



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes
Carrera de Artes Visuales

JUEGO DE MESA ILUSTRADO BASADO EN LA CULTURA INCA

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado
en Artes Visuales

Autores:

Carlos Alfredo Arias Illescas

C.I: 0105711154

carlos-arias12321@hotmail.com

Pablo Vicente Mejía Hurtado

C.I: 0106696586

pablo.mejia012193@gmail.com

Juan Daniel Peña Fernández

C.I: 0104831557

jlokop40985@gmail.com

Tutor:

Mgst. Angel Gustavo Novillo Mora

C.I: 0102118312

Cuenca, Ecuador

16 de mayo de 2022



RESUMEN

El presente trabajo de titulación tiene como misión rescatar y aprovechar la riqueza cultural, iconográfica y mitológica de una gran civilización considerada una de las más importantes en la historia; como fue el caso de la cultura Inca, que se asentó en gran parte del territorio que hoy se conoce como Sudamérica, buscando aprovechar todo tipo de características que poseían tales como: la vestimenta, creencias, religión y arte como base para la producción de un juego de mesa que a su vez a más de entretener y crear un espacio lúdico se pueda proporcionar y transmitir a los usuarios del juego información acerca de este interesante asentamiento aborigen; tomando como ejemplo material que en la actualidad podemos encontrar en el mercado, donde se puede constatar la influencia de culturas ancestrales para producir todo tipo de productos recreativos y artísticos, como lo son las películas, videojuegos, comics, etc. Mediante la elaboración de este juego de mesa ilustrado se estudiarán y aprovecharán las técnicas tradicionales y digitales que abarca el mundo del arte para llegar a producir y desarrollar material lúdico-artístico, que pueda captar la atención del público en general, logrando de esta manera compartir los conocimientos ancestrales y poder llevarlos al ámbito del entretenimiento que es un tema poco explorado en nuestro medio e intentar posicionar la historia y saberes ancestrales dentro de la cultura general de nuestros días, evitando que se pierdan más en el olvido.

Palabras Clave

Juego. Inca. Conquista. Arte. Españoles.



ABSTRACT

The present degree work has the mission of rescuing and taking advantage of the cultural, iconographic, and mythological wealth of a great civilization which is considered one of the most important in history, as it is the case of the Inca culture, that settled in a large part of the territory that today is known as South America. This work is seeking to exploit all kinds of features that mentioned culture possessed, such as: clothing, beliefs, religion, and art as a basis to create a board game. Besides being entertaining and creating a playful space, this board game can provide and transmit information about this interesting aboriginal settlement. Taking as reference the material we can currently find in the market, we can observe the influence of ancient cultures to create all kinds of recreational and artistic products, such as movies, video games, comics, etc. Through the development of this illustrated board game, traditional and digital techniques that encompass the art world will be studied and used to create and develop this playful-artistic material that can get the attention of the public in general. Therefore, we will be sharing ancestral knowledge and taking it to the field of entertainment, which has been little explored subject in our environment. At the same time, we will try to position the history and ancestral knowledge within the general culture of our present days, avoiding it to get lost in oblivion.

Keywords

Play. Inca. Conquest. Art. Spanish people.



INDICE

INDICE DE IMÁGENES	5
Cláusula de licencia y autorización para la publicación en el Repositorio Institucional	10
.....	12
Cláusula de Propiedad Intelectual	13
.....	15
AGRADECIMIENTO	16
Líneas de Investigación Artística, Creación y Producción de la Facultad de Artes	19
INTRODUCCIÓN	20
CAPITULO I:	23
LA CULTURA INCA EN EL MERCADO	23
1.1 Estudio de la historia y mitología de la cultura Inca en la región andina.....	23
1.2 Análisis del Juegos de mesa más comercializado “Catán”	27
CAPÍTULO II:	32
DESARROLLO DE LA HISTORIA QUE LLEVA EL JUEGO	32
2.1 Desarrollo de la temática empleada en el juego.....	32
2.1.2 Antes de iniciar el juego la introducción de este será:	40
2.2 Selección y descripción de los personajes dentro del juego.....	41
2.3 Selección de lugares emblemáticos dentro del juego.	58
CAPÍTULO III:	75
DESARROLLO TEÓRICO DEL JUEGO	75
3.1 Objetivo del juego, desarrollo de reglas que rigen al juego.....	75
3.2 El Tablero y su uso.....	84
3.3 Personajes, cualidades dentro del juego	86
Capítulo IV: ELABORACIÓN DEL JUEGO	93
4.1 Aplicación del método de ilustración estético para desarrollar el juego de mesa.	93
4.2 Elaboración del tablero, personajes y cartas del juego.	119
4.4 Socialización del Juego.	168
Conclusiones	178
Recomendaciones	181
GLOSARIO	182
ANEXOS	184



Bibliografía	192
---------------------------	------------

INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 Sin Autor, Salida del sol Machu Picchu, boletomachupicchu (2017).....	25
Imagen 2 Alonso Alicia. Vasos de la Cultura Tiahuanaco, Museo Nacional de Arqueología y Antropología de Lima (1990).....	26
Imagen 3 Sin Autor, Empaque del juego Catan el Auge de los Incas, Catan (s.f.).....	28
Imagen 4 Sin Autor, Elementos que contiene el juego El Auge de los Incas: fichas, cartas, tablero, Catan (s.f.).....	31
Imagen 5 Roberto Levillieri, Mapa Tahuantinsuyo, El Imperio Incaico (1956)	35
Imagen 6 Marco Pagano, Rescate Atahualpa, La creación no ha terminado (2021).....	39
Imagen 7 Diego Ayma, Conquista de América, Correo (2016)	41
Imagen 8 Sin Autor, Inti Dios del sol, Mitologia.info (s.f.)	42
Imagen 9 Sin Autor, La Pachamama, Diario El Cuyo (2020).....	43
Imagen 10 Sin Autor, Viracocha, http://i3campus.co/ (s.f.).....	44
Imagen 11 Sin Autor, Mama Quilla, Mitología Inca (2011).....	45
Imagen 12 Constantin Anusca, Mama Cocha, Vestigii Antice din Continentul America(s.f.) ...	45
Imagen 13 KryzzX3, Illapa el dios del Rayo, Los 10 dioses Incas más importantes de la historia (s.f.)	46
Imagen 14 Sin Autor, Supay señor del inframundo Inca, diosesincas (s.f.).....	47
Imagen 15 Sin Autor, Mama Nina, Estetic Academic (2013).....	47
Imagen 16 Sin Autor, Mama Wayra, (s.f.).....	48
Imagen 17 Sin Autor, Kan-Sequia, (s.f.).....	48
Imagen 18 Luis Portillo, El Inca Rumiñahui, Historia de los pueblos (2010)	49
Imagen 19 Tiziano, Reina Isabel de Portugal, History of royal woman (s.f.).....	51
Imagen 20 Sin Autor, Corona de los Reyes de España, (s.f.)	51
Imagen 21 Sin Autor, Sacerdote San Juan de Ávila, (s.f.)	52
Imagen 22 Sin Autor, Armadura soldados siglo XVI, (s.f.).....	53
Imagen 23 Sin Autor, La Caballería, (s.f.)	53
Imagen 24 Sin Autor, Arcabuz, (s.f.)	54
Imagen 25 Sin Autor, Representación de un Motín, (s.f.).....	55
Imagen 26 Sin Autor, Representación de Diezmo, (s.f.).....	55
Imagen 27 Luis Fernando Torres, Remolino, Padre Tuarez en el remolino del CPCCS (2019). 56	
Imagen 28 Sin Autor, Representación del Capitán, (s.f.).....	57
Imagen 29 Alejandro Torres, Francisco Pizarro, El valeroso e intrépido Francisco Pizarro (s.f.)	58
Imagen 30 Stephan, Machu Picchu, Bike and hike to Machu Picchu, (2014)	59
Imagen 31 Sin Autor, Ollantaytambo, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	59
Imagen 32 Sin Autor, Choquequirao, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	60
Imagen 33 Sin Autor, Pisac, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011).....	60
Imagen 34 Sin Autor, Sacsayhuaman fortaleza Inca, Dreamstime (2022).....	61
Imagen 35 Sin Autor, Isla del Sol, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	61
Imagen 36 Sin Autor, Llactapata, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	62



Imagen 37 Sin Autor, Coricancha, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	62
Imagen 38 Sin Autor, Wiñay Wayna, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	63
Imagen 39 Sin Autor, Moray, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	63
Imagen 40 Bermeo., Orejuela., Torres., Pucara de Romicucho, Museo de Quito (2017)	64
Imagen 41 Sin Autor, Complejo Arqueológico Cojitambo, Prefectura del Cañar (2011)	64
Imagen 42 Angie Darke, Pumapungo, Museo del Pumapungo (2015)	65
Imagen 43 Sin Autor, Ingapirca, Atractivos turísticos Cañar (2020)	65
Imagen 44 Sin Autor, Machay, Malqui Machay refugio del último Rey Inca (2017)	66
Imagen 45 Sin Autor, Qhapaq Ñan, Los tiempos no se detienen (2017)	67
Imagen 46 Juan Peña, Cara del Inca, Imperio (2021)	67
Imagen 47 Ayulo Ambrosio, Templo del Cóndor, Un paseo por Machu Picchu (2015)	68
Imagen 48 Sin Autor, Templo del Sol, 4 Importantes edificaciones en Machu Picchu (2020) ...	68
Imagen 49 Sin Autor, Templo Tres Ventanas, 4 Importantes edificaciones en Machu Picchu (2020)	69
Imagen 50 Dibyendu Banerjee, Intihuatana, Mysterious Monuments, (2016)	69
Imagen 51 Sin Autor, Puerto de Palos, (s.f.)	70
Imagen 52 Sin Autor, Océano Atlántico, Cuarto viaje de Colón (s.f.)	71
Imagen 53 Sin Autor, Panamá, Historia y cultura de Adamuz (2016)	72
Imagen 54 Sin Autor, Centro América, (s.f.)	72
Imagen 55 Sin Autor, Océano Pacífico, (s.f.)	73
Imagen 56 Sin Autor, Cabeza de Vaca – Tumbes, Tumbes, el tesoro escondido de Perú (2019)	74
Imagen 57 Carlo Cerdán, Cajamarca - Baños del Inca, Crónicas de la ciudad de Cajamarca (2015)	74
Imagen 58 Pablo Mejía, Jaguar – Pared - Piedra (cartas para batallas Incas, Imperio (2021)	76
Imagen 59 Pablo Mejía, Arma-Coraza-Caballo (cartas para batallas de los colonos), Imperio (2021)	77
Imagen 60 Juan Daniel Peña, Instructivo 1, Imperio (2021)	82
Imagen 61 Juan Daniel Peña, Instructivo 2, Imperio (2021)	83
Imagen 62 Juan Daniel Peña, Instructivo 1, Imperio (2021)	83
Imagen 63 Sin Autor, Chakana, (s.f.)	84
Imagen 64 Sin Autor, Chakana Zapoteca, (s.f.)	85
Imagen 65 Sin Autor, Edificaciones Incas Ruinas Machu Picchu, (s.f.)	94
Imagen 66 Juan Daniel Peña, Caminos del juego de mesa, Imperio (2021)	95
Imagen 67 Stephan, Machu Picchu, Bike and hike to Machu Picchu, (2014)	96
Imagen 68 Juan Daniel Peña, Representación de Machu Picchu, Imperio (2021)	96
Imagen 69 Sin Autor, Sacsayhuaman fortaleza Inca, Dreamstime (2022)	97
Imagen 70 Juan Daniel Peña, Representación Sacsayhuaman. Imperio (2021)	98
Imagen 71 Sin Autor, Isla del Sol, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	98
Imagen 72 Juan Daniel Peña, Representación Isla del Sol, Imperio (2021)	99
Imagen 73 Sin Autor, Coricancha, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	100
Imagen 74 Juan Daniel Peña, Representación Coricancha, Imperio (2021)	100
Imagen 75 Sin Autor, Moray, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)	101
Imagen 76 Juan Daniel Peña, Representación de Moray, Imperio (2021)	101
Imagen 77 Bermeo., Orejuela., Torres., Pucara de Romicucho, Museo de Quito (2017)	102
Imagen 78 Juan Daniel Peña, Representación de Romicucho, Imperio (2021)	102



Imagen 79 Sin Autor, Complejo Arqueológico Cojitambo, Prefectura del Cañar (2011)	103
Imagen 80 Juan Daniel Peña, Representación de Cojitambo, Imperio (2021).....	103
Imagen 81 Angie Darke, Pumapungo, Museo del Pumapungo (2015).....	104
Imagen 82 Juan Daniel Peña, Representación de Pumapungo, Imperio (2021)	105
Imagen 83 Sin Autor, Ingapirca, Atractivos turísticos Cañar (2020).....	106
Imagen 84 Juan Daniel Peña, Representación de Ingapirca, Imperio (2021).....	106
Imagen 85 Sin Autor, Machay, Malqui Machay refugio del último Rey Inca (2017)	107
Imagen 86 Juan Daniel Peña, Representación de Malqui-Machay, Imperio (2021)	107
Imagen 87 Sin Autor, Qhapaq Ñan, Los tiempos no se detienen (2017)	108
Imagen 88 Juan Daniel Peña, Representación del Camino del Inca, Imperio (2021)	108
Imagen 89 Imagen 90 Juan Peña, Cara del Inca, Imperio (2021)	109
Imagen 91 Juan Daniel Peña, Representación del Camino de la cara del Inca, Imperio (2021)	109
Imagen 92 Sin Autor, Templo Tres Ventanas, 4 Importantes edificaciones en Machu Picchu (2020)	110
Imagen 93 Juan Daniel Peña, Representación del Templo de las tres ventanas, Imperio (2021)	111
Imagen 94 Dibyendu Banerjee, Intihuatana, Mysterious Monuments, (2016)	112
Imagen 95 Juan Daniel Peña, Representación del monumento Intihuatana, Imperio (2021)....	112
Imagen 96 Sin Autor, Puerto de Palos, (s.f.).....	113
Imagen 97 Juan Daniel Peña, Representación del Puerto de Palos, Imperio (2021).....	114
Imagen 98 Juan Daniel Peña, Representación del Puerto Travesía en alta mar, Imperio (2021)	115
Imagen 99 Juan Daniel Peña, Representación del Símbolo de la base militar, Imperio (2021)	116
Imagen 100 Juan Daniel Peña, Representación del símbolo de naufragio, Imperio (2021).....	117
Imagen 101 Juan Daniel Peña, Representación de Tumbes, Imperio (2021).....	118
Imagen 102 Sin Autor, Maquina de corte y grabado laser, (s.f.)	120
Imagen 103 Juan Daniel Peña, Representación de Tablero y sus medidas- primer modelo, Imperio (2021)	122
Imagen 104 Sin Autor, Tablero de Ajedrez, (s.f.).....	123
Imagen 105 Juan Daniel Peña, Representación de Planos del tablero de madera, Imperio (2021)	124
Imagen 106 Cultura Inca, Kero-Vaso ceremonial, (s.f.)	125
Imagen 107 Juan Daniel Peña, Representación de Logo del Juego de mesa, Imperio (2021) .	126
Imagen 108 Juan Daniel Peña, Representación del boceto final del tablero con los caminos, Imperio (2021)	129
Imagen 109 Juan Daniel Peña, Representación del vectorizado para recorte del tablero, Imperio (2021)	130
Imagen 110 Juan Daniel Peña, Representación de Remolino, Imperio (2021).....	131
Imagen 111 Juan Daniel Peña, Representación del Punto para ganar cartas, Imperio (2021) ..	131
Imagen 112 Juan Daniel Peña, Representación del Punto de batalla, Imperio (2021).....	131
Imagen 113 Juan Daniel Peña, Representación del Punto de cruce, Imperio (2021).....	131
Imagen 114 Sin Autor, Sistema de color Munsell, (s.f.)	135
Imagen 115 Sin Autor, Vestimenta Incaica, (s.f.).....	137
Imagen 116 Peter Polach, obra de concept art, (s.f.).....	138
imagen 117 Carlos Arias, Supay, Imperio (2021).....	139
Imagen 118 Carlos Arias, Illapa, Imperio (2021)	140



Imagen 119 Carlos Arias, Inti, Imperio (2021).....	140
Imagen 120 Carlos Arias, Quilla, Imperio (2021).....	141
Imagen 121 Carlos Arias, Mama Cocha, Imperio (2021)	141
Imagen 122 Carlos Arias, Nina, Imperio (2021).....	142
Imagen 123 Carlos Arias, Viracocha, Imperio (2021)	143
Imagen 124 Carlos Arias, Inca, Imperio (2021).....	143
Imagen 125 Carlos Arias, Wayna, Imperio (2021)	144
Imagen 126 Carlos Arias, Pacha Mama, Imperio (2021).....	145
Imagen 127 Carlos Arias, Remolino, Imperio (2021).....	146
Imagen 128 Carlos Arias, Diezmo, Imperio (2021).....	146
Imagen 129 Carlos Arias, Corona, Imperio (2021).....	147
Imagen 130 Carlos Arias, Cura, Imperio (2021).....	148
Imagen 131 Carlos Arias, Armadura, Imperio (2021)	148
Imagen 132 Carlos Arias, Caballería, Imperio (2021)	149
Imagen 133 Carlos Arias, Arcabuz, Imperio (2021)	149
Imagen 134 Carlos Arias, Motín, Imperio (2021).....	150
Imagen 135 Carlos Arias, Conquistador, Imperio (2021)	150
Imagen 136 Carlos Arias, Reina, Imperio (2021)	151
Imagen 137 Carlos Arias, Pluma, Imperio (2021)	152
Imagen 138 Carlos Arias, Espada, Imperio (2021)	153
Imagen 139 Juan Daniel Peña, Primer boceto Carta posterior, Imperio (2021).....	154
Imagen 140 Juan Daniel Peña, Segundo boceto Carta posterior, Imperio (2021).....	154
Imagen 141 Carlos Arias, Diseño final posterior cartas, Imperio (2021)	155
Ilustración 142 Carlos Arias, Boceto de las Figuras, Imperio (2021).....	156
Imagen 143 Pablo Mejía, Pieza de madera-El conquistador, Imperio (2021).....	157
Imagen 144 Alejandro Torres, Francisco Pizarro, El valeroso e intrépido Francisco Pizarro (s.f.)	158
Imagen 145 Banco Central del Ecuador, Billeto de 1000 Sucres – Rumiñahui, (1980)	159
Imagen 146 Pablo Mejía, Pieza de madera-El Inca, Imperio (2021)	159
Imagen 147 Arias-Mejía-Peña, Preparación de la silicón para el molde, Imperio (2021)	160
Imagen 148 Arias-Mejía-Peña, Pieza desmontada de su molde de silicón y su molde, Imperio (2021)	161
Imagen 149 Arias-Mejía-Peña, Colocación de la resina en los moldes, Imperio (2021)	161
Imagen 150 Arias-Mejía-Peña, Reproducción en resina de una figura Inca, Imperio (2021)...	162
Imagen 151 Arias-Mejía-Peña, Proceso de pulido con lija, Imperio (2021).....	163
Imagen 152 Arias-Mejía-Peña, Figura Inca terminada, Imperio (2021)	163
Imagen 153 Arias-Mejía-Peña, Aplicación de barniz a las fichas del juego, Imperio (2021)...	164
Imagen 154 Juan Daniel Peña, Espada metálica elaborada, Imperio (2021)	165
Imagen 155 Juan Daniel Peña, Pluma metálica elaborada, Imperio (2021).....	165
Imagen 156 Arias-Mejía-Peña, Pluma y espada cortadas y grabadas a laser, Imperio (2021)..	166
Imagen 157 Ejemplo de Diorama	168
Imagen 158 Arias-Mejía-Peña, Pegado de los bloques de poliestireno, Imperio (2021)	171
Imagen 159 Arias-Mejía-Peña, Recorte de la base, Imperio (2021)	171
Imagen 160 Arias-Mejía-Peña, Armado del castillo de Ingapirca en espuma flex, Imperio (2021)	172
Imagen 161 Arias-Mejía-Peña, Proceso de lijado, Imperio (2021).....	173



Imagen 162 Arias-Mejía-Peña, Castillo de los Conquistadores y Castillo de los Incas, Imperio (2021)	174
Imagen 163 Arias-Mejía-Peña, Empastado de las superficies, Imperio (2021)	175
Imagen 164 Carlos Arias, Fondeado del castillo de los Conquistadores, Imperio (2021)	175
Imagen 165 Pablo Mejía, Fondeado del castillo de los Incas, Imperio (2021)	175
Imagen 166 Arias-Mejía-Peña Diorama terminado, Imperio (2021)	176
Imagen 167 Arias-Mejía-Peña, Producto final - Juego de Mesa con temática Inca, Imperio (2021)	177
Imagen 168 Arias-Mejía-Peña, Diorama finalizado, Imperio (2021)	177
Imagen 169 Arias-Mejía-Peña, Primer boceto del tablero y las fichas, Imperio (2021)	184
Imagen 170 Arias-Mejía-Peña, Primeras ideas del juego, Imperio (2021)	184
Imagen 171 Arias-Mejía-Peña, <i>Propuesta inicial del juego completo</i> , Imperio (2021)	184
Imagen 172 Arias-Mejía-Peña, Visita técnica a Ingapirca; Imperio (2021)	185
Imagen 173 Arias-Mejía-Peña, Reliquias del museo de Ingapirca, Imperio (2021)	185
Imagen 174 Arias-Mejía-Peña, Imagen de la Cara del Inca en Ingapirca, Imperio (2021)	185
Imagen 175 Arias-Mejía-Peña, El Juan Daniel junto a un mural, Imperio (2021)	186
Imagen 176 Arias-Mejía-Peña, Algunas armas Incaicas, Imperio (2021)	186
Imagen 177 Arias-Mejía-Peña, El equipo de Tesis en las ruinas de Ingapirca, Imperio (2021)	186
Imagen 178 Arias-Mejía-Peña, El equipo de Tesis junto al castillo de Ingapirca, Imperio (2021)	187
Imagen 179 Arias-Mejía-Peña, Información rescatada de Ingapirca, Imperio (2021)	187
Imagen 180 Arias-Mejía-Peña, Maqueta del tablero, Imperio (2021)	187
Imagen 181 Pablo Mejía, Elaborando la maqueta, Imperio (2021)	187
Imagen 182 Pablo Mejía - Juan Peña, Elaborando la maqueta del tablero, Imperio (2021)	188
Imagen 183 Arias-Mejía-Peña, Primer boceto de los caminos, Imperio (2021)	188
Imagen 184 Arias-Mejía-Peña, Primer tablero en madera (prueba), Imperio (2021)	188
Imagen 185 Arias-Mejía-Peña, Trabajando en el diorama, Imperio (2021)	189
Imagen 186 Arias-Mejía-Peña, Primeras piezas del diorama, Imperio (2021)	189
Imagen 187 Arias-Mejía-Peña, Elaboración de la base del diorama, Imperio (2021)	190
Imagen 188 Arias-Mejía-Peña, Revisión del diorama, Imperio (2021)	190
Imagen 189 Carlo Arias, Proceso de creación personaje Inca, Imperio (2021)	191
Imagen 190 Carlo Arias, Proceso de creación personaje Español, Imperio (2021)	191
Imagen 191 Pablo Mejía, Boceto de las fichas para el juego, Imperio (2021)	191



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Carlos Alfredo Arias Illescas en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “JUEGO DE MESA ILUSTRADO BASADO EN LA CULTURA INCA”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 16 de mayo de 2022

Carlos Alfredo Arias Illescas
C.I: 0105711154



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Pablo Vicente Mejía Hurtado en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "JUEGO DE MESA ILUSTRADO BASADO EN LA CULTURA INCA", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 16 de mayo de 2022

Pablo Vicente Mejía Hurtado
C.I: 0106696586



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Juan Daniel Peña Fernández en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "JUEGO DE MESA ILUSTRADO BASADO EN LA CULTURA INCA", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 16 de mayo de 2022

Juan Daniel Peña Fernández
C.I: 0104831557



Cláusula de Propiedad Intelectual

Carlos Alfredo Arias Illescas, autor del trabajo de titulación "JUEGO DE MESA ILUSTRADO BASADO EN LA CULTURA INCA", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 16 de mayo de 2022

Carlos Alfredo Arias Illescas
C.I: 0105711154



Cláusula de Propiedad Intelectual

Pablo Vicente Mejía Hurtado, autor del trabajo de titulación "JUEGO DE MESA ILUSTRADO BASADO EN LA CULTURA INCA", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 16 de mayo de 2022

Pablo Vicente Mejía Hurtado
C.I: 0106696586



Cláusula de Propiedad Intelectual

Juan Daniel Peña Fernández, autor del trabajo de titulación "JUEGO DE MESA ILUSTRADO BASADO EN LA CULTURA INCA", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 16 de mayo de 2022

Juan Daniel Peña Fernández

C.I: 0104831557



AGRADECIMIENTO

En primer lugar, deseo agradecer a mis familiares más cercanos:

Mis padres que siempre han aceptado y respetado el camino que yo decidí seguir, hermanos y abuela quienes han estado pendientes y apoyándome siempre en lo que se pueda.

De igual manera a mi pareja que ha estado a mi lado durante mis estudios universitarios, así como en el proceso de este presente proyecto y para finalizar a mis compañeros tesisistas por la libertad creativa, compromiso y amistad que me brindaron en el desarrollo del proyecto

Carlos Arias



DEDICATORIA

Primeramente, me permito agradecer el gran amor y apoyo incondicional brindado por mis padres, el camino no ha sido fácil, pero las palabras de aliento me ayudaron a superarme y avanzar con mis sueños y proyectos. En segunda instancia me permito agradecer a mis hermanas por confiar en mis capacidades, a Elizabeth Mejía por estar junto a mí mientras realizaba mis obras y a Daniela Mejía por motivarme día a día a ser mejor. Agradezco a Dios por la excelente familia que me ha brindado. A mis compañeros y grandes amigos Carlos y Juan por compartir nuestra vida estudiantil y lograr la realización de esta tesis.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad de Cuenca y a su vez a la Facultad de Artes por la oportunidad de brindarme los conocimientos que como Artista Visual usare en mi futuro profesional, finalmente a mis profesores por compartirme sus conocimientos y a todos mis compañeros.

A todos estoy realmente agradecido por ser la motivación para la realización de esta tesis de manera exitosa.

Pablo Mejía



DEDICATORIA

Inspirado siempre por las enseñanzas que a lo largo de mi vida fueron un pilar fundamental, los cuales fueron cimentados por personas que hoy ya no están conmigo, pero sé que en el lugar donde se encuentran siempre están viendo por mí, mis abuelos que en paz descansen, la guía de mi tía, quien siempre estuvo para apoyarme en el transcurso de mi juventud, a mi madre, quien siempre supo apoyarme para que pueda ser lo que ahora soy y sin olvidar a mis hermanas que también juegan un papel muy importante porque supieron estar en los momentos cuando necesitaba un empujón; son a quienes dedico este logro, porque sin estas personas y sin el apoyo que supieron brindarme esto no sería realidad; los llevo siempre en mis pensamientos.

AGRADECIMIENTO

Gracias al trabajo arduo y al tiempo que hemos pasado juntos para lograr culminar con este proyecto, quiero agradecer a mis compañeros de tesis por nunca haber dado un paso atrás luego de haber tenido que afrontar altibajos; agradezco también a quienes pusieron un grano de arena de una u otra forma para ayudarnos con esto, mi total aprecio hacia esas personas; sin olvidarme de agradecerme a mí mismo por no rendirme y poder haber llegado hasta donde estoy sin perder los valores que me caracterizan, por perseverar en la vida y lograr las metas que me he propuesto, atravesando muchas veces por incertidumbres que logre cruzar y que me han dejado un camino claro para continuar hacia adelante con mucha energía y muy decidido.

Juan Daniel Peña



Líneas de Investigación Artística, Creación y Producción de la Facultad de Artes

El presente trabajo se enmarca bajo la línea de investigación de: creación y producción en las artes y el diseño; y bajo la sublínea de investigación titulada: Visualidades de la diversidad multicultural ecuatoriana para la creación de productos artísticos con lenguajes contemporáneos, dirigidos a la creación de públicos que tiendan al fortalecimiento de identidades.



INTRODUCCIÓN

A través del paso de los años el arte ha ido perdiendo valor entre la sociedad debido a muchos factores, entre ellos la industrialización que como bien se conoce ha facilitado el hecho de crear y reproducir a gran escala elementos que son de consumo para la sociedad, centrándonos en el aspecto artístico se pueden encontrar: réplicas de pinturas famosas, una variedad de tapices para decorar, objetos en cerámica; lo cual le quita protagonismo al arte clásico elaborado con las manos del artista. “Lo cierto es que el arte en nuestra sociedad y en las representaciones que los sujetos se hacen de ella, sí sufre un gran desprestigio. El arte no constituye un objeto valorado y legitimado socialmente.” (Palacios, 2006, pág. 3)

Tomando en cuenta lo antes mencionado hemos decidido incluir al arte como una herramienta de aprendizaje ayudándonos de la industria para el desarrollo de material que pueda llegar a manos de la sociedad para ayudar al desarrollo y fácil entendimiento de los procesos educativos; como también podría ser pieza fundamental para la innovación de material lúdico, donde se manejaría la posibilidad de combinar estas dos formas de explotar los recursos artísticos generando un espacio lúdico de aprendizaje, logrando que en estos tiempos el arte pueda ir tomado un papel fundamental en el área de la educación apoyando y brindando conocimiento mediante el desarrollo de juegos y a través de la experiencia, reforzando el nivel de percepción sensorial ejercitando así la imaginación con experiencias lúdico-artísticas.

El espacio lúdico junto con las artes genera en las personas calma y bienestar, a la vez que ayudan al cerebro a receptar la información con mayor facilidad y de manera significativa, estos también pueden ser usados en la educación ya que despierta la imaginación, inquietud y el interés de quienes están participando; cualidad que puede ser aprovechada para impartir conocimiento; teniendo en cuenta que el espacio lúdico no es solo de quien participa, pues el observador también se vuelve parte del juego; es decir que todos quienes estén involucrados en la actividad van a aprender y participar de la misma.

“Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Si verdaderamente “le acompaña”, eso no es otra cosa que la participación interior en ese movimiento que se repite.” (Gadamer, 1996, pág. 66)



Utilizando el método lúdico-artístico se puede traer a la memoria hechos de la historia que se ven amenazados por el olvido y que futuras generaciones que tal vez no lo vayan a conocer; con el transcurso de los años se va perdiendo información sobre acontecimientos que son importantes dentro de la cultura general y más aún cuando se trata de mencionar la historia de la cultura incaica la cual antecedió nuestra estadia sobre los territorios que ocupamos hoy en día, dejando de lado ese maravilloso mundo; las raíces del pueblo donde habitaron sus antepasados y las creencias que poseían en cuanto a sus dioses, arte e historia en general.

Tocar un tema que dé a conocer varios elementos que poseía una cultura de antepasados donde se pueda abordar temas relacionados con esa civilización, dando a conocer toda o la gran parte de la riqueza cultural de los ancestros que poblaban nuestros territorios enfatizando su religión, organización, su arte y muchos otros elementos que puedan ayudar a desarrollar nuestro juego; es la mejor opción para poder recordar y tener una idea de todo lo que se vivió, resumiendo a grandes rasgos los más importantes hechos que marcaron la historia y que hasta el día de hoy son símbolos que nos recuerdan de dónde venimos; quienes fueron los personajes que intervinieron, los lugares emblemáticos y las leyendas que existieron; siendo la cultura Inca la protagonista, gracias a todo lo maravilloso y diverso que esta contenía y por ser una de las más grandes a nivel mundial, su aporte histórico es muy amplio y sirve de base para el desarrollo de este proyecto.

Su gran extensión por Sudamérica junto con su avanzado modelo de civilización, su riqueza cultural, sus creencias politeístas donde el máximo Dios supremo sería Viracocha, nombre con el cual se referían al creador de todo; esta cultura tenía la particularidad de usar el oro no como moneda sino más bien como un objeto de ornamento personal puesto que trabajaban el metal y lo convertían en adornos que se usaban en las prendas de quienes gobernaban, conjuntamente elaboraban objetos de decoración para sus templos; este gran imperio contaba con una gran extensión que fue conocida como el Tahuantinsuyo, el cual a su vez constaba de cuatro divisiones: Antisuyo, Contisuyo, Chinchasuyo y el Collasuyo; siendo el Cusco la ciudad central desde donde se gobernaba.

Otra fuerte característica que la cultura Inca posee sin duda es su habilidad en la arquitectura, sus edificaciones son dignas de admirar y presentan peculiares técnicas de construcción; el uso de la piedra predomina en todas las construcciones pues se dice que



los Incas tenían la creencia que las piedras poseían un poder espiritual; la técnica que se utilizaba para la contrición básicamente consistía en apilar piedras de grandes dimensiones una sobre otra sin necesitar algún material extra para adherirlas entre sí, esto se puede evidenciar en todos los asentamientos donde existen vestigios de lo que fue el paso de esta cultura a lo largo de Sudamérica.

El juego de mesa que se presenta a continuación tocara más a fondo los temas que se pasan por alto dentro del relato de la conquista, mostrando gran parte de sus dioses y también exponiendo algunos de sus más grandes trabajos de arquitectura cada uno con una reseña y su significado para poder despertar el interés de quienes puedan participar en esta actividad lúdico-artística para rescatar del olvido la historia y de cierta forma usar el imaginario de tal manera que se despierte una idea de cómo hubiera sido si los Incas lograban ganar la pelea, cuestionarse algunos hechos y sobre todo mantener vivo el recuerdo de esta gran cultura dentro del pensamiento de las personas, puesto que aún no se ha terminado de aprender sobre los Incas y su estadía en este territorio.



CAPITULO I:

LA CULTURA INCA EN EL MERCADO

1.1 Estudio de la historia y mitología de la cultura Inca en la región andina

En una primera etapa después del hallazgo del continente americano, surge la idea de una colonia, esta ideología fue apoyada por la iglesia desembocando así en otro término la conquista espiritual en los nuevos territorios. “Y aquí, en algunos casos, se radicaliza hasta el extremo de sostener que los indios americanos carecen de alma y no pertenecen a la especie humana. El Papa, para no amenguar la labor evangelizadora, tiene que intervenir y decir que sí tienen alma y que, por tanto, son hombres.” (Peralta O. , s.f., pág. 3), debido al apoyo del Papa se da la colonización desde un punto de vista internacional.; adquirió legalidad para desapropiar de las tierras a los nativos de América. En el año 1524-1526 hubo las primeras tomas de contacto entre algunos exploradores, españoles o portugueses, con una gran cantidad de tribus sometidas al Imperio Inca; incluso llegando a desencadenar luchas contra los habitantes para obtener algún botín.

Tras el hallazgo del istmo de Panamá empezó el verdadero descubrimiento del sur del continente americano, este además de hacer posible la navegación por el Océano Pacífico, facilitaba la posibilidad de enlazar vía marítima con las tierras del sur. Uno de los sucesos más significativos dentro de las exploraciones de Pizarro, fue el hecho de la isla del Gallo, en la cual sólo trece hombres de la expedición que dirigía continuaron la andanza. Por lo que comenzaron las primeras noticias sobre la existencia de un imperio repleto de oro y plata, mientras tanto Hernando Pizarro y Hernando de Soto entablaron las primeras crónicas con los indígenas, provocando algunos enfrentamientos y con ello la conquista de las primeras plazas para la corona. Las fuerzas europeas dirigidas por Francisco Pizarro llegaron a Cajamarca lo cual le fue informado al emperador Atahualpa quien era encargado en ese momento del Tahuantinsuyo. Es ahí donde el jefe de los incas accedió a tener una reunión con los españoles al día siguiente, Atahualpa ordenó a soldados que cercaran Cajamarca, para la siguiente noche esto no era nada favorable para las fuerzas españolas quienes pretendían capturar al emperador; estos no contaban con muchas armas debido a esto Pizarro realizó un plan para atrapar a Atahualpa, usando las pocas armas con las que contaban y también trompetas que usaron para de cierta forma distraer a los indígenas, dispararon hasta poder capturar al líder del imperio.



El día en el cual estaba preparado el atentado contra el imperio, los europeos consiguieron diezmar las fuerzas incas y lograron atrapar a Atahualpa, dicho día fue marcado en la historia como el día en el que el imperio Inca, uno de los más grandes e importantes cayó ante el poder de la corona, a partir de aquí se trató la conocida negociación por parte de los incas para liberar a su líder ofreciendo a Pizarro una habitación llena de oro, oferta que no fue rechazada a pesar de eso Atahualpa en su juicio fue condenado a morir quemado.

