



DESTINO PANAMÁ

El juego de mesa

RUTA INTI 2022

Panamá: el puente que cambió el mundo

Participante 198

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	3
Relación con el tema	3
Proceso de ideación	4
CONTENIDO DEL JUEGO	5
Tablero	5
Billetes	6
Peones	6
Carnets de viaje	6
Cartas souvenir	7
REGLAS	8
Sistema de juego	8
Otras reglas importantes	9
CONCLUSIÓN	10
OBSERVACIONES	11
BIBLIOGRAFÍA	12

INTRODUCCIÓN

Si hay algo en lo que mi familia nos ha educado desde siempre es en el tema de jugar. Ya sean juegos de mesa grandes, pequeños, cooperativos, juegos de cartas, teatros con muñecos, gymkhanas al aire libre... Jugar no es algo que solo sirva para pasar el rato: es una vía de aprendizaje y fomenta gran cantidad de valores. Son herramientas para conectar con otras personas y para descubrir cosas sobre uno mismo, tanto a nivel de estrategias y técnicas como a nivel personal. Existen miles de tipos de juegos diferentes, para cada persona, edad y condición. Durante mucho tiempo se han relacionado los juegos de mesa con niños pequeños, pero afortunadamente en los últimos años se está incrementando el uso de juegos de mesa entre rangos de edad mayores (en el caso de mucha gente, a raíz de la pandemia); es algo que hay que agradecer, ya que es una actividad increíblemente recomendable.

Por este motivo, cuando comencé a hacer lluvia de ideas para la monografía, pensé en hacer mi propio juego de mesa orientado a la temática de la Ruta Inti 2022. Considero que es una forma didáctica y original de acercarnos a la cultura panameña, y la propia elaboración del juego abarcaría tanto trabajo plástico como de investigación -logrando así un producto interactivo y utilizable.

RELACIÓN CON EL TEMA

En relación con el tema *Del Camino de Cruces al Canal de Panamá: una puerta al mundo* decidí centrarme en esta última parte, una puerta hacia el mundo. Es decir, ¿qué tiene Panamá que ofrecer al mundo?

Si te hablan de Panamá, tu primer pensamiento probablemente sea hacia su Canal (a fin y al cabo, es una vía altamente relevante en el comercio mundial) y quizá a dónde se encuentra en relación con Sudamérica, pero probablemente poco más allá de eso. De ahí que en este trabajo mi objetivo sea intentar investigar sobre la cultura y tradiciones para acercarlos al público, conseguir de alguna manera que mediante curiosidades y una dinámica entretenida la gente pueda obtener una visión interactiva y amplia sobre este país.

PROCESO DE IDEACIÓN

Lo primero de todo era trazar los límites del juego y decidir en qué iba a consistir.

Como ya se ha mencionado anteriormente, existen miles de tipos de juegos y los hay para todo tipo de públicos. Cada uno de ellos tiene objetivos y dinámicas distintos: juegos de cartas, juegos por equipos, de tablero, de concursos...

Cuando se trata de juegos centrados en un tema concreto (una película, una serie, un país...), suelen tratarse de tipo “Trivial” (responder preguntas diversas para ampliar los conocimientos o demostrar lo que se sabe de antemano). Este tipo de juegos, salvo que tengan un enfoque más casual, suelen ser juegos algo menos dinámicos y pueden tacharse de aburridos o lentos además de tener “fecha de caducidad” (tras jugar varias veces uno se sabe las respuestas y pierde parte de gracia). Mi objetivo era evitar este formato, ya que además de lo mencionado esto conllevaría una investigación y sistema de juego mucho más centrado en datos, detalles y hechos históricos y no era algo en lo que quería enfocar el trabajo.

Los juegos de tablero suelen ser más dinámicos. Si hablamos de juegos donde los jugadores se desplazan por el tablero (una de las tipologías más típicas), los jugadores pueden tener que seguir el mismo camino todo el tiempo (Monopoly, parchís...) o tener que tomar ramificaciones y decisiones de manera más libre. Estos últimos son más impredecibles y activos, y para un juego ambientado en viajes es el mecanismo más acertado.

Tomé como inspiración un juego ya existente llamado “Buen Viaje” (de los años 80, actualmente descatalogado). En este juego de lógica y estrategia, los jugadores deben recorrer el mapamundi y adquirir postales de ciertos lugares que se les indica al comenzar. Ese juego tenía una escala mayor ya que se trataba de moverse por todo el mundo, pero cambiando el enfoque y orientándolo a un país en concreto se podría abarcar mucha más información sobre el mismo y tendría el mismo nivel de dinamismo.

