



PROYECTO DE AULA  
2DO SEMESTRE

JUAN PABLO AMAYA  
MATEO BARRIENTOS  
MELANIE UZCATEGUI



# CONCEPTUALIZACIÓN

## MISTERIO COMPETITIVO

TEXTURAS, COLORES  
Y FORMAS

OBJETIVO A TRANSMITIR



RGB	18,38,64	61,70,77	89,40,29	115,36,73	140,62,55	166,116,88	217,159,126	242,230,216	131,166,106	231,167,39
CMYK	97,93,55,36	84,73,61,25	52,94,95,38	51,98,60,13	39,91,83,8	34,65,71,0	9,48,52,0	4,13,18,0	64,18,76,0	2,44,93,0

Se desea transmitir a  
los usuarios  
energía, dinamismo  
ampliar la creatividad,  
promover unión familiar.

# LOGOSÍMBOLO

LA RAMA DE OLIVO  
SIGNIFICA TRANSFERENCIA  
DE PODER Y ES ASOCIADA  
AL ACEITE QUE A SU VEZ  
SIMBOLIZA VICTORIA Y  
RIQUEZA.

EL PUÑO ES PARA  
REPRESENTAR EL OBJETIVO  
DEL JUEGO QUE ES  
ALCANZAR LA DIVINIDAD

LA FORMA GEOMÉTRICAS  
YA QUE EN LA EDAD  
OSCURA DE GRECIA SE  
USABAN DISEÑOS  
GEOMÉTRICOS.

LAS LETRAS  
REPRESENTARIAN LA  
MADERA, YA QUE ERA UN  
MATERIAL MUY USADO  
EN LA ARQUITECTURA  
PARA EL SOPORTE DE LAS  
ESTRUCTURAS



# TIPOGRAFÍA

## TIPOGRAFÍA SELECCIONADA

A B C D E F G H I J K

L M N Ñ O P Q R S T

U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k

l m n o p q r s t u v

w x y z

á ó ú í Á Ó Ú Í

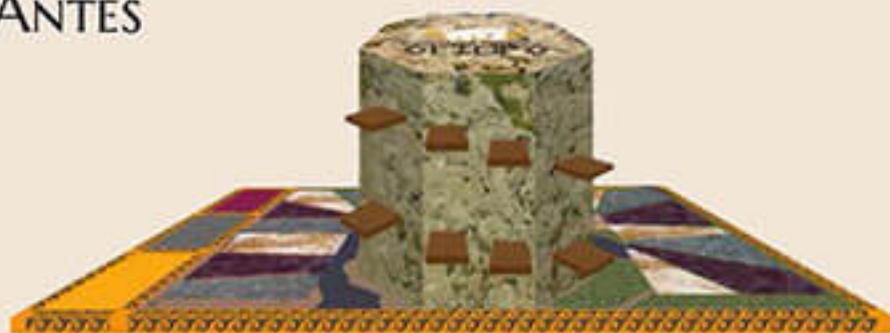
¿ ? ¡ ! ; : , ' " " "



# ELEMENTOS DEL JUEGO

## PROCESO DE CREACIÓN DEL TABLERO

ANTES



DESPUES



LUGAR DONDE  
COLOCARAN LAS CARTAS  
DE LOS RETOS

CASILLAS O ESCALONES  
(INICIO DEL JUEGO)

