 5 crayones, 2 coronas.

### Preparación para 2 jugadores

1. Separa los poderes: troncos, trampas, puentes y cartas para revivir. Coloca 4 de cada uno donde y ponlos cerca del tablero donde todos los puedan alcanzar.
2. Toma una hoja del block y dibuja tus tres objetos. Colócalos en los pedestales.



3. Cada territorio tiene 1 corona, coloca la corona debajo del objeto donde la quieras esconder sin que nadie vea.



4. Cada jugador elige sus 5 animales. Coloca a tus animales en cualquier espacio de la fila de inicio.



5. Cada jugador inicia el juego con: Una tarjeta de recordatorios.



### Juego

¿Quién va primero?  
Cada jugador tira el dado numerado, el jugador que tire el mayor número comienza.

¿Qué son los "objetos"?  
¡Los objetos los dibujas tú! Puede ser cualquier cosa que puedas imaginar. La creatividad es tu límite.  
Al haber dibujado tus objetos, se colocan en la ranura de los pedestales.

**En tu turno**

1. Tira el dado de poderes y haz lo siguiente en el orden que prefieras:

**Mover** a tu animal hacia el objeto donde crees que está la corona.

**Comer** en el tablero el poder que obtuviste. Ve EL DADO DE PODERES. ¡Usa los poderes para defender tu territorio y para ganar la corona de tu rival!

2. Tu turno ha terminado. Dale el dado de poderes al otro jugador.



**Dado de poderes**  
El dado de poderes contiene 4 diferentes poderes y 2 caras vacías. Los poderes están representados por colores.

Cuando tires **color verde**. Representa un puente. Elige donde colocar el puente. Si un animal cae en el puente, tendrá que moverse un espacio más hacia enfrente o hacia los lados.

Cuando tires **color azul**. Representa un tronco. Elige donde colocar el tronco. Si un animal cae en el tronco, tendrá que retroceder 2 espacios vertical.

Cuando tires **color amarillo**. Representa la carta para revivir. Elige en que momento usar la carta. Con esta carta podrás recuperar un animal que te hayan comido. Colocar el animal en cualquier espacio de la fila de inicio.

Cuando tires **color rojo**. Representa una trampa. Elige donde colocar la trampa. Si un animal cae en la trampa tendrá que salir del juego.

Los poderes se colocan en cualquier espacio disponible del tablero. ¡Úsalos a tu favor!

Una vez utilizado el poder, lo tendrás que retirar del tablero. Y en caso de utilizar la carta, también la tendrás que regresar.

Cuando tires una cara vacía. No obtienes ni un poder y mueves tu animal únicamente.

¿Qué pasa si un poder ya no hay disponible? Únicamente podrás mover el animal.

**Cómo mover tu animal**  
En cada tiro el animal se mueve un lugar, hacia adelante o hacia a los lados.



**Cómo comer un animal**  
De la única manera que puedes comer a un animal es de forma diagonal para adelante.



Si el animal se encuentra delante de uno de sus objetos, estos no se pueden encimar, se tendrá que rodear el objeto.

**Cómo obtener la corona**  
Para poder obtener la corona coloca el animal en el lugar del objeto. El objeto se levanta y se comprueba si la corona está debajo. Si la corona no está debajo de ese objeto, se retira el objeto del tablero y continúa la búsqueda.

**Cómo ganar**  
¡El primero que encuentra la corona de su rival, GANA! Cuando esto sucede eres el Rey de la Selva y el juego finaliza.

### Juega con 4 jugadores

Si estás jugando un juego de 4 jugadores, incluye 4 poderes más de cada uno.

**Preparación**

1. Toma una hoja de block y dibuja tus 6 objetos. Colócalos en los pedestales.
2. Cada equipo comienza con 10 animales.
3. Cada territorio tiene 1 corona, coloca la corona debajo del objeto donde la quieras esconder sin que el otro equipo vea.

**Juego**  
Ambos equipos tiran el dado, el número más alto es el equipo que comienza. ¡Es momento de hacer 'team work' con tu equipo para ponerse de acuerdo quien defiende la corona y quien ataca o hacer un plan para ganar!

**Turno por equipos**  
Cada jugador del equipo tira el dado de poderes y cada uno mueve un animal. Su turno ha terminado. Es el turno del otro equipo.