En la actualidad podemos contemplar que existen un sin número de ejemplos de cómo la industria del entretenimiento ha tomado de referencia, diferentes aspectos de una cultura para que de esta manera se puedan generar productos tales como los cómics, películas, videojuegos, música, etc. Estos productos de la industria a pesar de estar generados con el propósito de entretener, tienen la capacidad de generar interés por aprender más a fondo aspectos propios de una cultura.

El imperio Inca, es considerado uno de los más importantes y conocidos de América; al igual que otras culturas y etnias, a lo largo de su existencia ha sido capaz de generar su propia iconografía, folklore y mitología, aspectos que han sido tomados e interpretados generalmente por los artesanos, pero también podemos apreciar pocos ejemplos de que actualmente se está aprovechando estos recursos culturales para la creación de un producto que pertenezca meramente al campo del entretenimiento, un caso muy notorio es el de la cultura nórdica la cual ha sido explotada por completo en este campo.

Tomando como un punto de partida este ejemplo podríamos apropiarnos de varios componentes pertenecientes a una cultura en este caso la Inca, de la cual se aprovechará elementos históricos, simbólicos, visuales y mitológicos, con el objetivo de obtener un producto que pertenece netamente al campo del entretenimiento, pero también apegado a la historia y en cuanto a la parte más gráfica usar referencias y descripciones para que de esta manera podamos conseguir un estilo original.

Un punto a favor del uso de temas culturales en los medios de entretenimiento, es la implementación de elementos lúdicos, los cuales tienen la capacidad de promover interés y facilitar el aprendizaje así menciona Carmen Zapata Flores “De acuerdo a ciertos estudios de educación visual, el instinto del juego despierta la curiosidad, retiene la atención y reta las capacidades creadoras del ser humano; los griegos practicaban el juego



en la enseñanza” (Flores, 2017, pág. 3), en el caso de este proyecto se tiene como objetivo difundir parte de una de las culturas más importante; de esta manera se generará un aprendizaje por parte del público que llegue a usar el producto final de dicho proyecto, recordando que el aprendizaje recaerá sobre todo en el uso de imagen y símbolos que representaran a los personajes en este caso los dioses Incas y a lugares representativos dentro de la cultura Inca. .

La cultura vista como un negocio abarca varios aspectos positivos y negativos ya que la historia de los pueblos es un atractivo que mundialmente causa curiosidad sobre cada ser del planeta con la pregunta “¿Qué hubo antes de mí?”; pues claramente un aspecto positivo es que gracias a la arquitectura Inca que sobrevive al paso de los años Machu Picchu considerado como una de las 10 maravillas del mundo, atrae miles de turistas al Perú lo cual es beneficiosos para el país pues quienes visitan este lugar siempre consumen productos autóctonos en su estadía; también logran apreciar vestigios y aprender acerca del lugar.



Imagen 1 Sin Autor, Salida del sol Machu Picchu, boletomachupicchu (2017)

Para la realización de este proyecto se tiene en cuenta que el uso de una iconografía e historia de un pueblo ancestral puede generar leves desacuerdos tales como no coincidir en el desarrollo, usar lugares que no sean tan relevantes como otros, pero también este tipo de producto como lo es un juego de mesa tiene la capacidad de generar

un nuevo aire; es decir generar una opción de aprendizaje como ya se ha mencionado antes.

Como ejemplo: una de las marcas más comerciales que ha utilizado la temática Inca es “*Inca Kola*” en su logo hace uso de motivos de la cultura Inca, vendida principalmente en Perú e internacionalmente en algunos países de Latino América; este es un claro ejemplo de cómo las grandes empresas se apropian de diferentes cualidades que pueda poseer una cultura, en este caso la Inca y así introducirla en un mercado industrial y de consumo al público.

De esta manera la realización de este proyecto se hará con el uso de motivo y patrones gráficos propios de la cultura Inca, para la realización de dichos patrones se tomará como referencia principal la revista *Espacio Tiempo y Forma. Serie VII, Historia del Arte*, del artículo redactado por Alicia Alonso Segura titulado “*El kero: vaso ritual de los Incas*” en el cual se detallan con precisión los significados, además de incluir gran cantidad de imágenes de los motivos usados antiguamente en los keros que consisten en una especie de recipiente de madera, considerados de gran valor cultural ya que se usaban en rituales de carácter teísta y también gracias a que han sido encontrados junto a momias.

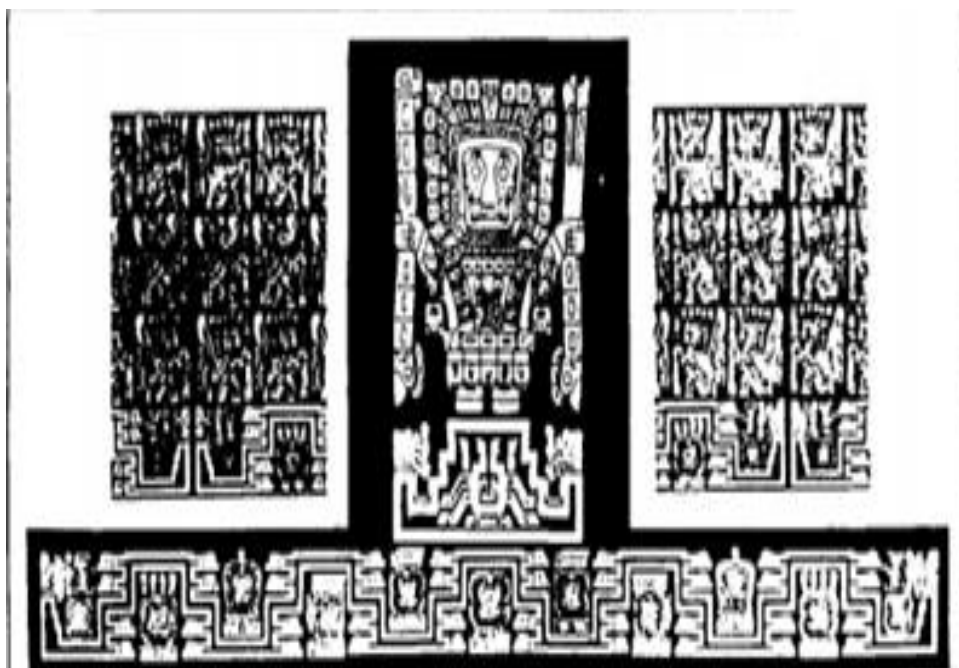


Imagen 2 Alonso Alicia. Vasos de la Cultura Tiahuanaco, *Museo Nacional de Arqueología y Antropología de Lima* (1990)



1.2 Análisis del Juegos de mesa más comercializado “Catán”

Los juegos de mesa representan una lúdica actividad que el hombre ha venido desarrollando a lo largo de la historia, “La mayoría de la gente no sabe que los juegos de mesa ya existían en la prehistoria, lo que significa que fueron incluso previos al lenguaje escrito. ¿Y cuál fue el primer juego de todos? ¡Los dados! Así es, los que son una parte esencial de la mayoría de los juegos de mesa de hoy fue la base de los juegos más antiguos de la humanidad.” (Attia, 2016, pág. 4); logrando evolucionar y convertirse en algunos casos en desafíos de carácter intelectual y de destreza, donde participan una o varias personas; tienen como accesorios primordiales a: tableros, fichas, tarjeta, entre otros objetos que intervienen en el desarrollo del juego; como juegos de mesa representativos podemos mencionar al ajedrez y las damas chinas que son muy conocidos y jugados en todo el mundo.

Los juegos de mesa en la actualidad incluyen métodos educativos que buscan desarrollar e incentivar el aprendizaje de los niños; en la actualidad los juegos de mesa han servido de inspiración para el desarrollo de videojuegos tal es el caso del ya conocido “Parchís”, el cual hoy en día es el más popular; y como todo juego, estos tienen su clasificación según el modo de juego los cuales pueden ser: juegos con dados, cartas, fichas (por mencionar algunos).

Los juegos más interesantes hoy en día son aquellos que encierran una temática; es decir el juego se desarrolla basado en algún acontecimiento real o imaginario, donde las fichas, las cartas y el tablero forman parte de la historia que se quiere relatar a través del juego; así que de esta manera se aprovecha y se potencializa el desarrollo del conocimiento. En la actualidad el mercado posee el “Catán” un juego de mesa relacionados con la temática Inca, donde los jugadores suponen ser jefes de distintas "tribus" y el objetivo principal de dicho juego es conseguir tener la mayor cantidad de riquezas posibles.

En el Ecuador no se ha logrado demostrar un interés por el desarrollo de material que sirva para mantener viva la historia y de cierta forma enseñar de una manera lúdica y entretenida lo que un día fue la estadía de los Incas por nuestro territorio y también cómo lograron ser uno de los imperios más grandes de la antigüedad.

“El cálculo estadístico más sencillo arroja una media de un millón de juegos al año desde su primera edición alemana, publicada por su empresa entonces recién fundada,

Catan GmbH.”, y que en España distribuye Devir.” (Blánquez, 2018, pág. 4). Uno de los juegos más reconocidos es sin duda: "Catán", el cual, se considera un rival potencial para el ya conocido juego del monopolio; dado que no es tan compleja su forma de jugar y fácilmente los menores de 12 años podrían jugarlo con eficacia y sin presentar mayor complejidad.



Imagen 3 Sin Autor, Empaque del juego Catan el Auge de los Incas, Catan (s.f.)

Una de las características y similitudes en los juegos de mesa es el límite de personas que pueden participar, en su mayoría van de tres a cuatro personas, lo cual hace algo ideal para la familia.

La mayoría de estos juegos se basan más en lograr satisfacer el tiempo de ocio y no dejan enseñanzas sobre la temática del juego, ya que los objetivos son en su mayoría lograr conseguir más riquezas o territorios.

Se pueden encontrar en el mercado varios juegos de mesa enfocados en distintas temáticas, siendo similares ya que poseen métodos de juego parecidos, donde se usa la destreza mental para fabricar estrategias y lograr vencer. Genera una competitividad de agilidad mental, donde también influye mucho el azar ya que en su mayoría se hace uso de dados, los cuales ayudan a definir por ejemplo cuántos espacios avanzar, cuantas cartas tomar o hasta definir a qué jugador le toca su turno; al igual que se emplean materiales con las características y beneficio de cada herramienta dentro de los juegos como son las



tarjetas o cartas, las cuales brindan información de ciertos elementos que ayudan en el desarrollo del juego o que sirven para avanzar, siendo útiles para lograr la victoria.

Después de analizar uno de los más consumidos y más constantes entre las listas de juegos de mesa populares que por su fácil entendimiento y entretenido método de juego sirve como una gran referencia para iniciar el desarrollo de nuestro juego de mesa.

Basado en el Catán "El auge de los Incas", que es un juego de estrategia donde se traslada a la época precolombina y el jugador se ponen en el papel de los Incas; en el juego se puede experimentar algunas formas de vida que los Incas manejaban por ejemplo: el desarrollo de las aldeas y el comercio; dando oportunidad al jugador de abandonar su tribu si esta se encuentra en una condición de riesgo; también existen elementos con los cuales se maneja el comercio, entre estos objetos se encuentran: plumas, pescado y cacao; también los jugadores pueden conquistar el territorio de otros y más si el territorio se encuentra en un lugar estratégico; este juego está diseñado para que exista un máximo de cuatro participantes y tiene un aproximado de duración de 90 minutos, donde se puede experimentar todo lo antes mencionado.

Como meta en el juego los participantes deben entre otras cosas expandir y lograr que su imperio sea estable, el juego tiene una particularidad que el "Catán" como tal no la posee, y es que en esta edición se puede hacer un viaje a través de las distintas épocas en las que se desarrolló el imperio Incaico.

Entre algunas de las reglas más importantes dentro del juego básico de Catán y que son usadas para el desarrollo de esta versión: " El Auge de los Incas" se destacan algunas.

La principal regla del Catán: para iniciar el juego se reparten las fichas a los jugadores, cada jugador tendrá fichas de distintos colores, para dar inicio al juego, el participante de mayor edad será quien lance los dados dando inicio así al desarrollo del juego; dentro de la partida tendremos diferentes puntos a tomar en cuenta, entre los más importantes se puede rescatar los siguientes:

Caminos: donde los jugadores delimitan sus terrenos en los cuales también se puede construir carreteras, estos caminos siempre desembocan en encrucijadas las cuales son los lugares donde se interceptan tres caminos.

Ciudad: es una de las reglas de juego para el Catán muy general y básica para poder desarrollar el juego y lograr la victoria, ya que construir ciudades y explotar sus recursos,



indica mayor poder dentro del juego. Para poder iniciar la construcción de una ciudad se debe tomar en cuenta que sólo se puede hacerlo con poblados ya existentes dentro de la partida.

Las fichas numeradas: estas consisten en dar ventajas a los jugadores ya que en cada ficha existe impreso un número, pero dicho número puede variar de tamaño, es decir que si el número que la ficha lleva impreso es de mayor tamaño en comparación con los demás, el jugador tendrá posibilidades de producir más materia prima en su terreno; estos números son los que tienen mayor probabilidad de salir al momento de lanzar los dados en el juego, por ejemplo un seis o un ocho; tiene más posibilidades que un dos o un doce.

Poblado: al momento que el jugador adquiere un poblado, automáticamente obtendrá beneficio, tener la producción de la materia prima; se debe tener en cuenta que en ninguna de las encrucijadas debe haber un poblado y cuando un jugador haya completado cinco poblados, deberá ampliar uno de ellos a ciudad para poder seguir construyendo poblados dentro del juego.

Los puntos de victoria: estos son indispensables para lograr la victoria del juego ya que al iniciar la partida cada jugador tiene dos puntos y dos poblados, es decir durante la partida deben conseguir ocho puntos y así ganar la partida obteniendo un total de diez puntos; los puntos de victoria se obtienen consiguiendo diferentes logos, ya que cada uno tiene una puntuación:

Poblado y Cartas de desarrollo de puntos de victoria equivalen a un punto, mientras que una Ciudad, una Gran Ruta Comercial, y un Gran ejército de Caballería equivalen a dos puntos. Es así que en el transcurso del juego se lograrán conseguir los diez puntos para lograr la victoria.



Imagen 4 Sin Autor, Elementos que contiene el juego El Auge de los Incas: fichas, cartas, tablero, Catan (s.f.)

Basado en estas reglas que rigen el juego del Catán, se logra tener una guía de apoyo para lograr bases en el juego que se pretende realizar, ya que se toma como referencia un juego popular dentro del mercado de los juegos de mesa; pudiendo así enfocarnos en realizar un juego que pueda competir en el mercado, y más que eso lograr con ello el desarrollo del conocimiento sobre los ancestros de Sudamérica, trayéndolos de una forma atractiva hacia el público consumidor, el cual más allá de divertirse podrá lograr aprender y recordar cómo fue la historia de nuestros antepasados, refiriéndonos a su forma de vivir, sus creencias, su desarrollo, su mitología, entre otras muchas cosas más.

El juego consiste también en ser una pieza de aprendizaje dentro de las escuelas, para que exista un mayor apego a las raíces y se pueda considerar una nueva forma de conocimiento basado en este tipo de propuestas; es decir aprender mediante los juegos de mesa para iniciar un proceso de enseñanza más entretenido y eficaz; ya que se pone a prueba la memoria y la destreza mental para lograr cumplir con los objetivos que se pretenden plantear durante el desarrollo del juego



CAPÍTULO II:

DESARROLLO DE LA HISTORIA QUE LLEVA EL JUEGO

2.1 Desarrollo de la temática empleada en el juego

Para poder desarrollar una temática, con un modelo de juego novedoso, debemos tener claro el lugar donde se asentaron los Incas, es decir tener una idea base sobre los territorios que ocuparon, sus ritos y su estilo de vida; para tomar esa información como base en la creación de un tablero y una trama bien elaborada, en la cual se pueda mencionar acontecimientos reales que a la vez sirvan para el aprendizaje de quienes interactúen con el proyecto-producto que vamos a desarrollar; siendo así analizaremos algunos ámbitos antes de proponer un tema específico para el desarrollo del juego como tal.

La llegada de los Incas se habría dado en el Angasmayo un río que se encuentra en Colombia en la conocida vecindad Quillacingas los cuales fueron aborígenes que no se dejaron mancillar por Huayna Capac. La cordillera por donde ingresaron los Incas, baja hasta los Chachapoyas; siguieron la cordillera hacia puntos estratégicos donde la población aborígen pudieran verlos; por otra parte, en algunos pueblos propios de la zona que los Incas dominaban, formaban tambos (aldeas o pueblos), jamás se adentraron en la Amazonia a los territorios Cañari y Palta, y sus guarniciones quedaban en la vía de las montañas.

Se extendían también en los territorios de la cordillera paralela a la costa llegando hasta los Huánuco la cual llega en zig zag hasta el Contisuyo donde se encontraba el límite con los Manaríes al norte de Macchu Pichu y Vilcabamba. En Chiquiabo (La Paz) en los valles de Cochabamba, a la altura de Charcas; se vuelve una zona limítrofe que traza una línea recta hasta Chanes, Chichas, Humahuacas y Diaquitas; donde su límite pasa tierra adentro, más cercano a lo que ahora se conoce como Chile, Río Mule, con la Cordillera Occidental. La línea costera ha sido siempre un punto que ha dado errores a muchas personas que se han dedicado a investigar sobre el territorio de los Incas, siendo el Padre Cobo el más acertado al exponer que existen 800 leguas de longitud hasta la Costa, basado en cálculos hechos a compás.

Cieza y el Padre Lizárraga dicen haber atravesado el camino de los Incas, hablando sobre el trayecto que se había levantado y del poder que tenía aquel que lo



mandó a construir; pues los indios que habitaban dicen que Huaynacapac y Topainga Yupangue fueron quienes visitaron los valles y bajaron por toda la costa, quienes ordenaron la construcción del camino que fue mayor de 15 pies con paredes fuertes, donde en algunos tramos existían árboles con frutos y lugares para almacenar provisiones cuando se desarrollaba una guerra.

El camino del Cuzco al Collao fue bordeado en ambos lados por el Titicaca el cual seguía hasta Chuquisaca virreinal, pasando por Chichas y Diaguitas atravesando desde Cafayate, las llanuras de Belén en Catamarca, para entrar en Chile por el Noroeste desde el Cerro de San Francisco y después unirse con el camino de la costa a la altura de Copiapó; siendo en Maule donde se detendría dado que el Inca al regresar vencido por los Poromoacaes decidiría poner un límite.

El Tahuantinsuyo es un nombre que hace una alegoría como protección a las múltiples tribus que había conformado sus cuatro grandes divisiones:

El Collasuyo integrado por los Collas, Charcas, Chichas, Diaguitas y Chile. Comenzaba al sur del Cuzco en Urcos y se extendía por Ayaravi, abriéndose por Collao. Esta fue la menos poblada y por ende la menos aprovechada, aquí habitaban algunas tribus rebeldes; los incas usaban este territorio como un puente de travesía y guardaban algunos insumos para la guerra, se dejó abandonado el territorio ya que no existía oro para su explotación; los Diaguitas más hostiles cedieron el paso por sus terrenos y así los incas podían alcanzar a los Chillus y Araucanos.

El Chinchasuyo, conformado por los Chinchas, Chimús, y los indios de Huamanga hasta Pasto; extendiéndose por Huamanga al sur del Ecuador, terminando en Angasmayo por el Norte sobre la línea del Ecuador. La tierra del Perú que constaba de tres cordilleras, siendo la primera la montaña de los Andes, la cual fue límite oriental del imperio Inca, la segunda sería una que contaba con montañas con cumbres de nieve; en medio de estas dos cordilleras se encontraba el camino de la Sierra donde existía población que aprovechaba los arroyos y el agua que ahí se encontraba para sus cultivos; la tercera cordillera va desde Túmbez hasta Tarapacá donde no se encontraba nada, tan sólo despoblados y arena según cuenta Cieza.

El Continsuyo, lleva el nombre de una provincia cercana al Cuzco, siendo el suyo más grande después de haber vencido a Chancas, Aymaraes, Quinchuas; avanzando así a la costa y sometiendo a Soras, Lucanas, Nazcas, Prrinacocha, Yanahuaras y Ubinas. El



Continsuyo va desde Vilcacongá hasta terminar en la costa, en valles de Huari y de Ioa y en el sur en el valle de Quilca y separado hacia el oriente por la cordillera central.

El Antisuyo, ubicado al Norte y al Oriente del Cuzco, un territorio que le costó trabajo a Tupac Yupanqui conquistar, pero que al final Yupanqui y Huaynacapac lograron anexar donde se situaba Vilcabamba, Macchu Pichu, Abisca y Apolobamba, existían Pucaraes y depósitos con ley imperial Inca, no tenía límite, todo ese mundo desde Cochabamba hasta el oriente entre montañas boscosas era todo de los Incas, teniendo una denominación simple: o Antis o Yungas, esta tierra sin límites fue territorio Inca; todo lo localizado hacia el oriente conformaba el Antisuyo, siendo los confines del imperio.

En este territorio habitaban tribus que venían del Brasil, las cuales nunca se dejaron gobernar de los Incas, pero fueron en algunos momentos aliados; ya que un par de tribus fueron a Quito junto con Huaynacapac a las guerras; siendo estas tribus las más aptas para los enfrentamientos, demostrándolo al momento que los incas las querían dominar, estos guerreros se internaban en la selva llevando a quienes querían conquistarlos directo a la muerte.

Es por eso que se plantea a manera de hipótesis que el imperio se extendía desde los Chiriguanaes hasta el río Paucartambo, aproximadamente unos setenta kilómetros de ancho (sin internarse en el territorio de las tribus brasileñas), hasta la orilla del Collasuyo a la altura de los Chuchos y Opataries, frente a ello el paso de Carabaya; según el cronista y geógrafo Padre Cobo.

“La superficie de la América Meridional suma, como hemos dicho ya, 18.200.000 Km^a. y el imperio incaico que acabamos de describir alcanza a 1.738.710 km² Representa, pues, que el 10% más o menos del Continente.” (Levillieri, 1956, pág. 28); parece demasiado, pero se debe tomar en cuenta los lugares despoblados, ya sean las cumbres altas y los lugares inaccesibles de la zona por falta de recursos, como también se puede apreciar que a la altura de Chile el territorio se ensancha, dado que en esos lugares existan las tribus que se negaban a ser conquistadas; el gran imperio que Huaynacapac logró consolidar se debe a las conquistas de tribus que cedieron sus tierras por sumisión y por otras que perdieron su territorio en guerras. Pese a esto los Incas seguirán siendo uno de los grupos primitivos más notables por su organización, política.

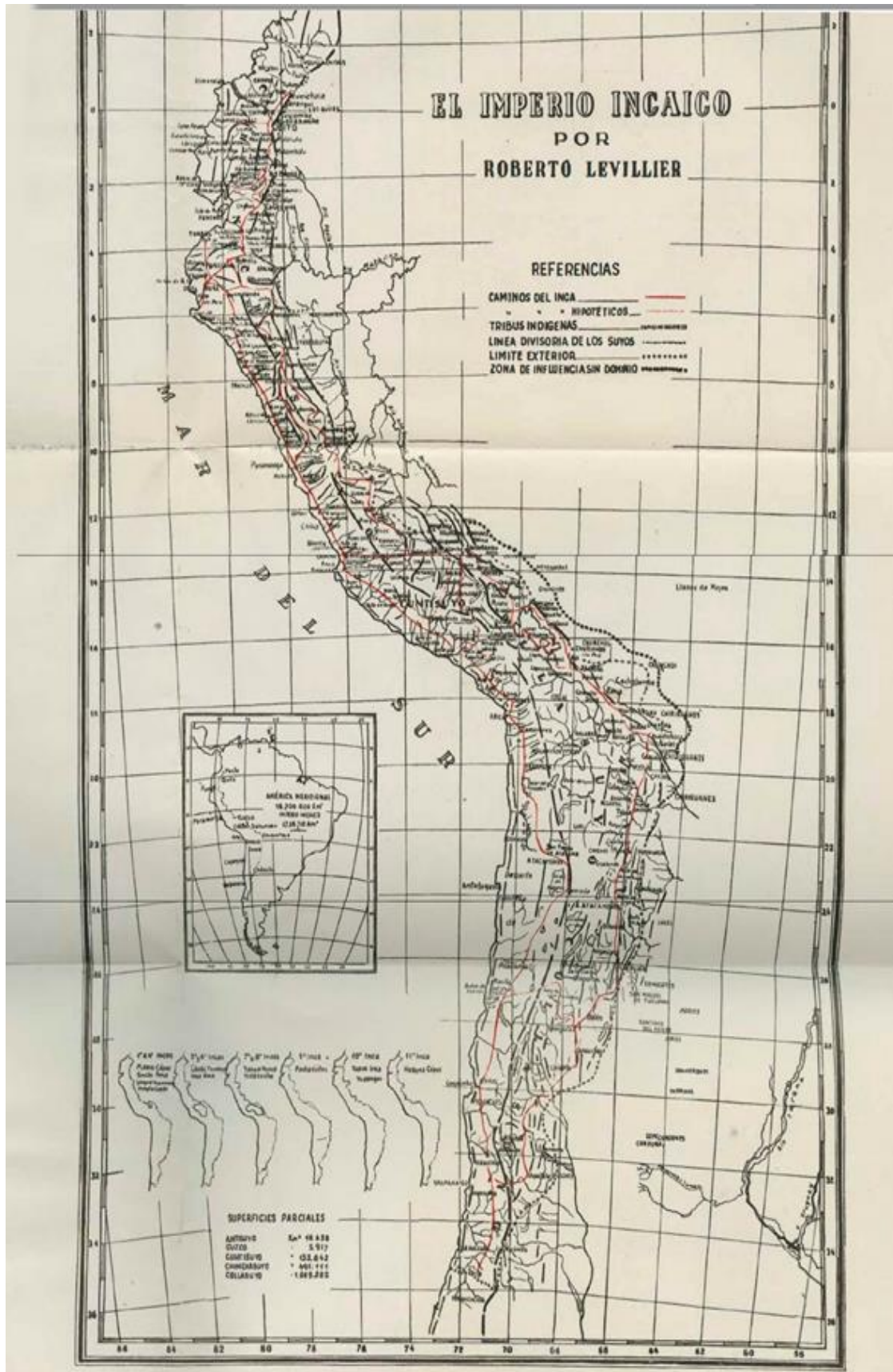


Imagen 5 Roberto Levillieri, Mapa Tahuantinsuyo, *El Imperio Incaico* (1956)



Con la iniciativa de rescatar elementos culturales de gran importancia histórica de la región andina del continente americano nace la idea de la elaboración de un juego con temática Inca que tomará los elementos, personajes, historia, mitos y fábulas, más representativos de esta conquista intentando dar un giro a la historia e imaginar una nueva perspectiva de la conquista española sobre la Inca.

Uno de los eventos históricos más representativos de América del Sur, fue justamente la conquista española, que nos la enseñan desde niños en escuelas y con mayor énfasis donde se asentó el antiguo imperio del Tahuantinsuyo, es de esa enseñanza un poco fantasiosa que siembra en cada niño un orgullo de nuestro origen y en algunos casos un pequeño resentimiento por aquella masacre de los aborígenes de esta tierra a pesar de que antes de ser un territorio Inca el actual Ecuador tenía sus propias culturas muy representativas como lo mencionan en (Salazar,2001) Shyris, Caras, Caranqui, Huancavilcas, Cañaris, Puruháes, Chimbos y Tiquzambis que fueron conformando el reino de Quito.

Europa con ganas de extender sus dominios, envían un grupo de castellanes liderados por Cristóbal Colón a una misión de reconocimiento sin darse cuenta que llegaban a nuevos territorios, asombrados por la situación climática del lugar que fue variada, desiertos en unas partes y montañas que eran partes de la cordillera andina, fueron recibidos por los incas como enviados por sus Dioses que no duró mucho porque al notar su avaricia y malas intenciones, los incas se opondrían al dominio, una lucha que duraría 60 años según (Benedicto,2016); en la conquista que fue inevitable los indígenas de nuestra tierras cayeron ante el yugo español que estaban sedientos de oro y poder, existen varios puntos de vista sobre la conquista, ya que esta llegada impuso cambios totalmente drásticos en costumbres, tradiciones, comida, creencias, en pocas palabras un cambio total, existen opiniones que no lo ven como algo malo si no como algo positivo refiriendo a toda esta nueva cultura impuesta y existen personas que se oponen a esta imposición a pesar de que crecieron con estas costumbres españolas.

Al imaginar y pensar como una persona reacciona ante una situación con elementos desconocidos, lo pondría en una situación algo inocente, ahora imaginemos como se dio el enfrentamiento del Inca con las armas españolas, pues él no se imaginó que aquel fusil iba a arrojar un proyectil el cual le quitara la vida; pues él avanzó con su arma de piedra imaginando: “que arma tan extraña posee el enemigo” y ¿por qué no se



pone en posición de pelear?, de seguro lo golpearé primero ganando este primer enfrentamiento sin imaginar que a la distancia él ya estaba muriendo por una herida letal y en su mente antes de perder su vida y la conciencia decía que extraño dolor y manera de morir, cayendo al suelo sin vida.

Una de las preguntas que nos hacemos y queda de incógnita es: ¿cómo un grupo de españoles vencieron a miles de indios?, las crónicas españolas jactándose de vencer a los indios quedan en duda ya que datos encontrados en Sevilla cuentan que esta victoria se debe a la alianza de los Huaylas, tribu que ofreció a Quispesisa princesa para que contraiga matrimonio con Francisco Pizarro formando una alianza y apoyo para derrotar a los incas.

No está de más relatar cómo los españoles llegaron hasta el imperio Inca y cómo inició esta travesía puesto que son la contraparte de esta historia, esto nos ayuda a entender un poco más a fondo el acontecimiento que marcaría el final de una raza guerrera que había logrado levantar un imperio estable y muy unido a lo largo de la Cordillera de los Andes; es así que la historia se remonta al año de 1511 donde un barco naufraga en el atlántico en las costas de Panamá el cual tenía como destino llegar a Santo Domingo; los supervivientes llegan a la costa de una provincia Maya donde la mayoría pereció por hambre o en manos de los nativos, los dos únicos que sobrevivieron fueron Gerónimo de Aguilar y Gonzalo Guerrero, ellos les enseñaron un poco de la cultura europea a quienes los habían capturado; teniendo como precedente uno de los contactos entre nativos de América y los europeos. En el año 1514 los españoles conquistan lo que hoy es Cuba y empiezan a buscar explorar el resto de las tierras que se decía estaban pobladas, es así como Hernán Cortez emprende su viaje a la conquista de territorio mexicano y librará la primera batalla de conquista en territorio americano.

Después que Cortez logró dismantelar el imperio Maya con tácticas y guerras, donde pudo reunirse con uno de los sobrevivientes (Gerónimo Aguilar) quien fuera pieza fundamental para lograr la conquista, junto a una mujer que fue entregada como ofrenda, los usó como traductores; sirviéndose de esta oportunidad Cortez inicia un camino de conquistas donde quitándoles la identidad y educándolos bajo el nombre de la religión católica para borrar con esto a una cultura avanzada en ciertas cosas como: la lectura de los astros, creadores de su propio calendario y empezar así un nuevo episodio en la vida.



En el año 1493 durante el reinado de Huayna Cápac, se construyó otra ciudad sede donde se gobernaría el imperio Inca; tras la muerte del emperador Inca, quien no había dejado a un sucesor previamente elegido. Se desencadena una guerra, la primera entre incas donde Atahualpa quien gobernaba desde Quito; se enfrentaba a su hermano Huáscar que por el contrario gobernaba el imperio desde el Cuzco; luego de haber librado la batalla, Huáscar resultó derrotado y fue ejecutado, sus restos fueron lanzados al río Angasmayo sin ningún tipo de ritual.

Atahualpa luego de haber derrotado a su hermano no perdió tiempo y fue de inmediato a la tierra de Cajamarca donde se encontraría con unos extraños para darles un escarmiento por el saqueo que se había dado en Tumbes; el Inca se encontraría frente a frente con Francisco Pizarro, quien provenía de Panamá que era una base española donde se forjaban a conquistadores quienes tenían que aventurarse por las aguas inexploradas del Océano Pacífico, estos conquistadores tardaron veinte años en llegar a Tumbes.

Francisco Pizarro, Diego de Almagro y Hernando de Luque en 1529 serán los encargados del inicio de la conquista al imperio incaico; con un Atahualpa que recientemente había logrado el control total del imperio, decidió esperar a Pizarro en los baños termales de la ciudad de Cajamarca, con su ejército que se encontraba alrededor del lugar esperando la llegada de aquel extraño; los españoles quienes previamente habrían manifestado al Inca que fueran al encuentro sin armas, ya que ellos decían venir en paz; Atahualpa sin sospechar que los españoles tenían un plan, confía en ellos y va a la reunión con un ejército casi desarmado y acompañado también por los sacerdotes, confiado que su presencia los doblegaría ya que él era hijo del sol.

En el año 1532 en Cajamarca se concreta la reunión donde Pizarro llegaría en su caballo y con todo su ejército portando armaduras, acompañado de un traductor y un sacerdote cristiano Fray Valverde, quien sostenía un libro; Atahualpa interroga al sacerdote sobre las costumbres que tiene quienes representan al Dios cristiano, el sacerdote enseña el libro el cual era la biblia cristiana y le dice al Inca que solo existe un dios creador y que ellos lo representan,

Atahualpa sin creer lo que le decían en ese momento, le pide que le demuestren que ese dios del que hablan existe; en ese momento Valverde le enseña de cerca la biblia y le pide que se convierta a su fe mediante el “requerimiento”; el cual consiste:

Antes de atacar a un pueblo el conquistador de turno tiene que ofrecerles, requerirles subordinarse pacíficamente al rey de España.

Lo cual fue un beneficio para los españoles ya que los incas al desconocer de dicha ley los ponía como ofensores, es decir que legalmente los incas hicieron caso omiso a lo estipulado en las leyes de los españoles poniéndolos así en contra. Al tener la biblia en las manos, Atahualpa no entendía que debía hacer con ella y la terminó arrojando al cabo de unos instantes de habérsela entregado, fue entonces cuando Pizarro tomó ese gesto como una señal de ofensa y ordenó atrapar al Inca, abriendo fuego a todo el ejército incaico quienes no esperaban un ataque directo y sorprendidos por el armamento que portaban los españoles, emprendieron una estampida por su vida y otros quienes fueron menos afortunados caían muertos en la plaza de Cajamarca y lo que había iniciado como un encuentro amistoso entre las dos partes terminó siendo una carnicería la cual culminó con la captura del Inca Atahualpa quien sería posteriormente ejecutado el año siguiente.

En ese transcurso de tiempo Atahualpa fue encerrado en un cuarto conocido como: El Cuarto del Rescate, donde el Inca al verse sin salida ofrece a Pizarro llenar el cuarto de oro y otros dos de plata a cambio de su liberación inmediata, lo cual para Pizarro no fue difícil negarlo; en cuanto el oro y la plata llegaron a Cajamarca Pizarro no dudó en traicionar su palabra, ya que celebró un juicio en contra de Atahualpa por haber asesinado a su hermano Huáscar y por el cual fue finalmente ejecutado.



Imagen 6 Marco Pagano, Rescate Atahualpa, La creación no ha terminado (2021)



2.1.2 Antes de iniciar el juego la introducción de este será:

Según (Leyenda del Origen del Imperio Inca, 2020). Había una tierra llena de oro riquezas y de gente muy trabajadora, el Dios andino Viracocha decidió dar origen a un mundo en tinieblas donde vivían gigantes, quienes al desobedecer a su Dios los hizo desaparecer por medio de una lluvia torrencial; entonces Viracocha creó al hombre a su semejanza y luego a la luna, el sol y las estrellas; envió a su hijo para que enseñe a los hombres a vivir en armonía, cultivar el terreno y gobernar con sabiduría.

“Viracocha convertía a quien desobedezca sus órdenes en piedras, con el pasar del tiempo se dirigió a un fértil valle al que nombró Cuzco; Pachacuti y su hijo Tupac Yupanqui quienes extendieron su reino muy ampliamente, el cual llegó a ser muy extenso y fue bautizado con el nombre de Tahuantinsuyo, dividido por cuatro partes principales conocidas como los cuatro suyos llamados: Chinchaysuyo, Antisuyo, Contisuyo y Collasuyo.