LUGAR DONDE IRA EL  
OLIMPO

FONDO CON  
AMBIENTE GRIEGO



# ELEMENTOS DEL JUEGO

## FICHAS

RADIO DE ICM



ESPADA DE AQUILES



PIEL DEL LEÓN DE NEMEA



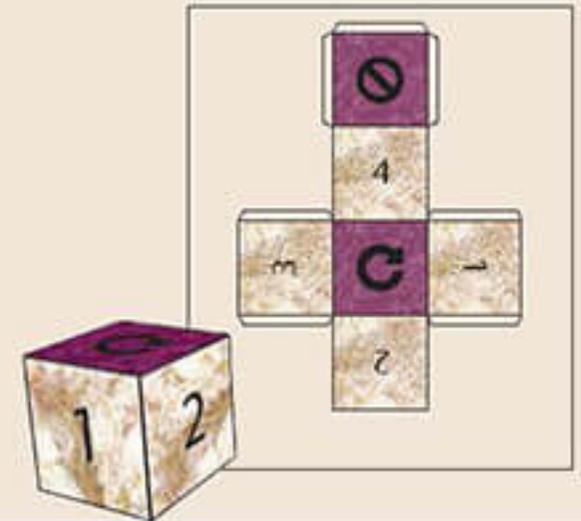
CABEZA DE MEDUSA



CADENAS DE ANDROMEDA



## DADO



ESTE DADO LOS AYUDARÁ A DETERMINAR QUIEN SALE PRIMERO, EL SEMIDIOS QUE TENGA EL MAYOR NÚMERO COMIENZA LA PARTIDA Y ASÍ SE FIJARA COMO SERÁN LOS TURNOS, YA QUE SE EMPEZARÁ POR EL JUGADOR DE MAYOR NÚMERO Y SE CONTINUARÁ EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ.

ESTE DADO TIENE UNA PARTICULARIDAD, YA QUE SU MAYOR NÚMERO ES EL CUATRO Y POSEE DOS LADOS MISTERIOSOS DONDE TENDRÁN OTRA OPORTUNIDAD DE LANZAR O PERDERÁN SU TURNO.

# ELEMENTOS DEL JUEGO

## TARJETAS DE PERSONAJES

SEMIDIOS



## GLOSARIO DE HÁBILIDADES Y DEBILIDADES



Velóz



Mujeres



Fuerza



Irá



Resistencia



Olvidadizo



Luchador



Ingenuidad



Guerrero



Talón



Voz



Confusión



Agilidad



Monstruos Marinos

# ELEMENTOS DEL JUEGO

## TARJETAS DE RETOS

CARTAS SEGURAS      CARTAS DORADAS      CARTAS MISTERIOSAS

6cm

9cm

**COMPETENCIA DE AVION DE PAPEL**  
ICARDO Y SU PADRE DEBEN ESCAPAR DE LA ISLA QUE PERTENECE AL REY MINIBO. PERO SU ÚLTIMO INVENCIÓN NO FUNCIONÓ MUY BIEN. AYÚDALO A ESCAPAR.  
PREPARA HOJAS DE PAPEL PARA CADA DESAFÍO. CADA UNO DEBEN CONSTRUIR UN AVIÓN DE PAPEL. LA ESTRATEGIA YA SEA EL AVIÓN QUE MAS LEOS LLEGE PODRA SER AYUDADO.

**ANAGRAMA**  
SALTA  
SUFRE

**LOS DISFRACES FUNCIONAN!**  
CON TU DISCOMUNAL FUERZA VENCISTE AL LEÓN DE MESA USASTE SU PIEL PARA MUYARTE Y AVANZAR SIN SER VISTO.  
PORQUE AVANZA DOS ESPACIOS Y TOMA UNA TARJETA CORRESPONDIENTE.

JUEGO INDIVIDUAL

TODOS JUEGAN      JUEGO DE ROL

## REVERSO DE LAS TARJETAS



## JUEGO DE ROL

EL JUGADOR QUE LLEGUE A ESTA CASILLA MORADA PODRA SACAR UNA TARJETA DEL MAZO CORRESPONDIENTE. CONTIENEN VENTAJAS Y DESVENTAJAS PARA CADA UNO DE LOS PERSONAJES INVOLUCRADOS Y SE DEBERAN DESCARTAR UNA VEZ USADAS.

## TODOS JUEGAN

SE TOMARA UNA CARTA DEL MAZO GRIS CUANDO LLEGUES A LAS CASILLAS DEL COLOR CORRESPONDIENTE, SON RETOS EN LOS QUE TODOS LOS JUGADORES DEBERÁN PARTICIPAR Y QUIEN PRIMERO SUPERE EL RETO SERA QUIEN AVANCE UN ESPACIO.

## JUEGO INDIVIDUAL

SON RETOS INDIVIDUALES Y SERÁN TOMADAS CADA VEZ QUE UN JUGADOR CAIGA EN UN ESPACIO O ESCALÓN DORADO, SI GANA PODRA ADELANTAR DOS ESPACIOS, DEL CASO CONTRARIO DEBERÁ RETROCEDER UN ESPACIO.