El equipo que encuentre la corona. ¡Es el equipo ganador!

27.5 cm x 27.5 cm

Material: cartón

Render REYVA:



## Validación del diseño y revisiones del juego de mesa. (Comentarios de personas con las que fue probado el juego)

“

REYVA es un juego de mesa que más allá de ser divertido y entretenido, estimula a quien lo juega a poner en práctica varias habilidades blandas, Empezando por el pensamiento estratégico necesario para colocar la corona y planear los movimientos que se harán a lo largo del juego para lograr el objetivo último; hasta la inteligencia emocional que se requiere para no delatar con gestos, comentarios o lenguaje corporal cuando el contrincante va ganando o está cerca de encontrar la corona. Definitivamente REYVA representa una oportunidad para activar la mente mientras pasas un buen rato con amigos.”

- Fernanda Ambriz

“

Me recuerda a un simulador que me pusieron en una entrevista de trabajo, ahora entiendo que estaba relacionado con las Soft Skills, y en ese momento de la entrevista no tenía ni la menor idea que me estaban evaluando”.

-Natalia Pasquel

“

El juego me pareció muy entretenido ya que por el objetivo del juego te obliga a crear estrategias para buscar la corona oculta. Es muy fácil de entender y por lo mismo jugarlo. Me gusta mucho la parte del dado de poderes es una manera de ponerle más interés al juego.”

- José Manuel Guerrero

“  
Un juego muy creativo”.

-Caro Romo

## **VIII. Conclusiones**

En conclusión, un juego de mesa es mucho más complejo de lo que parece, no solo involucra el diseño estético y llamativo para las personas. Es el diseño de las reglas, la funcionalidad y relación de las piezas, es tener el objetivo muy claro y comprender el mecanismo del juego para que todo tenga coherencia.

Un juego de mesa es una naturaleza interdisciplinaria del diseño, donde lo estético, la diversión y la funcionalidad están entrelazados.

Desde un principio fue muy claro el objetivo: “diseñar un juego de mesa enfocado en el desarrollo de soft skills” pero eso solo era una esquina de el rompecabezas, faltaba el resto: el tema, las reglas, el mecanismo, las piezas, etc.

Prototipar y jugar el juego de mesa, es la mejor prueba para saber si el juego funciona porque una vez que el juego comienza surgen problemas o nuevas oportunidades, se encuentran partes vulnerables donde el juego se desequilibra y hace que no sea entretenido ni divertido.

Diseñar un juego de mesa para niños con enfoque en el desarrollo de habilidades blandas es una manera creativa de enseñar y aprender. Estas habilidades son muy buscadas en los trabajos, pero muy poco instruidas en la educación, dentro del área escolar se preocupan más por lo técnico que por las habilidades interpersonales y sociales. Por lo que la creación y diseño de REYVA es una herramienta para desarrollar la creatividad, trabajo en equipo, comunicación efectiva, liderazgo, pensamiento crítico y estratégico, memoria, resolución de problemas, manejo del estrés e inteligencia emocional.

## **IX. Líneas futuras**

La proyección a futuro del juego de mesa enfocado en soft skill es potencializar a personas talentosas para fortalecer ambientes familiares, escolares y empresariales. Al jugar REYVA se potencializan las habilidades blandas por lo que en un futuro los niños podrán estar mejor preparados para cualquier situación donde tengan que utilizar cualidades como la creatividad, comunicación, trabajo en equipo, pensamiento crítico o estratégico, (entre otras). A la vez se fortalecen ambientes sociales, estos son importantes para estar motivados y comprometidos.

Realizar mayores pruebas con el prototipo final en niños de 5 años y en adelante, debido al corto tiempo no se pudieron desarrollar más pruebas por lo que jugar el juego de mesa con niños y después realizar un estudio respecto a las pruebas podrá haber más oportunidades de mejora en el juego de mesa.

Patentar REYVA ante el instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual. Cómo posible línea futura vender el juego a una empresa dedicada a este sector. La mayoría de los juegos de mesa son vendidos a sectores como Hasbro, Mattel, Montecarlo, estas empresas lo compran, hacen revisiones con expertos en el área, se modifican ciertos parámetros y sale a la venta al público.