Con el pasar del tiempo la familia real creció y el actual rey Tupac Yupanqui tiene un hijo llamado Huayna Capac quien termina de extender su territorio y gobierna todo el Tahuantinsuyo, los incas se consolidan como un imperio sólido llegando a ser el más grande de Sudamérica; Huayna Capac el monarca de los incas tuvo dos hijos, al primogénito nombró Huáscar que significa cuerda o soga, este elemento era muy representativo para construcción de puentes incas, su segundo hijo que nombró Atahualpa que significa el ave de la fortuna, hijo de Paccha Duchicela segundo emperador del Tahuantinsuyo, los cuales serían los últimos herederos al trono de la historia Inca, Huáscar quien dominó desde el Cuzco quería ser heredero legítimo de todo el imperio y batalló contra Atahualpa, esta disputa duró largo tiempo entre victorias y derrotas por parte de los dos; salió triunfante Atahualpa quien con danzas y festejo celebraba en Cajamarca junto a su imperio la Victoria obtenida, en ese instante Francisco Pizarro atacó con su ejército quienes se encontraron con las tropas del rey Inca Atahualpa, las armas que utilizaban los incas eran de piedra a pesar de que ellos fundían oro, plata y bronce lo cual no fue suficiente para contrarrestar el ataque por parte de las tropas de Pizarro quienes con arcabuces sometieron a los guerreros incas y aquí comienza la batalla.”



Imagen 7 Diego Ayma, Conquista de América, *Correo* (2016)

2.2 Selección y descripción de los personajes dentro del juego.

Para lograr elegir a los personajes que van a interactuar dentro del juego, el imperio Inca goza de una gran variedad de deidades que nos pueden ser útiles al momento de crear un juego; debido a que los incas eran politeístas y creían también que los elementos de la naturaleza como: los ríos, lagunas, luna, sol, tierra, viento, etc. formaban parte de un mundo divino, donde no existía un solo dios personal; sino que se creía que el universo y ese ser superior formaban uno solo y no existía distinción entre ellos. Ya que al formarse el gran imperio del Tahuantinsuyo, las culturas precedentes al incario tenían sus creencias en dioses comunes, la gran mayoría tenía como Dios supremo al Sol o Inti, a Viracocha como el dios que todo lo creó y la Pachamama que hace referencia a la tierra.

Inti, el Dios Sol

El Dios sol es considerado el más importante dentro de la cultura Inca, ya que en un principio Manco Capac construyó en el Cuzco un templo en honor a esta deidad, el cual se lo conoce como “Coricancha” que significa. “templo dorado” o “templo del sol”; en cada uno de las provincias que conformaban el imperio, se levantaba un templo para elogiar al Dios Inti, los cuales fueron administrados por varios sacerdotes, quienes siempre fueron familiares directos del Inca (tíos o hermanos), los cuales ejercían su puesto de por vida.

Dentro del juego Inti será una carta que ayudará o que perjudique a los jugadores que defiendan o que participen con los incas, brindándoles apoyo durante el juego,

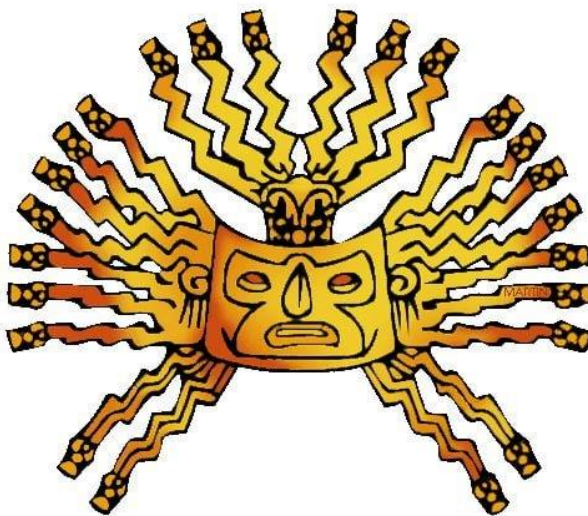


Imagen 8 Sin Autor, Inti Dios del sol, Mitologia.info (s.f.)

En la carta donde se encuentre al Inti se podrá leer lo siguiente: “Rinde culto al Dios Inti en Coricancha (templo dorado) y avanza 3 casillas”. Beneficiando al jugador.

Pachamama, la Tierra

La Pachamama es otra de las deidades importantes del imperio, ella es la venerada por todo el imperio porque representa la fertilidad y ayuda en las siembras y en las cosechas, es por este motivo que es muy conocida por todos los Andes y las culturas que habitaban allí; la Pachamama es, junto con el dios sol, la más importante y venerada dentro del imperio Inca.

Su papel en el juego es proveer de alimento y fuerza al jugador, para darle ventaja sobre su rival al momento del enfrentamiento; es una carta que será muy importante dentro de la partida gracias a sus beneficios, está en el mazo de cartas y se encuentra junto a los demás dioses.



Imagen 9 Sin Autor, La Pachamama, Diario El Cuyo (2020)

La Pachamama ha reconocido tu esfuerzo utiliza esta carta para salir de Uku Pacha (morar los muertos) y anula la carta de perder un turno que el enemigo a usado para ti. Esta será la leyenda que tendrá la carta que represente a la Pachamama en el juego.

Viracocha, el creador

Viracocha, siendo este un dios considerado el creador por todas las culturas preincaicas y manteniéndose con ese título también en el imperio, este dios es el todo, el creador de todo lo que se conocía, fue el primer dios de la cultura Tiahuanaco su nombre completo fue: “Apu Kon Titi Wiracocha”.

Viracocha será el encargado de premiar y castigar al jugador cuando este haya conseguido encontrarlo en el mazo de cartas, sus beneficios son: tener más puntaje, regalar una pluma, cambiar el recorrido del camino, quitar algunos recursos.

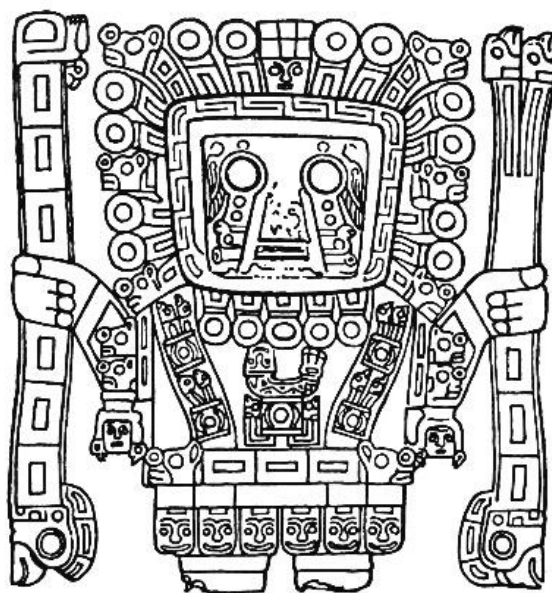


Imagen 10 Sin Autor, Viracocha, <http://i3campus.co/> (s.f.)

Esta carta te regala un beneficio muy importante dentro del juego, ya que las plumas van a ser pieza importante en la segunda etapa del juego; y así es como obtendrás este beneficio; “Viracocha el Dios creador de todo te regala una Pluma”.

Quilla, Luna

Quilla o Killa, la diosa madre de los primeros incas, Manco Capac y Mama Ocllo, quienes fueron engendrados por ella y el Dios Inti, para dar vida a todo el imperio, en su nombre se celebraban matrimonios y fue la encargada de proteger a las mujeres incas, también relacionada con el ciclo menstrual de las mujeres de la época quienes la veneraban como diosa.



Imagen 11 Sin Autor, Mama Quilla, Mitología Inca (2011)

Quilla manda la noche y ordena que descanses de tu larga odisea, hace que pierdas un turno y al amanecer podrás continuar con tu rumbo noble guerrero. Son las ordenes que la carta de Quilla manda al jugador.

Mama Cocha, El Agua.

Cocha conocida como la diosa de las aguas y fuentes hídricas del imperio, los lagos, ríos, mares; madre de Inti y Quilla; Cocha fue la diosa que protegía a los encargados de llevar lo que las aguas proveían para los incas.



Imagen 12 Constantin Anusca, Mama Cocha, Vestigii Antice din Continentul America(s.f.)



Cae una lluvia enviada por Mama Cocha, organiza tu estrategia, refresca tus ideas y avanza un casillero. Mama Cocha es una carta de beneficio ya que te regala la oportunidad de avanzar un casillero.

Illapa, Dios de los Relámpagos

Illapa, fue conocido como el Dios del rayo y del fuego, un Dios que fue considerado iracundo; se creía que ese dios poseía una onda, la cual al sacudirla producía el sonido de los truenos para después mostrar un rayo y fuego, se lo imaginaban como un ser celeste, debido al resplandor que se ocasiona al momento que el rayo iluminaba el cielo.



Imagen 13 KryzzX3, Illapa el dios del Rayo, Los 10 dioses Incas más importantes de la historia (s.f.)

Los rayos enviados por Illapa detienen tu camino y debes esperar que calme su ira para poder continuar; pierdes un turno

Supay, Dios de la Muerte.

Supay, el principal demonio de los Incas, era quien gobernaba el inframundo y considerado el dios de la muerte; el encargado de ocasionar todos los males que aquejaban a la cultura, él corregía a las almas pecadoras y fue identificado como satanás cuando el imperio fue conquistado por los invasores españoles en su religión cristiana.



Imagen 14 Sin Autor, Supay señor del inframundo Inca, diosesincas (s.f.)

Al sacar esta carta el jugador tendrá mala suerte ya que: Supay te envía directamente a Uku Pacha, pierdes un turno.

Mama Nina

Considerada por los Incas a quien representaría el fuego, es un término que en quechua significa Diosa del fuego

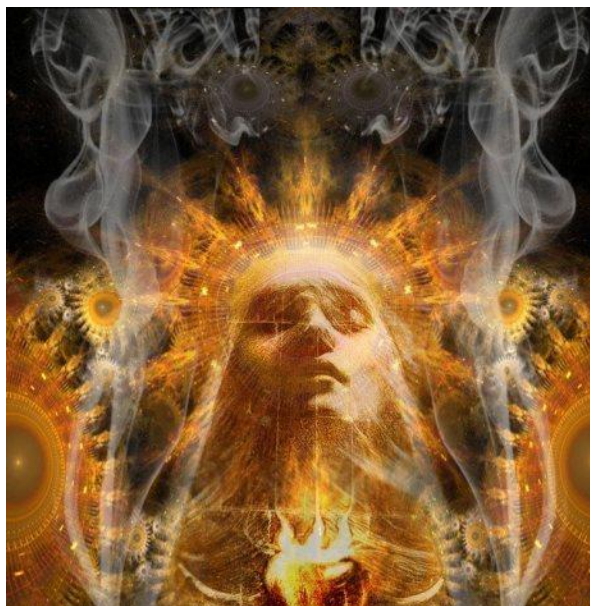


Imagen 15 Sin Autor, Mama Nina, Estetic Academic (2013)

La carta Mama Nina dice: “el recorrido para llegar a Cajamarca muy pronto termina, enciende una fogata, cocina tus alimentos, abrigate y lanza otra vez los dados”.

Mama Wayra

Es un término quechua que los Incas usaban para referirse a la diosa del Viento.



Imagen 16 Sin Autor, Mama Wayra, (s.f.)

Mama Wayra envía fuertes vientos que azotan el lugar retrocede 3 espacios. Son las instrucciones que demanda esta Diosa.

Kan:

Es un término quechua que los Incas usaban para referirse al Dios de la Sequía



Imagen 17 Sin Autor, Kan-Sequia, (s.f.)

Kan castiga las cosechas y envía una fuerte sequía (si reúnes dos cartas de kan pierdes una pluma). Así será el texto que contiene la carta que representa a este ser.

El Inca

El Inca es quien vive y gobierna bajo las leyes de los dioses, haciendo que estas se cumplan y tratando de vivir en armonía en su reino, él podía tener contacto con los dioses y se encargaba de ir conquistando territorios, enfrentándose a otras etnias para extender su reino y formar el gran imperio que conocemos como Tahuantinsuyo.

El papel que desempeña el Inca en el juego de mesa, es el más importante, ya que será el encargado de recorrer los caminos en el tablero, esta figura representada en miniatura tendrá una característica, se le podrán agregar unas plumas que deberá ir las ganado en el transcurso de su odisea por los caminos sobre la tabla del juego, podrá reclamar territorios o hacerse de elementos útiles para librar al final una batalla con los españoles en el centro del tablero; el Inca llegará al lugar y allí tendrá un ejército esperándolo para repartir todo lo que se logró recolectar en el transcurso de su llegada al punto antes mencionado; el Inca será el protagonista de este juego de mesa.



Imagen 18 Luis Portillo, El Inca Rumiñahui, *Historia de los pueblos* (2010)

Al igual que los Incas, la contraparte de este juego la cual está compuesta por los conquistadores españoles que arribaron al continente americano en busca de colonizar territorios y engrandecer a sus reyes; por esta circunstancia, al ser una civilización ya concreta, los españoles ya tenían una creencia más apegada a una religión existente como



lo es la Religión Católica que es con la cual llegaron para adoctrinar y convertir a los Incas.

Es por esto que para esta parte de la historia dentro del juego se tomará muy en cuenta estas características, al igual que la monarquía que poseían; al ser liderado por sus reyes en España, quienes enviaban recursos y más personas para formar los ejércitos de la conquista. Ya que poseían una especie de base militar en Centroamérica, donde entrenaban y formaban a los futuros conquistadores para salir en busca de nuevas tierras, se dice que Pizarro tardó 20 años en llegar al territorio Inca; por esta razón se tomará dicha travesía en el océano pacífico como referente dentro del juego de mesa y así lograr una interacción más interesante, sumando creatividad con acontecimientos, personajes y creencias que los españoles habrían tenido en dicha época.

Al no tener una mitología tal como la poseían los Incas con todas sus deidades y mitos durante la época de conquista y mantenerse como monoteístas, se introducirán algunos personajes y sucesos que se desarrollaban en la época en España y así poder generar personajes y habilidades que nos ayuden a desarrollar el juego de tal manera que sea equitativa con la parte que se maneja con los Incas.

Para esta parte se han seleccionado las siguientes participaciones:

La Reina:

Se basa en la reina Isabel de Portugal, quien habría firmado un acta donde permitía a Pizarro conquistar lo que hoy conocemos como Perú y fundar ciudades en su nombre; Isabel firmaría este documento al estar ausente en aquella época el rey Carlos V, aquella acta data del año 1529.



Imagen 19 Tiziano, Reina Isabel de Portugal, *History of royal woman* (s.f.)

Dentro del juego la carta de los Reyes es beneficio para que el jugador pueda recibir el apoyo de los reyes para avanzar tres casillas en el tablero.

La corona

Este objeto es importante ya que hace referencia a la monarquía que manejaba España, los reyes de ese entonces se colocaban las coronas para representar su jerarquía dentro de la sociedad como mayores exponentes y con riqueza absoluta.



Imagen 20 Sin Autor, Corona de los Reyes de España, (s.f.)



Al conseguir esta carta, el jugador se hace acreedor a una espada, la cual será de mucho beneficio al culminar el juego; cuando se lleve a cabo la batalla entre incas y españoles.

Sacerdote

Los Sacerdotes dentro de la religión católica son los encargados de llevar el mensaje de Dios a los feligreses, también son quienes se encargan de celebrar los ritos religiosos.



Imagen 21 Sin Autor, Sacerdote San Juan de Ávila, (s.f.)

Cuando el jugador obtiene esta carta, tendrá la libertad de caminar por el bosque y poseer también la característica de anular la carta que hace perder un turno.

Armadura

Es un artefacto metálico en forma de coraza que protege al torso de los soldados, consiste en un chaleco forjado en metal que evita una herida grave con un arma.



Imagen 22 Sin Autor, Armadura soldados siglo XVI, (s.f.)

Al tener esta carta el jugador podrá leer la siguiente leyenda: “el Rey ha enviado un cargamento de insumos, donde encontraras armaduras que te ayudaran al enfrentarte con los enemigos brindándote protección, lanza otra vez los dados”, y tendrá la oportunidad de ganar un turno.

Caballería

La caballería consta de un grupo numeroso de gente armada que monta a caballo, que sirve de apoyo en un enfrentamiento entre ejércitos de distintos bandos.



Imagen 23 Sin Autor, La Caballería, (s.f.)



La carta de Caballería tendrá una leyenda que dice: “ha llegado el apoyo a cargo de la caballería, detente y replantea tu estrategia, avanza una casilla”, y te dará el beneficio de continuar a la siguiente casilla.

Arcabuz

Es una primitiva arma de fuego que funcionaba con una mecha, la cual al quemarse disparaba un proyectil; aunque su alcance era corto, esta podía perforar sin problema una armadura; es un arma que se usaba en el siglo XV.



Imagen 24 Sin Autor, Arcabuz, (s.f.)

Su carta aparecerá con la siguiente orden: “te has quedado sin munición en tu arma, tienes que detenerte a recargarla para evitar ser sorprendido por el enemigo. Pierdes un turno.”, así el jugador que la tenga deberá esperar un turno para volver a jugar.

Motín

Se le llama motín cuando una turba de personas se revela ante la autoridad, en este caso dentro de una embarcación; es decir la tripulación se pone en contra del capitán, provocando un enfrentamiento y una desobediencia que podría poner en peligro la embarcación; el motín inicia cuando la tripulación no está de acuerdo con los mandatos del capitán a cargo.

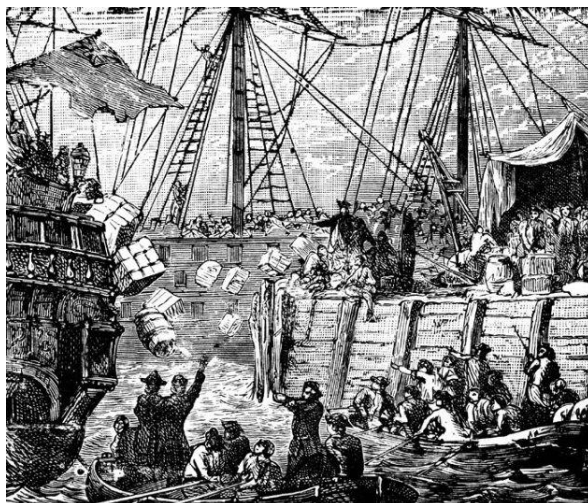


Imagen 25 Sin Autor, Representación de un Motín, (s.f.)

Cuando saques esta carta tendrás problemas a bordo de tu barco y esto hará retroceder tres espacios.

Diezmo

Es una especie de impuesto que se debía para gar al Rey, este impuesto era aplicado en cualquier movimiento económico que se realizaba en los puestos o territorios gobernados por el rey; consta de entregar el diez por ciento del valor que la mercadería poseía.



Imagen 26 Sin Autor, Representación de Diezmo, (s.f.)

Su carta tendrá la leyenda: “No has pagado tu impuesto al Rey, por lo que él te castigara haciendo que pierdas un turno.”, lo cual será de mala fortuna para el jugador que la posea.



Remolino

Movimiento giratorio del agua que se produce cuando se juntan dos corrientes distintas en el mar, suelen formarse también debido a los fuertes vientos que se presentan en el mar abierto.



Imagen 27 Luis Fernando Torres, Remolino, Padre Tuarez en el remolino del CPCCS (2019)

Dentro del juego esta carta es importante, ya que al sacarla nos muestra la siguiente leyenda: “De repente tu barco es arrastrado por las corrientes del remolino provocando un caos, muchas cosas caen al agua y pierdes una espada” Lo que significa que el jugador pierde puntos que serán valiosos para el enfrentamiento final.

Capitán

El capitán es un personaje importante dentro de las embarcaciones que navegaban en aquellos tiempos, como también es una figura militar dentro de las tropas de un ejército; se trata de una persona con autoridad para hacer cumplir las órdenes que se dan a los hombres que conformen su ejército o tripulación. También es quien recibe órdenes directas de quien es su superior en rango; en este caso el conquistador.



Imagen 28 Sin Autor, Representación del Capitán, (s.f.)

Esta carta será importante y podrá darte grandes beneficios dentro del juego, ya que un capitán es una persona importante dentro de un ejército, puede salvarte porque si logras tener esta carta podrás recibir una espada extra para poder tener más ventajas en el desafío final.

El Conquistador:

Será quien vivirá la odisea dentro del juego y tendrá que recorrer todos los casilleros, completando misiones, ganado beneficios y disputando la batalla final contra el Inca; este personaje será el protagonista por el lado de los españoles, representara generalmente a Pizarro y sus tropas desde que salió de Panamá y atravesó el Océano Pacífico con rumbo a las nuevas tierras para su posterior conquista; los beneficios de las cartas.



Imagen 29 Alejandro Torres, Francisco Pizarro, El valeroso e intrépido Francisco Pizarro (s.f.)

2.3 Selección de lugares emblemáticos dentro del juego.

Dentro del juego es necesario destacar aquellos lugares importantes en la historia, los cuales en la actualidad son reconocidos también por haberse mantenido durante tanto tiempo, dando a conocer que la arquitectura usada por nuestros antepasados incas fue una de las más resistentes y bien elaboradas; por esto también han sido motivo de estudio para varios historiadores; dentro de estas estructuras podemos encontrar templos, viviendas y el mismo camino del Inca; que se dice fue por donde tránsito para lograr expandir su reino en todo el Tahuantinsuyo.

Por otra parte, los españoles contarán de la misma forma con lugares claves que hayan sido utilizados en las expediciones para encontrar lo que hoy conocemos como América, ya que su odisea será en gran parte en el mar y lo que hoy es centro américa, según cuenta la historia; los españoles llegarían primero a centro américa y ahí establecerían una base militar en lo que hoy es el Panamá y desde este punto emprenderían su viaje por el Océano Pacífico hasta llegar a las costas de Perú para posteriormente consagrarse como conquistadores y adueñarse del imperio incaico.

Para el juego de mesa existen 42 lugares que se han elegido; de estos tomaremos algunos de los más representativos para usarlos como los puntos de cruce entre caminos; estos cruces serán divididos entre siete para el camino que seguirá el jugador del bando de los incas y siete para el bando de los españoles, teniendo referencias visuales para cada uno de los bandos dentro del juego; de esta manera se pretende grabar en la memoria de



los jugadores las imágenes de aquellos sitios que aún perduran en los territorios de Sudamérica.

Machu Picchu

Este lugar se encuentra en Perú a 2430 msnm (metros sobre el nivel del mar), su traducción al quechua significa: “Monte Viejo” ubicado en Urubamba – Cuzco; también conocida como la ciudad perdida de los Incas, este lugar se encuentra lleno de terrazas agrícolas y de manantiales naturales, es el lugar más memorable del pueblo Inca.



Imagen 30 Stephan, Machu Picchu, Bike and hike to Machu Picchu, (2014)

Ollantaytambo

Es una construcción que el Inca Pachacuti mandó a crear, esta importante ciudad fue una de las más cercanas a la capital del imperio: el Cuzco, fue un lugar donde se llevaban a cabo ceremonias, se dice que en este sitio los incas se pudieron resguardar tras resistirse a la conquista de los colonos españoles.



Imagen 31 Sin Autor, Ollantaytambo, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)



Choquequirao

En su traducción al quechua quiere decir “Cuna de oro”, este lugar es perteneciente también al Cuzco; es un sitio que tiene mucha similitud con Machu Picchu porque en ambas construcciones se puede encontrar una gran semejanza en cuanto a la estructura arquitectónica.



Imagen 32 Sin Autor, Choquequirao, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)

Pisac

Es un asentamiento ubicado en el Perú que también forma parte del conocido valle sagrado de los incas, un lugar muy próximo al Cuzco; se dice que las ciudades construidas por los incas solían tener la forma de animales y Pisac no es la excepción puesto que esta construcción asemeja su forma a la de un ave.



Imagen 33 Sin Autor, Pisac, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)



Sacsayhuaman

Fue una fortaleza ceremonial que el Inca Pachacutec mandó a construir, pero sería Huayna Cápac quien lograra culminar la elaboración de esta fortaleza, se dice que es la mayor pieza arquitectónica construida por los incas, este antiguo asentamiento también se encuentra en Perú a tan solo dos kilómetros del Cuzco



Imagen 34 Sin Autor, Sacsayhuaman fortaleza Inca, Dreamstime (2022)

Isla del Sol

Conocida también como “Titicaca”, que significa puma de piedra y es una isla que se encuentra en La Paz-Bolivia; la leyenda cuenta que esta isla rocosa emergió de entre las aguas que había dejado un diluvio, siendo de ahí donde el rey sol saldría a iluminar el cielo con su luz; por lo que en este lugar se encuentran varios templos y también se encuentra la Chicana que es una edificación similar a un laberinto.



Imagen 35 Sin Autor, Isla del Sol, 10 Puñg-Puñg Peninggalan Inca (2011)

Llactapata

Situada a 2840 msnm, su nombre significa “Ciudad Alta” y fue un asentamiento donde se cree pudo haber servido para el cultivo, este lugar fue destruido por Manco Inca Yupanqui para despistar a los españoles que venían a buscar asentamientos incas; desde esta elevación es posible divisar Machu Picchu.



Imagen 36 Sin Autor, Llactapata, 10 Puig-Puig Peninggalan Inca (2011)

Coricancha

Conocido como “Inti Kancha” que traducido quiere decir: “Templo del Sol”, fue una edificación muy importante para el imperio, en ella se encontraba una gran cantidad de ornamentos de oro en toda la plaza y en su interior todo estaba recubierto por laminas doradas, lo cual fue devastados por los españoles conquistadores quienes también usaron este lugar para levantar una iglesia. Se encuentra en el Cuzco-Perú

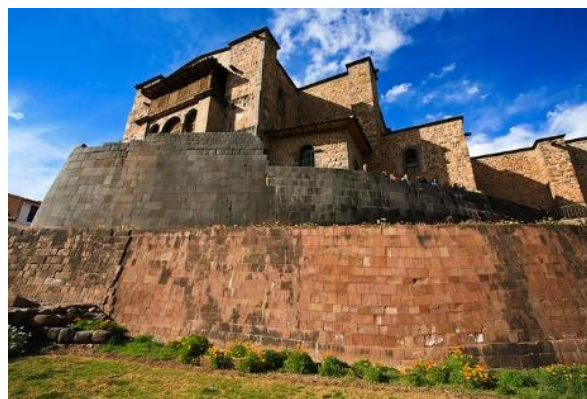


Imagen 37 Sin Autor, Coricancha, 10 Puig-Puig Peninggalan Inca (2011)

Wiñay Wayna o Huiñay Huayna

Es parte del camino del Inca y se encuentra en el Perú a 3.3 kilómetros de Machu Picchu, construido de tal manera que tiene vista al río Urubamba, su estructura arquitectónica es muy común de los Incas, es decir tiene terrazas para la siembra y está ubicada en una colina al igual que la mayoría de estructuras de la época.



Imagen 38 Sin Autor, Wiñay Wayna, 10 Puig-Puig Peninggalan Inca (2011)

Moray

Es un lugar muy llamativo gracias a su estructura circular y más aún al estilo de las construcciones incaicas, se encuentra en el Cuzco-Perú a 3500 msnm; por su forma particular se cree que fue utilizada más oportunamente para el cultivo de varias especies de plantas que se podían dar en los Andes, dado que su construcción es una especie de cráter con terrazas de cultivo a diferentes niveles.



Imagen 39 Sin Autor, Moray, 10 Puig-Puig Peninggalan Inca (2011)



Rumicucho

Es un vestigio de un templo que se cree fue uno de los muchos dedicados a venerar al dios sol; se encuentra ubicado al norte de la ciudad de Quito, también se dice que este lugar fue estratégico cuando existieron enfrentamientos entre las civilizaciones que poblaban ese sector y los Incas, este lugar habría servido como una base militar para dichos acontecimientos.

Este habría sido también un lugar de ceremonias y más especialmente un lugar donde se trabajaban las artesanías en cerámica y en huesos.



Imagen 40 Bermeo., Orejuela., Torres., Pucara de Rumicucho, Museo de Quito (2017)

Cojitambo

Este asentamiento queda ubicado muy cerca de la ciudad de Azogues en Ecuador, en el cerro que lleva el mismo nombre; es un lugar que presuntamente servía para actos religiosos y también como una base militar, su ubicación se cruza con el camino del Inca.



Imagen 41 Sin Autor, Complejo Arqueológico Cojitambo, Prefectura del Cañar (2011)

Pumapungo

Se encuentra hoy en la ciudad de Cuenca – Ecuador, representa uno de los lugares más importantes del Incanato dentro del país; ya que en este lugar se encontraba el templo del Sol y de las vírgenes del sol, siendo también cuna del hijo de Huayna Cápac, lo cual le daría aún más importancia a la extinta ciudad conocida como Tomebamba, se presume que Pumapungo sería la plaza central de dicha ciudad extinta y su construcción está en su mayor parte hecha por rocas volcánicas; sería Huayna Cápac quine construyese este lugar.



Imagen 42 Angie Darke, Pumapungo, Museo del Pumapungo (2015)

Ingapirca

Construido por órdenes del Inca Huayna Cápac en su periodo de expansión, este sitio de origen Inca – Cañari se encuentra en la provincia de Cañar al sur de Ecuador; fue utilizada como observatorio del sol y la luna; “Ingapirka” significa “El muro del Inca”, se sabe que esta edificación fue levantada sobre una gran roca que los Cañaris adoraban y usaban para venerar a los astros y hacer sus lecturas astronómicas, hoy en día se puede apreciar las ruinas de Ingapirca con un gran castillo al estilo Incaico el cual reposa sobre la ya mencionada piedra gigantesca.



Imagen 43 Sin Autor, Ingapirca, Atractivos turísticos Cañar (2020)



Malqui – Machay

Se dice que fue un lugar que pertenecía al Inca Atahualpa; el cual fue enterrado en este espacio, luego de haber sido ejecutado por los conquistadores los cuales luego entregarían el cuerpo del Inca a Rumiñahui quien habría sido hombre de confianza de Atahualpa para su posterior entierro. Este lugar se encuentra en la provincia de Cotopaxi – Ecuador en Sigchos. La palabra Machay en el lenguaje de los Incas significa “Sepultura”.



Imagen 44 Sin Autor, Machay, Malqui Machay refugio del último Rey Inca (2017)

Camino del Inca - Qhapaq Ñan

Que traducido significa “Camino Real”, atraviesa por: Colombia, Ecuador, Perú. Argentina, Bolivia, Chile en donde estuviera ubicado el Tahuantinsuyo; en el Ecuador este tramo del camino del inca inicia desde la frontera de Rumichaca al norte del país, atravesando los Andes hasta llegar al sur en la provincia de Loja; en total el camino real consta de 6000 kilómetros de los cuales 108 atraviesan por el Ecuador, consta de varias divisiones que conectan con las costas y la amazonia.



Imagen 45 Sin Autor, Qhapaq Ñan, Los tiempos no se detienen (2017)

La Cara del Inca

Este peculiar hallazgo se encuentra situado en la provincia de Cañar en las ruinas de Ingapirca; se trata de una formación rocosa que tiene un gran parecido con una cara humana, se dice que los Incas eligieron ese lugar para levantar el templo del sol, ya que la cara del inca los estaría vigilando y resguardando de cualquier peligro.



Imagen 46 Juan Peña, Cara del Inca, Imperio (2021)

Templo del Cóndor

Esta edificación se encuentra en la ciudad Inca de Machu Picchu, lleva ese nombre porque tiene una representación en piedra de este animal. El cóndor representaba la fertilidad, porque se dice que este animal al juntar sus alas reunía nubes que producían lluvia para regar los campos.



Imagen 47 Ayulo Ambrosio, Templo del Cóndor, Un paseo por Machu Picchu (2015)

Templo del Sol

Esta edificación también es parte de la ciudad principal de los Incas, tiene una forma circular y aquí solo podían acceder los sacerdotes y el Inca, en este lugar se celebraban ceremonias para el dios Sol y se tenían momias a las cuales adoraban ya que eran parte del ritual al Dios.



Imagen 48 Sin Autor, Templo del Sol, 4 Importantes edificaciones en Machu Picchu (2020)

El Templo de las Tres Ventanas

Un sitio muy importante para la astronomía de la cultura, se encontraba en el centro de la ciudad de Machu Picchu muy cercano a la plaza central, esta edificación tenía solamente tres paredes y era de forma rectangular. En este lugar se encuentra una piedra tallada con los mundos que manejaban en la cosmovisión Inca: Hanan-Pacha (Supra terrenal o mundo de los dioses), Kay-Pacha (la superficie terrestre, donde viven los seres humanos y pasan sus vidas) y el Ukju-Pacha (subsuelo o mundo de los muertos).



Imagen 49 Sin Autor, Templo Tres Ventanas, 4 Importantes edificaciones en Machu Picchu (2020)

Intihuatana

Que significa “Donde se ata al sol”, está situada junto al templo de las tres ventanas; es una pieza incaica cuadrada donde cada lado representa un punto cardinal, se usaba para ceremonias de carácter religioso y servía también como calendario, el cual mediante la sombra que producía el sol en este monumento se podía definir las estaciones del año.



Imagen 50 Dibyendu Banerjee, Intihuatana, Mysterious Monuments, (2016)

La contraparte de este enfrentamiento en el juego que se está desarrollando también debe poseer una lista de lugares que nos sirvan de referencia para poder desarrollar los acontecimientos dentro de lo que será la travesía para llegar al enfrentamiento final entre Incas y Conquistadores.

Debido a que la historia de colonización española se da tras la llegada de los colonos a Centro América, el lugar donde establecerían una base militar para entrenar a



los futuros conquistadores de los pueblos aborígenes del continente americano. Dicha estación se encontraría en lo que hoy se conoce como Panamá; ya que la llegada al nuevo mundo, como se denomina a la hazaña realizada por Colón en el año de 1492

“Gracias a las amplias fuentes documentales que se conservan, era conocido que Cristóbal Colón comenzó en Palos de la Frontera la travesía hasta el Nuevo Mundo, pero se desconocía el lugar exacto de su salida.” (Cruz, 2014, pág. 3). Al mencionar la conquista española, siempre se debe tomar en cuenta que, para lograr este hecho se debió localizar el continente americano; fue entonces que la historia inicia desde la partida de Colon con sus tres embarcaciones, las cuales zarpan desde el Puerto de Palos con rumbo hacia las “Indias”.

A continuación, expondremos algunos lugares que son pilares para el desarrollo del juego y que aportaron también dentro de la historia de la conquista.

Puerto de Palos

Antiguamente fue una entrante de agua donde existía un puerto; los arqueólogos han encontrado dicho puerto enterrado entre la vegetación que se ha formado en el lugar con el paso de los años. Sería desde este puerto que Colon iniciaría su travesía hasta lo que hoy se conoce como América en el año de 1492.



Imagen 51 Sin Autor, Puerto de Palos, (s.f.)

Océano Atlántico

Este lugar fue una ruta que los españoles tomaban para ir al nuevo continente; ya que después del descubrimiento de Colon la población de Palos fue migrando a las

“Indias” para hacerse de sus riquezas y territorios; es así como Palos pasa a la historia y el Atlántico se convierte en una ruta muy popular para aquellos años.

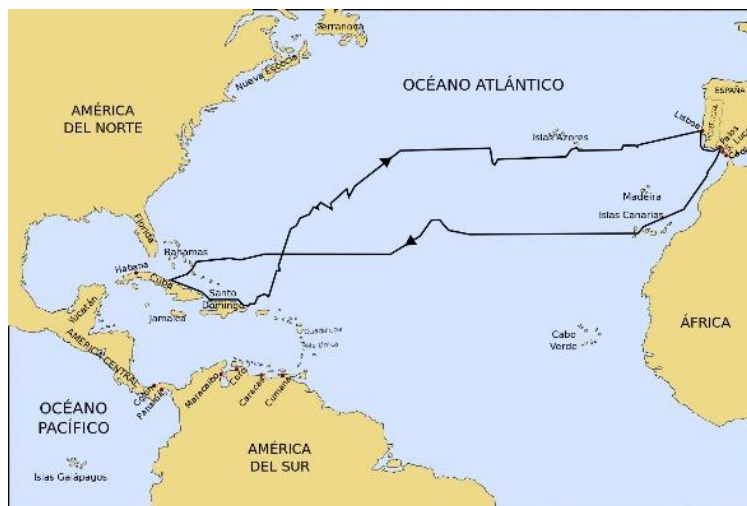


Imagen 52 Sin Autor, Océano Atlántico, Cuarto viaje de Colón (s.f.)