# ELEMENTOS DEL JUEGO

## CARTAS GRISES

### COMPETENCIA DE AVIONES DE PAPEL

ICARO Y SU PADRE DEBEN ESCAPAR DE LA REA QUE LE PERTENECE AL REY MINOS PERO SU ÚLTIMO INVENTO NO FUNCIONÓ MUY BIEN, AYÚDALO A ESCAPAR.

PREPARA HOJAS DE PAPEL PARA CADA JUGADOR, CADA UNO DEBE DECIDIR DE FORMA CREATIVA YA SEA EL AVIÓN QUE MÁS LE GUSTE O LA FORMA QUE MÁS LE GUSTE.

### IMPETOS

ATENEA NO DEJARÁ QUE EL PRÓXIMO DIOS DEL OLIMPO SEA UN IGNORANTE.

PREPARA LAPIDAS O LAPIDONES PARA ESTA BATALLA, DÓNDE UNA LETRA DE MARAVIA Y EL JUGADOR QUE Tenga MÁS PIEDRAS CON DICHA LETRA EN UN FONITO, GANA Y AVANZA!

### RECOLECTA AGUA

SI POSEIDÓN TE ESCOGIERA PARA SUPLANTARLO EN SUS VACACIONES LO MÍNIMO QUE ESPERA DE TI ES QUE PUEDAS HACER UNA BUENA DÍA PARA CASTIGAR A LOS QUE TE DESAFIEN.

CADA JUGADOR DEBERÁ LLEVAR UN BOLSITO CON UN LITRO DE AGUA Y PASARLO CON UN FIDELITO A ORO O PLATA, VAMOS, EL QUE LO HAGA MÁS RÁPIDO AVANZA.

### ¡PERO QUE VEÓ!

LA VELOCIDAD DE APOLO EN SU CARROZA ES ALGO POCO USUAL DE VER, DEBES SER EL MÁS VELOZ DE TODOS PARA PODER VERLO PASAR.

PREPARA UN LITRO Y TODOS LOS JUGADORES DEBERÁN CORRER CON UN VASO Y CORRER POR DICHA LETRA, EL QUE CORRA MÁS RÁPIDO GANA EL DÍA!

### JUEGOS OLÍMPICOS

¿QUE TAL UN POCO DE EJERCICIO?

DESPUES DE TODO DE AQUÍ NACIERON LOS JUEGOS OLÍMPICOS.

TODOS LOS JUGADORES DEBERÁN HACER UN EJERCICIO DE ESTIRAMIENTOS EL QUE MÁS RÁPIDO AVANZA.

### RAYOS

HERFESTO ES EL GRAN HERRERO DE LOS DIOS Y ESTÁ PENSANDO EN MODIFICAR EL DISEÑO ORIGINAL DEL RAYO DE ZEUS, AYÚDALO A CREAR ALGO NUEVO.

PREPARA UN RAYO CON CUERDOS RECORTABLES, LÁZVALO EN UNA ACTUA FORMA DE UN FONITO AL SUELO, EL RAYO QUE MÁS PAREZCA A UN RAYO GANA.

### GUSANITOS DE PAPEL

GEA NO SIEMPRE ESTABA PARA CREAR ORGANISMOS QUE AYUDAN A FERTILIZAR LA TIERRA.

¡AYÚDALA A LLEVAR ESTOS GUSANITOS A CASA!

REALIZA GUSANITOS DE PAPEL, RECORTANDO TIRAS PLUMAS Y ENROLLANDO UN POR JUGADOR, COLOCA UNA PATA Y SONRISO (PUEDE SER CON FIDELITO) LOS GUSANITOS DEBERÁN DE LLEGAR A LA PATA EL PRIMER QUE LLEGA GANA Y AVANZA.

### ORDENA LOS DIOS

¡VAMOS, ¿QUE TAN DIFÍCIL PUEDE SER?!

LOS JUGADORES DEBERÁN ORDENAR A LOS DIOS EN ORDEN ALFABÉTICO EL QUE LO LOGRE PRIMERO GANA.

AFRODITA  
APOLLO  
ARTEMIS  
ATENA  
DIONISIO  
HERFESTO  
HERMÉS  
POSIDÓN  
ZEUS

### SALVA AL RETORO

EL GRIFO SIN QUERER SACÓ DEL NIDO A ALGUNOS DE SUS HIJOS.

¡PROTEGELOS!