¿Qué está pendiente por resolver o cómo se puede mejorar el proyecto?

Esta pendiente fabricar el prototipo final con todo y su empaque para hacer pruebas, realizar costos, materiales y tamaños finales.

Con esto se podrá mejorar el proyecto ya que, al fabricar el juego en tamaño real, se pueden hacer modificación y ver oportunidades de cambiar materiales o tamaños de las figurillas esto ayudara a sacar un costo final para darle un precio real al juego de mesa.

## **X. PROYECTO DE VIDA**

Los retos enfrentados durante el proceso de desarrollo fueron el tiempo y los recursos tecnológicos.

Durante cinco meses fue un gran desafío desarrollar la idea, el concepto y el diseño de un juego de mesa. A pesar de que el enfoque siempre estuvo muy claro, “desarrollar habilidades blandas”, el juego de mesa no fue sencillo ya que requiere de muchos detalles y mucha observación.

Los recursos tecnológicos, sobre todo los programas de renderizar, es complicado ya que uno no cuenta con ellos desde la computadora de su casa. Y se tuvieron que buscar otras alternativas para poder representar el juego de la mejor manera.

Como influencia en mi proyecto de vida personal, escogí este proyecto a realizar porque creo que los juegos de mesa te ayudan siempre a desarrollar diferentes habilidades, son un entretenimiento divertido, una noche familiar, una tarde con amigos, un momento de risas, horas de convivencia y tiempo de distracción.

Fue increíble poder diseñar y desarrollar un juego de mesa gracias a las herramientas adquiridas por la carrera de Ingeniería en Diseño Industrial. Siempre he sido fan #1 de los juegos de mesa, uno de los principales propósitos implícitos de un juego de mesa es juntar a las personas por un cierto tiempo, fomentan la convivencia y esto para mi es tiempo de calidad con compañeros, amigos o familia.

Las herramientas que he adquirido durante la carrera me han encaminado en mi proyecto de vida, estas me han ayudado a desarrollarme profesionalmente y además del área profesional me he desarrollado como una persona que busca soluciones ante cualquier situación, diseñar soluciones a problemas de la vida real.

## XI. REFERENCIAS

Rovira Salvador (sf), Diferencias entre “soft skills” y “hard skills”. *Psicología y Mente*. Recuperado el 13 de febrero del 2021, <https://psicologiaymente.com/organizaciones/diferencias-soft-skills-hard-skills>

Anónimo (sf). Juego de Mesa. *ConceptoDefinición*. Recuperado el día 24 de enero del 2021, <https://conceptodefinicion.de/juego-mesa/>

Cortés, Oriol (2020). ¿Qué caracteriza a los juegos de mesa? *Canales Sectoriales*. Recuperado el 24 de enero del 2021, <https://www.interempresas.net/Juquetes/Articulos/339545-Que-caracteriza-a-los-juegos-de-mesa.html>

V. Herrera, Marco (2018). La importancia de los “soft skills” en el futuro. *Forbes*. Recuperado el 15 de febrero del 2021, <https://www.forbes.com.mx/la-importancia-de-los-soft-skills-en-el-futuro/>

González, Andrés (2019). ¿Qué son y cómo fomentar las soft skills en los niños? *Dédalo*. Recuperado el 20 de marzo del 2021, <https://www.dedalomexico.com/post/qué-son-y-cómo-fomentar-las-soft-skills-en-los-niños>

Anónimo. (sf). Comprender la importancia de desarrollar habilidades blandas (soft skills) para los niños. *Happy Code*. Recuperado el 27 de marzo del 2021, <https://www.happycode.com.es/2020/09/comprender-la-importancia-de-desarrollar-habilidades-blandas-soft-skills-para-los-ninos/>

Anónimo. (2017). Desarrollo de habilidades blandas en niñas y niños incide en su future. *FMDOS*. Recuperado el 02 de abril del 2021, <https://www.fmdos.cl/noticias/habilidades-blandas-ninas-ninos/>

M, Anne-Marie (2019). Top 10 skills Kids Need For The Future. *Kids Wantu*. Recuperado el día 05 de febrero del 2021, <https://kidswantu.com/2019/08/07/top-10-skills-kids-need-future/>

Hassan-Montero, Y.; Ortega-Santamaría, S. (2009). Informe APEI sobre Usabilidad. Gijón: *Asociación Profesional Especialistas en Información*, 2009, 73pp. ISBN: 978-84-692-3782-3.