Dentro de este camino creado por los primeros colonos, hemos creado estaciones que para nuestro juego serán lugares de intercambio de caminos, ya que en las amplias aguas del océano siempre ocurren acontecimientos inesperados; en el juego es conveniente que estas estaciones o paradas para seleccionar un nuevo camino dentro del juego sean ubicadas dentro de este espacio del Atlántico.

Panamá

Según varios relatos de cronistas, que narran la conquista del imperio Inca; aseguran que en el territorio de Panamá se ubicaba una base militar donde se entrenaban a los futuros colonos, y es ahí donde se forma Francisco Pizarro, quien desde joven vivió en esta base militar española y que fue desde donde partió para llegar a Cajamarca al enfrentamiento final.

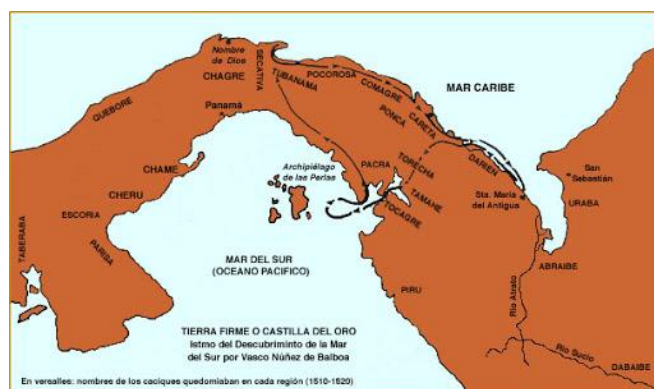


Imagen 53 Sin Autor, Panamá, *Historia y cultura de Adamuz* (2016)

Centro América

Las aguas de esta parte del mundo son importantes dentro de la historia de la conquista de América; aquí inicia una parte que sería el inicio del final de las culturas ancestrales. En el año de 1511 una embarcación que tenía como destino El Salvador, naufraga y sus tripulantes llegan a una ciudad Maya llamada Tutum donde todos sus naufragos encontrarían la muerte a manos de las tribus que habitaban este lugar; se sabe que dos sobrevivientes de dicha embarcación serían mencionados en relatos de la conquista a la cultura Maya que supone una gran “hazaña” para los colonos.



Imagen 54 Sin Autor, Centro América, (s.f.)

Océano Pacífico

Esta ruta sería la que tomaría Pizarro para llegar al Tahuantinsuyo, aproximándose a las costas del imperio Inca; esta llegada por parte de la flota colonizadora se daría luego de 20 años, con un Francisco Pizarro ya viejo, pues según relatos de cronistas, se dice que habría tenido la edad de 52 años al llegar a tierras Incas.

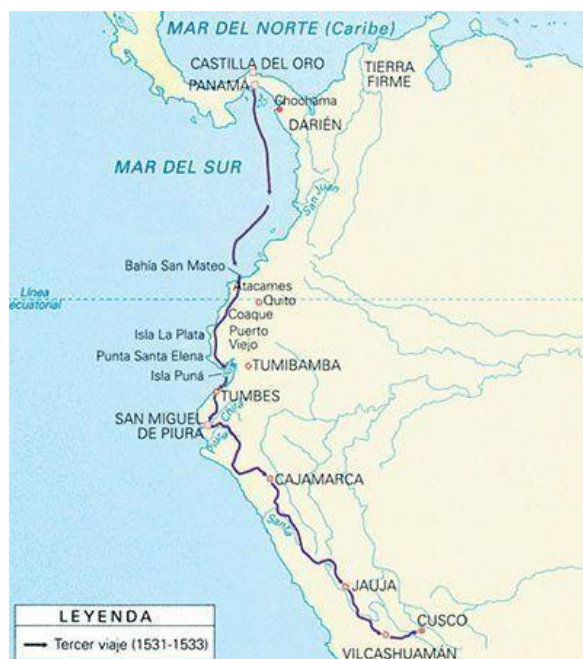


Imagen 55 Sin Autor, Océano Pacífico, (s.f.)

Al igual que sucede con el océano Atlántico dentro del juego de mesa, se opta por crear estaciones dentro de este recorrido para dar la oportunidad de cambiar caminos sobre el tablero del juego; logrando con esto equiparar los puntos emblemáticos que los Incas poseen dentro del juego.

Siendo así que en cada espacio que posean los océanos, se dividirán ocho puntos dentro de la parte del Atlántico y ocho en la parte del Pacífico; sumando a: Puerto de Palos, Panamá, Centro América y Tumbes, que son lugares donde se va desarrollando la historia de la llegada de los europeos; para tener igual número de locaciones que los Incas; resultando 20 puntos para cada parte del juego.

Tumbes

Tumbes sería el lugar donde llegarían los colonos para su posterior reunión con el Inca Atahualpa, la cual daría paso al final del gran imperio del Inca.



Imagen 56 Sin Autor, Cabeza de Vaca – Tumbes, Tumbes, el tesoro escondido de Perú (2019)

Cajamarca

Este será el lugar más emblemático que se pueda rescatar de la historia puesto que en este lugar se da cita la reunión entre Atahualpa y Pizarro, donde sería el fin de los Incas. Los relatos dicen que el Inca esperaba a Pizarro y sus acompañantes en las aguas termales que se encuentran en este sector del Tahuantinsuyo, sabiendo el Inca que los visitantes llegarían sin armas, el ordenaría que su ejército se ubique rodeando dicho lugar siempre al acecho de lo que pueda ocurrir en dicha reunión; fue una noche de vigilia para los Incas, pues al ver que los colonos no dormían; es lo que creían, ya que los españoles tenían un sistema de guardias por turnos y al ver esto los Incas pensaron que esos hombres no dormían. En la mañana ocurre la fatídica confrontación cuando un fray que acompañaba a Pizarro le entregase una biblia al Inca Atahualpa y este, según relatos arrojará dicha biblia al piso despertando así una ofensa para los colonos quienes no dudaron en atacar a los Incas de inmediato.

Es por esto que se denominara Cajamarca al campo de batalla para la segunda parte del juego de mesa, ya que en este punto se juntaran los caminos dentro del tablero y se librara una batalla de estrategia con objetos adquiridos en el transcurso de la primera parte del juego que consta de recorrer los caminos pasando pruebas y ganando recursos para la batalla final.



Imagen 57 Carlo Cerdán, Cajamarca - Baños del Inca, Crónicas de la ciudad de Cajamarca (2015)



CAPÍTULO III:

DESARROLLO TEÓRICO DEL JUEGO

3.1 Objetivo del juego, desarrollo de reglas que rigen al juego.

El Juego de mesa ilustrado basado en la Cultura Inca tiene por objetivo desarrollar una batalla entre incas y conquistadores, y para ello los jugadores deben superar algunas pruebas que se han desarrollado dentro del transcurso del juego; el cual se ha dividido en dos etapas diferentes, ya que cada una tiene un aspecto distinto para jugar. La primera etapa consiste en atravesar un recorrido el cual simula la conquista del Tahuantinsuyo en el caso que el jugador sea quien representa a los incas, y para la contraparte: los conquistadores, esta etapa será representada en una travesía que inicia desde la salida de España hasta la llegada a territorio Inca, el jugador deberá recorrer el tablero y atravesar por distintos puntos que tendrá algunas pruebas que superar y logros que ayudarán al jugador para poder enfrentar la segunda etapa donde se llevará a cabo la batalla entre incas y los conquistadores, donde la suerte junto con la estrategia que arme cada bando será quien decidirá al ganador de esta histórica batalla.

Donde el resultado que se obtenga pueda ser interpretado desde una perspectiva actual, es decir ya sabiendo lo ocurrido en la conquista al imperio Inca, especular lo que sucedería si la batalla hubiera sido ganada por los incas o, al contrario: si la batalla es ganada por los conquistadores, poder imaginar cómo debió ser y como podría haber sido esta conquista en un entorno más pacífico; dejando al imaginario el desenlace de este acontecimiento.

El juego está diseñado para que puedan enfrentarse entre mínimo dos personas, es decir un jugador por cada bando; para poder definir quién comienza el juego se debe lanzar los dados y quien tenga el número más alto será el que inicie primero el recorrido. Se debe repartir a los jugadores tres mazos (grupos) de cartas, las cuales serán para: Batallas y Recursos propios de juego.

Cartas de Batalla:

Estas cartas serán utilizadas cuando los jugadores se encuentren en algún punto de batalla dentro del recorrido, en los mismos los jugadores podrán recibir soldados para sus ejércitos o plumas en el caso de los incas y espadas en el caso de los colonos u otro

beneficio lo cual será de mucha importancia para la etapa dos; para ello deben sacar las cartas al azar y ganar la batalla entre tribus en el caso de los incas y entre conquistadores en el caso de los colonos; los cartas representan elementos característicos de cada bando y se debe dar una carta del mazo para posterior sacar otra carta la cual será la contrincante. En este momento se comparan las cartas; y se determina un ganador, con la siguiente tabla:

Para los Incas:

	JAGUAR	PARED	PIEDRA
JAGUAR	Empate	Jaguar vence a Pared	Piedra vence a Jaguar
PARED	Jaguar vence Pared	Empate	Pared vence a Piedra
PIEDRA	Piedra vence a Jaguar	Pared vence a la Piedra	Empate

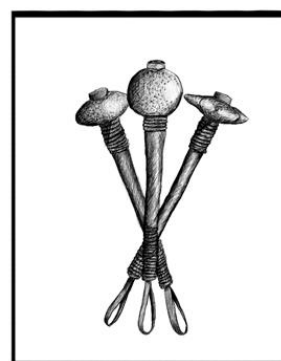
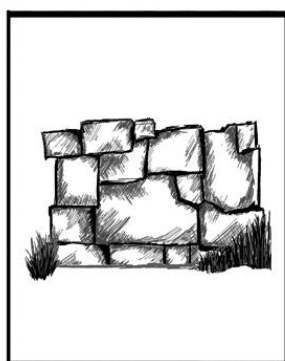


Imagen 58 Pablo Mejía, Jaguar – Pared - Piedra (cartas para batallas Incas, *Imperio* (2021))

Al sacar cartas iguales se genera un empate y se procede a repetir el proceso, sacar una carta del mazo, mostrarla y luego el jugador sacará otra y comparará con la proporcionada por el mazo de cartas; para los incas: el jaguar puede saltar la pared y vence en esta batalla, pero la lanza puede matar al jaguar y así el jaguar es derrotado. En cambio, la pared puede detener una lanza, siendo la pared carta ganadora.

Los elementos utilizados para esta batalla son escogidos porque representan a la cultura Inca; considerando que el Jaguar es un animal muy representativo y sagrado dentro de la misma, la pared una de las características del imperio, ya que demostraron ser resistentes y muchas de ellas aún siguen de pie en edificaciones que podemos visitar

hoy en día y la lanza un arma característica también de las culturas que los incas fueron gobernando para formar su imperio.

Ahora en el caso de los conquistadores las reglas serán las siguientes:

	ARMA	CORAZA	CABALLO
ARMA	Empate	Coraza vence Arma	Arma vence a Caballo
CORAZA	Coraza vence Arma	Empate	Caballo vence a Coraza
CABALLO	Arma vence a Caballo	Caballo vence a Coraza	Empate



Imagen 59 Pablo Mejía, Arma-Coraza-Caballo (cartas para batallas de los colonos), *Imperio* (2021)

Al sacar cartas iguales se genera un empate y se procede a repetir el proceso, sacar una carta nueva, mostrarla y luego el jugador sacará otra para comparar con la proporcionada por el mazo de cartas; para los colonos el arma no puede derrotar a la coraza, pero si puede vencer al caballo; entonces la coraza no puede detener al caballo y así el caballo logra la victoria.

Estos elementos mencionados en las batallas de los colonizadores también tienen una representación; las armas que fueron usadas para someter a los Incas durante la conquista, las corazas, que hacen alusión a las armaduras de metal que poseían para su protección en las guerras, los caballos los cuales fueron utilizados para someter a los enemigos, ya que así tenían ventajas para huir o atacar con gran velocidad.



Recursos:

Las cartas de recursos hacen referencia al mazo que contendrá cartas positivas, las cuales serán beneficiosas ya que el jugador podrá adquirir plumas=espadas, soldados, avanzar casillas; también dentro de este mazo cartas negativas, donde el jugador puede encontrarse con maleficios que impedirán avanzar con normalidad el recorrido, teniendo cartas que harán perder turnos, de igual forma podría cambiar de camino y hasta llegar a perder una pluma=espada. Estas cartas están representadas por las deidades en el caso de que el jugador represente al bando del Inca y en caso de ser conquistador, las cartas estarán representadas con los personajes elegidos que hacen alusión a la corona española.

Dentro de estas cartas de recursos también existen beneficios y maleficios que se pueden utilizar en la batalla final; es por esto que uno de los objetivos que tendrán los jugadores además de formar un ejército numeroso y conseguir cuantas plumas=espadas se puedan, los jugadores tendrán que distribuir estos elementos y ayudarse en la batalla final, pudiendo así armar una estrategia.

Los dados:

Para este juego se usara dos dados: uno que tendrá cuatro caras con números del uno al cuatro y será el que se utilice para avanzar durante el recorrido y un segundo dado el cual tendrá también cuatro caras pero este tendrá dos colores; los cuales estarán alternados en las caras del dado y servirá para elegir el camino antes de iniciar el juego y en cada punto donde los caminos se cruzan; es importante tener en cuenta que no se puede avanzar en un cruce de caminos sin antes lanzar el dado correspondiente.

Caminos:

Para cada bando del juego existen dos caminos los cuales se van cruzando en distintos puntos, estos puntos están representados por los lugares emblemáticos que simbolizan a cada punto dentro de la historia a los Incas y a los conquistadores. Para seleccionar estos caminos se debe lanzar el dado que contiene los colores: dorado, este recorrido tendrá más beneficios dentro del juego, y plateado donde al contrario este será el camino con menos puntos de recursos y dependerá de la suerte para saber por dónde podrá pasar el jugador.



Puntos de batalla y Puntos de cruce

Estos puntos estarán repartidos al azar dentro de los caminos que tiene el tablero, en estos el jugador deberá usar las cartas de batalla, para poder obtener soldados y ampliar su ejército para el enfrentamiento final o conseguir más plumas=espadas, las cuales serán muy necesarias para lograr vencer en la batalla que se llevara a cabo en la segunda etapa del juego.

Es muy importante tener en cuenta que el jugador no se puede saltar por ningún motivo los puntos de cruce; esto es muy crucial para el desarrollo del juego porque el camino tiene distintos puntos de beneficio, el único motivo por el cual el jugador puede cambiar repentinamente de camino será: cuando le salga la carta que ordene esta acción, la cual se encuentra dentro del mazo de cartas de recursos.

Tampoco es posible que el jugador evite las batallas dentro del recorrido, ya que en estas se pone en juego los soldados, quienes son importantes para la segunda etapa del juego, que junto a las plumas=espadas son protagonistas y se logran adquirir en estos puntos.

La segunda etapa del juego inicia en Cajamarca, el lugar donde se llevará a cabo la batalla final entre Incas y conquistadores; en esta etapa las fichas de ejércitos se colocarán en el medio del tablero, este tendrá marcado las posiciones en las cuales se debe ubicar a los soldados que cada jugador logro adquirir en la primera etapa, es decir en el recorrido de los caminos correspondientes; para iniciar esta segunda etapa, ambos jugadores deberán haber terminado el recorrido y posterior deberán colocar las fichas(soldados) en sus posiciones. El jugador que haya llegado primero decidirá quién arranque la batalla.

-En esta etapa los jugadores tendrán ya sus ejércitos, plumas=espadas listos para formar su estrategia de batalla.

-La parte central del tablero tendrá marcada las posiciones donde se colocarán los soldados.

-Los soldados de cada bando están equipados con plumas=espadas, las cuales representan el nivel de “vida” de cada uno previo a la batalla.

-Cada jugador deberá organizar y repartir según su estrategia las plumas-espadas a cada uno de los soldados adquiridos previamente, para poder enfrentar a su oponente e intentar vencerlo.



-Los ataques entre soldados restaran los puntos de vida; es decir si un soldado Inca que tiene tres plumas, ataca a un soldado conquistador que tiene dos plumas; el soldado Inca ganara la batalla, pero se le restara dos de sus plumas, ya que estas fueron usadas para contrarrestar los puntos de vida (espadas) del soldado colonizador.

-En los enfrentamientos, cada jugador poseerá cartas que representan plumas y espadas, las cuales tiene la misma función que las plumas-espadas ganadas en el recorrido, y los jugadores pueden usarlas como un comodín el momento de ser necesario; es decir brindarle un punto de vida a un soldado que vaya a ser derrotado por el enemigo. Si el enemigo ataca con su soldado que posee tres puntos de vida a uno de los soldados del otro bando que posea dos puntos de vida, este puede ser ayudado con las cartas comodín de plumas-espadas para evitar ser derrotado; es decir se usarían dos cartas comodín para superar el número de vida del oponente y así derrotarlo.

-De darse un empate entre soldados; es decir: si se enfrenta un soldado Inca con cuatro puntos de vida y un colonizador con cuatro puntos de vida; a ambos se les resta un punto y se procede con la batalla.

Este proceso se repite hasta que uno de los jugadores se quede sin soldados; haciendo que su contrincante gane la batalla.

Las Plumasy las Espadas:

Estos elementos son fundamentales, representan los puntos de vida de cada soldado que tu ejercito posee; sabiendo que cada soldado podrá llevar máximo cinco plumas=espadas físicamente, estos elementos podrán ser adquiridos directamente en las batallas que existen en todo el recorrido hasta llegar al enfrentamiento final, solo en estos puntos del tablero se podrán adquirir las plumas=espadas físicas.

También existe la posibilidad de adquirir estos elementos al sacar una carta con beneficio, en estas cartas estarán las indicaciones de cada personaje que le corresponde entregar espada o pluma; y también existirán cartas con plumas-espadas dentro del mazo.

Existiendo en total 34 plumas y 34 espadas respectivamente, habiendo 24 plumas y espadas físicas para colocarlas en los soldados y 10 plumas y espadas repartidas al azar dentro del maso de cartas; es decir que en ambos caminos del tablero (dorado y plateado) respectivamente para incas y conquistadores podrán recoger estos elementos.



Para iniciar el juego cada uno de los participantes tendrá 10 espadas o plumas respectivamente, las cuales podrá usar al final del juego, como también podrá perderlas si es el caso; pudiendo preparar desde el inicio una estrategia de juego para la parte final.

Soldados (Incas y Conquistadores)

Son las fichas que deben conseguir los jugadores en cada punto de batalla, para poderse enfrentar al final del juego, estas fichas deben ser guardadas para utilizarse en la segunda etapa; en ésta los soldados deben ser colocados en el espacio correspondiente del tablero sobre cada marca como se indica en el apartado de la segunda etapa.

Cada jugador inicia con un soldado respectivamente para poder realizar el recorrido.

Remolinos

Dentro del tablero que tiene los caminos que se deben recorrer para culminar el juego, se encuentran varios remolinos los cuales tienen como finalidad: hacer que la ficha del jugador retroceda al punto de cruce más cercano siendo esto un obstáculo que se puede usar para retardar la llegada de los jugadores al final de la partida; cuando se regresa al punto de cruce es importante recordar que para avanzar se debe lanzar el dado que designe qué camino seguir, sea el plateado o el camino dorado, posterior a esto lanzar el dado numerado para continuar avanzando por los caminos del juego.

Existe un remolino al inicio de los caminos, este remolino te hará retroceder al punto de inicio; es importante saber que solo este remolino puede hacerte regresar al punto de inicio.

Dentro del juego tendremos 39 cartas para Incas y 39 para conquistadores, estas estarán conformadas por: 20 cartas las cuales serán de beneficios, representadas por los personajes de cada uno de los bandos con sus respectivos beneficios o maleficios; 10 cartas de plumas=espadas para cada bando.

Para las batallas dentro de los caminos de cada bando existirán nueve cartas de igual forma para cada bando, para los Incas serán tres de jaguar, tres de pared y tres de piedra respectivamente y para el bando de los conquistadores tendrán: tres de Arma, tres de coraza y tres de caballo.

En total se presentan 78 cartas que conforman el juego, 16 soldados donde cada jugador podrá tener ocho cada uno y 50 plumas y espadas respectivamente, un tablero general en forma de chakana para la primera etapa y segunda etapa.

Condensando toda esta información en un manual donde todo se encuentra detallado, de tal manera que el jugador tenga una buena comprensión de todas las reglas y elementos antes mencionados, como se puede observar en la siguiente imagen:

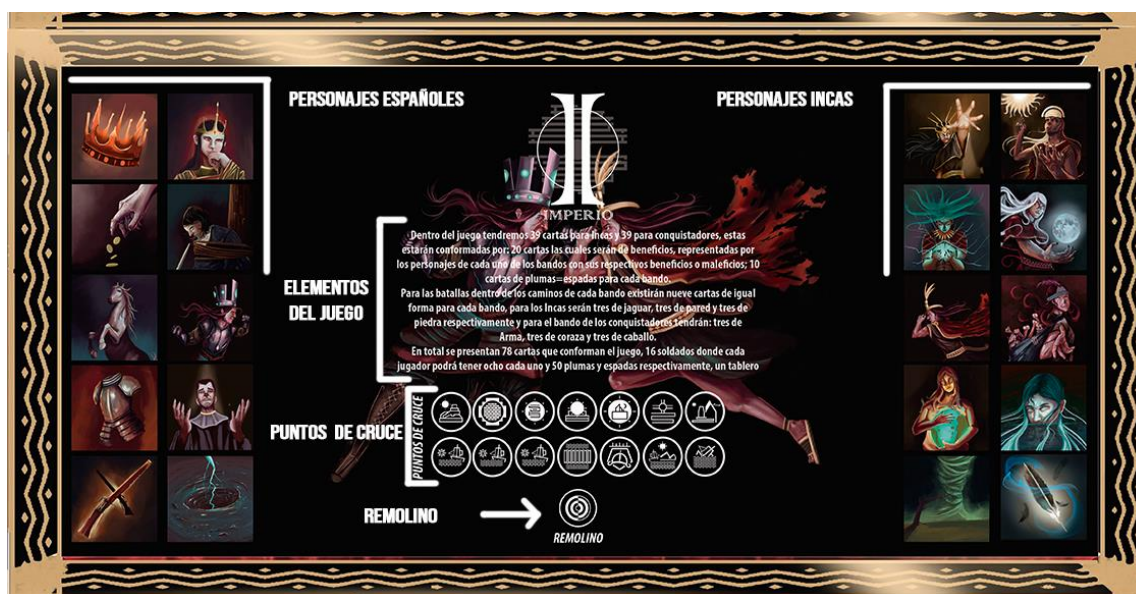


Imagen 60 Juan Daniel Peña, Instructivo 1, *Imperio* (2021)

En este otro apartado del instructivo se recopilan todas las reglas más relevantes para lograr el desarrollo correcto de las actividades que se encuentran dentro del juego; y para más información se adjunta el siguiente enlace web donde se puede encontrar un video explicativo del juego de mesa.

Video explicativo del juego

<https://drive.google.com/drive/folders/1x03tvoABAYJ0Z7-T6pSAQE3D37z049fp>



Imagen 61 Juan Daniel Peña, Instructivo 2, Imperio (2021)



Imagen 62 Juan Daniel Peña, Instructivo 1, Imperio (2021)

3.2 El Tablero y su uso

Para la elaboración del tablero se toma como referencia la forma de la Chakana, que es un elemento muy importante dentro de la cultura Inca; este elemento se encuentra rodeado de diferentes teorías sobre su existencia y razón de ser, que se explicaran a continuación; en Tiahuanaco-Bolivia se encontrarían este símbolo a lo largo de varios asentamientos que se han descubierto. “El corazonar se sustenta en la dimensión simbólica y la fuerza espiritual de la Chakana del mundo andino, considerada puente, ordenador cósmico y uno de los referentes sagrados más importantes de la espiritualidad de los Andes.” (Arias, 2018, pág. 20).

La palabra Chakana significa en quechua “escalera” o “construcción en forma de puente”; conocida también como Tawa Chakana que significa escalera de cuatro lados; este elemento se encuentra muy presente en culturas pre Incas; tiene una existencia de 4000 años y aún no se sabe con certeza cuál es su función o qué importancia tenía dentro de las creencias aborígenes.



Imagen 63 Sin Autor, Chakana, (s.f.)

Entre tantas de las atribuciones que se le da a este símbolo, el más conocido hasta el día de hoy es que: la chakana representaba un calendario agrícola, donde los incas se basaban para iniciar sus periodos de cultivo y cosechas, se dice también que fue un elemento utilizado para cosmovisión; y también es reconocido como una símbolo que representa una escalera que hace alusión a una conexión entre lo terrenal y lo celestial y del mismo modo lo inverso, de lo terrenal al mundo de los muertos, también hay una

teoría en la que se cree que los cuatro lados de la chakana representan los cuatro suyos en los que se dividía el Tahuantinsuyo, señalados también por los cuatro puntos cardinales; este símbolo lo interpretan como una dualidad entre lo antes mencionado, lo celestial y lo terrenal, el hombre y la mujer, la siembra y la cosecha; la chakana representa el Yanantin, que hace alusión al complemento entre una cosa y otra, pudiendo ser como lo que actualmente se conoce como en ying y el yang. Esta forma o símbolo no solo fue encontrada en las culturas preincaicas, sino que también aparecen con un diseño idéntico en culturas mexicanas.



Imagen 64 Sin Autor, Chakana Zapoteca, (s.f.)

Es por esto que la chakana tiene un protagonismo dentro del juego de mesa; y ha sido elegida para ser la parte más importante, ya que el tablero sobre el cual se va a desarrollar este juego tendrá esta particular forma enigmática.

El tablero tendrá la forma de la chakana y se dividirá en tres secciones, una parte será ocupada por los jugadores que representan a los Incas, la otra parte será utilizada por quienes representan a los conquistadores, y la tercera parte será en el centro donde se llevará a cabo la batalla final; dando así sentido al significado de la chakana, ya que la historia nos indica esta dualidad de Incas y españoles.

Estas secciones tendrán en cada bando los recorridos que deben completar para culminar el juego, constan de dos caminos, donde el jugador deberá elegir uno mediante un dado para saber por dónde iniciar; en el tablero también se podrán identificar los puntos



de cruce de los caminos, estos serán representados por los lugares relevantes que cada bando tiene, siendo los más relevantes los que se usaran para identificar estos puntos.

Cada sección tendrá una representación gráfica que va acorde a su bando, es decir el tablero tendrá una ilustración con una temática Inca, la cual nos indicará que ese espacio esta designado para quien represente a este bando, y de igual forma se realizará una ilustración en la sección de los conquistadores con el mismo fin antes mencionado.

En las solapas de los lados, los jugadores tendrán un espacio para colocar las cartas y así poder usarlas en el transcurso del juego.

Para la segunda etapa del juego se tomará en cuenta la parte central del tablero, en la cual se colocarán a los soldados de cada ejército para poder librar la batalla.

En la parte central del tablero se ubicarán ocho espacios donde se colocarán las fichas de cada equipo para llevar a cabo el enfrentamiento final, donde el último en tener fichas sobre el tablero será el ganador del juego.

3.3 Personajes, cualidades dentro del juego

Los personajes serán quienes ayuden en el camino a los jugadores de ambos bandos hasta llegar al punto de la batalla final, estos tendrán cada uno una carta que los represente y conjuntamente con ello llevarán leyendas que nos indicaran como nos puede beneficiar su ayuda en el transcurso del juego.

Los personajes elegidos para los incas serán:

El Inti:

Quien al ser una deidad importante ayudará al jugador, su carta tendrá la siguiente leyenda:

- “Rinde culto al Dios Inti en Coricancha (templo dorado) y avanza 3 casillas.”
- “El Dios Inti no está contento con tus ofrendas, prepara otro presente para el Dios, retrocede tres casillas.”
- Reto: Imita una danza en honor al Dios Inti.



La Pachamama:

La Madre Tierra, ayudará al jugador a protegerse de su oponente y ordenará lo siguiente:

- “La Pachamama ha reconocido tu esfuerzo utiliza esta carta para liberarte de la prisión, anula la carta de prisión.”
- “La Pachamama es tu aliada en la batalla final, gracias a ella puedes tomar como prisionero a uno de los conquistadores que quieren venderte.”
- Reto: actuar como un animal, el cual será designado por tu oponente, hacer esto durante 10 segundos.

Viracocha

El Dios Viracocha regala un valioso objeto dentro del juego; al ser este un Dios creador en el imperio Inca tiene la sabiduría de hacerte este regalo diciéndote:

- “Viracocha el Dios creador de todo te regala una Pluma.”
- “Viracocha te ordena lanzar los dados y si el número es impar pierdes una pluma.”
- Reto: dar 10 vueltas y luego intentar caminar en línea recta.

Quilla

Quien representa a la diosa luna tendrá una carta que no será tan buena para el jugador; al ser la reina de la noche, ordena a sus devotos lo siguiente:

- “Quilla manda la noche y ordena que descanses de tu larga odisea, hace que pierdas un turno y al amanecer podrás continuar con tu rumbo, noble guerrero.”
- “Quilla ilumina tu noche, continua sin miedo y avanza una casilla.”
- Reto: leer los textos cantando durante dos turnos

Mama Cocha

Esta deidad es quien gobierna las lluvias y ordena al jugador lo siguiente:

- “Cae una lluvia enviada por Mama Cocha, organiza tu estrategia, refresca tus ideas y avanza un casillero.”

Reto: debes cumplir el reto que tu oponente te imponga para obtener la recompensa



- “Has perdido algunos aliados por la lluvia que ha enviado la Mama Cocha, regresa a buscarlos; pierdes un turno.”

Illapa

Al encontrarse con el gobernante de los estruendos en el cielo, el jugador debe regirse a su mandato, el cual dice:

- “Los rayos enviados por Illapa detiene tu camino y debes esperar que calme su ira para poder continuar; pierdes un turno.”
- “Illapa envía un rayo como señal para mostrarte donde está tu enemigo, avanza al siguiente punto de batalla”
- Reto: lanzar los dados sin usar las manos.

Supay

El representante del mundo de los muertos también está presente y en su carta nos dice:

- “Supay te envía directamente a Uku Pacha, pierdes un turno.”
- Reto: consigue un objeto metálico, tienes 10 segundos para lograrlo y evitar perder un turno.
- “Supay considera dejarte libre y te pide que te ájeles de su alcance, así que puedes avanzar hasta el próximo punto para ganar cartas.”

Mama Nina

La representante del fuego dentro de esta cultura, ayuda a sus guerreros y les dice: “El recorrido para llegar a Cajamarca muy pronto termina, enciende una fogata, cocina tus alimentos, abrigate y lanza otra vez los dados”.

- “La fogata para abrigarte se salió de control, retrocede una casilla hasta que se pueda controlar el fuego.”
- Reto: debes saltar 10 veces en un pie



Mama Wayra

Entidad que controla los vientos, puede jugarte una mala pasada en el camino hacia la batalla final, ya que al sacar su carta ordena:

- “Fuentes vientos azotan el lugar, retrocede tres espacios.”
- “Wayra sopla fuertes vientos que mueven las nubes del cielo y te muestra el camino más claramente, avanza dos casillas.”
- Reto: usar los zapatos al revés hasta que llegues al punto de cruce más cercano; el zapato derecho en el pie izquierdo y viceversa.

Inca

El Inca, un ser hábil y muy fuerte perteneciente a un pueblo indígena con varias costumbres y tradiciones ancestrales; es muy trabajador, pero debes tener cuidado porque puede enfermar debido a sus labores diarias.

- “El Inca ha enfermado no puede trabajar la tierra, tienes que entregar una pluma como ofrenda para que mejore su condición, pierdes una pluma.”
- “El Inca es fuerte y sano, ha trabajado arduamente y tiene una gran cosecha por esto te premia con una pluma, ganas una pluma.”
- Reto: lanza una moneda al aire y si sale cara avanza una casilla, pero si sale cruz pierdes un turno.

Los personajes elegidos para los conquistadores serán:

Reina

La corona española fue quien autorizaba las expediciones de conquistas, por eso esta carta es importante y muy beneficiosa para el jugador porque te ayuda con:

- “La realeza te autoriza a iniciar la expedición al nuevo mundo; avanzar tres casillas en el tablero.”
- “La Reina no ha recibido noticias de tu expedición, por lo tanto, no tienes permiso de continuar y retrocede tres casillas para evitar ser sorprendido.”
- Reto: imita una danza flamenca en honor a la reina.



Corona

Ya que la corona representa el poder en la sociedad española, esta carta será una de las más valiosas, su texto dirá:

- “La realeza premia tu fidelidad y tu trabajo, te entrega una espada para que puedas batallar.”

Reto: debes cumplir el reto que tu oponente te imponga para obtener la recompensa

- “La realeza te ordena lanzar los dados y si el número es impar pierdes una espada.”

Sacerdote

Un personaje importante en el momento del encuentro entre incas y españoles, este personaje también representaba la religión que profesaban los conquistadores y eran los encargados de predicar la palabra de Dios y tener a sus hombres bajo la protección divina; es por esto que la carta de sacerdote manifestará lo siguiente:

- “Puedes continuar tu camino tranquilo y sin miedo al enemigo, anula la carta de capturar a un soldado.”

- “Es momento de la batalla final, ellos no se rinden ante el creador y puedes tomar como prisionero a uno de ellos.”

- Reto: leer los textos cantando durante dos turnos

Armadura

Esta indumentaria muy característica para la época y muy beneficiosa también, ayudo en la batalla a los soldados para protegerse del ataque Inca, la leyenda en esta carta será la siguiente:

- “El Rey ha enviado un cargamento de insumos, aquí encontraras armaduras que te ayudaran al enfrentarte con los enemigos brindándote protección, lanza otra vez los dados.”

- “Has perdido parte de tu armadura durante la travesía, regresa a buscarla; pierdes un turno.”

Reto: consigue un objeto metálico, tienes 10 segundos para lograrlo y evitar perder un turno.



Caballería

La caballería es el apoyo que llegaba cuando las batallas estaban siendo adversas para los conquistadores, la carta tendrá la siguiente leyenda:

- “Ha llegado el apoyo a cargo de la caballería, replantea tu estrategia y avanza una casilla.”
- “Un miembro de la caballería se ha extraviado, retrocede una casilla y encuéntralo”
- Reto: debes saltar 10 veces en un pie

Arcabuz

Una herramienta sofisticada y muy útil para ese entonces, pero debes recargar tus municiones y eso puede ser perjudicial en el momento de una batalla, su orden será:

- “Te has quedado sin munición en tu arma, tienes que detenerte a recargarla para evitar ser sorprendido por el enemigo. Pierdes un turno.”
- “Tienes que probar las armas, avanza al siguiente punto de batalla”
- Reto: lanzar los dados sin usar las manos.

Motín

Es un acontecimiento muy común en las embarcaciones, cuando los marinos se sublevaran contra su capitán es así que al obtener esta carta podrás leer lo siguiente:

- “La tripulación ha iniciado un motín en tu contra, retrocede tres casillas hasta que tu tripulación se calme.”
- “El motín ha triunfado, el capitán accedió a sus pedidos, se vuelven a izar las velas, avanza dos casillas.”
- Reto: usar los zapatos al revés hasta que llegues al punto de cruce más cercano; el zapato derecho en el pie izquierdo y viceversa.

Diezmo

Es el porcentaje que se debía pagar a la realeza como un impuesto y al no cumplirlo serás castigado, por eso al encontrar esta carta podrás leer lo siguiente:



- “No has pagado tu impuesto al Rey, por lo que él te castigará haciendo que pierdas un turno.”
- “Por ser generoso y puntual en tus pagos al Rey puedes avanzar hasta el próximo punto para ganar cartas.”
- Reto: lanza una moneda al aire y si sale cara avanza una casilla, pero si sale cruz pierdes un turno.

Remolino

Es una carta que puede afectar al jugador, ya que para los conquistadores era frecuente encontrarse con estos remolinos en aguas abiertas, al ser un territorio nuevo para su navegación están a merced de encontrarse con uno de estos y enfrentar una situación adversa que podía llegar a matarlos; si tú te encuentras con esta carta tendrás que obedecer la siguiente orden:

- “De repente tu barco es arrastrado por las corrientes del remolino provocando un caos, muchas cosas caen al agua y pierdes una espada”
- “Has caído en un remolino, entre todo el desorden que este provoca logras encontrar muchas armas, ganas una espada.”
- Reto: dar 10 vueltas y luego intentar caminar en línea recta.