LOS JUGADORES DEBERÁN HACER UN NIDO PARA CADA UNO DE LOS HIJOS CON CUALSIQUERA ELEMENTO PARA PROTEGERLOS DE LA GARRA, EL NIDO QUE MÁS LE GUSTE Y MÁS RÁPIDO AVANZA.

### EL FAVOR DE LOS DIOS

LOS DIOS HAN VISTO SU TEMPLANZA Y DISTRAZAS EN LOS RETOS ANTERIORES, ASÍ QUE HAN DECIDIDO REGALARLES A TODOS UNA MOVIMIENTO, ¿QUE MANERA DE AVANZAR!

TODOS LOS JUGADORES DEBERÁN HACER UN PASO Y CORRER POR DICHA LETRA, EL QUE CORRA MÁS RÁPIDO AVANZA.

### PRETOS

EL ORACULO PUEDE LA CAPACIDAD DE RECIBIR LAS RESPUESTAS DIVINAS DE LOS DIOS, QUÉ TAL SI PUEDAS SER UNO.

¿TE ATREVES A INTENTARLO? LOS JUGADORES DEBERÁN HACER UN PAPILO COMO CADA UNO DE LOS DIOS, LÁZVALO EN UNA BOLSA POR TORNOS DE UN FONITO, CADA JUGADOR DEBERÁ HACER UN PAPILO, EL QUE MÁS RÁPIDO AVANZA GANA. EL QUE MÁS RÁPIDO AVANZA GANA.

### LOS ELEFANTOS

LAS VISIONES DEL LAS PRONIAS DE APOLO SON LAS QUE DAN LAS INSTRUCCIONES DE LOS TIEMPOS VENIDOROS.

¡APRESURATE A ANOTARLAS!

CADA JUGADOR EN UN PAPEL DEBE HACER UN ANIMAL O OBJETOS DE CADA ELEMENTO DE LA NATURALEZA EL QUE MÁS RÁPIDO AVANZA.



# ELEMENTOS DEL JUEGO

## CARTAS DORADAS



DEJA LA SOBERBIA, PUES UNA MALA DECISIÓN TE PUEDE CONDENAR A CARGAR EL PESO DE LOS CIELOS POR LA ETERNIDAD.

**ANAGRAMA**

**SALTA**

**1000/3**



EN LAS TIERRAS VÍRGENES DE TESALIA HAY ANIMALES JAMÁS VISTOS Y QUE SON PERFECTOS PARA PROMER TU VALÍA DE CAZADOR. SI RUEGAS POR SU PERMISO QUIZÁS PUEDAS COMER UN FESTÍN ESTA NOCHE.

**ANAGRAMA**

**MATERIAS**

**1000/3**



LOS CICLOPS NO SUELEN TENER BUENA VISTA. SI TE TORNAS CÓN UNO BUSCA COSAS BRILLANTES Y DE COLORES VIVOS PARA CAMUFLAJE.

EL JUGADOR DEBERÁ VICTORIOSO CON TRES MONEDAS O MONEDITAS QUE COMIENCEN CON LA PRIMERA LETRA DE SU NOMBRE.



EL BÓHO DE ATINA SIEMPRE HA SIDO UNA DE LAS CRIATURAS MÁS ÚTILES DEL MUNDO ASÍ QUE DEBERÁ ASEGURARSE DE TU SABIDURÍA PARA DEJARTE PASAR.

EL JUGADOR DEBERÁ COLECTAR SES CIELOS O PASEOS CON LA PRIMERA LETRA DE SU APELLIDO EN UN FONETO.



QUIÉN ES A QUIEN DEBES ACLICAR SI QUIERES SABER COMO EL OLIMPO SUBIR. ESTE SABIO SENTAURO SE HA CONVERTIDO EN AQUEL A QUE TODOS BUSCAN PARA CONVERTIRSE EN HÉROES.

EL JUGADOR DEBERÁ DELEGAR ESTA TAREA AL BÓHO DE ATINA PARA QUE ELLOS SE LAS CUIDEN, EN O TOMAR UN APUNTADEO: "HÉROES OLIMPICOS"



¿ALGUNA VEZ HAS VISTO U CRIFO? ES UNA CRIATURA QUE COMBINA EL CUERPO DE UN LEÓN, LA CABEZA Y LAS ALAS DE UN ÁGUILA.