Pulido, Mónica (2019) Los 5 Beneficios del Design Thinking. *Slashmobility*. Recuperado el día 08 de febrero del 2021, <https://slashmobility.com/blog/2019/05/los-5-beneficios-del-design-thinking/>

Morín, Amanda (sf) 8 Juegos de Mesa para Ayudar a Preescolares a Desarrollar diferentes Habilidades. *Understood*. Recuperado el 11 de enero del 2021, <https://www.understood.org/es-mx/school-learning/learning-at-home/games-skillbuilders/8-great-board-games-to-help-preschoolers-build-different-skills>

Victoria-Uribe, Ricardo; Utrilla-Cobos, Sandra; Santamaría-Ortega, Arturo (2017) Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4779/477948279062/html/index.html>

Gaytán, Blanca (2019). La importancia de las soft skills. *Blog UVM*. Recuperado el 15 de febrero del 2021, [https://blog.uvm.mx/importancia\\_soft\\_skills#:~:text=Una%20encuesta%20reciente%20de%20reclutadores,pero%20habilidades%20blandas%20m%C3%A1s%20d%C3%A9biles%22](https://blog.uvm.mx/importancia_soft_skills#:~:text=Una%20encuesta%20reciente%20de%20reclutadores,pero%20habilidades%20blandas%20m%C3%A1s%20d%C3%A9biles%22)

Anónimo (2017). Nuevo Juego Infantil Mercurio. *Jugamos Tod@s*. Recuperado el 12 de abril del 2021, <https://www.jugamos todos.org/index.php/noticias-en-espana/en-produccion/7064-zingo>

Román, Laura (2021) Estas son las diez “soft skills” más demandadas. *Educación 3.0*. Recuperado el día 06 de abril del 2021, <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/soft-skills-mas-demandadas/#:~:text=Las%20'soft%20skills'%2C%20también,del%20presente%20como%20del%20futuro>

Anónimo (sf) How Board Games Teach Soft Skills to Children. *FSA GAMES*. Recuperado el día 08 de marzo del 2021, <https://www.fsagames.com/how-children-can-learn-soft-skills-from-board-games/>

Daviau, Rob (2011), “Design Intuitively” en Selinker, Mike (ed.), *The Kobold Guide to Board game design*, Open Design. Kirkland, Estados Unidos, pp. 19-23.

William, R. (2020). “The Growing Importance of Soft Skill in the workplace”. Recuperado el 28 de abril del 2021 de: <https://raybwilliams.medium.com/the-growing-importance-of-soft-skills-in-the-workplace-8c452c7c8647>



**Descripción de juego**

De 2-4 jugadores, el tablero se divide en 2 equipos. El objetivo es robar la bandera del otro equipo y no estar nunca de vuelta de un objeto, los objetos van:

Cada equipo comienza en su posición, por turno podrá mover un peon un espacio. Por cada movimiento también lanzará el dado el cual contiene 4 diferentes pedacitos (los pedacitos están representados por colores):

Cuando verde -  Si cae en un objeto, se ayuda a avanzar 2 casillas desde ese de la posición actual. Si cae en un espacio vacío, podrá avanzar a la casilla.

Cuando azul -  Si cae en un objeto, se ayuda a avanzar 2 casillas desde ese de la posición actual. Si cae en un espacio vacío, podrá retroceder 2 espacios desde el diagonal.

**ARQUITECTURA ENRIQUE MAHER ENRIQUE NUÑEZ**

Cada jugador -  podrá retirar cualquier peon que se encuentre en su posición de partida.

Cada jugador -  se ayuda a mover la bandera desde cualquier espacio disponible del tablero. Si cae en un espacio vacío, el jugador podrá mover la bandera a cualquier espacio disponible del tablero.

El juego termina cuando se roba la bandera del otro equipo.

Para comenzar, cada jugador deberá mover su bandera desde su posición de partida a un espacio vacío del tablero.

El juego comienza cuando se lanza el dado.