Conquistador

Es una carta poderosa, ya que el conquistador es una figura de jefe y debes estar a las órdenes de este personaje, puesto que puede ser impredecible lo que ofrecerá dentro del juego; su carta tendrá el siguiente manifiesto:

- “Eres un fiel soldado y podre confiarte el mando si tu superior no está, ganas una espada.”
- “Has desobedecido las ordenes que te ha dado tu superior, y ha mandado a retirarte tu arma, pierdes una espada.”
- Reto: actuar como un animal, el cual será designado por tu oponente, hacer esto durante 10 segundos.



Capítulo IV:

ELABORACIÓN DEL JUEGO

4.1 Aplicación del método de ilustración estético para desarrollar el juego de mesa.

Dentro de los métodos de ilustración estético tomamos como referencia el uso del minimalismo el cual tendría su auge en los años 70s; esta forma de crear arte será elegida ya que nos es útil para representar los mencionados puntos de cruce, donde cada uno de ellos tendrá un símbolo que estará ligado a uno de los lugares icónicos dentro de la historia que el juego cuenta; este símbolo será elegido de entre todos los lugares antes mencionados tanto para los Incas como para los conquistadores.

El minimalismo es importante para esta parte del trabajo, porque permite insinuar las formas de los lugares emblemáticos, “(...) minimizar el contenido artístico final del producto eliminando toda clase de complejidad morfológica, perceptiva y significativa.” (Fassi, 2016, pág. 12), y al ser una expresión artística que maneja la simplicidad como una forma de caracterizar un objeto o una idea, viene bien su uso; teniendo en cuenta que la mayor parte de las edificaciones Incaicas tienen una característica lineal que forma polígonos con sus muros, dándonos esa idea de cómo pudieron haber estado contruidos y distribuidos los diferentes espacios dentro de las viviendas y zonas de cultivo en cada uno de sus asentamientos en las distintas partes del Tahuantinsuyo.

El minimalismo nos es útil para representar las ruinas que aún sobreviven de aquellas edificaciones, puesto que no se cuentan con detalles de tales estructuras, permitiéndonos expresar con símbolos algo que en su momento fue una obra de arte de la construcción; usando este método como una forma de representar las antiguas estructuras levantadas por los Incas haciendo uso simplemente de la línea, sin perder las características de cada uno de los lugares escogidos para formar parte de este juego de mesa y también así se podrá elaborar el diseño de los caminos que los jugadores deben recorrer para completar con éxito el juego.



Imagen 65 Sin Autor, Edificaciones Incas Ruinas Machu Picchu, (s.f.)

Basado en este tipo de edificaciones y formas características que los incas tenían para elaborar sus aldeas, surge la inspiración para desarrollar los caminos que deberán cruzar cada uno de los participantes y que se encontrará en uno de los tableros del juego; como se puede ver en las imágenes anteriores, a la derecha los caminos que se forman entre las distintas edificaciones nos da la sensación de laberintos que se deben recorrer para acceder hacia alguna vivienda o simplemente para salir de la aldea; por otra parte están las ya conocidas gradas de cultivo que también son un símbolo característico de la cultura Inca, la cual se puede visualizar al lado izquierdo de la imagen anterior, donde se logra apreciar inmediatamente varias líneas paralelas que se forman entre cada una de las gradas de cultivo.

Uniando estas dos formas particulares entre las construcciones de los Incas y utilizando el mencionado “arte minimalista” es como se desarrolló un modelo definitivo para la elaboración del recorrido que los jugadores deben realizar en el juego de mesa, teniendo en cuenta los cruces de caminos y la forma particular del tablero, se pudo ilustrar de la siguiente manera:

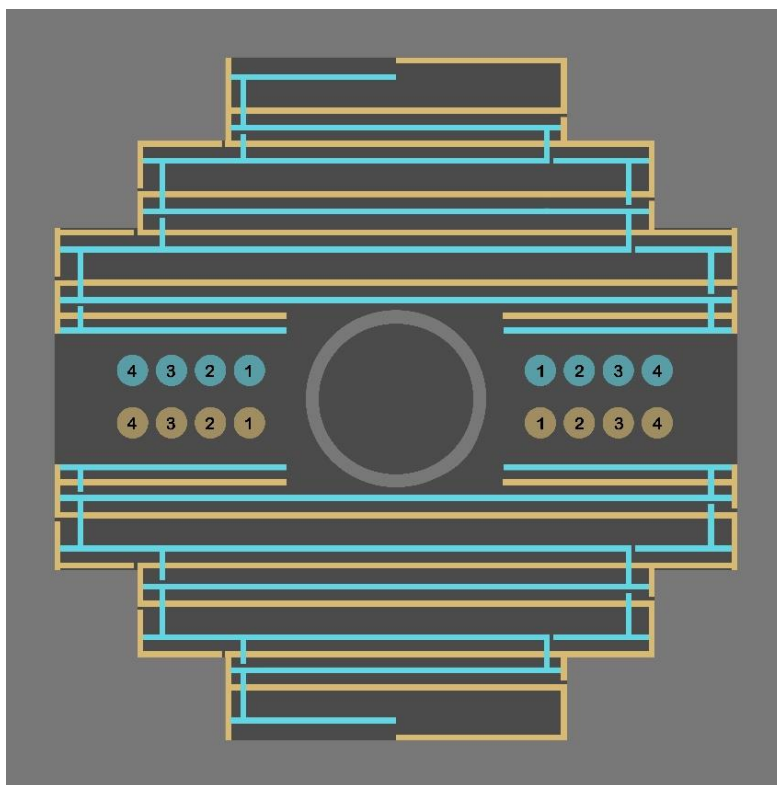


Imagen 66 Juan Daniel Peña, Caminos del juego de mesa, *Imperio* (2021)

Como se había propuesto se resaltan dos caminos distintos los cuales llegan a un mismo punto final, el camino dorado y el camino plateado que siguen la estética del tablero en forma de chacana y se mantiene el mismo diseño tanto para los jugadores del lado de los Incas como para los jugadores del lado de los conquistadores.

Y en el centro se podrá apreciar unos círculos numerados para desarrollar la segunda parte y culminar con la representación del enfrentamiento entre participantes. Para la elaboración de las ilustraciones que servirán como representaciones de los lugares emblemáticos escogidos previamente. Se hará uso del arte minimalista para representar de mejor manera los recorridos del camino antes expuesto y se tomará en cuenta las características que nos ofrecen los lugares a representar, tales como: gradas de cultivo, las formas particulares de cada edificación y su intencionalidad, es decir si fueron usados como templos, lugares militares o centros de observación a los astros, para así tener una mejor relación entre el lugar y la representación que se llevará a cabo. Iniciaremos con la representación gráfica de uno de los lugares más conocidos y representativos de la cultura Inca:

Machu Picchu

Un lugar ubicado en Urubamba en Cuzco-Perú, es un lugar donde se puede observar construcciones distribuidas sobre las montañas, mostrando de igual modo sus singulares gradas de cultivo y una gran montaña que representa y que adorna el paisaje de este milenario lugar lleno de mucha historia.

En la ilustración que a continuación se muestra, puede observarse que la base es una especie de camino lineal, el cual representa las gradas de cultivo y su forma particular en el paisaje, asentado sobre estas líneas esta una estructura poligonal que representa a las construcciones que se dejan ver en la cima de la montaña en Machu Picchu; al lado derecho se muestra la representación de una montaña, la cual está acompañada a la derecha de la misma con una cadena de montañas que representa los Andes. Y para darle más significado en el lado superior Izquierdo se encuentra una representación del Dios Inti que brilla sobre este maravilloso lugar.

A continuación, se puede observar la ilustración y una imagen del lugar.



imagen 67 Stephan, Machu Picchu, *Bike and hike to Machu Picchu*, (2014)



Imagen 68 Juan Daniel Peña, Representación de Machu Picchu, *Imperio* (2021)



Sacsayhuaman

Un lugar considerado como la mayor obra arquitectónica concebida por los Incas, fue una fortaleza Incaica, concibe la particularidad de tener los muros en forma de escalones, esta imponente construcción se encuentra en Perú, por su particular vista panorámica, se puede observar la ciudad del Cuzco. Es una construcción que se encuentra rodeada de montañas, se dice también que es un templo de la antigua civilización Inca.

Cuenta con unas formas en escalera, las cuales representan a los muros que se pueden encontrar en este lugar, tiene una forma de salientes a modo de escalones y en su interior se representa la distribución de las casas a manera de cuadriláteros como es peculiar en esta cultura; también se puede observar que en la parte superior de estos símbolos se disponen unas montañas representadas en formas triangulares con bordes anchos para dar la sensación de imponentia ya que esta edificación se encuentra rodeada por montañas, y finalmente en lo alto de las montañas sigue presente el Dios Inti a quien se le ha levantado varios templos en su honor, ya que es un importante protagonista en la cosmovisión y vida de esta cultura.



Imagen 69 Sin Autor, Sacsayhuaman fortaleza Inca, Dreamstime (2022)



Imagen 70 Juan Daniel Peña, Representación Sacsayhuaman. Imperio (2021)

Isla del Sol

Denominada Titicaca que se encuentra en Bolivia, una isla rocosa que emergió del mar según la leyenda que se cuenta, en esta se dice que de este lugar nació el sol para alumbrar a la tierra, en este lugar existe el llamado La Chicana que es una especie de laberinto que se ha preservado; esta será la referencia que se tomara para realizar la ilustración que representara a este lugar. Ya que en la Isla del Sol se dice que fue el nacimiento del supremo dios de los Incas conocido como Inti el dios sol, en la ilustración se muestra un gran círculo rodeado de pequeños cuadriláteros que simulan los rayos solares y dentro de esta representación se puede observar una construcción con varios rectángulos que emula la llamada Chicana, que es el laberinto que se ha formado con lo que queda de los antiguos asentamientos que se encontraban en este lugar emblemático; dando como resultado la interpretación del lugar donde nació el sol.



Imagen 71 Sin Autor, Isla del Sol, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)

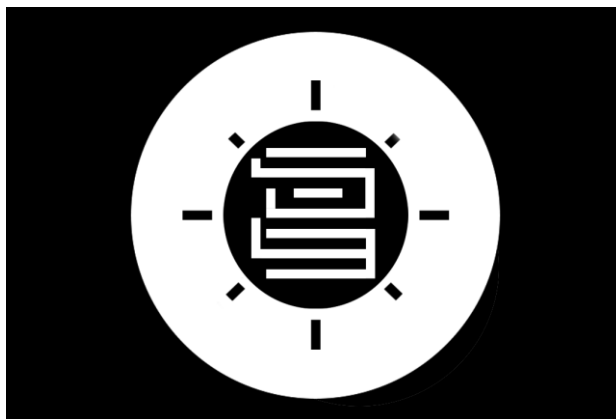


Imagen 72 Juan Daniel Peña, Representación Isla del Sol, Imperio (2021)

Coricancha

Fue un templo en honor al sol, uno de los más importantes para la cultura Inca ya que este templo contaba con una cualidad muy impresionante, estaba completamente cubierto de oro en su interior y por fuera contaba con varios ornamentos de oro igualmente, se encontraba situado en el Cuzco-Perú y fue devastado por los españoles, ya que al poseer las cualidades antes mencionadas, sin duda alguna un blanco obligatorio dentro de lo que fue la conquista a los Incas; posterior a la devastación, los mismos españoles levantarían en este lugar un santuario para establecer su religión en los ya conquistados Incas.

Para interpretar este emblemático templo se diseñó una edificación simple con dos niveles, los cuales representan el lugar donde está asentado el templo, que en la ilustración realizada son los dos grandes rectángulos y están coronados por un imponente sol que representa la grandeza del lugar y la riqueza que contenía dentro y fuera, por eso es que este sol se encuentra con una parte dentro del rectángulo más alto y la otra parte fuera de él, siendo la parte que se encuentra dentro al que representa el brillo del oro que se encontraba ahí; la parte externa representa al Dios Inti iluminando el lugar desde lo alto en el cielo.

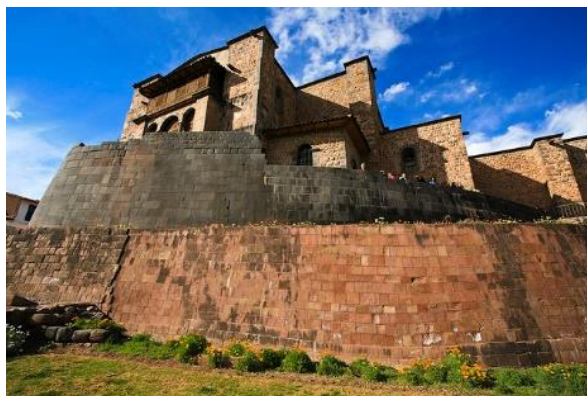


Imagen 73 Sin Autor, Coricancha, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)

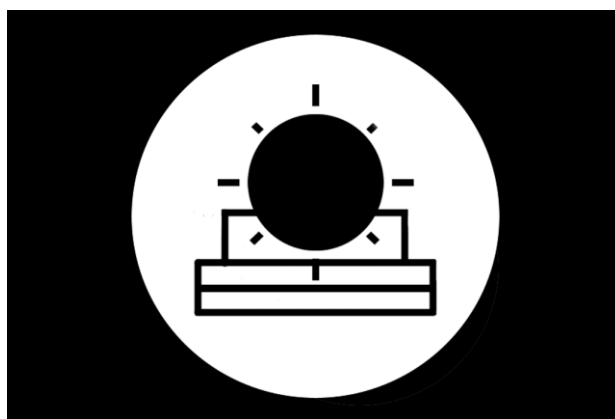


Imagen 74 Juan Daniel Peña, Representación Coricancha, Imperio (2021)

Moray

Esta locación incaica es muy particular en su forma, ya que es una construcción muy bien hecha pues consta de un cráter en el suelo, el mismo que está lleno internamente de gradas de cultivo donde los Incas podían sembrar cualquier tipo de producto que se podía encontrar en los andes; debido a que esta técnica de gradas de cultivo fue muy utilizada y se pueden observar hoy en día en casi todos los que fueron asentamientos incaicos; otra particularidad de este sitio, es que las gradas de cultivo que se construyeron dentro del cráter forman círculos hacia adentro del mismo.

Para la representación se ha tomado como base las formas circulares que son características de este sitio, se puede admirar que este símbolo inicia con un círculo grande que contiene en su interior otros círculos que intercalan su color, pues se quiere representar con ese gran círculo al cráter que nos indican que fue el lugar donde se realizó esta construcción, y los círculos internos que intercalan su color hacen representación a las gradas de cultivo; se alternan los colores para hacer alusión a que el cráter tiene



profundidad y esa alternación de color supone la profundidad de cada grada de cultivo; es así que queda representado este lugar tan maravillosos llamado Moray.



Imagen 75 Sin Autor, Moray, 10 Puing-Puing Peninggalan Inca (2011)

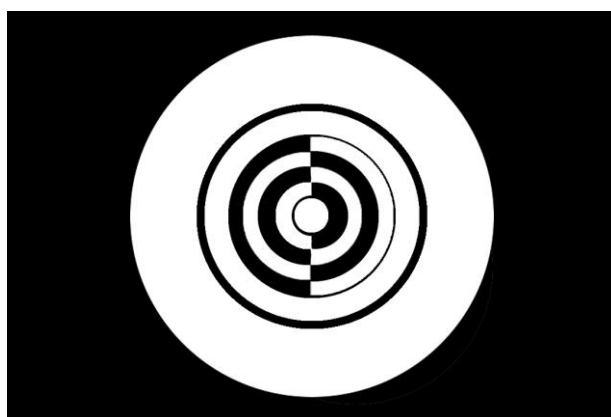


Imagen 76 Juan Daniel Peña, Representación de Moray, Imperio(2021)

Rumicucho

Este lugar asentado en las cercanías de Quito-Ecuador, dicha construcción habría sido uno más de los templos que se construyeron para venerar al Dios Sol siendo las culturas preincaicas las que lo usaban con este fin; para posteriormente ser los Incas quienes le dieran otro uso aparte de ser un templo; fue también un lugar para la concentración militar y el resguardo de los recursos; aparte de usarse como bien sea dicho, para rituales en honor al sol y estrategias militares, este lugar también habría sido un sitio donde se desarrollaban las cerámicas y el tallado en huesos; es decir fue también un lugar de artesanos.

Teniendo ya las referencias sobre este sitio se ha diseñado un símbolo que lo represente, el cual consta de un rectángulo que simboliza en si al lugar y lleva dentro

varios cuadriláteros que tienen como objetivo representar las distribuciones características de esta cultura dentro de cada asentamiento, siendo siempre una especie de caminos cruzados; entre los cuadriláteros centrales se forma una “I” la cual representa al Dios Inti, ya que este sitio fue un templo en honor a este dios. En la parte posterior a lo antes mencionado se encuentran dos lanzas cruzadas las cuales representan a la parte militar, esa segunda función que tenía este lugar tan característico; para abordar la tercera función de este lugar incaico se ha representado con dos cuadriláteros internos que representan un espiral, ya que este tipo de forma está muy presente en las cerámicas que los Incas lograban concebir, de esta forma queda representado el lugar llamado Rumicucho.



Imagen 77 Bermeo., Orejuela., Torres., Pucara de Rumicucho, Museo de Quito (2017)

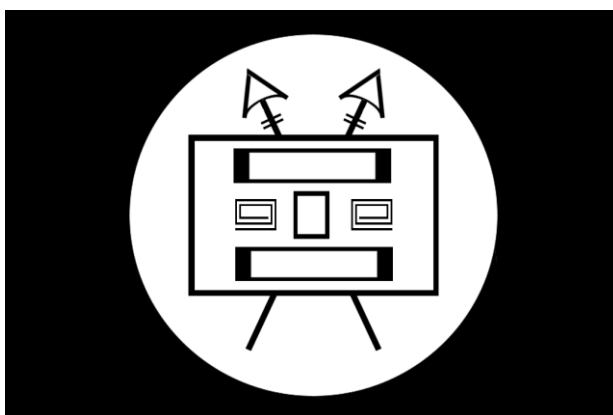


Imagen 78 Juan Daniel Peña, Representación de Rumicucho, Imperio (2021)

Cojitambo

Un lugar ubicado en el sur del Ecuador, específicamente en la provincia de Cañar muy cercano a la ciudad de Azogues, este sitio fue compartido por los Cañaris y posteriormente por los Incas, aquí también se llevaba a cabo rituales y ceremonias puesto que era también un espacio con un templo dedicado al Dios Sol, y dado a que se encuentra



ubicado en las montañas y por su gran vista también fue utilizado como un centro militar para poder tener el control de los alrededores, este lugar también se conecta con el Qhapaq Ñan o camino del Inca el cual juntaba todo el Tahuantinsuyo entre sí.

Para la representación de este asentamiento incaico, se concibe un rectángulo en el cual se asienta un trapecio, constituyendo una estructura que da a entender un templo coronado con un gran sol, ya que este lugar fungía más como un templo, el cual fue compartido por los Incas y la cultura Cañari; se puede ver también en el fondo unos triángulos que hacen alusión a las montañas que rodean el paisaje y también refieren a que el templo se encuentra construido en lo alto de las montañas y por eso se las puede divisar a lo lejos, de igual forma estas montañas representan el camino del Inca, ya que el mismo cruzaba por la cordillera de los Andes para unir todo el reino del Inca.



Imagen 79 Sin Autor, Complejo Arqueológico Cojitambo, Prefectura del Cañar (2011)

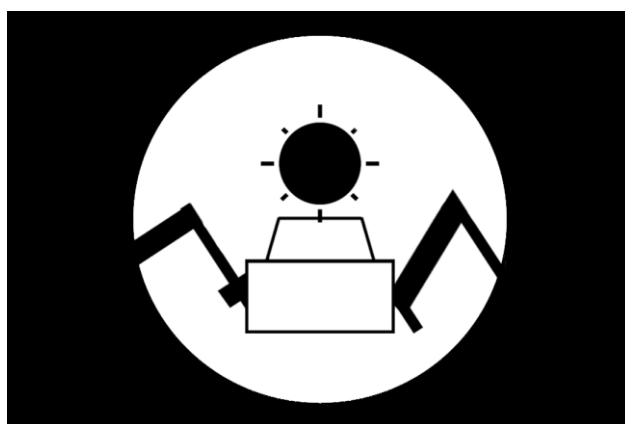


Imagen 80 Juan Daniel Peña, Representación de Cojitambo, Imperio (2021)

Pumapungo

Sitio importante para la cultura Inca, pues en este lugar Huayna Cápac construiría la parte central de la extinta ciudad de Tomebamba muy importante por cierto ya que aquí nacería uno de los hijos de este reconocido líder, quien tomaría el mando de todo el reino posterior a su muerte; en este lugar se encontraba un templo en honor al Sol y las vírgenes del sol, aquí también se puede apreciar algunos de los característicos ejemplos de construcción Inca, poseía un jardín con plantas sagradas y contaba también con un espacio para la siembra de maíz en tributo al astro rey a más de contar con las ya conocidas gradas de cultivo que hoy en día permanecen a la vista de los visitantes, esta ciudad de la que formaba parte Pumapungo sería destruida casi por completo con la llegada de los españoles a este territorio; estas ruinas incaicas se encuentran en el sur del Ecuador específicamente en la ciudad de Cuenca en lo que hoy es el Museo Numismático de Cuenca o conocido más comúnmente como museo del Banco Central.

Para elaborar el símbolo que representa a Pumapungo se toma como referencia principal la particular forma que tiene la plaza, la cual se puede divisar desde lo alto del recinto, que en su centro tiene un círculo el cual posee varios caminos adyacentes, por eso en el gráfico se puede ver que en el centro está un círculo del cual nacen ocho líneas que interpretan esta forma mencionada y que aparte hace alusión al Dios Inti, ya que también se puede notar la formación de un sol y sus respectivos rayos; las líneas que se encuentran debajo de esta forma representan las gradas de cultivo que se sitúan junto a esa pequeña plaza, dando como resultado este símbolo que representará a Pumapungo.



Imagen 81 Angie Darke, Pumapungo, Museo del Pumapungo (2015)

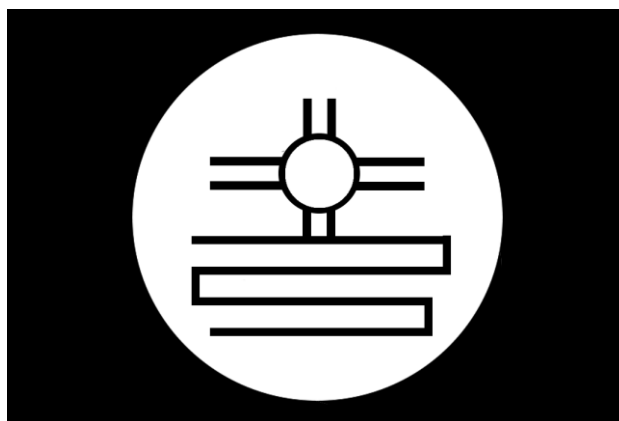


Imagen 82 Juan Daniel Peña, Representación de Pumapungo, Imperio (2021)

Ingapirca

Lugar ceremonial construido por los Incas bajo la orden de Huayna Capac fue un lugar donde se adoraba al sol y a la luna, este templo fue edificado sobre una gran roca que los Cañaris solían adorar y usar para venerar a los astros, también las lecturas con las estrellas, esta edificación se encuentra en lo alto de un terreno, el cual se presume pudo haber sido un lugar de estrategia militar por su vista panorámica hacia las montañas aledañas y consta con algunos restos de muros que forman las particulares distribuciones de los asentamientos Incas; lugar que se encuadra en la provincia del Cañar al sur de Ecuador.

El símbolo que representa a este vestigio arquitectónico está elaborado tomando en cuenta las características del lugar, tiene en el centro un gran círculo que muestra al sol, se puede notar que en la parte izquierda al exterior del círculo existen dos pequeños cuadrados y un rectángulo más grande que representan los rayos del sol y al lado derecho existe nada más un solo rectángulo grande que representa la luz de la luna que se encuentra al lado derecho del castillo; en la mitad del gran círculo están también dos rectángulos en la parte superior y en la parte inferior lo cual hace alusión a dividir el día y la noche; después se puede observar en el centro del gran círculo el templo, según como se ve hoy en día; la parte inferior representada por un gran rectángulo que es la base del templo, la cual esconde en su interior a la gran roca que fue antecesora de lo que hoy es el lugar; sobre este rectángulo se posa la edificación incaica que está conformada con polígonos puntiagudos que asemejan a la forma que tiene el castillo en la actualidad. Es así como se representa al templo de Ingapirca.



Imagen 83 Sin Autor, Ingapirca, Atractivos turísticos Cañar (2020)

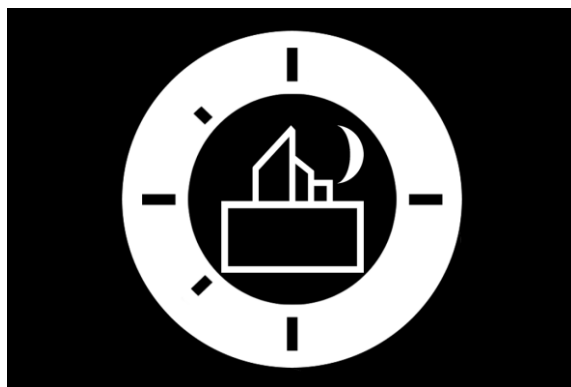


Imagen 84 Juan Daniel Peña, Representación de Ingapirca, Imperio (2021)

Malqui – Machay

En un lugar que se presume puede haber sido la última morada del Inca Atahualpa, el cual fue entregado luego de su sacrificio a manos de Pizarro a su hombre de confianza el Inca Rumiñahui quien lo habría trasladado a este lugar para posteriormente enterrarlo como mandaban sus antiguas creencias.

Las tumbas de los Incas generalmente solían ser en huecos cavados en la tierra, donde se colocaba sentado a quien iba a ser sepultado, junto a él iban algunos ornamentos como cerámicas u otras pertenencias de la persona fallecida; luego de haber sepultado a la persona se colocaban rocas sobre el sepulcro para poder ser identificado posteriormente.

El símbolo que representa este lugar, específicamente la tumba del Inca, está representado por una chakana que atribuye a la importancia del lugar y dentro de esta se encuentra otra chakana similar pero en esta se puede notar como distintas piedras rectangulares las cuales hacen alusión a este detalle que tenían los Incas al momento de terminar los sepulcros, colocar las piedras para distinguir el lugar; aparte de esto se puede ver que entre las chacanas representadas existe un espacio, este hace referencia a la



profundidad donde se encuentran los restos del Inca Atahualpa, es decir que la tumba se encuentra debajo de la tierra.



Imagen 85 Sin Autor, Machay, Malqui Machay refugio del último Rey Inca (2017)

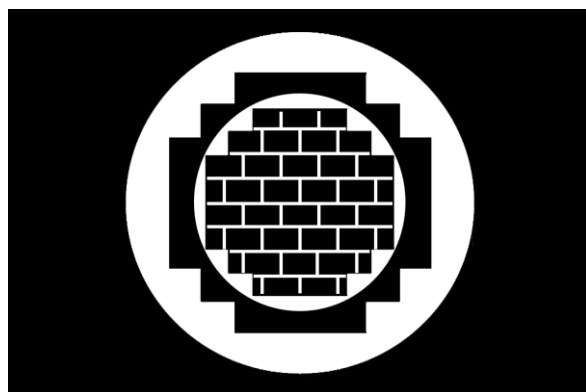


Imagen 86 Juan Daniel Peña, Representación de Malqui-Machay, Imperio (2021)

Camino del Inca - Qhapaq Ñan

Es una construcción pre incaica e incaica muy importante dentro de lo que fue el periodo Inca ya que esta gran obra fue utilizada principalmente para unir a todos los pueblos que conformaban el Tahuantinsuyo, estas redes de caminos conectaban todos directamente con el Cuzco y servía también para el intercambio cultural y socioeconómico, este camino recorría los andes y parte de la costa, facilitando así el acceso a los pueblos anexos durante la formación del gran imperio Inca.

En el símbolo que muestra esta gran obra de los Incas se ha considerado tomar de base la chacana como un símbolo del imperio, y dentro de la misma se puede observar líneas que representan el camino con la misma forma de los trayectos que el juego tiene, ya que el capac ñan es un camino; se puede también observar que en el centro de toda la



imagen se encuentra un círculo que contiene el símbolo de unas montañas que aluden o representan a los Andes, que es un lugar en el cual tuvieron la mayor parte de asentamientos incaicos, también se puede notar que cada camino concluye con una línea que llega al círculo central, estas líneas se muestra a los cuatro suyos en los que estaba dividido el Tahuantinsuyo; Chinchaysuyo, Antisuyo, Collasuyo y Contisuyo donde queda evidenciado que estos caminos se junta entre sí.



Imagen 87 Sin Autor, Qhapaq Ñan, Los tiempos no se detienen (2017)



Imagen 88 Juan Daniel Peña, Representación del Camino del Inca, Imperio (2021)

La Cara del Inca

Esta extraña formación en las rocas que se encuentra ubicada en Ingapirca muy próximo al castillo; la leyenda dice que esta formación rocosa representa la cara del Inca el cual observa a su pueblo y lo protege de cualquier contratiempo que se les presente. Es interesante pensar si esta formación rocosa está ahí porque fue tallada o simplemente es una coincidencia que este ahí, pero de todas formas no deja de sorprender a quienes la visitan hoy en día.

Esta parte representativa del imperio incaico debe ser valorada, por todo lo que se especula y por lo que significa, si bien es cierto no se sabe la procedencia de cómo fue su



concepción es un vestigio que se conserva hasta nuestros días, en la interpretación para representarla en un símbolo se ha tomado obviamente el perfil del rostro que nos insinúa muy claramente lo que es; siempre con la mirada hacia el frente tal y como está la referencia, viendo siempre las montañas, las cuales están representadas a la derecha de esta figura; puesto que es ahí donde el imperio incaico levanto sus más grandes obras y donde se asentaba la mayor parte de su población.



Imagen 89 Imagen 90 Juan Peña, Cara del Inca, Imperio (2021)



Imagen 91 Juan Daniel Peña, Representación del Camino de la cara del Inca, Imperio (2021)

El Templo de las Tres Ventanas

Es un templo que se encontraba levantado dentro de la ciudad de Machu Picchu, ciudad en la cual se albergaba las grandes elites de la civilización, se dice que las tres

ventanas estas alineadas en dirección al este perfectamente para detallar la salida del sol en las distintas estaciones durante el año; esta edificación tiene una muestra de los detalles geométricos que los Incas lograron perfeccionar y manejar en cuanto al tallado y colocación de las piedras que conforman este lugar, también se dice que aquí se hacían rituales y ceremonias, además se encuentra una piedra grabada con los mundos que manejaban en la cosmovisión Inca: Hanan-Pacha (mundo de los dioses), Kay-Pacha (donde viven los seres humanos y pasan sus vidas) y el Ukju-Pacha (mundo de los muertos), que bien se podría interpretar con cada ventana que existe en el lugar.

Para representar este maravilloso lugar se ha tomado en cuenta las características que tiene el mismo, se puede observar un rectángulo central que contiene en su interior tres rectángulos más, que contrastan con el central, estos tres rectángulos internos constituyen las ventanas del muro que tenía el templo como tal, y a la vez simbolizan los mundos de la cosmovisión Inca, donde el rectángulo central que está más hacia el frente hace alusión al Kay-Pacha que es el mundo terrenal donde vivimos y los rectángulos de los lados hacen referencia a los mundos que no podemos ver ya que son lugares que trascienden de nuestro entendimiento como son el Hanan-Pacha y el Ukiu-Pacha; el mundo de los dioses y el de los muertos, detrás de esta representación del templo se puede observar también una cadena de montañas, las cuales aluden a los Andes, puesto que el templo se encuentra sobre esta cadena montañosa que es muy importante; y por último y no menos relevante, las líneas bajo el rectángulo hacen alusión a las formas de gradas que se pueden apreciar en la ciudad de Machu Picchu que es el lugar donde se encuentra este obra arquitectónica.



Imagen 92 Sin Autor, Templo Tres Ventanas, 4 Importantes edificaciones en Machu Picchu (2020)



Imagen 93 Juan Daniel Peña, Representación del Templo de las tres ventanas, Imperio (2021)

Intihuatana

Es un monolito que se encuentra junto al templo de las tres ventanas, mide aproximadamente dos metros de alto y dos de ancho, es un monolito muy particular que servía como calendario, ya que las sombras que el sol producía en la parte superior donde se encuentra una roca con forma cubica les decía en que estación del año se encontraban; este sitio también conocido como el lugar donde se ata el sol debido a su traducción del idioma quechua.

Se ha interpretado de la forma más precisa esta representación del monolito Intihuatana, tomando como referencia una vista lateral derecha con respecto a la imagen de referencia que intenta ser lo más precisa al original, respetando sus formas particulares, es por esto que se lo puede observar con varios niveles y compuesto por otros tantos polígonos y a la vez en el fondo de la imagen está el sol haciéndose presente, ya que este astro sería la clave para la razón de ser de este increíble monolito, asumiendo que servía para identificar las diferentes estaciones del año, dando como resultado una reinterpretación del monolito al estilo geométrico que los Incas solían utilizar comúnmente.



Imagen 94 Dibyendu Banerjee, Intihuatana, *Mysterious Monuments*, (2016)

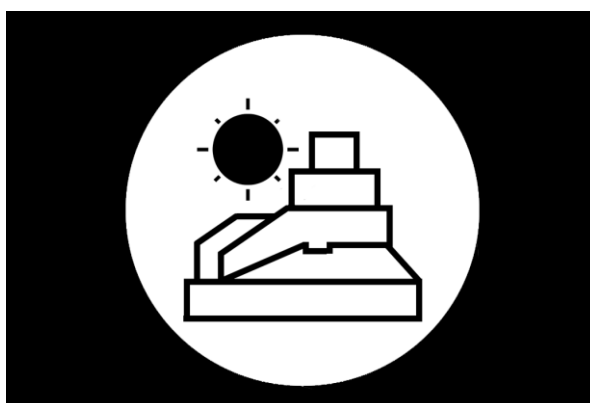


Imagen 95 Juan Daniel Peña, Representación del monumento Intihuatana, *Imperio* (2021)

Después de haber seleccionado e interpretado algunos de los lugares más destacados de la cultura Inca, es el turno de su contraparte en este juego de mesa; los españoles quienes hacen el rol de conquistadores también tienen lugares que van a representar su travesía por altamar, lugar donde más tiempo pasaron hasta llegar a las tierras que formaban parte del incanato, ya que tardaron un tiempo prudencial en llegar a encontrarse con quien sería el Inca Atahualpa; los conquistadores debieron emprender un largo viaje desde las tierras españolas hasta el nuevo continente que los esperaba lleno de sorpresas, haciendo una base militar y de entrenamiento en lo que se conoce actualmente como Panamá y luego de haber sufrido un hundimiento de sus tropas al querer explorar lo que hoy es el Salvador en Centro América, lo cual les abriría la puerta a la conquista de las tribus mexicanas para posteriormente bajar por el Pacífico hasta Sudamérica donde por fin entrarían en tierras de los Incas siendo en Tumbes donde pisarían tierra por primera vez luego de varios intentos fallidos.

A continuación, se presentan los símbolos de los lugares elegidos para representar la odisea de los conquistadores dentro del juego, sin dejar de lado la estética que se manejó anteriormente con los símbolos incaicos, permitiéndonos reinterpretar algunos de estos lugares, sin perder la relación con el significado y relación con los sitios elegidos; comenzando por:

Puerto de Palos

Este lugar sin duda es importante dentro de la travesía de los conquistadores, ya que desde este punto parte la embarcación de Cristóbal Colón quien sería según la historia el descubridor de América en el año de 1492, sin este acontecimiento lo demás no habría podido haberse suscitado dentro de la historia del mundo; lamentablemente este lugar ha quedado borrado del mapa debido a cambios de la naturaleza, y es que solo se encuentran vestigios de lo que un día fue este puerto histórico.