Así que ese esta es mi propuesta para la Ruta Inti 2022: “**Destino Panamá**”, un juego de mesa original que combina estrategia y táctica mientras se aprende sobre la cultura y el país panameño.

CONTENIDO DEL JUEGO

“*Destino Panamá*” es un juego donde los jugadores deben recorrer el país por diferentes rutas y comprar en sus destinos diferentes souvenirs. El jugador que primero los consiga todos será el ganador.

Como todo juego de mesa, la caja de este contiene todos los recursos necesarios para poder jugar una partida. En el caso de “*Destino Panamá*”, su contenido es el siguiente:

- Tablero
- 5 peones
- 2 dados
- 40 Cartas souvenir
- 10 Carnets de viaje
- Instrucciones

Como estilo general del juego decidí darle un aspecto retro-vintage ya que me parece una estética interesante y considero que le puede encajar. Esto se ha aplicado a todos los componentes del juego: las tarjetas, el mapa, los peones... en cuestiones de tipografías, colores, texturas, formas...

TABLERO

El mapa que se presenta como tablero es el punto sobre el que gira toda la actividad del juego. Se utilizaron como base varios mapas de diferentes entornos (relieve, ríos, ciudades/pueblos, carreteras...) para poder dibujar un mapa definitivo que incluyera todo lo necesario.

En este mapa hay 3 tipos de vías: **caminos** (blancos discontinuos), **carreteras** (blancos continuos) y transporte en **barco** (rojo). Para dibujar las carreteras se empleó la Carretera Panamericana real, pero para el resto de los trayectos me di la libertad creativa de unir las localizaciones de distintas maneras. Para que el juego fuera “jugable” era necesario que hubiera una red compleja de caminos y recrearlos al pie de la letra posiblemente no hubiera sido del todo práctico.

Por lo demás se ha intentado recrear con la mayor exactitud posible el mapa de Panamá, incluyendo gran cantidad de localizaciones (sean o no posibles destinos) y otros detalles para lograr el resultado más realista posible.

BILLETES

Para utilizar los transportes y comprar las Cartas Souvenir es preciso contar con dinero. Investigué sobre los balboas panameños y su equivalencia con el dólar y decidí implantar esta segunda divisa como moneda de juego ya que sería más intuitivo. Si bien es cierto que no son cantidades de dinero que aparecerían en los billetes, de nuevo me tomé la libertad creativa de colocarlos de esta manera para facilitar el juego.

PEONES

Se han fabricado 5 peones para que puedan jugar hasta 5 jugadores. Se han empleado cuentas de madera pintadas para seguir manteniendo una estética vintage, aunque originalmente la idea iba a ser modelar estas piezas e imprimirlas en 3D.

CARNETS DE VIAJE

Son pequeños mapas de Panamá con 4 localizaciones a lo largo del país, con una pequeña cruz que indica el punto de salida y llegada del jugador. Todos los Carnets de Viaje son diferentes y no se repiten localizaciones, de modo que los jugadores no van a “arrebatarles” a los demás ciertos destinos (hay una ubicación que sí se repite en dos carnets distintos, pero en este caso hay 2 Cartas Souvenir diferentes y no hay problemas en el juego). Se han diseñado más Carnets de Viaje que jugadores para poder jugar diferentes partidas y que el juego pudiera abarcar más localizaciones.

CARTAS SOUVENIR

Son las postales que los jugadores deberán comprar una vez lleguen a los destinos de sus Carnets de Viaje. Cuestan \$50 y sin adquirirlas no es posible acabar el juego.

Es la parte del juego que más trabajo de investigación llevó. No quería hacer postales al uso ya que, como he mencionado anteriormente, quería intentar introducir todo lo posible sobre cultura, tradiciones y eventos. Al viajar se hacen diferentes actividades y cada persona acaba con unos recuerdos u otros de lo que ha visitado, y eso es lo quería plasmar de alguna manera. Decidí dividir los “souvenirs” o recuerdos del viaje en cuatro categorías distintas de las que pudiera encontrar lo más típico de Panamá: **artesanía, comida, actividades y excursiones**. Al haber cuatro destinos por Carnet de Viaje, cada jugador acabaría con un souvenir de cada tipo y podría aprender un poco de cada categoría.