EL JUGADOR DEBERÁ ESCOGER UNA VEJA, POSICIONARSE A CADA PASO DE DISTANCIA Y CUMPLIR PARA AVANAR LA LUCHA.



LA BENDICIÓN DE ESTE OLÍMPICO TE LIBRARÁ DEL LA MALDICIÓN DE LAS SIRENAS Y LAS PESTES MARINAS INFERNA POR SU BENEVOLENCIA Y TE SAQUE DE AHÍ SAN Y SALVO.

**ANAGRAMA**

**DIZOS POK**

**1000/3**



LA GUERRA ENTRE LOS OLÍMPICOS Y LOS TITANES HIZO EL MUNDO QUE HOY CONOCEMOS. SOLICITA UN PEQUEÑO FAVOR Y VERAS COMO TE CONVIERTES EN EL GUERRERO MÁS PODEROSO DE TODOS LOS TIEMPOS.

**ANAGRAMA**

**GRAS**

**1000/3**



EL MINOTAURO HA DECIDIDO CERRAR LAS PUERTAS DEL LABERINTO Y NO PODRAS CREZARLO A MENOS QUE LAS DERROTAR.

EL JUGADOR DEBERÁ DEPREVIJAR UN PARTIDO CON EL FIN DE RESPONDER EN CASA Y DAR TRES GOLPES A LA PISA SIN QUE ESTE SE DECARTE.



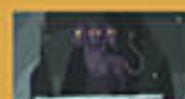
LOS SATIROS SON SIN DUDA DE LAS CRIATURAS CON MEJOR OLFATO DEL MUNDO, ACOMPAÑANDO SIEMPRE AL DIOS DIÓNISO, ESTAN CONSTANTEMENTE BARRAJADOS DE COLORES, COLORES Y SABORES.

EL JUGADOR SÓLO VINCADO Y LOS OTRAS JUGADORES DEBERÁN TRES BOMBOS FRAGANTES PARA QUE ESTE LOS AJUSTE TODOS EN UN FONETO.



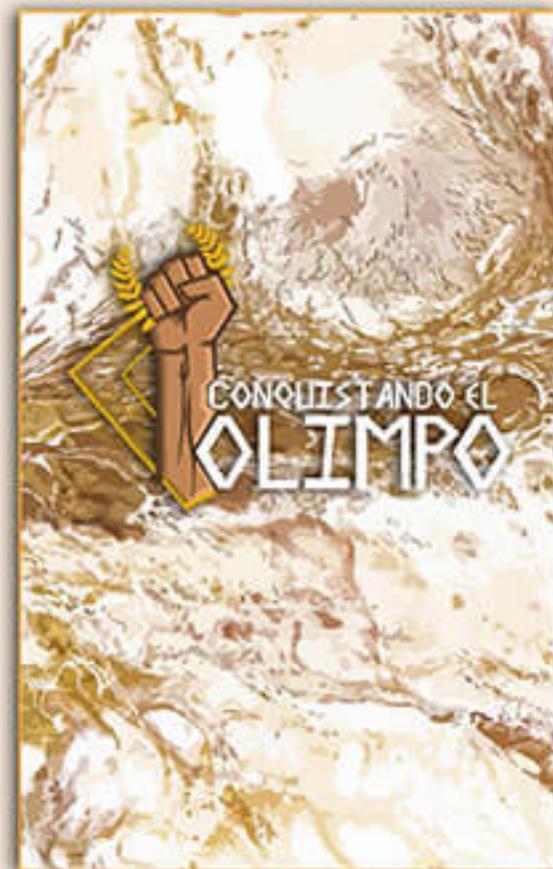
LAS AIRAS SON LAS ENVIADAS PARA HACER CUMPLIR LOS CASTIGOS CELESTIALES Y UNA E HA POSADO JUSTAMENTE EN TU CAMINO.

LOS JUGADORES DEBERÁN DE INTERCEPTAR A TRAVÉS DE PÉPICAS UN PERSONAJE SACRISO Y EL JUGADOR QUE CAPO EN LA CAJILLA DEBIDA DEBERÁ AJUSTARLO EN UN FONETO.