En una representación sencilla pero no menos importante se muestra al Puesto de Palos como tal, usando los principios de los símbolos Incas, este puerto es representado con siete rectángulos que simulan los tablones del camino de un puerto, el cual se usaba para abordar los barcos antiguamente y entre cada uno de estos rectángulos, a cada lado se puede observar una hilera de cuadrados muy pequeños que representan las estacas a las cuales están sujetadas las antes mencionados tablones de madera, rodeados también por una representación del mar hecho a base de medios círculos que simulan el movimiento del mismo; es así que esta ilustración simula una fracción de un puerto que se encuentra sobre el mar para ayudar a abordar los distintos barcos que de ahí zarpan.



Imagen 96 Sin Autor, Puerto de Palos, (s.f.)

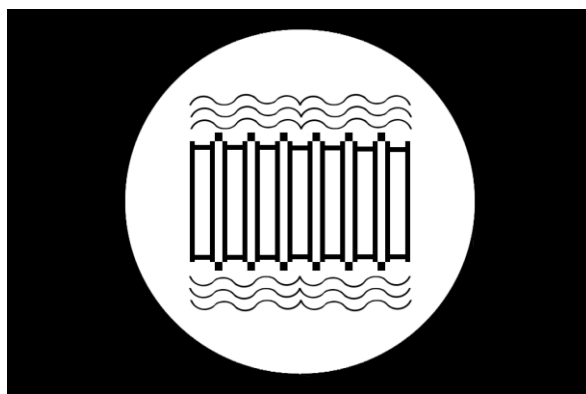


Imagen 97 Juan Daniel Peña, Representación del Puerto de Palos, Imperio (2021)

Travesías por los Océanos

El recorrido hasta la nueva tierra fue muy largo, no se descarta la idea de que en ese traslado pudieron haber pasado muchos percances con las embarcaciones y la tripulación, como pueden ser algunos eventos naturales, fuertes lluvias, remolinos en el agua, agitación del mar, entre otras muchas cosas; es así que se ha decidido crear un símbolo que representa esta travesía por altamar, tanto en el Océano Atlántico y en el Océano Pacífico, dando paso a la creación del símbolo que contiene:

Tres figuras geométricas, un triángulo, un trapecio y un rectángulo, que se juntan para formar las velas de la embarcación, la cual está representada con una parte de un triángulo que sobresale a las líneas onduladas que hacen la función de graficar el agua del mar en movimiento, ya que en esos tiempos la mayor parte de embarcaciones surcaba los mares siendo ayudados por velas que eran impulsadas por los vientos; las velas no eran más que grandes telares resistentes que se colocaban de una manera adecuada para que el viento que impactara en ellas pudiese mover la embarcación, también se puede ver en la vela central una representación del palo mayor de las embarcaciones y a la izquierda un timón de barco que hace alusión al manejo y al movimiento del mismo entre las aguas de los océanos.



Imagen 98 Juan Daniel Peña, Representación del Puerto Travesía en alta mar, Imperio (2021)

Panamá – Base Militar

Un lugar utilizado por los colonos para formar a sus futuros conquistadores, Panamá fue elegida como una base militar donde se forjaban a quienes serían los que futuramente irían a conquistar a los Incas, pues según relatos se dice que Francisco Pizarro vivió ahí desde muy temprana edad y será el elegido para estar al frente de las tropas que invadirían el territorio ancestral tras llegar a Tumbes después de varios años de intentos que terminaron mal.

Al ser un lugar de reclutamiento militar se toma en cuenta parte de la indumentaria que en aquella época era común usar, es por eso que en el centro de lo que representa un escudo se puede ver un casco militar, el cual se encuentra en el interior de un pentágono que hace la parte de simbolizar un escudo, el cual tiene en la parte superior cinco líneas de diferentes tamaños las cuales junto con su base imitan la forma de una corona, en este caso sería la simbología de los reyes de España, las tropas militares que se formaban en Panamá son de procedencia española y la corona fue quien financiaba de cierto modo las travesías y conquistas de los pueblos aborígenes que se encontraban habitando en lo que para ellos era la nueva tierra.



Imagen 99 Juan Daniel Peña, Representación del Símbolo de la base militar, Imperio (2021)

Zona de Naufragio

Este símbolo hace alusión a una anécdota que se contó en los primeros capítulos de este texto, donde se habló que los conquistadores querían expandir su territorio a lo que hoy es El Salvador, pero sufrieron un naufragio en las aguas del Océano Atlántico, la mayoría de la tripulación pereció en altamar y algunos que lograron llegar a tierra se encontraron con tribus originarias de México las cuales terminaron con las vidas de aquellos que lograron llegar; sin embargo dos de ellos tuvieron la suerte de ser perdonados y unirse a este grupo, se cuenta que uno de ellos se casó con una mujer de una tribu y paso a formar parte de ellos y el otro sobreviviente habría sido prisionero; estas dos personas tomarían un papel importante en la conquista de las tribus mexicanas ya que los españoles llegarían a estas tierras poco después del naufragio y usarían al sobreviviente como traductor de las lenguas de esos asentamientos; el otro sobreviviente morirá defendiendo la tribu a la cual se unió luego de casarse con la mujer mexicana.

En este símbolo se toma la figura antes mencionada del barco, pero esta vez solo es visible la mitad de la embarcación, ya que se trata de simular un hundimiento en las aguas agitadas del mar, las cuales están representadas también por las líneas onduladas que se mostraron en anteriores representaciones; entonces es así como queda estructurado este símbolo que alude el naufragio dentro del juego de mesa.

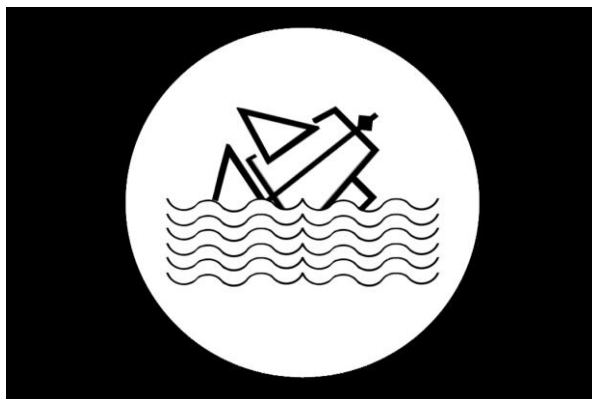


Imagen 100 Juan Daniel Peña, Representación del símbolo de naufragio, Imperio (2021)

Tumbes

En la historia se cuenta que los españoles llegaron a Tumbes para posteriormente dirigirse a Cajamarca y reunirse con los altos mandos del imperio incaico, y sería entonces que desde este punto los conquistadores iniciarían su travesía a través del Tahuantinsuyo para llegar a dicha reunión donde iniciaría el final de los Incas.

Este símbolo representa el cruce de estas dos civilizaciones, teniendo como parte de los conquistadores los elementos que se han usado para representarlos como son: el barco elaborado con figuras geométricas en gran parte y el agua del mar, representada con las líneas onduladas que se encuentran debajo de la embarcación; este navío situado del lado izquierdo en dirección al lado derecho ya que esto significa que los conquistadores llegan por el Océano Pacífico al territorio de los Incas; por otro lado tenemos representado el mundo de los Incas con figuras que también se usaron para representar sus símbolos, como se puede observar las montañas que identifican a los Andes que es por donde se instalaron la mayor parte de asentamientos Incas y por donde también pasa el Qhapaq Ñan o camino del Inca; sin olvidarnos del astro rey que se ubica en la parte superior de la embarcación y de las montañas, el cual es un gran representante de esta cultura aborigen ya que fue su dios supremo y a quien le rendían culto con sus construcciones.

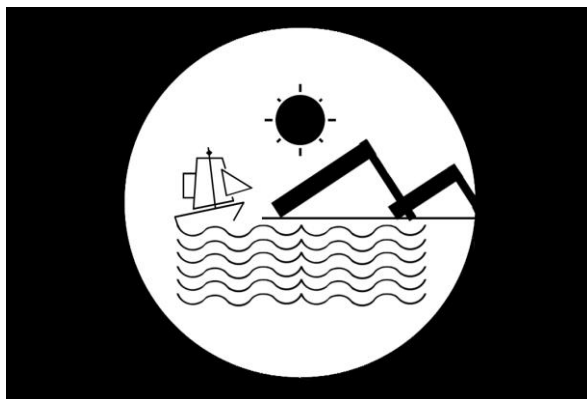


Imagen 101 Juan Daniel Peña, Representación de Tumbes, Imperio (2021)

Es así que se concluye con la creación de los símbolos que representarán en los lugares escogidos dentro de la historia para formar parte del juego de mesa, estos símbolos serán usados en el tablero como puntos de cruce y en las barajas en las caras posteriores de cada uno de los mazos y como diseño también de las caras de los dados que se van a usar para poder disfrutar del juego; siendo estos 19 símbolos parte fundamental de la historia dentro de este proyecto, ya que se pretende crear curiosidad en los jugadores; estos símbolos al ser elaborados de una forma minimalista atraen la atención de los jugadores y quienes puedan observarlos, y así intentar despertar ese espíritu de investigación sobre el tema de lo que fue la conquista española y poder así hacerla relevante no solo desde el punto de vista de los conquistadores sino también enseñando lo que las culturas incas tenían, siendo templos, dioses, y creencias en general que comúnmente no son tratadas en temas de cultura general.



4.2 Elaboración del tablero, personajes y cartas del juego.

Para poder hablar de la elaboración del tablero de este juego es necesario nombrar un método que nos facilitara concretar la idea que se tiene para la ejecución; se hará uso de una herramienta tecnológica que hoy en día se encuentra a nuestro alcance, el uso de una máquina de corte laser viene bien para la elaboración de este trabajo gracias a sus características y precisión en cuanto al corte de las piezas y a sus diversas compatibilidades en cuanto a materiales que se pueden usar; alguno de ellos son: la madera, los acrílicos, metal, plástico, celulosa y muchos más

La máquina laser es una herramienta que se controla a través de un computador, es por esto que se le conoce como CNC que quiere decir: “Control Numérico Computarizado”; es decir esta herramienta nos ayuda a transformar un elemento creado digitalmente en un elemento real; esto se logra gracias a que la computadora convierte en una trayectoria vectorial en dos ejes cada uno de los elementos que se desea cortar o grabar usando esta herramienta, pues el haz de luz láser que genera la maquina es dirigido mediante un mecanismo de espejos hasta una boquilla la cual está montada en una pieza que se mueve en un eje X y Y la cual permite mover el láser que hará el corte o grabado sobre el material que deseemos usar.

Esta máquina tiene como principal parámetro la velocidad y la intensidad con la que trabaja el láser para definir si es un corte o un grabado; puesto que para los grabados es primordial tener en cuenta estos parámetros ya que para realizar esto se debe programar la maquina con una baja intensidad de láser para que este solo desgaste la superficie y deje así el grabado que se desea hacer; en el caso de que se requiera hacer un corte se debe variar la intensidad, es decir hay que elevar los valores de intensidad o reducir la velocidad en la que trabaja el láser para que así este pueda atravesar el material fácilmente y nos permita realizar los corte deseados.

La máquina de corte y grabado láser funciona básicamente con el encendido y apagado de la luz láser, es decir que este haz de luz debe parpadear de una manera en cada momento que termina de hacer un trazado sobre el material que se está usando, es por eso que nos brinda una precisión en cuanto a medidas y fidelidad en los diseños que se desean cortar o grabar, para determinar qué tipos de materiales se pueden emplear en



las maquinas, se debe tomar en cuenta el límite de la intensidad o potencia del láser, ya que algunas máquinas pueden cortar metales y otras no; en algunos casos las maquinas llegan a tener la capacidad de trabajar con vidrio.

La fuente que genera la luz láser en estas máquinas es a base de dióxido de carbono, el cual es excitado por una fuente eléctrica de 20 mil voltios con una corriente de entre 15 y 35 mili amperios, lo cual depende de la longitud del tubo de gas con CO₂; es por eso que las maquinas varían su tamaño ya que depende el porte de la fuente de luz láser; es decir que a mayor tamaño mayor es la longitud del tubo de gas y mayor es la potencia que este puede generar. Una característica de este tubo de cristal que contiene el Co₂ en estado gaseoso es que en su interior posee una especie de conducto donde va a circular un refrigerante que evitara daños en este tubo de luz para mejorar su funcionamiento.

Es necesario saber que estas máquinas generan una luz que esta encasillada entre las luces infrarrojas y las luces ultra violetas, por eso es necesariamente obligatorio proteger nuestra vista con los equipos adecuados, pues si a simple vista no se puede ver la luz que hace el corte o grabado igual es muy peligroso tener contacto directo con esta; así que es necesario usar gafas o protegerse cerrando las puertas de las cabinas de corte que cada máquina posee.



Imagen 102 Sin Autor, Maquina de corte y grabado laser, (s.f.)



Sabiendo las posibilidades que nos brinda esta herramienta logramos llevar a cabo el proceso de creación de los tableros que tendrá el juego de mesa, haciendo realidad los bocetos digitales que se crearon.

Tablero

La elaboración del tablero está basada en el ya conocido tablero de ajedrez, tendrá las mismas funciones, llevar en su interior todo lo que trae consigo el juego de mesa basado en la cultura Inca: las cartas que tendrán las ilustraciones creadas con cada uno de sus personajes, figuras que estarán representado a los Incas y a los conquistadores, las partes que componen el tablero de recorridos y los dados. Este tablero será elaborado de madera con un doblez, el cual nos servirá para convertirlo en un maletín con la finalidad antes mencionada; también servirá para reposar sobre este, otro tablero el cual viene dentro.

El segundo tablero es el que tiene la forma de chakana en donde estarán indicados los caminos, básicamente será el tablero mismo para jugar; éste será elaborado de un material plástico conocido como acrílico y madera los cuales serán cortados con una máquina laser para tener un terminado perfecto donde se podrán apreciar cada uno de los elementos que lo conforman puesto que se necesita de precisión para lograr los incrustes de cada uno de los elementos: los puntos de cruce, cada una de las piezas que formarán los caminos, los espacios donde van los remolinos; lo cual será cortado en el acrílico para luego darle los acabados con una madera la cual cubrirá los bordes para proteger el tablero.

El tablero principal para jugar tendrá la forma de chakana y contendrá los caminos por los cuales ambos jugadores deben cruzar para lograr completar el juego, ganando recompensas, ganando batallas y superando retos; las dimensiones del tablero serán de 70cm x 70cm correspondientemente con la forma de chakana y en el centro del mismo existe un espacio donde se lleva a cabo la segunda parte del juego, este tablero será también plegable para poder portarlo dentro de la caja junto a los demás artículos del juego, básicamente el tablero será de la siguiente forma:

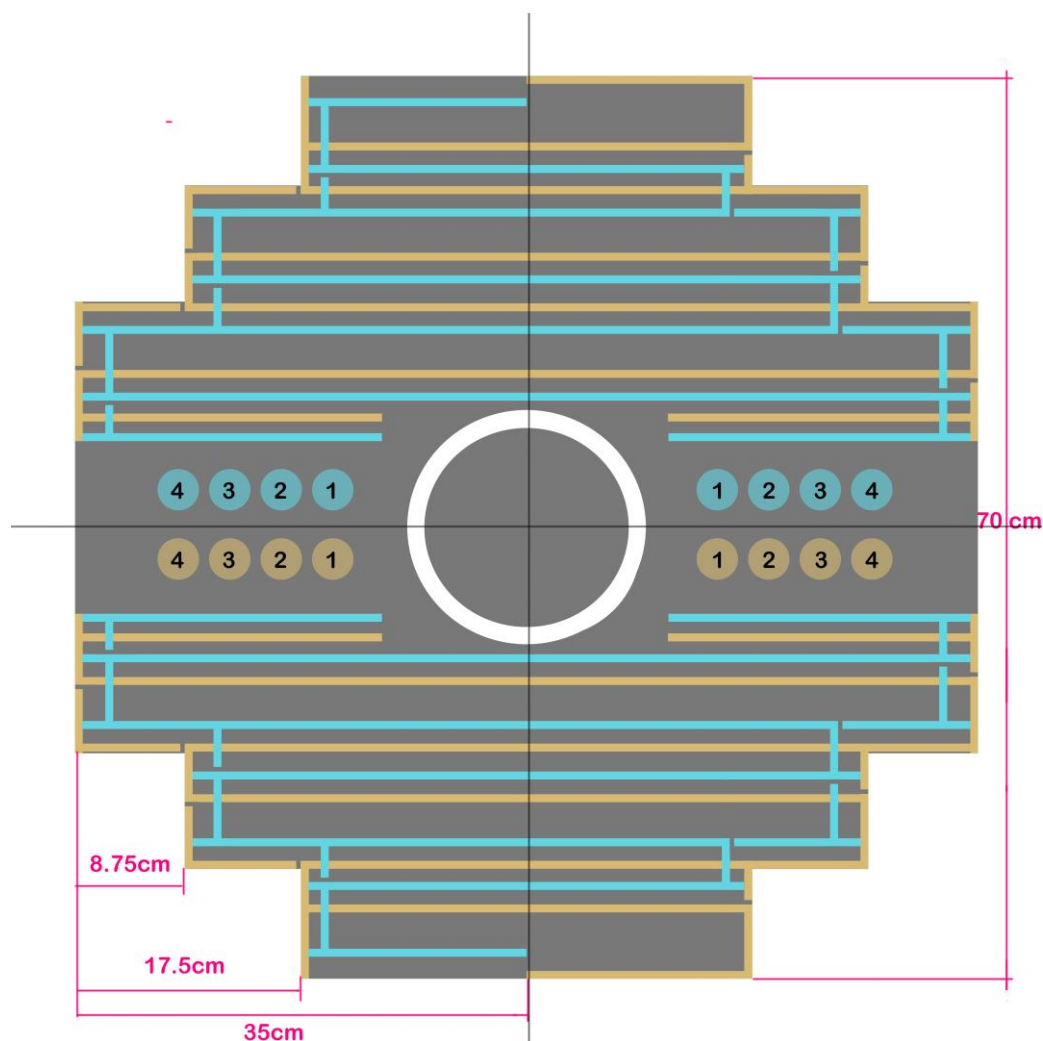


Imagen 103 Juan Daniel Peña, Representación de Tablero y sus medidas- primer modelo, *Imperio* (2021)

El siguiente tablero está inspirado en una de las presentaciones de los juegos de ajedrez, donde su forma principal cumple también la función de caja para almacenar las fichas del mismo juego, es así que se ha tomado esta finalidad como una característica que nuestro juego de mesa debe tener, ya que incorpora muchas herramientas que van a servir a los participantes para lograr cumplir con el juego; siendo así que es necesario tener un elemento integrado donde se pueda portar todo lo que el juego trae consigo, por comodidad y estética del juego, mejorando también la experiencia del jugador al poder tener al alcance todo en una sola pieza.



Imagen 104 Sin Autor, Tablero de Ajedrez, (s.f.)

Para la construcción del tablero hay que tener en cuenta las dimensiones reales que este tendrá y los detalles que lleva consigo, por ejemplo: en el lugar donde encaja la chakana se encuentra el recorrido de los caminos, los dobleces que forman la caja al momento que el tablero se encuentre cerrado y considerar el espacio interno para la colocación de las diferentes herramientas que el juego trae, como son: las caras de batalla, las cartas de beneficios, los dados, las fichas de los jugadores, flechas y espadas, la chakana con el esquema de caminos; aprovechando al cien por ciento el espacio que brinda, asemejándolo al tablero de ajedrez el cual contiene cada equipo de fichas dentro de su tablero de madera.

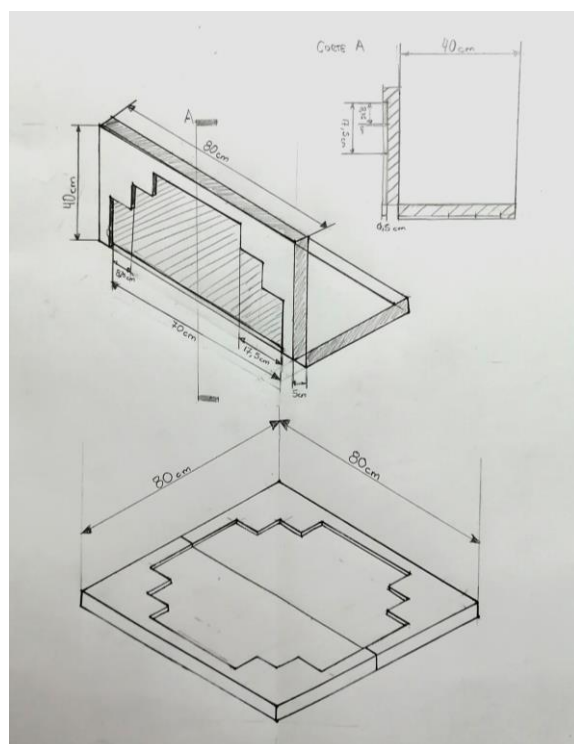


Imagen 105 Juan Daniel Peña, Representación de Planos del tablero de madera, *Imperio* (2021)

En la imagen anterior se puede apreciar los planos para la posterior elaboración del tablero en madera, la parte inferior de la imagen se puede apreciar la forma del tablero abierto, denotando en su interior un espacio donde va ubicada la chacana con los recorridos para ambos jugadores, en el centro se puede notar una línea que representa el doblez que se genera al cerrar el tablero para poder convertirlo en un maletín, también nos indica las medidas generales del tablero que son de 80 por 80 centímetros siendo un cuadrado cómodo para el desarrollo del juego, dejando espacios para colocar las cartas y fichas a la izquierda y derecha de cada jugador.

En el dibujo que se encuentra en la parte superior izquierda de la imagen se puede ver el tablero a medio abrir con las medidas correspondientes, donde indica que la chacana interior tiene una longitud de setenta 70 centímetros por 70 centímetros, centrada dentro del tablero, el borde lateral tiene un ancho de cinco centímetros, que al cerrar por completo el tablero dan un total de 10 centímetros y la longitud del tablero ya cerrado sería de 40 centímetros por 80 centímetros y por 10 centímetros, dando como resultado una caja similar al diseño antes mencionado como el que posee el tablero de ajedrez

común que se vende hoy en día el cual se lo encuentra con forma de caja que guarda en su interior las fichas para jugar.

En un corte A-A se puede observar que el detalle del espacio donde va la chacana es de un espesor aproximado de cinco milímetros donde quedara perfectamente encajada para evitar un movimiento brusco el cual pueda ser inapropiado para la partida que se esté desarrollando, evitando así incomodar a los jugadores.

Para concluir con los acabados del tablero, se procederá a realizar unos ornamentos con motivos incaicos tomando como referencia los keros que se utilizaban en las ceremonias; estos motivos irán a los lados de las tapas del tablero, dándole un acabo elegante y sobre todo dejando conocer una de las formas de adornar los elementos incaicos.



Imagen 106 Cultura Inca, Kero-Vaso ceremonial, (s.f.)

En el centro de esta caja de madera se colocará un logo que representará la marca de este juego de mesa, este logo constará de un elemento muy común y muy utilizado dentro del proyecto; la chacana formada por lo que se interpreta como el Camino del Inca en las reinterpretaciones para los lugares escogidos será protagonista en la elaboración del logo, este elemento ira en un tono similar al del tablero; para dar protagonismo a una letra “I” la cual está elaborada con una tipografía muy geométrica, puesto que los Incas usaban siempre la geometría para adornar sus utensilios y su ropa; al igual que la letra I el nombre de la marca está escrito con la misma tipografía; a todo esto acompaña un círculo el cual integra la inicial del nombre de la marca con la figura del fondo que es el Capacñana en forma de chakana.



El nombre de este entretenido juego de mesa que se ha elaborado será: “Imperio”; siendo esta palabra la correcta para identificar a las partes que componen la historia dentro del juego, dado el hecho que tanto los Incas como los conquistadores fueron civilizaciones organizadas políticamente y que extendían su dominio mediante conquistas a otros pueblos lideradas por un gobernante; lo cual es la definición de la palabra imperio.

“Los incas hacían las guerras para civilizar a los vencidos y para extender el conocimiento de sus propias instituciones y de las artes. Tomaban bajo su protección los pueblos que habían sido sometidos y los hacían partícipes de todas las ventajas de que gozaban sus antiguos súbditos.” (Barros, 1865, pág. 37).

Siendo los Incas quienes extendieron sus territorios conquistando a tribus a lo largo de su territorio y los conquistadores quienes irrumpían en el continente americano para apoderarse de las tierras y riquezas de las civilizaciones que ya existían en estos territorios.

De esta forma nació el símbolo que representa a la marca y al nombre de este juego de mesa basado en la cultura Inca tal como se ve en la siguiente imagen.



Imagen 107 Juan Daniel Peña, Representación de Logo del Juego de mesa, *Imperio* (2021)



El procedimiento de elaboración para este maletín inicia con el corte de la chacana interna, el cual se lo realiza en una madera de seis milímetros de ancho para lograr tener el espacio justo donde calzará el tablero de los caminos, ya habiendo retirado la parte de la chacana, se procede a cortar el tablero por la mitad para poder crear las dos caras del tablero que actuará como maletín.

En otra madera de 80 por 80 centímetros se pegará un adhesivo negro que contendrá en el centro el respectivo logo del juego de mesa y posterior a esto se procede al laminado de esta pieza ya que se deben retirar mediante un corte con láser todas las partes blancas que posee el logo, puesto que estos detalles serán unos incrustes de acrílico blanco; ya teniendo los incrustes blancos colocados en la madera más delgada, se procede a pegar las piezas que se cortaron previamente extrayendo la chacana para se forme el espacio donde va asentado el tablero de los caminos

Una vez pegadas las partes cortas con las partes que servirán de base, se procede a colocar las tiras de madera para los bordes, estas serán cuatro tiras largas de madera con las siguientes dimensiones: 80 centímetros por 5 centímetros y de espesor de 3 milímetros para lograr formar una especie de cajón con cada parte del tablero.

Realizadas las acciones anteriores se procede a ensamblar ambas tapas usando unas bisagras metálicas que nos permitan abrir y cerrar las piezas de tablero para sacar las herramientas del juego; esto se logra haciendo unos huecos con un taladro colocando las bisagras en las posiciones deseadas de acuerdo a la finalidad de cada una, después de esto se procede a colocar un seguro en la parte frontal de la caja a manera de seguro, de igual forma se ajusta esta pieza con pequeños tornillos.

Logrando terminar con lo anterior se procede a elaborar los distintos compartimientos que tendrá en su interior la caja, en los cuales podrán ser colocados cada uno de los elementos que trae consigo el juego de mesa.

Estos espacios serán elaborados tomando como referencia los estuches que usan los guitarristas para portar su instrumento; así es que se utilizara esponja recortada para formar los espacios y esta esponja será posteriormente recubierta de una tela tipo paño



para que las piezas originales del juego no vayan a sufrir algún percance al momento de ser transportadas dentro de la caja; dando un acabado elegante y atractivo visualmente.

De esta forma queda terminada la elaboración de este tablero tipo caja que transportara todo el material creado únicamente para este juego de mesa basado en la cultura Inca; como son las cartas, los dados, las piezas del tablero con los caminos y las figuras que nos servirán para montar nuestros ejércitos en el juego, sin olvidar también los puntos de vida representados con las espadas y las plumas respectivamente.

Tablero con los caminos

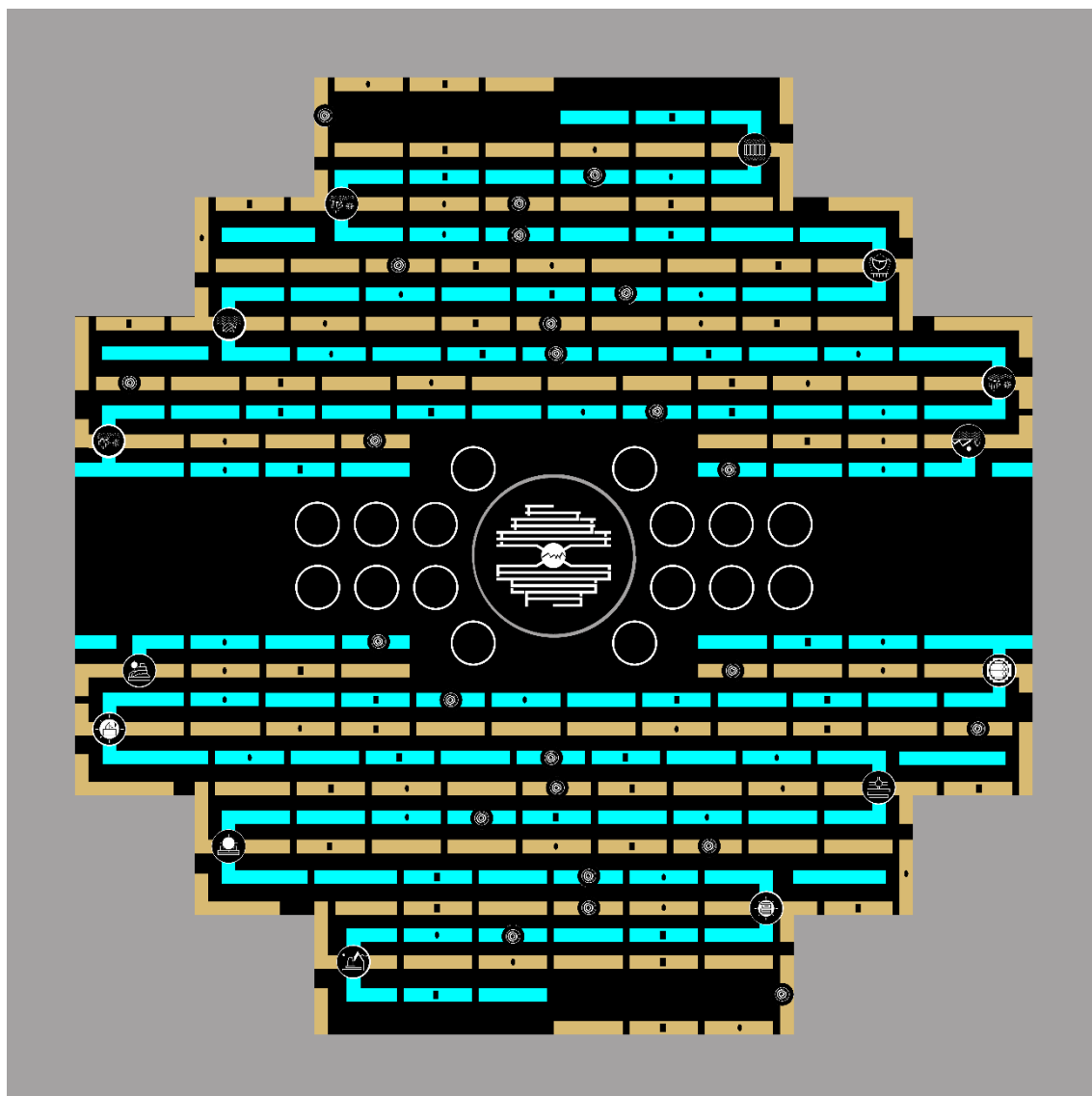


Imagen 108 Juan Daniel Peña, Representación del boceto final del tablero con los caminos, *Imperio* (2021)

Para la elaboración de esta parte del tablero se tomó como base de la chakana, puesto que este tablero es desmontable y se puede colocar sobre la caja del juego.

En este tablero se encuentran los caminos que los jugadores deben recorrer: el camino dorado y el camino plateado, los cuales serán elaborados con acrílico espejo del color correspondiente y serán incrustados en un acrílico base de color negro, el cual tendrá los respectivos agujeros para colocar también las incrustaciones de los puntos de

cruce y los remolinos, que también serán grabados a laser sobre acrílico negro cada uno de los símbolos que representan los lugares ancestrales y los lugares de travesía en el océano según corresponde.

Este tablero contará con las siguientes dimensiones: 70 centímetros por 70 centímetros en forma de chacana y en el centro se encontrará la ilustración creada para la representación del Capacñan o Camino del Inca, este símbolo se encontrara rodeado de las posiciones que deben ocupar las fichas de los jugadores en la batalla final, estos círculos serán grabados a laser sobre el tablero, dejando un terminado muy llamativo y de gran calidad; a tractivo a la vista y cómodo para poder desarrollar el juego.

Cada punto de cruce tiene como medidas de diámetro tres centímetros, los remolinos tienen un centímetro de diámetro y el círculo con el logo del juego tendrá 10 centímetros de diámetro.

Las zonas de batalla están representadas por un triángulo el cual será grabado sobre el acrílico transparente que protegerá a los caminos, evitando ralladuras; de igual forma los puntos para reclamar cartas estarán señalizados con un rectángulo en el centro del casillero.

Para representar los remolinos se utilizó la simbología de Moray puesto que tiene un parecido a un remolino y su construcción es hacia adentro de la tierra formando un hueco con una forma de cráter donde se construyeron gradas de cultivo.

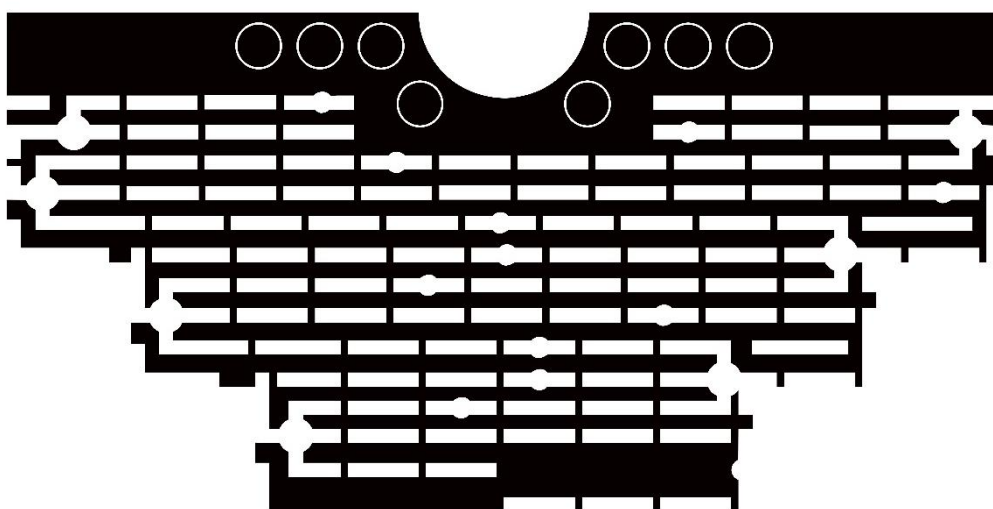


Imagen 109 Juan Daniel Peña, Representación del vectorizado para recorte del tablero, *Imperio* (2021)



Imagen 110 Juan Daniel Peña, Representación de Remolino, *Imperio* (2021)

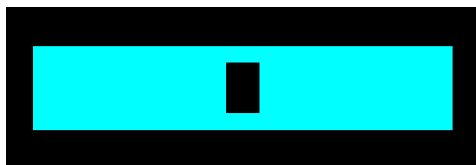


Imagen 111 Juan Daniel Peña, Representación del Punto para ganar cartas, *Imperio* (2021)

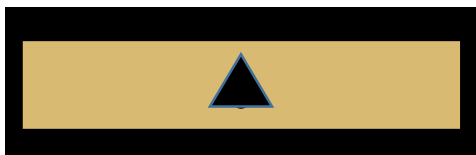


Imagen 112 Juan Daniel Peña, Representación del Punto de batalla, *Imperio* (2021)



Imagen 113 Juan Daniel Peña, Representación del Punto de cruce, *Imperio* (2021)

Para poder hacer los cortes a láser se debe tener la idea grafica vectorizada puesto que es necesario para que los cortes sean precisos y el software de la maquina pueda reconocer el área de los cortes; para lo que fue necesario convertir los dibujos que se poseían en un formato PSD que es el formato que nos da el programa Photoshop a un formato (Adobe Ilustrador) que es uno de los formatos que la máquina de grabar suele utilizar para trabajar.



Teniendo esto correctamente elaborado se procede a colocar el acrílico sobre la cortadora, una vez terminado el corte se retira de la máquina; en el caso de los puntos de cruce y los remolinos, se procede a hacer el grabado y posterior el corte.

Esto se repite con cada una de las partes del tablero, los caminos, los puntos de cruce, y los remolinos.

Una vez el tablero de los caminos sea recortado nos queda una sola pieza negra con agujeros; en estos agujeros van incrustados cada uno de los espacios de cada camino respectivamente; estos espacios de cada camino serán recortados en los acrílicos de color respectivamente; es decir se recortaran las piezas que conforman el camino dorado en un acrílico de ese color y las piezas que conforman el camino plateado serán cortadas en acrílico de ese mismo color, para después ser incrustadas en la pieza general del tablero.