Cada jugador podrá mover su peon a un espacio vacío del tablero.

**¿Cómo puede moverse a un peon?**

**EN DIAGONAL**



Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

1. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

2. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

3. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

4. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

5. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

6. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

7. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

8. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

9. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

10. Los pedacitos van:

- rojo - avanzar 2 casillas
- verde - avanzar 2 casillas
- azul - retroceder 2 casillas
- blanco - avanzar 2 casillas

## DADO DE PODERES ESPECIALES

El Dado de Poderes Especiales te permite activar una habilidad especial en tu turno.

Cada personaje obtiene una habilidad especial cuando comienza la partida. Estas habilidades se activan al lanzar el dado de poderes para una acción.

Responde de acuerdo con las habilidades y consulta el manual de juego de Legends para más detalles de cada habilidad.

**Personaje 1: El Guerrero Poderoso** Puede elegir si cualquier personaje que sea su aliado o enemigo en la batalla puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 1 puede ser usado para activar esta habilidad.

**Personaje 2: El Guerrero Veloz** Al lanzar el dado de poderes 2 puede elegir si un personaje que sea su aliado o enemigo puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 2 puede ser usado para activar esta habilidad.

**Personaje 3: El Guerrero Fuerte** Puede elegir si un personaje que sea su aliado o enemigo puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 3 puede ser usado para activar esta habilidad.

**Personaje 4: El Guerrero Mágico** Puede elegir si un personaje que sea su aliado o enemigo puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 4 puede ser usado para activar esta habilidad.

**Personaje 5: El Guerrero Poderoso** Puede elegir si cualquier personaje que sea su aliado o enemigo puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 5 puede ser usado para activar esta habilidad.

**Personaje 6: El Guerrero Veloz** Al lanzar el dado de poderes 6 puede elegir si un personaje que sea su aliado o enemigo puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 6 puede ser usado para activar esta habilidad.

**Personaje 7: El Guerrero Fuerte** Puede elegir si un personaje que sea su aliado o enemigo puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 7 puede ser usado para activar esta habilidad.

**Personaje 8: El Guerrero Mágico** Puede elegir si un personaje que sea su aliado o enemigo puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 8 puede ser usado para activar esta habilidad.

**Personaje 9: El Guerrero Poderoso** Puede elegir si cualquier personaje que sea su aliado o enemigo puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 9 puede ser usado para activar esta habilidad.

**Personaje 10: El Guerrero Veloz** Al lanzar el dado de poderes 10 puede elegir si un personaje que sea su aliado o enemigo puede ser su aliado o enemigo. El dado de poderes 10 puede ser usado para activar esta habilidad.

### ¿Por qué importa que dadas estas primeras?

En el mundo de Star Wars, hay un dicho de Star Wars: "El poder es la fuerza que te hace fuerte". En el mundo de Star Wars, el poder es la fuerza que te hace fuerte. En el mundo de Star Wars, el poder es la fuerza que te hace fuerte.



### ¿Qué pasa si me quedo sin Monedas?

Cada jugador comienza con un número de Monedas. Si un jugador se queda sin Monedas, puede pedir prestado a su aliado o enemigo. Si un jugador se queda sin Monedas, puede pedir prestado a su aliado o enemigo.

## PELEA CONTRA LOS MONSTRUOS



1. El jugador elige un monstruo para atacar.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

## AL FINAL DEL JUEGO



1. El jugador elige un resultado para el dado.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

## ¡A JUGAR!

1. El jugador elige un resultado para el dado.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

## LAS CASILLAS EN EL TABLERO

1. El jugador elige un resultado para el dado.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

## ¡JUEGA!

1. El jugador elige un resultado para el dado.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

## ¡JUEGA!

1. El jugador elige un resultado para el dado.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

## INCLUIVE

Reglas del juego

1. El jugador elige un resultado para el dado.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

Dice de Poderes

1. El jugador elige un resultado para el dado.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

## ¿QUÉ ES DIFERENTE EN MONOPOLY GAMER?

1. El jugador elige un resultado para el dado.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

## ¡PREPARACIÓN!

1. El jugador elige un resultado para el dado.

2. El jugador elige un poder para usar.

3. El jugador elige un resultado para el dado.