Después de investigar sobre las cuatro categorías, asigné dichas postales/souvenirs (objetos, platos típicos, actividades de ocio/ festivales, lugares de visita y donde realizar excursiones...) a las localidades o áreas correspondientes para después agruparlas en los diferentes Carnets de Viaje (esto se hizo aleatoriamente de manera que todas tuvieran que recorrer la mayor parte del país, pero siempre teniendo en cuenta un tipo de souvenir en cada ruta).

Las postales tienen el nombre de la localidad de destino en una de las caras junto a una ilustración. La cara trasera, con forma de postal, tiene el nombre de qué es el souvenir correspondiente que aparece en la imagen (la pieza artesanal típica, el parque nacional que se está visitando, el postre tradicional, cómo se llama la feria que se celebra...) y un pequeño texto donde se aporta información sobre dicho souvenir. Este es uno de los aspectos que más interesante me resulta del juego, ya que los jugadores además de moverse por el país podrán descubrir tradiciones e información concreta de las localidades. Es interesante que todos puedan leer las carátulas de las tarjetas del resto, con el fin de que todos puedan aprender sobre las costumbres panameñas.

Me gustó la idea de hacer diferentes tipos de souvenirs aunque todos tuvieran el mismo formato de postal. Creo que es un ejemplo de que al viajar se consiguen diferentes recuerdos y memorias en cada lugar visitado, ya sean materiales o experiencias. Es un detalle que durante el juego podría pasar desapercibido porque no es relevante a la hora de jugar, pero encuentro interesante de mencionar ya que tiene un significado detrás.

REGLAS

Se mezclan bien los Carnets de Viaje y se entrega una a cada jugador. Uno de los jugadores es elegido para actuar como Banco a lo largo de la partida y se encargará de distribuir el dinero y las Cartas Souvenir.

Antes de empezar la partida, cada jugador debería estudiar su Carnet de Viaje con tal de organizar sus desplazamientos sobre el mapa y lograr visitar todos los lugares indicados. Así podrá determinar los recorridos más cortos y convenientes para realizar su ruta.

Cada jugador recibe un peón y el Banco le entregará la siguiente cantidad: 1 billete de \$10, 1 billete de \$50, 1 billete de \$100, 1 billete de \$500, 1 billete de \$1000 y 1 billete de \$2500. Es decir, cada jugador recibe \$4160 en total.

Los jugadores eligen su propio punto de salida (debe estar situado en la región marcada con una X blanca en el Carnet de Viaje), pero al finalizar la partida deberán regresar a esa misma localidad. Empieza el juego quien más países haya visitado.

SISTEMA DE JUEGO

Cada jugador, por turnos, tirará uno o dos dados y moverá su peón por el mapa según las siguientes normas:

VIAJES POR CAMINOS (líneas blancas discontinuas)

Precio por tirada: \$10

En cada tirada, con un solo dado, se moverá según las siguientes reglas:

- Si salen 1 o 2 puntos: 1 casilla
- Si salen 3 o 4 puntos: 2 casillas
- Si salen 5 o 6 puntos: 3 casillas

VIAJES POR CARRETERA (líneas blancas continuas)

Precio por cada tirada: \$100

En cada tirada, con un solo dado, se moverán tantas casillas como puntos se obtengan.

VIAJES EN BARCO (líneas rojas)

Precio por tirada: \$400

En cada tirada se moverán tantas casillas como puntos se obtengan tirando con los dos dados.

OTRAS REGLAS IMPORTANTES

En un mismo turno no se pueden utilizar dos tipos de transporte distintos.

Los puntos sobrantes de cada tirada se pierden. Esto puede suceder cuando el jugador llega a un punto en donde deba cambiar de medio de transporte o en donde deba quedarse.

Al llegar a cada localización o ciudad indicada en el carnet de viaje, el jugador/a debe permanecer un turno sin tirar y comprar por \$50, la carta Souvenir del lugar correspondiente.

Los Carnets de Viaje no son secretos: los jugadores pueden conocer los recorridos de los demás en todo momento.

En las líneas marítimas solo puede haber un jugador por ruta. Es decir, hasta que el jugador que está utilizando determinada línea marítima no haya llegado a tierra (punto final de ese trayecto), un segundo jugador no podrá embarcarse en la misma línea.

Dos jugadores que utilizan un mismo medio de transporte (excepto líneas marítimas), por la misma ruta, no pueden adelantarse. Si en una tirada a un jugador le toca colocarse en un punto ocupado por otro jugador o más adelante de este, se quedará en el punto inmediatamente anterior.

Si algún jugador se queda sin dinero en el transcurso de la partida deberá retirarse del juego.

El primer jugador que regrese al punto de partida con las Cartas Souvenir indicadas en su Carnet de Viaje será el ganador.