Este proceso se debe repetir puesto que son dos caras del tablero, las cuales conservan las mismas formas y características; lo único que se vería diferente es que en la una cara van los incrustes de los puntos estratégicos de los incas y en la otra que sería similar, con la única diferencia que en los puntos de cruce deben ir los símbolos del bando contrario que representan a los conquistadores; en el caso de los remolinos es igual para ambas piezas del tablero ya que el símbolo y las medidas son las mismas para cada cara que conforma en tablero..

Para poder realizar con éxito los incrustes de las piezas es necesario tomar en cuenta que, al momento de cortar, el láser posee un diámetro de 0.01 milímetros lo cual no obliga a realizar un aumento en las piezas que se van a incrustar; puesto que, si no se toma en cuenta este dato, las piezas quedarían flojas y no se lograría el resultado deseado. Cada una de las piezas que forman los caminos tiene de ancho un centímetro y de largo cinco centímetros en su mayoría, sin contar las piezas que tiene formas en “L” y las que se ven afectadas con puntos de cruce, estas variarían sus medidas de longitud, pero siempre conservarían el un centímetro de ancho.

Al ser un elemento con incrustes es necesario recubrir los bordes para evitar que se vean las piezas incrustadas; ya que al mirar su espesor sería inevitable fijarse en esos detalles que a la final le dan un mal aspecto al trabajo. Para solucionar esto se debe



elaborar un marco de seis milímetros de espesor al rodear estas piezas ocultará estos detalles antes mencionados convirtiendo en una sola pieza elegante y atractiva visualmente para comodidad del usuario y para darle un acabado de calidad.

Posterior a esto se procede a colocar en su lugar cada una de las piezas que se obtuvieron de los cortes para prócer a laminar el tablero completo, esto con el fin de dar durabilidad a la superficie y que no se desgaste con el uso. El laminado es una película protectora la cual puede ser en mate, es decir que no genera brillo extra a la superficie; o puede ser brillante, donde si genera este efecto sobre la superficie aplicada; también existe el llamado piel de naranja, que es una laminado con textura rugosa, este material ayuda a las superficie e evitar rayones, las huellas al momento de manipular los objetos y más que nada ayuda a proteger y alargar la durabilidad del producto; el juego de mesa debe llevar un laminado puesto que existirá un contacto directo entre fichas y la superficie del tablero para el juego, al igual que la manipulación por parte de los usuario, es por esta razón que se debe proteger esta parte fundamental del juego y con esta técnica del laminado ya que a más de proteger las superficies, les da un acabado de calidad.

Así se obtiene como resultado el tablero del juego con cada uno de sus detalles colocado minuciosamente en su lugar, haciendo que sea una pieza completa usando cada uno de los elementos que fueron creados con el fin de representar a cada una de las partes dentro de este enfrentamiento simbolizado con las figuras que recorrerán estos caminos del juego.



Las Cartas

Para llevar a cabo la realización de las cartas que forman parte del juego de mesa es muy importante mencionar una rama del arte que en estos tiempos está tomando protagonismo en muchos proyectos visuales; el concept art, que es una disciplina la cual tiene como objetivo plasmar una idea de manera visual que nos permite aplicar conocimientos en diseño de personajes, cromática, composición, para crear una imagen o pintura llamativa y con sentido en la cual sus elementos no entren en conflicto.

El concept art es una rama del arte que se presenta por primera vez como una idea en el año de 1930 de la mano de los estudios Disney; esta expresión artística se puede observar en las animaciones de las caricaturas de aquella época. Esta disciplina parte cuando el artista logra el desarrollo de una imagen que partió como una idea o una descripción que definirá el estilo el cual siempre podrá ser visto al culminar el trabajo de creación sin dejar de lado los rasgos que se presentaron al inicio del a creación, conservándolos para lograr una armonía con el trabajo final.

El concept art presenta varias ramas que lo conforman, siendo las más importantes de entre todas: la creación de personajes y escenarios, las cuales fueron tomadas en cuenta para poder realizar el presente trabajo y continuar con el desarrollo de los personajes de las cartas que presenta el juego de mesa, otra de las situación muy indispensables para tomar en cuenta la creación de los personajes y su ambientación es lo que se conoce como el guion de color, o también conocido en el mundo de la animación como color script , que es un espacio de trabajo en el cual se va creando combinaciones de colores para que la historia se vaya tomando sentido en cada uno de sus puntos y lograr así poder comunicar la historia a la audiencia; lo que se pretende hacer usando los colores más allá de enfatizar lo visual, es crear un lazo con el espectador generando emociones que lo vinculen por completo con la narrativa de lo que presentan las imágenes, lo cual ambienta y refuerza la historia que queremos contar con los personajes.

El guion de color trabaja con un sistema llamado “Munsell” el cual lleva ese nombre en honor a su creador Albert Munsell quien nació en Boston y fue también quien patentó un fotómetro en el año de 1901 y en 1902 crearía una esfera colorímetra lo cual le ayudaría a complementar sus ideas; “Como otras tantas grandes ideas de la época, el

trabajo de Munsell se desarrolló a partir de tres conceptos interconectados: tono, valor y croma, que corresponden respectivamente a la longitud de onda, brillo y fuerza, o pureza de color.” (Galicia, 2018, pág. 3), para Munsell los tonos están organizados de forma circular y equidistantes uno de otro, formados por cinco tonos que son: rojo, amarillo, verde, azul y púrpura, mientras que de la mezcla de estos cinco resultan los tintes intermedios. El valor es el que hace referencia a la característica de luminosidad que posee ese el color, por otro lado, la saturación o el croma hacen referencia a la pureza de un color que pertenece al mismo tono; esto quiere decir que el croma varía mientras un tinte se acerca más a su pureza; por esta razón el valor máximo es variable dependiendo del color.

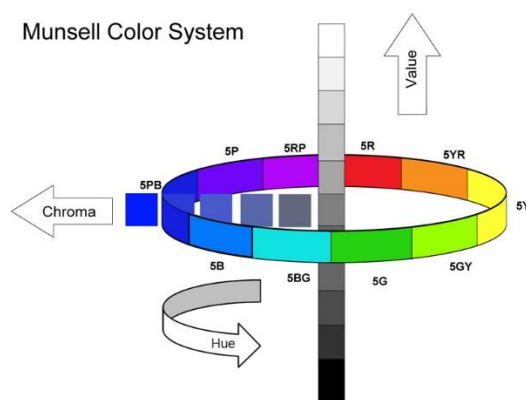


Imagen 114 Sin Autor, Sistema de color Munsell, (s.f.)

El concept art “Su definición más pura es: la resolución de problemas narrativos y estéticos con elementos visuales. O sea que el *concept art* es la disciplina que crea imágenes y diseños para responder a las diferentes problemáticas de una historia.” (Vazquez, 2019, pág. 3); como todas las disciplinas del arte inició con el uso de técnicas tradicionales, empleando el óleo, la acuarela, lápices de colores para dar forma y diferenciar las texturas de los distintos ambientes y objetos que puedan formar parte de la composición hasta llegar a utilizar la tecnología como gran aliada hoy en día, ya que se pueden encontrar diversos trabajos realizados netamente en softwares especializados, donde el dominio de la pintura digital es muy elemental y de gran ayuda para lograr los resultados que se logran visualizar al ver los trabajos terminados; estas ilustraciones han sido protagonistas en animaciones para caricaturas, películas animadas, juegos de video y en muchos otros medios que nos presentan en la actualidad.



En la creación de las ilustraciones se pone en práctica todos los conocimientos adquiridos en cuanto a la anatomía, el uso del color y creación de personajes; para el desarrollo de este proyecto fue necesario mejorar ciertos aspectos y habilidades en las cuales se presentaban falencias anteriormente como por ejemplo la representación de telas, en la representación de las vestimentas de los personajes los cuales están representados usando ropa inca que principalmente eran de tela trabajada con algunos detalles geométricos sutiles.

Las prendas de vestir incaicas variaban su elaboración según el lugar donde se encontraban asentados, en las zonas costeras el material que se usaba para confeccionar la ropa fue el algodón, en cuanto a quienes vivían en las zonas de los Andes las confecciones de sus vestimentas debía ser con lana de vicuña o alpaca, debido a las temperaturas cambiantes que posee este territorio entre las montañas; las mujeres eran las encargadas de fabricar estas indumentarias, ellas hilaban y tejían las prendas que usarían tanto sus familias como también los gobernadores, estas prendas llevaban como ornamentación motivos generalmente geométricos o eran adornados con figuras de animales o de seres humanos. El uso de las vestimentas era totalmente controlado por quienes gobernaban, siendo así que se proveía específica a los habitantes y ellos no podían cambiársela; así es que usaban sus trajes hasta que estos perdieran por completo su vida útil, y para poder cambiarse de vestimenta debía ser necesario informar al gobernador y tener su autorización.

La vestimenta incaica destaca por haber tenido varios estilos, los cuales destacaban según la clase social y en otros casos se usaban para distinguir las etnias; la vestimenta con la que se identificaba a quienes hacían el trabajo en casa constaba un tejido burdo que vendría a ser como un tejido simple sin mayor trabajo para su confección, elaborado con lana de llama; este vestuario fue conocido como Awaska. Existió también una vestimenta que fue elaborada para el trueque, o que los gobernadores usaban para adornarse e incluso servían como regalos para los aliados, estas prendas eran elaboradas con lana de alpaca y su principal característica fue que estas prendas debían ser manufacturadas por los hombres del imperio, por otro lado las mujeres confeccionaban este mismo tipo de vestimenta pero su propósito fundamental fue para vestir a la realeza y para usarlo en actos netamente religiosos; a estas vestimentas las conocían como Qunpi.

En cuanto a la vestimenta que usaban los gobernantes, siempre eran acompañadas por ornamentos que consistían en una serie de cordones que se los colocaban en la cabeza a manera de corona, siendo decorados también con plumas de distintas aves y así cada líder de un ayllu tenía su propio estilo; a estos ornamentos se los denominó Llawt'u.

La vestimenta femenina a pesar de ser sencilla era común que fuera existan diferencias sociales puesto que la nobleza usa telas coloridas y capas elaboradas con lana de vicuña; al resto de mujeres le tocaba usar una túnica en la cabeza, la cual se ajustaba en la cintura con un lazo y su capa debía ser elaborada con lana de alpaca; en cuanto al vestuario de los hombres, se puede diferenciar porque ellos usaban ponchos u onkas que fueron tejidos con lana de alpaca y sus túnicas solían llevar un colorido ornamento, a todo esto se le suma el taparrabo o wara cocoy y varias piezas elaboradas en metal las cuales servían de accesorios las cuales variaban según el estatus social, estas podían ser orejeras, alfileres de cobre, plata u oro.



Imagen 115 Sin Autor, Vestimenta Incaica, (s.f.)

Para la elaboración de las ilustraciones se toma como referencia la artista Sabbas Apterius, el cual maneja un impresionante trabajo basado en la fantasía y lo macabro, puesto que sus obras escalofriantes cuentan con una originalidad en cuanto a la cromática y diseño que atrapan la atención de quien puede apreciarlas debido al cuidado en el trabajo de detalles que ambientan sus obras. obras no sólo cautivan por su creatividad, sino por la técnica que se ve reflejada en cada detalle.



Imagen 116 Peter Polach, obra de concept art, (s.f.)

Teniendo en cuenta a este gran referente; la creación de los personajes y objetos que van a conjugar las composiciones de las cartas para el juego fue necesario hacer fotografías que servirían de referencia al momento de dibujar las manos en diferentes posiciones, al igual que la cabeza y la línea gestual que indica el movimiento en el cuerpo humano; para los fondos se consiguió trabajarlos en colores oscuros y poco saturados para posteriormente poder resaltar aún más a los personajes usando luces, ya que se pretende interpretar un espacio de misterio y fantasía con cada uno de los personajes de las cartas, los cuales pasaron por varios cambios de estilo hasta lograr encontrar el adecuado pudiendo así mismo mejorar muchísimo la visión final del proyecto.

El proceso creativo de cada uno de los personajes que se eligieron de entre los que se mencionaron en otro apartado de este documento inicia con una capa base que da color al rostro para luego proceder con tonos más claros y luces; al tener definidas las luces y las sombras, se define también el color del matiz con tonos más saturados. Una vez hecho esto se procede de igual forma a trabajar en el resto del cuerpo, el cual está totalmente sin ropa, puesto que esta será trabajada una vez terminada y definida la postura del cuerpo de cada personaje; al tener ya clara cuál será la posición y la composición de cada personaje se procede a colocar la vestimenta jugando con colores que vayan acorde al personaje usando tonalidades marrones y carmines para concluir con los detalles que lleva cada prenda de vestir.



Las características de cada uno de los personajes se pueden identificar por sus poses dinámicas que poseen una perspectiva y un movimiento que van relacionados a un juego, puesto que estos personajes son protagonistas de una historia que se contara conjuntamente con cada una de los elementos que conforman este juego de mesa.

Supay está representado por un ser que carga en su espalda esqueletos, y posee una actitud de un ser travieso gesto invita a que el espectador lo vea; su anatomía se puede notar incompleta al poseer una nariz con forma esquelética interpretando a un ser misterioso que es quien gobierna el mundo de los muertos según la mitología incaica, posee una cromática rojiza muy marcada.



imagen 117 Carlos Arias, Supay, Imperio (2021)

Illapa se encuentra en una composición triangular, al ser un ente que representa al rayo posee una cromática fría donde se ve representado el color del agua que comúnmente acompaña al rayo cuando existe lluvia o una tormenta, se puede notar que su mirada se dirige a sus manos donde está representado el poder que esta deidad posee, su rostro guarda una actitud reservada y su cabello está representado a manera de estática, que es la que produce la electricidad que contiene su cuerpo.

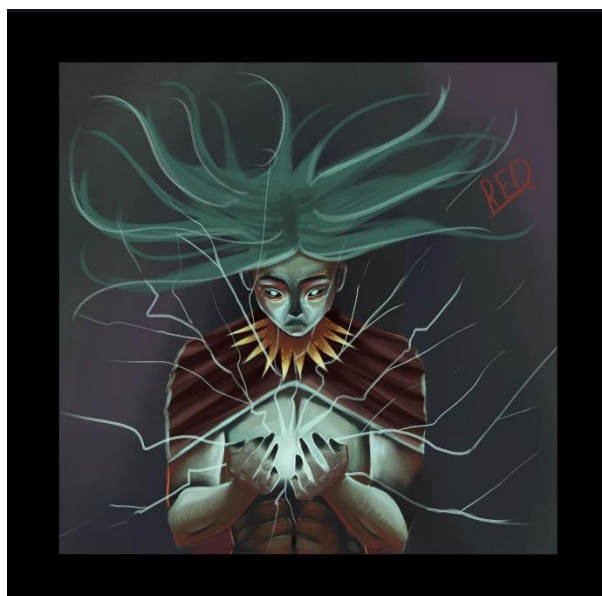


Imagen 118 Carlos Arias, Illapa, Imperio (2021)

Inti es un dios altivo y soberano, tiene esta actitud pues es él el más grande de las deidades de la mitología inca, a quien se le rendía el máximo de los tributos por ser el más importante; su vista está dirigida hacia abajo pues representa a dios que todo lo puede ver, en su mano que se encuentra en primer plano se puede observar como en su dedo reposa el sol el cual lo representa en el mundo terrenal.

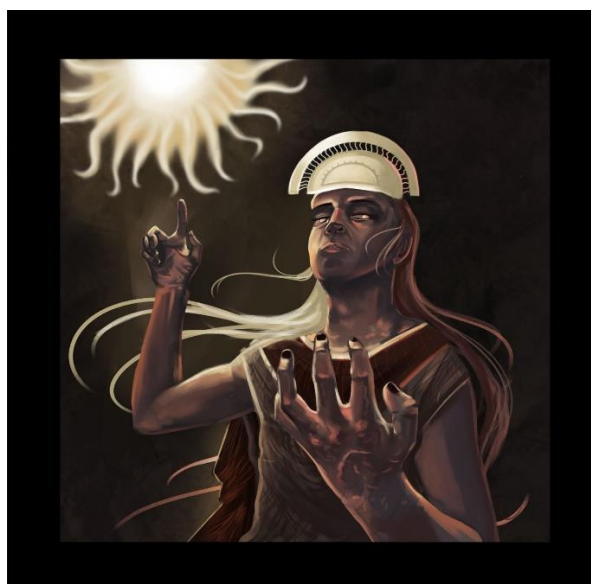


Imagen 119 Carlos Arias, Inti, Imperio (2021)

Quilla, que en su representación es similar al Inti tiene como característica representar una hechicera, esto se puede notar al ser una mujer que no tiene pupilas en



sus ojos, algo que le da un toque de mismísimo y poder puesto que es la contraparte del dios sol.



Imagen 120 Carlos Arias, Quilla, Imperio (2021)

Mama Cocha esta entidad es la máxima representante del agua, esta graficado como un rostro que se encuentra sumergido en líquido, con un reflejo que posee varios detalles azulados, resaltando esta idea de representar el agua.

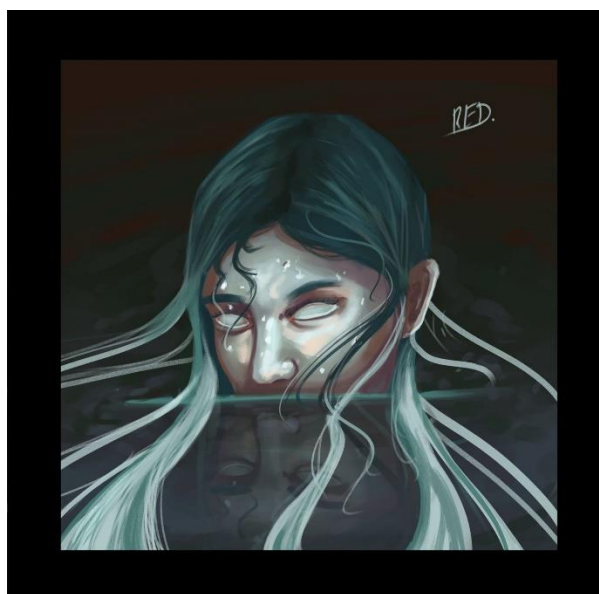


Imagen 121 Carlos Arias, Mama Cocha, Imperio (2021)

Nina es un personaje que se representa mostrándose emocionalmente inestable ya que es una característica que tiene el fuego, elemento que esta deidad representa y se puede notar en sus cabellos levantado haciendo las veces de flamas de fuego, entres sus prendas de vestir destacan detalles dorados que las adornan.



Imagen 122 Carlos Arias, Nina, Imperio (2021)

Viracocha lo podemos apreciar con su mano en primer plano denotando poder puesto que esta deidad es la creadora de todo lo que se conoce, por esto se le atribuye un artículo que en este caso una corona, la cual en la cultura incaica era símbolo de grandeza y poder sobre la sociedad; es representado como una figura joven y sabia ya que se consideraba como un dios imperecedero es decir que nunca dejaría de existir y su poder de creación se encuentra representado con luces doradas que lo acompañan.



Imagen 123 Carlos Arias, Viracocha, Imperio (2021)

El Inca es una figura que representa la resistencia y el poder demostrando así ser un modelo de gobernador apto para el imperio inca expandido por todo el Tahuantinsuyo, se puede observar que se encuentra en actitud de pelea y lo acompaña entre otras cosas una capa, que es una prenda considerada para representar el nivel social que este personaje podría tener, siendo los más fuertes y con actitud de líder quien podría portarla.

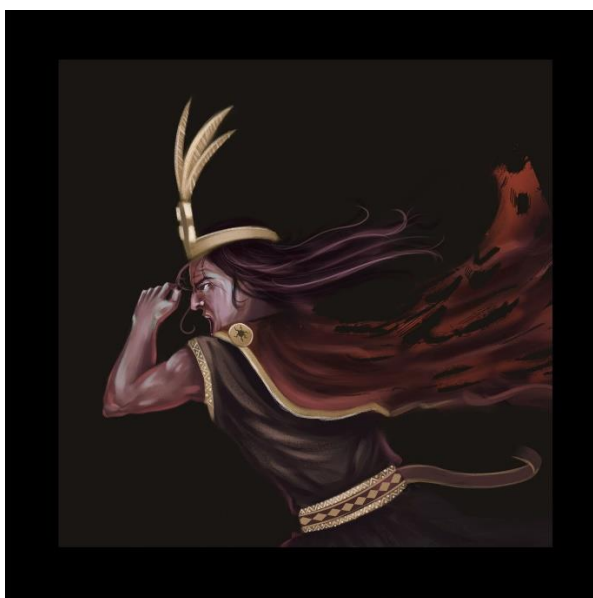


Imagen 124 Carlos Arias, Inca, Imperio (2021)

Wayna es una entidad que representa el poder del viento y se la represento como un tornado, puesto que se considera uno de los fenómenos naturales más arrasadores y potentes, es la única deidad Inca que no se representa con una figura humana.

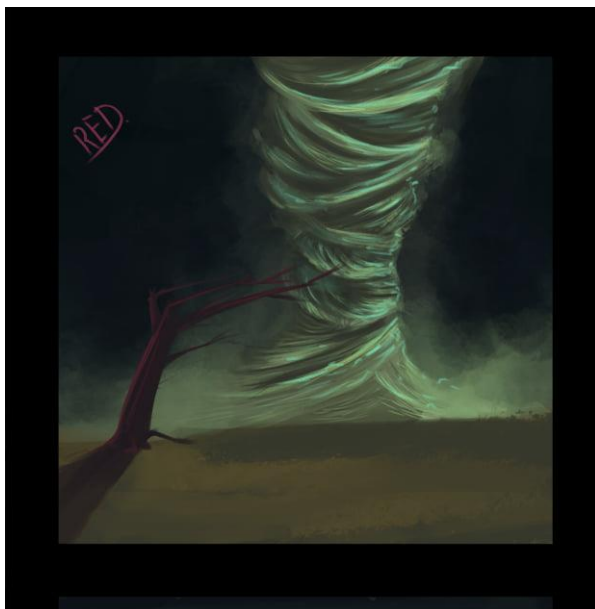


Imagen 125 Carlos Arias, Wayna, Imperio (2021)

Pacha Mama es el nombre que los incas le dieron a la tierra por su poder de crear y ser fértil para los cultivos, está representada por una anciana que por su actitud noble y cariño de madre con un carisma noble es idónea para representar a la tierra y por eso se muestra como un ser de avanzada edad que abraza al planeta entre sus brazos, comunicando lo que representaba esta deidad para los incas.

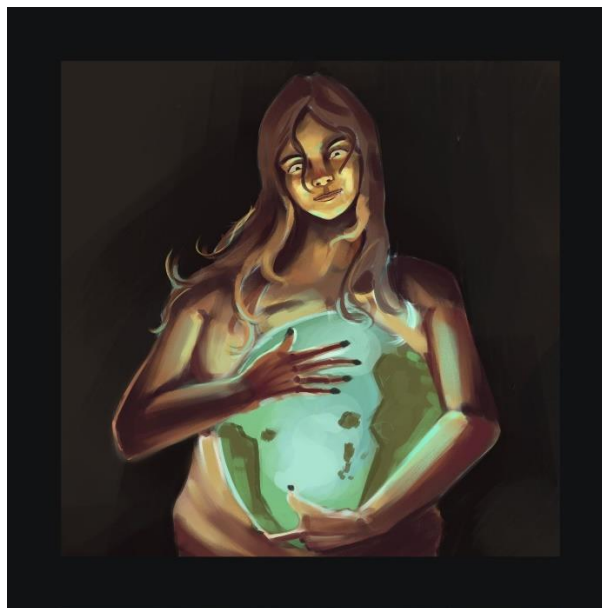


Imagen 126 Carlos Arias, Pacha Mama, Imperio (2021)

En cuanto a la representación de la contraparte de este juego de mesa, los conquistadores no serán representados como seres místicos, porque al ser una civilización más desarrollada poseían otro tipo de pensamientos, es así que se los representara con objetos y cosas naturales.

Remolino, un acontecimiento que se presentaba en los mares, siendo peligrosos para quienes transitaban por sus navíos ya que podrían desencadenar en fatales sucesos si eran atraídos hacia ellos, es por esto que se lo representa en un escenario tenue donde predominan los grises y los azules y en el centro de este fenómeno natural se encuentra un rayo para generar ese sentimiento de peligro y misterio, puesto que en aquellos días no se conocía a ciencia cierta que era y porque se producían los remolinos, aparte de no saber porque se formaban ni en qué lugar estaban ubicados.

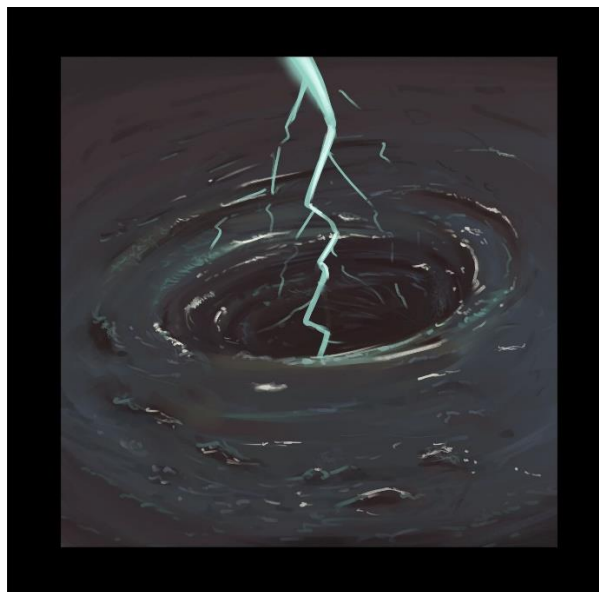


Imagen 127 Carlos Arias, Remolino, Imperio (2021)

Diezmo está representado por una mano que deja caer unas monedas, haciendo alusión al acto de pagar, ya que en la época los diezmos eran cobrados por la iglesia y por los reyes quienes pedían a sus devotos que les entregasen el diez por ciento de su salario obligatoriamente para gozar de beneficios; se hace uso de una mano para representar que no existía distinción de estatus social para pagar, es decir todos debían pagar sean ricos o pobres, esta carta es una de las que están representadas por objetos y no poseen en su composición un personaje como tal.

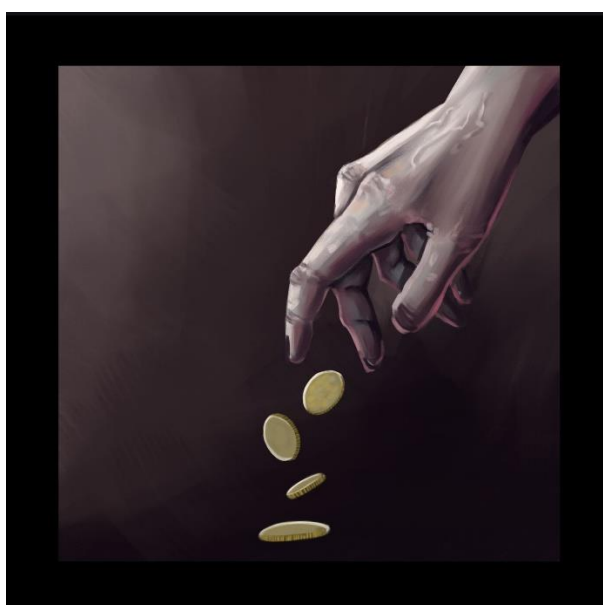


Imagen 128 Carlos Arias, Diezmo, Imperio (2021)

La Corona es un objeto que denota poder y más aún en ese periodo de la historia en Europa, puesto que los reyes fueron los máximos gobernadores y a quienes el pueblo debía rendirle honores; y un símbolo muy representativo de la realeza fue usar corona para separar su estatus social y denotar su jerarquía.



Imagen 129 Carlos Arias, Corona, Imperio (2021)

Sacerdote, está representado como un personaje que debe tener una actitud de mártir, es decir de sufrimiento con la mirada hacia arriba como se puede notar en la mayoría de imágenes religiosas, y sus brazos abiertos insinuando una súplica, ya que se supone era un emisario de Dios y debía ser sumiso a su voluntad; el sacerdote es un personaje importante dentro de la historia de la conquista, pues sería quien le entregase la biblia al inca Atahualpa.

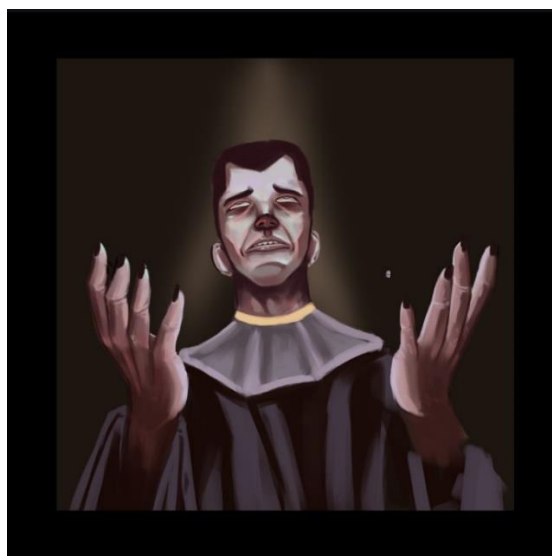


Imagen 130 Carlos Arias, Cura, Imperio (2021)

Armadura es un objeto que representa atributos para los jugadores, puesto que protege la integridad física de quien lo lleve puesto, esta carta está realizada con una mezcla cromática que ayude a no perder protagonismo ya que se trata de un objeto.



Imagen 131 Carlos Arias, Armadura, Imperio (2021)

Caballería en esta carta se puede apreciar la presencia de dos personajes, el primero que podemos apreciar es el caballo, el cual porta una armadura, como señal de ser un animal poderoso el cual era desconocido por los incas; y el jinete quien está representado cabalgando al caballo con una mano levantada en señal de poder e insinuando a seguirlo al ataque.

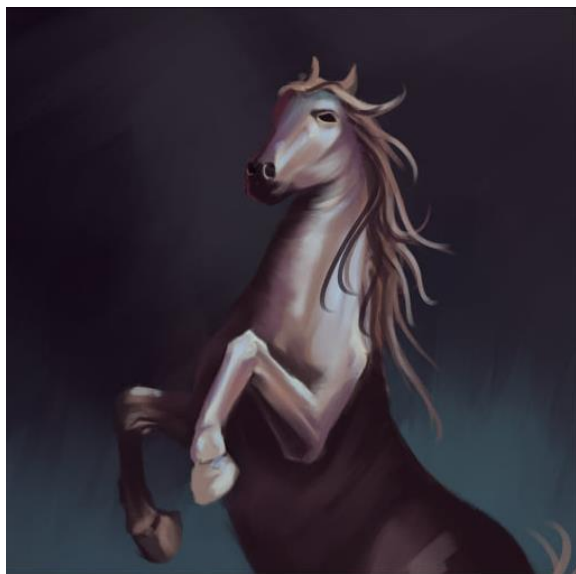


Imagen 132 Carlos Arias, Caballería, Imperio (2021)

Arcabuz es una carta que muestra el avance tecnológico en cuanto al armamento que se poseía en la época, con una cromática rojiza se representa esta arma fuego, con una luz en los bordes para separarla del fondo y darle más protagonismo a la vista del espectador.



Imagen 133 Carlos Arias, Arcabuz, Imperio (2021)

Motín, en esta carta se puede observar a una persona atada al mástil de una embarcación, su expresión en el rostro refleja resignación y disgusto, pues su sublevación

no resulto como se lo esperaba y una espada filosa lo apunta directamente al rostro en señal de amenaza por su comportamiento ante la autoridad del navío.

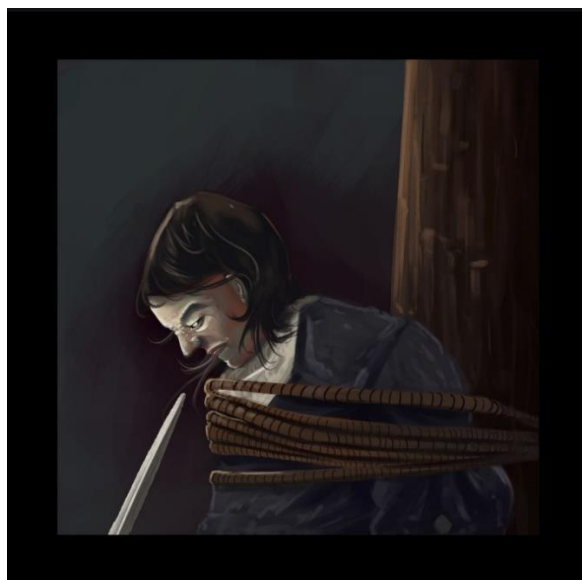


Imagen 134 Carlos Arias, Motín, Imperio (2021)

El Conquistador, es la contraparte de la carta del Inca pues sus posturas son similares ya que son protagonistas de la misma batalla y se utilizan las mismas cromáticas para guardar esta relación, al ser una dualidad de rivalidad; usa también una armadura que lo distingue como una reza más avanzada y usa corona para enfatizar su supuesta supremacía.

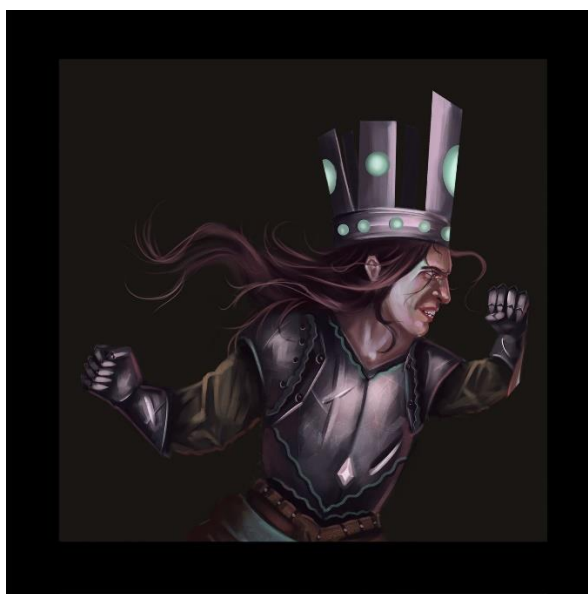


Imagen 135 Carlos Arias, Conquistador, Imperio (2021)

La Reyna pose características de supremacía y representa el poder con una mirada hacia el piso que demuestra que nadie merece verla a los ojos directamente debido a su rango en la sociedad y al ser considerada la gobernadora y quien imponía las leyes para quienes la seguían y veneraban.

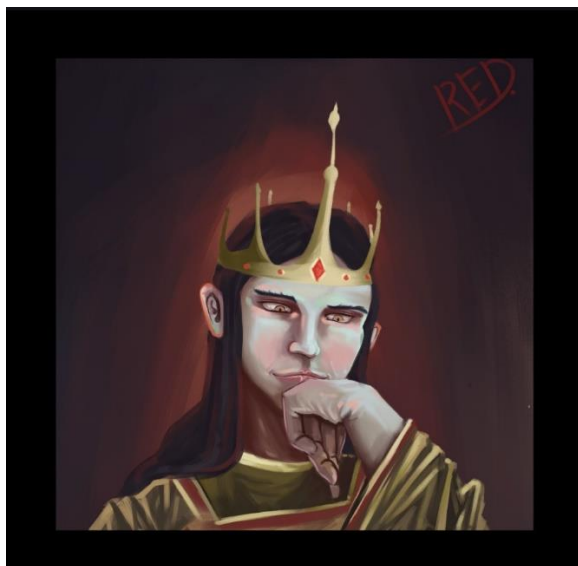


Imagen 136 Carlos Arias, Reina, Imperio (2021)

Por ultimo tenemos las cartas que complementan los puntos de vida, estas son las cartas de las plumas y las espadas; es necesario incluir estas cartas dentro del paquete de cartas con beneficios pues se toma en cuenta la posibilidad de que los jugadores no tengan suerte al momento de caer en las casillas designadas para la entrega de estos elementos físico; es así que aquí se genera la oportunidad de poder adquirir al azar esa ayuda extra que se necesita para lograr triunfar en la parte final.

Al igual que las cartas de los personajes, estas fueron creadas utilizando los mismos principios antes mencionados, pues al ser importantes en el desarrollo del juego, el toque de misticismo que le da la cromática a cada una de estas cartas va de la mano con su función, ya que para obtenerlas se requiere de mucha suerte porque estarán escondidas dentro del mazo de cartas y será el azar quien ayude a los jugadores a obtenerlas.