CERBERO ES EL PERRO DE 3 CABEZAS QUE RESGUARDA LAS PUERTAS DEL INFRAMUNDO. ENCUENTRA LA MANERA DE PASAR POR ENORMA DEL EL CON ALGO MUY ALTO!

EL JUGADOR DEBERÁ REPAR CON TAPAJOS UNA TORRE DE VIENTO CENTINELAS DE ALTO. NO SI SOSTIENE SÓLO O POC POR AL TONOS CINCUENTA SEGUNDOS.



# ELEMENTOS DEL JUEGO

## CARTAS MORADAS



EL MISERABLE SONIDO DEL CANTAR DE LAS NIÑAS DEL BOSQUE NO TE PERMITE PENSAR EN MÁS QUE SU BELLEZA Y CAES SEDUCIDO A SUS PIÉS.

EL PORTADOR DE ESTA TARJETA PODRÁ ESCOGER ENTRE MORADES O ANILLOS DE ORO. INDEBILITADO EN LOS PRINCIPIOS DEL RITO.



¡POR TODOS LOS DIOS!

SU HABILIDAD EN BATALLA ES INIGUALABLE, SIN DUDA EL MÁS VELÓZ ENTRE LOS HOMBRES.

ANILLOS "DOS CÍRCULOS" AVANZA DOS CASILLAS.



LOS DISFRACES FUNCIONAN!

CON TU DESCOMUNAL FUERZA VENCISTE AL LEÓN DE NEMEA USASTE SU PIEL PARA CAMUFLARTE Y AVANZAR SIN SER VISTO.

MORADES AVANZA DOS ESPACIOS.



¡POR LAS BARBAS DE HADES!

SE APROXIMA UNA ANIMANCHA DE ROCAS QUE SOLO LOS MÁS FUERTES Y VELOCES DE LOS HOMBRES PODRÁN SUPERAR.

PERSEO Y ANDRÓMEDA RETROCEDEN UNA CASILLA.



¡UN CÍCLOPE!

¿COMO UN SER INTERIOR PUEDE ENGAÑAR AL MISMO AQUILES, EL HOMBRE DE PIÉS LIGEROS?

UN CÍCLOPE LE HA CLAVADO UNA FLECHA JUSTO EN EL TALÓN DE AQUILES.

ANILLOS RETROCEDE DOS ESPACIOS.



HERACLES UN HOMBRE CASI INVENCIBLE PERO NO MUY BRILLANTE SE HA DEJADO ENGAÑAR POR LOS HABITANTES DEL PUEBLO Y TOMÓ UN CAMINO EQUIVOCADO.

MORADES, USANDO DE SEA DEBE RECOGER DOS CASILLAS PARA RETORNAR EL CAMINO CORRECTO.



CON LA AYUDA DEL VIENTO Y LAS CORRIENTES DEL MAR SU CAMTO HA LLEGADO A SUS ADVERSARIOS HACIENDO QUE SE DETENGAN EN SU VIAJE.

ANDRÓMEDA AVANZA DOS ESPACIOS.



HA SIDO UNA ARDUA BATALLA, NO QUEDA MÁS OPCIÓN QUE USAR EL ARMA SECRETA.

PERSEO USA LA CARTA DE FIDELIDAD Y CONVIERTE EN PERSEO A TODOS SUS ADVERSARIOS POR UN RITO Y AVANZA A LA CASILLA DOBLADA MÁS CERCA.



¿COMO SE ATREVEN A PENSAR EN QUE PUEDEN SER MIEMBROS DEL OLIMPO?

LA ODISEA HACIA LA DIVINIDAD HA ENTURECIDO AL PODEROSÍSIMO ZEUS.

ZEUS LIBRA UN RITMO EN VUESTRO CASINO Y TODOS RETROCEDEN UN ESPACIO.



TANTA BELLEZA ES ABSURDA. ASÍ LO ENCLAMO EL REY DE LOS MARES, POR ESO SOLTÓ AL TEMIDO KRANEN PARA ADMIRARLA UN POCO MÁS.

EL POSTRO PARECE HACE RETROCEDER A ANDRÓMEDA Y LA FIDELIDAD SUAVITA UN RITO.



ERIS, COMO DIOSA DE LA DISCORDIA, VE EL VIAJE TRANQUILLO Y QUIERE DIVERTIRSE UN RATO.