CONCLUSIÓN

Fabricar un juego de mesa ha sido un reto personal del que he aprendido muchísimas cosas, tanto a nivel de programas y diseño como de la propia temática del trabajo. Me enorgullece haber conseguido sacar adelante este trabajo y haber logrado el producto que quería desde el principio, o incluso mejor de lo que pensaba.

Este trabajo “*Destino Panamá*” me ha enseñado muchísimo sobre un país sobre el que no tenía conocimiento alguno, y gracias a él ahora siento la necesidad de visitarlo. Gracias al enfoque que le he dado al trabajo, he descubierto lugares e historia de un país, eventos, fiestas, recetas de cocina, trabajos manuales... Todas ellas son cosas que admiro muchísimo en general sobre la cultura, así que haberlas aprendido sobre determinado lugar (casi desconocido para mí) me parece algo tremendamente satisfactorio.

Viajar es una de mis actividades favoritas; en estos últimos años ha sido una actividad bastante complicada así que este “viaje a distancia” a Panamá ha sido una oportunidad que agradezco y he disfrutado muchísimo.

OBSERVACIONES

La idea de crear un juego de mesa completamente funcional es algo que me atraía mucho, por lo que una vez ideado el juego en sí diseñé todos los componentes y piezas para acercarme a un formato lo más realista posible. Puesto que es un juego de mesa, he realizado una copia en físico y la he enviado por correo postal. En el caso de que hubiera algún problema con el envío, y ya que debido a la magnitud y detalle de los componentes del juego no puedo incluir los detalles de todas las cartas dentro de esta monografía, adjunto en un ZIP la versión digital completa del juego. Es decir, una copia de los diseños de todos los componentes del juego para que se puedan leer y apreciar con detalle en el caso de que hubiera problemas con el paquete. Hay fotografías del juego en físico, pero creo que no son suficientes para observar de cerca y leer bien todos los artículos (sirven más para hacerse a la idea del producto que para estudiarlo). Incluyo en ese ZIP también el justificante del envío aunque no sé si será necesario.

Quizá todo esto sea logísticamente incorrecto o no aceptable, pero prefiero tomar esta ligera precaución e incluirlo únicamente por si sucede lo peor.

BIBLIOGRAFÍA

García Báez, J.P. y Morón Gómez, M.J. (2020, 15 de mayo). *10 lugares imprescindibles que ver en Panamá*. A tomar por mundo. <https://atomarpormundo.com/imprescindibles-en-panama/>

Viajes a Panamá en circuito - Viajes organizados Exoticca. (s.f.). Agencia de Viajes Exoticca. <https://www.exoticca.com/es/america/america-central/panama>

Festivales, Fiestas y Concursos donde admirar las Polleras. (2016, 24 de febrero). TVN2. https://www.tvn-2.com/produccion/hechoenpanama/conoce_panama/Festivales-Fiestas-Concursos-admirar-Polleras_0_4423057732.html

Miranda, P.C. (2019, 16 de noviembre). *La historia del pan más famoso de todo Panamá*. El Siglo. <http://elsiglo.com.pa/panama/historia-famoso-todo-panama/24144582>

Las mejores artesanías de Panamá. (s.f.) Conartesanos. <https://www.conartesanos.com/artesantias-de-panama/>

Turismo en Panamá (s.f.). Tripadvisor. <https://www.tripadvisor.es/Tourism-g294479-Panama-Vacations.html>

Santana, R. (2021, 11 de julio). *Parque Nacional Camino de Cruces*. Storymaps. <https://storymaps.arcgis.com/stories/b865cbd512234172a583607e1831895b>

Briceño, C. (s.f.). *El baile de congos y diablos que celebra la cultura de Panamá*. Panamericaworld. <https://panamericanworld.com/revista/viajes-y-cultura/congos-diablos-panama/>

Rojo, C. (2021, 15 de febrero). *Descubriendo la cultura de los Congos de Panamá*. Revista Descubrir. <https://www.descubrir.com/descubriendo-la-cultura-de-los-congos-de-panama/>

Rojo, C. (2020, 7 de octubre). *Santa Fé, el pulmón de Panamá*. Revista Descubrir. <https://www.descubrir.com/santa-fe-el-pulmon-de-panama/>

Benjamín, A.T. (s.f.). *Los tesoros de Panamá La Vieja*. Panorama. <https://www.revistapanorama.com/los-tesoros-de-panama-la-vieja/>