TODOS LOS JUGADORES COLOCARÁN SUS LIBROS EN EL TABLERO CON LA PRENSA DE SU DIVINIDAD.



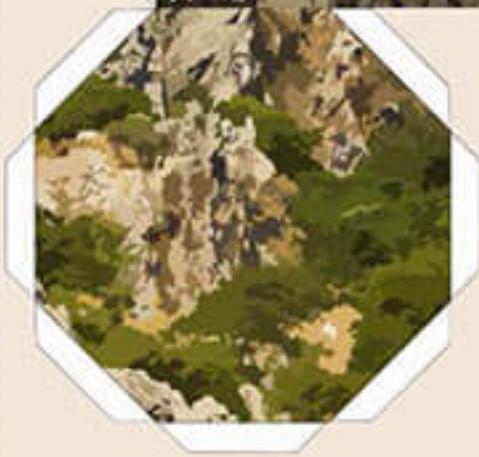
PERSEO, ¡OH PERSEO! ¿CUANDO APRENDERÁS QUE NO DEBES DEJARTE SEDUCIR POR LAS NINFEAS?

PERSEO HA VUESTRO A CAER EN LOS ENCANTOS DE ESTAS DONCELLAS DE LA NATURALEZA.

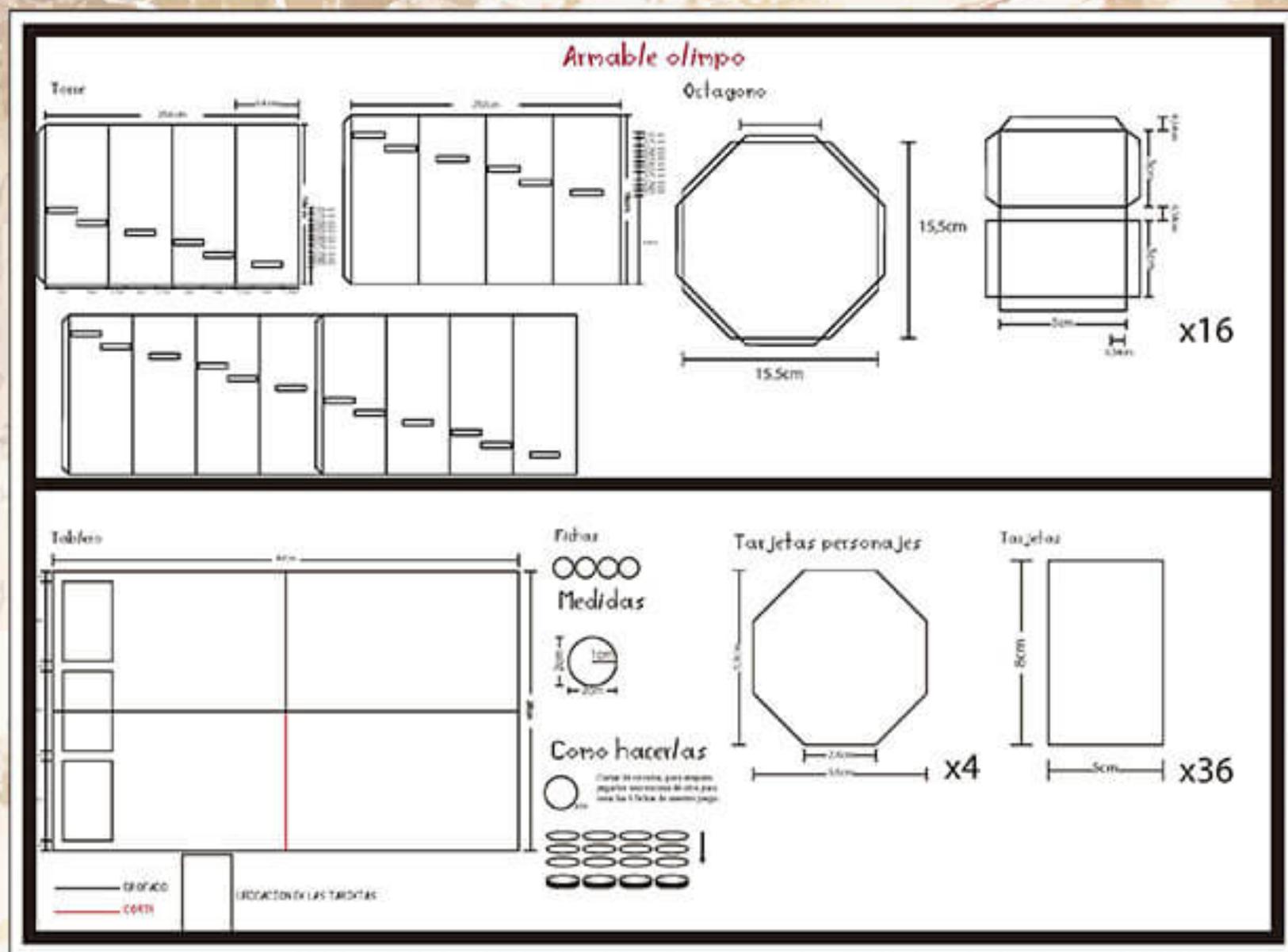
PERSEO RETROCEDE DOS ESPACIOS PARA ALCANZAR DE CLAS.



# EMPAQUE Y CAMISAS

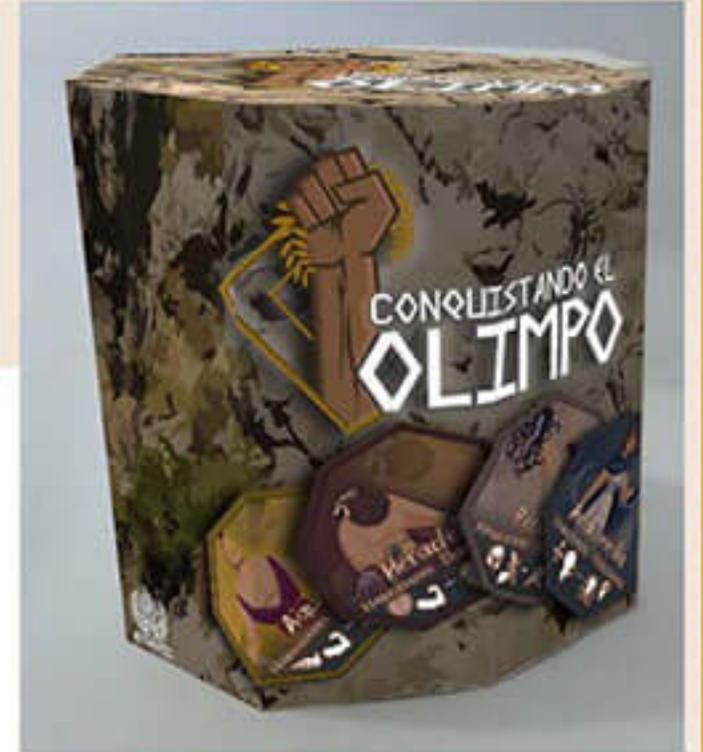


# PLANTILLAS Y STICKERS



PROPORCIONAREMOS A LOS USUARIOS LOS DOCUMENTOS CON LAS MEDIDAS PARA IMPRIMIR DE TODAS LAS PLANTILLAS PARA REALIZAR AL JUEGO EN CASA CON MATERIALES COMO CARTÓN, ADEMÁS LES SUMINISTRAREMOS UN DOCUMENTO DE STICKER PARA QUE TENGAN UNA EXPERIENCIA DIGNA DE NUESTRO JUEGO.

# MOCKUPS



# CONTENIDO DEL JUEGO PARA ENVIAR ONLINE



## EL JUEGO CONTIENE:

- 1 DADO
- 4 FICHAS
- 2 TORRES DEL OLIMPO
- 4 TARTETAS DE PERSONAJES
- 12 TARTETAS MISTERIOSAS
- 12 TARTETAS DORADAS
- 12 TARTETAS GRISES
- EL TABLERO
- EL OLIMPO

PERO SI QUIERES ARMARLO EN LA COMODIDAD  
DE TU HOGAR ANEXAMOS:

- DOCUMENTO DE PLANTILLAS BASE
- DOCUMENTO DE PLANTILLAS GRAFICAS (STICKERS)
- VIDEO PROMOCIONAL DEL JUEGO
- INFOGRAFIA DONDE TE EXPLICA LAS MECANICAS DEL JUEGO

VEN Y DESCUBRE EL JUEGO DE  
LA TEMPORADA