La Pollera Panameña (s.f.). La Pollera Panameña. <https://panama-pollera.com/>

Sanz, J. A. B. (2021, 25 agosto). *Comida típica de Panamá | 10 platos imprescindibles*. El Viajero Feliz. <https://elviajerofeliz.com/comida-tipica-de-panama/>

Recetas de Panamá. (s.f.). Recetas de Panamá. <https://www.recetaspanama.com/>

Las mejores recetas de cocina panameñas tradicionales. (s.f.). recetasdepanama.com. <https://recetasdepanama.com/>

Vive la ciudad como nunca antes con estas 7 actividades en Ciudad de Panamá. (2018, 6 de noviembre). Uber Blog. <https://www.uber.com/es-PA/blog/actividades-en-panama/>

25 mejores cosas que hacer en Panamá y ciudad de Panamá. (2021, 23 de noviembre). Avis Rent a Car. <https://avis.com.pa/cosas-que-hacer-en-panama/>

Jurado, N. (2018, 2 de febrero). *10 festividades panameñas con mucho encanto que no te puedes perder*. Matador Network. <https://matadornetwork.com/es/10-festivales-panamenos-con-encanto-que-no-te-puedes-perder/>

Bienvenido a Panamá (oficina/ web de turismo). (s.f.). Visit Panamá. <https://es.tourismpanama.com/>

The best surf spots in Panama. (2021, 20 de julio). SurferToday. <https://www.surfertoday.com/surfing/the-best-surf-spots-in-panama>

Villa de los Santos. (s.f.). CarnavalesHoy. <https://carnavaleshoy.com/villa-de-los-santos/#forward>

Isthmus of Panama. (2021, 27 de marzo). On Historic Routes. <http://on-historic-routes.com/featured-routes/isthmus-of-panama/>

Monsalvo, C. (s.f.). *Qué ver en Panamá*. Kris por el mundo. <https://www.krisporelmundo.com/que-ver-en-panama-diez-lugares-que-no-te-puedes-perder/>

Pérez Sánchez, Y. (2021, 2 de agosto). *El avistamiento de ballenas y delfines promueve el turismo sostenible*. La Estrella. <https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/destinoestrella/210802/avistamiento-ballenas-delfines-promueve-turismo>

La peligrosa travesía del Darién. (2021, 26 de agosto). France24. <https://www.france24.com/es/minuto-a-minuto/20210825-la-peligrosa->

[traves%C3%ADa-del-dari%C3%A9n-mucha-gente-no-lleg%C3%B3-hasta-aqu%C3%AD](#)

Q.B., A. (2017, 27 de septiembre). *Un día en el paraíso secreto de Guna Yala*. Viajes y Fotografía. <https://www.viajesyfotografia.com/blog/un-dia-en-el-paraiso-secreto-de-guna-yala-panama/>

Rodríguez, M. (2014, 8 de junio). *La historia de los cocos de la Reserva de Punta Patiño*. La Estrella de Panamá. <https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/planeta/140608/cocos-punta-patino-reserva-historia>

Aldea Emberá Querá, turismo comunitario en Panamá. (s.f.). Visit Centroamerica. <https://www.visitcentroamerica.com/visitar/aldea-embera-quera/>

Senderos de Boquete. (2016, 7 de noviembre). LaCosmopolilla. <https://www.visitcentroamerica.com/visitar/aldea-embera-quera/>

Hiking your own way at the Lost Waterfalls. (s.f.). The Lost Waterfalls. <http://thelostwaterfalls.com/hiking.html>

Reserva Natural Privada Punta Patiño. (s.f.) ANCON. <https://ancon.org/reserva-de-punta-patino/>

Mayoral, P. (2014, 29 de mayo). *Mogue, con los emberá en el Darién*. Tierras Sin Límites. <https://tierrasinlimites.com/2014/05/29/mogue-con-los-embera-en-el-darien/>

La piedra pintada cuenta una historia. (2014, 7 de marzo). Excelencias News Panamá. <https://www.excelenciaspanama.com/noticia/la-piedra-pintada-cuenta-una-historia>

Qué son las molas de Panamá. (2021, 23 de agosto). El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/destinos/que-son-las-molas-de-panama>

La Tagua (Emberá). (s.f.). Nativa Tours. <https://www.nativatours.com/es/la-tagua-embera/>

Cestas Wounaan & Embera: Arte Indígena de Panamá. (2015, 8 de enero). The Real Deal Tours. <https://www.therealdealtours.com/blog/es/blog/cestas-wounaan-y-embera-arte-indigena-de-panama/>

Panamá. Google Maps

Banco de Imágenes de Google