La pluma es una ilustración que posee una tonalidad fría donde predominan los grises en el fondo, y en la pluma en si se puede ver que sobresale su cromática gracias a los destellos en las luces, lo cual hace que el elemento se despegue del fondo poniéndolo

en un primer plano, la pluma se encuentra rodeada de una estela celeste que le da ese toque de mismísimo como insinuando que es un elemento importante lo cual es un lenguaje visual se puede notar a primera vista.

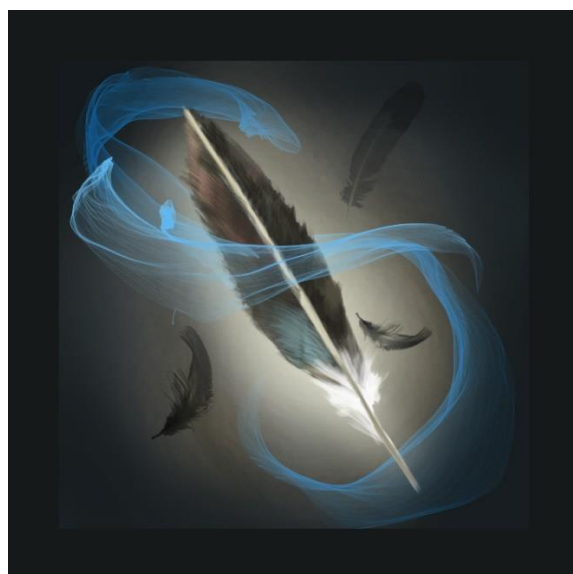


Imagen 137 Carlos Arias, Pluma, Imperio (2021)

Espada al ser contraparte de la pluma porque representa los puntos de vida para el lado de los conquistadores, esta carta se encuentra dominada por colores cálidos en un fondo muy iluminado, lo cual representa ese poder y lo brillante de las armas elaboradas en metal, en esta representación destacan las luces amarillentas que se encuentran a lo largo de la hoja de la espada y se puede ver como un par de sombras que separan el elemento con el fondo dándole el protagonismo a la espada; esta espada al igual que la pluma resulta ser un elemento que puede salvar al jugador en la batalla final y es por este motivo que su cromática es deslumbrante y destaca de inmediato a la vista denotando que se trata de un elemento que tiene una gran función y que se encuentra escondido dentro del mazo de cartas de beneficios de los conquistadores, y puede ser encontrada si la suerte del jugador así lo permite y de esta forma lograr un beneficio extra para la batalla final.



Imagen 138 Carlos Arias, Espada, Imperio (2021)

Logrando culminar con la creación de los personajes de las cartas, se procede a elaborar un diseño para la cara posterior de las cartas, el cual debe ser el mismo para todas y cada una de ellas donde predomine el estilo que se está manejando; priorizando que los Incas son los protagonistas principales.

Luego de haber cumplido con el proceso de boletaje y propuestas de un diseño, el cual cumpliera las características antes mencionadas se concluyó que el diseño debe tener como prioridad la chakana y los colores plateado o dorado para así no perder la armonía entre los elementos que conforman el juego.



Imagen 139 Juan Daniel Peña, Primer boceto Carta posterior, *Imperio* (2021)

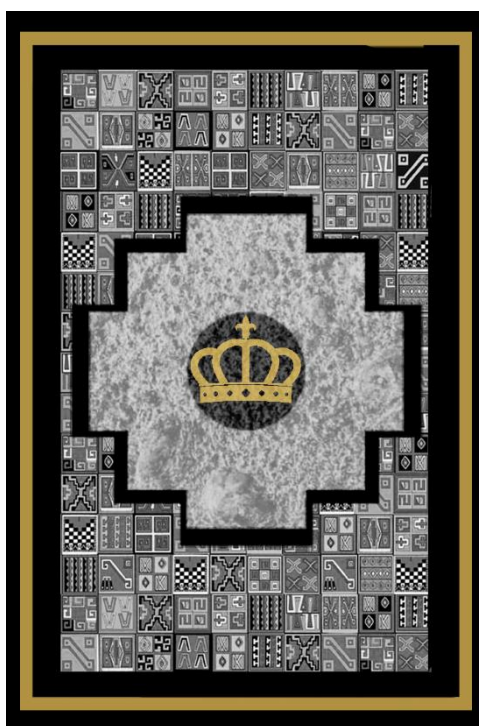


Imagen 140 Juan Daniel Peña, Segundo boceto Carta posterior, *Imperio* (2021)

Las primeras propuestas para el diseño de las caras posteriores que llevarán las cartas tienen las características que se mencionaban, añadiéndole la textura de las piedras que usaban los incas para la construcción de sus templos y viviendas, además de

acompañarlas con algunos motivos incaicos que se han encontrado a lo largo del tiempo en vasijas y utensilios; sin dejar de lado la corona que representa a los conquistadores la cual está en el medio de la chakana y los bordes dorados haciendo alucinar metal con el que los incas acostumbraban a trabajar para la creación de sus ornamentos corporales y algunas representaciones de sus deidades. El exceso de figuras y formas sería la causa principal para descartar estas opciones, ya que la intención es destacar las ilustraciones de cada carta, es decir la otra cara de las cartas en donde se encuentran las representaciones de los personajes; y también el estilo que se maneja en estas propuestas es muy diferente al que se puede observar en cada una de las creaciones pictóricas, es así que se llegó a la elaboración de lo que terminaría siendo el diseño final de la contraportada de las cartas para este juego de mesa, quedando como resultado lo siguiente:



Imagen 141 Carlo Arias, Diseño final posterior cartas, *Imperio* (2021)

El diseño elegido finalmente cumple en su totalidad lo planteado, la chakana es la protagonista siendo un símbolo importante de los incas, en un fondo oscuro como se manejan en su totalidad los personajes de las cartas y conserva ese mismísimo al estilo con el cual se maneja la temática en general; sin olvidar que en los bordes y en la chakana existe la presencia del color dorado que es también protagonista dentro de esta historia, sin dejar de lado también la textura agrietada que tiene el símbolo central, lo cual llama



la atención a nivel visual. Es así que se concreta y queda definida la cara posterior que llevarán todas las cartas, tanto para los Incas como para los Conquistadores.

Los personajes/Fichas

Los personajes principales dentro de este juego serán representados por figuras talladas en madera, las mismas servirán para recorrer por los caminos establecidos en el tablero, estos personajes podrán ser adquiridos en el transcurso del juego y servirán para completar un pequeño grupo el cual se enfrentará en la parte final del juego.

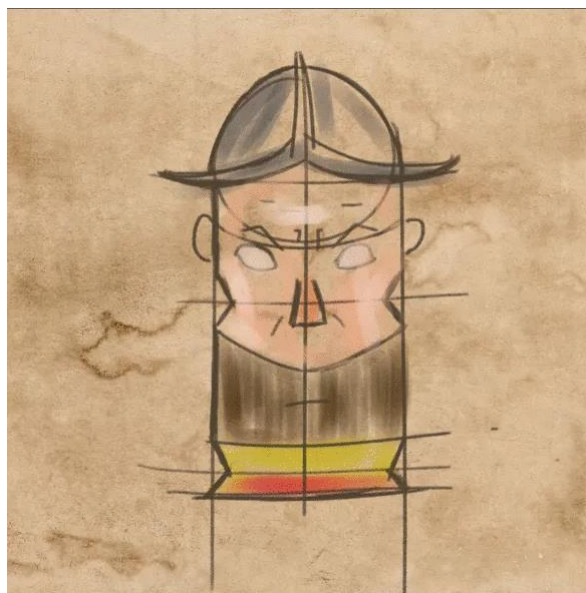


Ilustración 142 Carlos Arias, Boceto de las Figuras, Imperio (2021)

Basados en un primer boceto de las figuras donde se puede apreciar una alargada pieza en la cual destacan estilizadas formas que dan origen a los rasgos faciales siendo los ojos y nariz las formas que predominarán en la figura para sugerir un rostro; esta figura en el caso de los conquistadores contara con un casco, las medidas que posee esta figura serán de cinco centímetros de alto por un ancho de tres centímetros; el modelo se replicará para las figuras que representen a los Incas teniendo como diferencia que en lugar de casco llevarán una corona al estilo incaico y una textura de cabello en la cabeza.

Al tener ya las figuras talladas en madera se procederá a realizar un molde en silicón, ya que este material al ser flexible nos permite una mejor manipulación y durabilidad pudiendo así replicar varias figuras con un solo molde.



Las figuras se reproducirán en resina industrial para que de una larga durabilidad y cómodas al momento de usarlas en el juego.

Usando la madera como material principal para elaborar las piezas que se utilizarán, y después de haberlas tallado a mano se consiguió obtener modelos estilizados que representaran a los conquistadores, los cuales tiene como características, poseer un casco y una barba gruesa que, al contrario, los Incas tiene una figura estilizada sin barba y con una representación de cabello largo acompañado de unos grandes círculos simulando las orejas con sus adornos.

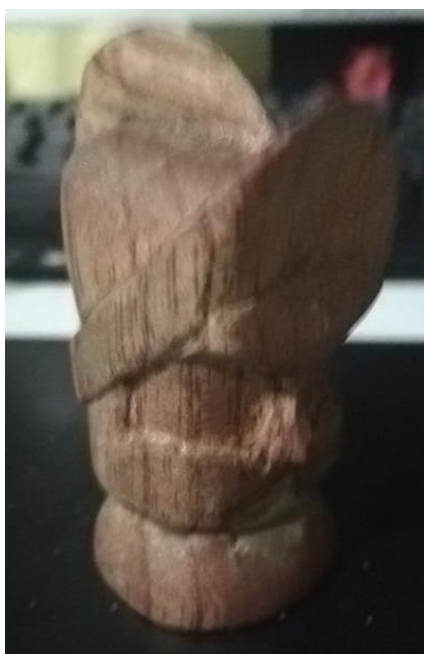


Imagen 143 Pablo Mejía, Pieza de madera-El conquistador, Imperio (2021)

La forma de la pieza que representa a los conquistadores viene de intentar representar los rasgos faciales que se pueden ver hoy en día por medio del internet cuando se hace una búsqueda sobre Francisco Pizarro quien sería el que logro vencer al imperio Inca; como se puede apreciar en la fotografía este personaje tiene una gran barba la cual es protagonista en la interpretación como ficha del juego al igual que las facciones de seriedad que presenta este retrato de Pizarro, se le puso un casco para representar el sombrero y la armadura que en aquella época se usaba.



Imagen 144 Alejandro Torres, Francisco Pizarro, *El valeroso e intrépido Francisco Pizarro* (s.f.)

Para el Inca la base de su forma viene ligada a un personaje que fue incluido en la antigua moneda ecuatoriana; el sucre, donde aparecía Rumiñahui en el billete de 1000 sucres, donde se destacan varios rasgos similares con la escultura que se realizó.

Al igual que Rumiñahui, la pieza inca cuenta con una corona en su cabeza y una insinuación de cabello largo en la parte posterior de la ficha, también se representó en las orejas los ornamentos que solían usar los Incas como joyería.

Se toma de referencia a Rumiñahui porque fue quien lideró a los Incas en las batallas contras los conquistadores luego de la muerte de Atahualpa.



Imagen 145 Banco Central del Ecuador, Billete de 1000 Sucres – Rumiñahui, (1980)



Imagen 146 Pablo Mejía, Pieza de madera-El Inca, Imperio (2021)

Para lograr reproducir estas figuras se utilizará silicona para elaborar moldes, puesto que este material ofrece copiar todos los detalles que forman parte de cada diseño y al ser un material elástico, el molde permite manipular de mejor manera al momento de desmontar las figuras ya reproducidas; para lograr el resultado se procede a preparar por separado la silicona junto con su secante, lo cual será colocado en un recipiente junto con la pieza de madera en este caso para replicarla a detalle.



Este material consta de dos elementos componentes que, al ser mezclados, su producto final resulta elástico y muy flexible.

Para su preparación se debe remover la base de silicón para evitar la decantación de sólidos que se puede producir por un prolongado almacenamiento del producto.



Imagen 147 Arias-Mejía-Peña, Preparación de la silicón para el molde, Imperio (2021)

Para lograr que las figuras no se adhieran a la superficie del molde se recomienda recubrirlas con alguna sustancia aceitosa, en este caso usamos vaselina para evitar dicho percance; se tiene que preparar con una proporción donde a 100 gramos de producto se le aplica 2 gramos de catalizador, se mezclan hasta que el catalizador se haya disuelto por completo en la base de silicón evitando dejar aire atrapado, luego se debe cerciorar que la mezcla quede homogénea procurando que llegue a todos los rincones, una vez colocada la solución junto a la pieza se recomienda aplicar unos golpes leves para que las burbujas que existiesen salgan a la superficie, la mezcla tardara hasta seis horas en secar pero se recomienda hacer el desmontaje luego de las 24 horas para tener un molde más compacto y de más vida útil.

Una vez se ha transcurrido el tiempo de secado se procede a retirar la pieza de adentro con cuidado para evitar dañar el molde y poder revisar que el mismo quede perfecto.



Imagen 148 Arias-Mejía-Peña, Pieza desmontada de su molde de silicón y su molde, *Imperio* (2021)

Una vez se obtiene el molde, en un recipiente se prepara la resina para continuar con la reproducción de las piezas, se la coloca en medida equilibrada junto al secante o catalizador de la resina y en este caso se utilizó también talco industria para que la resina sea más resistente y no se pueda quebrar con facilidad al momento de reproducirla la figura; luego se coloca en el molde el cual previamente debe estar limpio y con una capa de vaselina para que la resina pueda desprenderse de una manera más ágil sin dañar el molde puesto que se debe reproducir una gran cantidad de piezas.



Imagen 149 Arias-Mejía-Peña, Colocación de la resina en los moldes, *Imperio* (2021)

Luego de realizar todo el proceso se deja secar la resina dentro del molde por aproximadamente dos horas y luego con cuidado se puede retirar la pieza de resina y se vuelve a repetir las acciones desde limpiar el molde cuidadosamente, posterior se coloca



la vaselina, la resina y se espera el proceso de secado para obtener otra vez una pieza idéntica a la original con todos los detalles que posee.



Imagen 150 Arias-Mejía-Peña, Reproducción en resina de una figura Inca, *Imperio* (2021)

Al tener las piezas de resina ya listas se corrigen las imperfecciones que alguna pudiera tener y para esto se utilizó masilla Mustang la cual se utiliza comúnmente para reparar las piezas abolladas de los automóviles, este producto se utilizó en poca cantidad, ya que los detalles a corregir eran mínimos; luego de aplicar la masilla se espera unos minutos hasta que se seque para luego pulir las figuras con lijas de agua y dejar todas las superficies parejas y corregidas.



Imagen 151 Arias-Mejía-Peña, Proceso de pulido con lija, *Imperio* (2021)

Luego de haber lijado y emparejado las superficies de cada una de las figuras se procede a darles color y dejarlas con un terminado similar a la madera; se utilizó tinte para madera el cual después de secar les dio otro aspecto a las figuras y para proteger el acabado se colocó una capa de laca que cubre la figura completa.



Imagen 152 Arias-Mejía-Peña, Figura Inca terminada, *Imperio* (2021)

Como último paso se procedió a pintar las coronas de los incas con un color dorado y los cascos de los conquistadores con un color plateado para posteriormente cubrir todas las figuras con una capa de barniz semi mate y proteger la pintura, evitando así que se



desprenda por el contacto al momento de jugar. Para esto se utilizó un compreso y una cafetera para aplicar la capa de barniz, de esta forma todo quedaría parejo y sin aglomeración de material en las superficies de las fichas.



imagen 153 Arias-Mejía-Peña, Aplicación de barniz a las fichas del juego, *Imperio* (2021)

Plumas-Espadas

Para concretar el diseño de las piezas que cada ficha podrá poseer, se elaboraron algunas propuestas, que abarcaban el uso de material metálico, el cual fue despachado ya que al ser un material rígido podía ser peligroso su uso tomando en cuenta que el juego está pensado para niños los cuales podrían lastimarse o ingerir dichas piezas. Sumado a este inconveniente, las piezas metálicas tenían terminaciones en punta las cuales presentaban un peligro al momento de su manipulación, y al ser piezas demasiado pequeñas su elaboración no resultaba similar una de la otra, sumando otra falencia del material al usar alambre galvanizado muy fino, este se quebraba fácilmente al momento de intentar darle la forma y al utilizar un alambre de mayor grosor este no prestaba la flexibilidad necesaria para manipularlo; por lo que se descartó por completo esta opción.



Imagen 154 Juan Daniel Peña, Espada metálica elaborada, Imperio (2021)



Imagen 155 Juan Daniel Peña, Pluma metálica elaborada, Imperio (2021)

Se tomó como opción final elaborar las espadas y las plumas con acrílico, el cual es material base para el tablero de los caminos; se mandó a recortar los diseños previamente elaborados dando como resultado unas piezas cómodas y de fácil manejo para los usuarios, siendo estas de unas dimensiones de: 3.5 centímetros de longitud con espesor de tres milímetros, lo cual hace que estas figuras sean posibles de encajar en cada una de las fichas de los ejércitos tanto para el Inca como para el de los colonos.

Luego de realizar el grabado sobre el acrílico negro del diseño de la pluma y la espada, se procedió con el corte de cada una de las figuras.



Imagen 156 Arias-Mejía-Peña, Pluma y espada cortadas y grabadas a laser, Imperio (2021)

4.3 Desarrollo de sitio informativo sobre el juego propuesto en la página web.

En este sitio web se encontrarán todos los detalles e información sobre el juego de mesa, contando con los datos sobre la historia incaica, de cómo fueron sus orígenes hasta el desenlace que ya se conoce; también podremos encontrar los distintos personajes que se incluyen dentro de esta propuesta lúdica, cada uno con su respectiva descripción e historia tanto para los Incas como para los conquistadores; sin olvidar cada uno de los lugares emblemáticos del imperio Inca y de los conquistadores. Todo lo mencionado anteriormente va acompañado de las ilustraciones creadas específicamente para este juego, pudiendo mostrar todo el trabajo que se realizó; usando el sitio web como una ventana para conocer la historia del imperio Inca de una manera didáctica, a través de un clic poder conocer que papel tenía cada deidad que involucra este juego o el significado que posee cada lugar mencionado; sirviendo como galería virtual para exponer cada una de las ilustraciones que llevan consigo las caratas, el tablero y las representaciones de los lugares escogidos.

La página de inicio del sitio web mostrará la sinopsis del juego acompañada de una imagen del tablero empacado en su respectiva caja, y también tendrá botones para acceder a mirar los elementos que contiene el juego, es decir cada una de las herramientas que el juego trae consigo, pudiendo ser los mazos de cartas, las fichas para jugar, las espadas y plumas, los dados y los tableros; existirá un apartado donde se podrá encontrar la historia de la expansión del Tahuantinsuyo, relatando como los Incas avanzasen desde Bolivia conquistando los territorios que luego formaría los cuatro suyos en su gran



imperio y como los conquistadores llegarían a tierras Incas y posterior a la caída de esta gran cultura.

Este sitio web tiene la tarea a más de promocionar el juego, llevar a las personas que lo visiten a empaparse de la historia Incaica para desarrollar un interés por aprender y saber acerca de este tema que como se ha venido mencionando a lo largo del desarrollo de este documento; es un acontecimiento dentro de la historia que pasa desapercibido por mucha gente y que en las escuelas se lo toca muy por encima, es decir que se cuenta un resumen breve donde el protagonismo lo tiene los conquistadores lo que lleva a que las historias Incas se vayan quedando fuera de la cultura general de la personas y por ende esta se vaya desapareciendo y perdiendo importancia dentro de la historia del mundo.

Para crear el sitio web se necesita tener un lugar dentro de internet donde se pueda publicar esta página que vamos a crear y para esto existen varias plataformas que ofrecen los servicios, en este caso se usara Wix, donde nos ofrece la posibilidad de crear desde cero nuestro sitio web de información sobre el proyecto del juego de mesa y sus características; dentro de la creación del sitio web se requiere crear un dominio, es decir una dirección de internet propia para lo que vamos a mostrar, en este apartado se recomienda crear una dirección web que contenga algo relacionado con el producto y que sea fácil de recordar; siempre tener en cuenta que este tipo de requisitos en internet no se debe utilizar caracteres en mayúsculas o alguno especial tales como: comas, tildes, caracteres de símbolos, etc.

Una vez se haya comprobado que el dominio esté disponible para la página web se procede a crear una cuenta que contenga un correo electrónico, contraseña y requerimientos básicos que hoy en día se utilizan para legitimar la creación de cuentas en lugares de internet; los requisitos que se piden para este punto serán creados con datos del proyecto, es decir también se procederá a crear una dirección electrónica para un correo.

Después de haber creado el dominio del sitio web se procede a personalizarlo dentro de la plataforma Wix, donde nos ofrece la posibilidad de tener un tema acorde a la necesidad; es decir: nos pone al alcance diseños de páginas preestablecidos para los usuarios que están iniciando, y esto es una gran herramienta puesto que son editables y nosotros podemos colocar imágenes referentes a nuestro producto, en este caso el juego



de mesa y así poder ambientar el sitio con algunas ilustraciones que hemos creado para que las personas al ingresar se familiaricen rápidamente con lo que vamos a ofrecer, teniendo un espacio amigable y atractivo visualmente.

Hoy en día gracias a estas plataformas que tiene ya por defecto los diseños de páginas web es más ágil crear tu propio apartado en internet de una forma sencilla y profesional sin tener que programar, salvo que sea necesario hacerlo; de esta forma se vuelve mucho más sencillo ocupar las tecnologías digitales para promocionar y tener un espacio dentro de este gran mundo como lo es el internet y así poder llegar a más personas con nuestro producto, teniendo en cuenta la crisis sanitaria que estamos atravesando en estos momentos en todo el mundo.

4.4 Socialización del Juego.

Uso de diorama

Hablar de dioramas es hablar de representaciones a escala de alguna escena, es decir usar una maqueta muy elaborada que permitirá contar una historia mediante figuras que reunidas forman y dan sentido a un tema en específico, un diorama muy tradicional y conocido dentro del cultura religiosa es la representación del nacimiento de Jesucristo, ahí se relaciona una historia que se cuenta a través del uso de figuras que guardan una interrelación entre sí para generar y hacer más entendible de lo que se habla dentro del diorama lo cual ayuda al entendimiento del tema que se está tratando.

A continuación, se muestra en una imagen la representación de un diorama urbano.



Imagen 157Ejemplo de Diorama



Una de las partes esenciales de este proyecto es dar a conocer parte de la historia de los antepasados Incas que habitaban en Latinoamérica y hacer que esta historia sea parte del conocimiento común de las personas y se quede grabado, evitando así que se siga perdiendo en el olvido toda esa historia que no se cuenta; volviéndola de cierto modo más interesante y atractiva, para lograr escenificar y representar de una manera tridimensional lo que fue el encuentro de estas dos culturas y más que nada de dos mundos totalmente distintos, se realizara un diorama contando una parte del momento en el que inicia el final de la era del imperio incaico.

El diorama es básicamente una maqueta muy bien desarrollada con una historia o un episodio que representa un acontecimiento relevante, es una forma de facilitar la enseñanza y comunicar una idea mediante un formato tridimensional y no tan común, considerada una herramienta de gran utilidad didáctica, haciendo más entretenido el momento del aprendizaje, ya que el observador podrá apreciar una escenificación del tema, en este caso la conquista de los Incas; siendo esto de gran ayuda para poder compartir la idea principal de este juego de mesa; el diorama que se interpretara tendrá modelados de elementos incaicos como también de elementos españoles, puestos uno frente al otro demostrando las diferencias que se tenían en aquellas épocas, escenificando de cierta forma el estilo de vida que cada civilización tenía en el momento del encuentro final, este diorama tendrá una gran presencia dentro de la exhibición que se llevará a cabo para la socialización de este juego de mesa basado en la cultura Inca.

Este método de enseñanza es muy útil para abrir el pensamiento y generar una curiosidad en la gente para que se interese en descubrir y conocer más sobre la historia de los pueblos antepasados ya que comúnmente solo se relata el acontecimiento de la conquista española y es lo que perdura en la memoria de las personas, siendo parte del conocimiento general, pero se deja de lado todo aquello que esto conlleva, es decir no se toma en cuenta lo que ocurrió concretamente; en la memoria de las personas no existe conocimiento sobre lugares, arte, nombres y costumbres que tenían los Incas, solo se habla de los españoles que un día llegan y conquistaron a esta civilización ancestral, lo que se quiere lograr con este diorama y el juego en si es calar en la memoria de las personas y contarles la historia de los Incas, dejándoles una curiosidad latente que motive a grandes y pequeños a seguir aprendiendo sobre este tema y que se siga viviendo en sus mentes la iniciativa por aprender algo más sobre este tema; también generando una



curiosidad y que las personas puedan preguntarse o imaginar otro final distinto al que se conoce, lo cual es el propósito del juego de mesa, dejar a la imaginación el que hubiera pasado si los Incas lograban la victoria en la batalla final, que sería del mundo que hoy conocemos, las creencias que tendríamos, habría podido ser de otra manera el encuentro entre estos dos mundos; de una manera pacífica intercambiando conocimientos y respetando creencias, todo esto se deja a la imaginación de quienes puedan participar en esta experiencia dentro del juego de mesa, aparte de conocer sobre religión, cultura, arquitectura, en general más de la historia de una de las civilizaciones importantes del mundo y de Latinoamérica como lo fue la cultura Inca la cual se expandió por gran parte de Sudamérica.

Teniendo como pilar fundamental el diorama, se mostrará el juego de mesa en una exposición abierta al público, así la interacción con el proyecto será más apropiada pudiendo tener un contacto más cercano con cada pieza de arte que se ha desarrollado para este juego.

Para la realización de nuestro diorama se usará como materia prima la espuma flex o poliestireno expandido, ya que ofrece varias presentaciones que se acoplan a nuestro boceto, partiendo de grandes bloques de 50 centímetros por 30 centímetros se construirán dos edificaciones: para los Incas se usará una representación del castillo de Ingapirca y para la contraparte, en este caso los conquistadores se tomará como referencia un castillo construido en la época, los cuales serán el centro dentro del a explosión de nuestro producto artístico.

Para iniciar la construcción del castillo de Ingapirca, se formó una base con cuatro bloques de poliestireno expandido el cual se pegó con la ayuda de silicón caliente y expandes que es básicamente poliestireno en aerosol, quedándonos una base adecuada para colocar nuestra representación de ese templo Incaico-Cañari; para que la espuma quede bien pegada entre si se colocó un objeto pesado que ayudó a compactar bien el para que el secado del pegamento sea más resistente, luego de esto se procedió a darle una forma ovalada, cortando los excedentes con herramientas apropiadas tratando de emular en pequeña escala la forma que posee la base del templo original como se puede apreciar a continuación en la imagen del proceso de creación.



Imagen 158 Arias-Mejía-Peña, Pegado de los bloques de poliestireno, Imperio (2021)



Imagen 159 Arias-Mejía-Peña, Recorte de la base, Imperio (2021)

Teniendo ya la base para el castillo se procedió a colocar lo que representan las paredes que hoy podemos apreciar en Ingapirca, es decir se intentó replicar la forma que luce en estos días las ruinas del castillo, la cual nos muestra una gran pared en forma de pirámide que cruza a través de la base en la cual se asienta, y adyacente a esta se puede apreciar las ruinas de otra pared que al verlas desde arriba nos muestran en su estructura una forma de “T” invertida si la vemos desde su acceso principal; esta formación de paredes se elaboran con espuma flex de un espesor más pequeño de 5 centímetros y de altura las paredes tiene aproximadamente 35 centímetros y de ancho varían las medidas ya que se simula que las paredes están destruidas, en su parte más larga miden 40 centímetros, estas paredes de espuma fueron de igual forma pegados a la base con silicón.



Imagen 160 Arias-Mejía-Peña, Armado del castillo de Ingapirca en espuma flex, *Imperio* (2021)

Ya concluido el armado de la primera edificación que constituirá el diorama, en este caso la parte de los Incas; se procede a la construcción de la parte de los conquistadores donde se levantará un castillo en ruinas usando los mismos materiales que se usaron para la elaboración de la primera pieza; se iniciara dando forma de redondeada a uno de los elementos que formaran parte del castillo, pudiendo entenderse como una torre, y para este proceso se dio forma al a espuma flex usando una liga de grano medio para no dañar agresivamente la superficie permitiéndonos darle la forma deseada, se utilizó un trozo de madera palan para que al momento de lijar el material se lo haga de una forma pareja y si evitar una deformación exagerada en las formas que se trabajaron.



Imagen 161 Arias-Mejía-Peña, Proceso de lijado, *Imperio* (2021)

Ya con las estructuras listas se procede a dar los detalles como las texturas de los ladrillos en ambos castillos, en el castillo Inca se coloca un graderío externo y se elaboran dos graderíos internos tal como se puede ver en el castillo original, en las paredes de cada uno de los castillos se dio las formas de sus respectivos materiales, en el caso de los Incas se procedió a darle unas formas parecidas a las rocas que se usaron en su construcción donde la gran mayoría son polígonos de cuatro lados algunos unos cuadrados perfectos en las bases de la edificación y otros más como forma de trapecio y para el castillo que representa el lado de los conquistadores de la misma forma, las paredes llevan una textura de ladrillos normales como usualmente se los conoce en forma rectangular y para la torre que va en medio se procedió a realizar una textura de rocas grandes con diferentes formas y tamaños; estas formas hechas a manera de bajo relieve se lograron usando un cautín, ya que la punta de esta herramienta se calienta es fácil tallar en la espuma que al ser como un plástico se derrite muy fácil con el calor.



Imagen 162 Arias-Mejía-Peña, Castillo de los Conquistadores y Castillo de los Incas, *Imperio* (2021)

Finalizado el proceso de detallar las piezas se continua con el empaste de cada uno de los espacios en cada construcción, para realizar este paso se utilizó un empaste para paredes a base de yeso con el cual se corrigen he igualan las superficies que tengan cualquier defecto logrando así emparejar y conseguir un acabado más liso que visualmente no tenga imperfecciones; una vez aplicado el empaste por todas las caras visibles de las estructuras construidas se deja secar a la intemperie hasta que el producto tenga una rigidez adecuada y cuando se consiga esto se procede a pulir con una lija de grano muy fino retirando así el exceso de material innecesario dentro de nuestras representaciones; posterior a esto se coloca una capa leve de pintura para fondear cada uno de los castillos y tener listo el espacio para trabajar más a detalle.

Para realizar el recubrimiento con pintura de base o fondeado de cada uno de los castillos se utilizó pigmento a base de agua en colores gris y negro respectivamente el cual fue aplicado mediante el empleo de una cafetera con presión de aire para recubrir con una capa pareja de pintura cada espacio de los ejemplares.



Imagen 163 Arias-Mejía-Peña, Empastado de las superficies, *Imperio* (2021)



Imagen 164 Carlos Arias, Fondeado del castillo de los Conquistadores, *Imperio* (2021)



Imagen 165 Pablo Mejía, Fondeado del castillo de los Incas, *Imperio* (2021)

En una base de madera se procedió a crear una representación de montaña que ayudará a ambientar el espacio donde irán los dos ejemplares de los castillos de las culturas involucradas, este espacio de madera tendrá una dimensión de dos metros y catorce centímetros de longitud y un metro de ancho; aquí se colocarán distintos



elementos como escombros y vegetación que servirán para fusionar los espacios existentes.

Para la vegetación se usarán residuos de plantas, pequeñas ramas que se hayan alrededor de los árboles en las orillas de los ríos de nuestra ciudad, en el caso del pasto se usara viruta y aserrín que teñidos con color verde dan una textura a pasto que nos servirá para ambientar el piso de la escena que se está recreando, en cuanto a la montaña se la tratara con pintura la cual será aplicada a mano y detallada con un aerógrafo para conseguir una textura rocosa con un poco de vegetación; para los musgos de la montaña se procederá a la creación de este objeto usando mayas de plástico recortadas y teñidas tratando de imitar los colores naturales de los arbustos.

Finalmente el diorama se concluyó quedando como resultado una muestra de dos mundos, donde los españoles quedan representados por un castillo de piedra con tonos agrisados que se cae a pedazos simulando una batalla contra el reino de los Incas que queda representado por un castillo elaborado de piedras más trabajadas con superficies lisas y cuadrangulares, que de igual manera simula caerse a pedazos; todo esto asentado sobre un terreno con naturaleza la cual es testigo de este enfrentamiento entre estas dos mundos, donde se pueden encontrar armas de los distintos bandos al igual que muchas cosas que se distinguen como: un pozo de agua detrás del castillo, una carreta para llevar artefactos o leña, armamento que usaban en las conquistas los españoles y por la parte de los incas se encuentran vasijas de cerámica, atados de leña para preparar sus alimentos, y herramientas primitivas para enfrentar a sus enemigos.



Imagen 166 Arias-Mejía-Peña Diorama terminado, Imperio (2021)

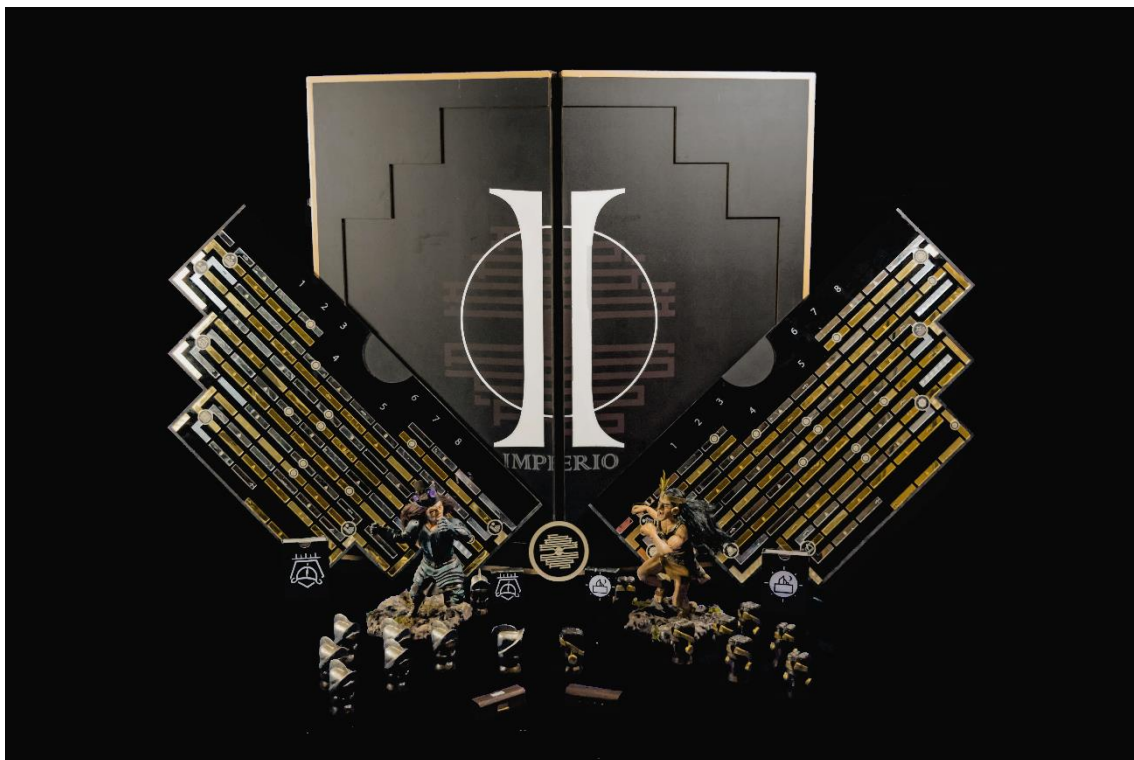


Imagen 167 Arias-Mejía-Peña, Producto final - Juego de Mesa con temática Inca, Imperio (2021)



Imagen 168 Arias-Mejía-Peña, Diorama finalizado, Imperio (2021)



Conclusiones

-El trabajo en equipo nos motivó a seguir aprender sobre nuevas formas de crear arte ya que al estar involucradas varias mentes creativas, cada miembro aportó al crecimiento del proyecto y de igual forma al crecimiento individual de cada uno; tras haber tenido varias perspectivas de una idea, lo cual complementó y ayudó a sacar adelante cualquier planteamiento para el proyecto que abordó varias herramientas artísticas para su desarrollo, donde predominó la parte pictórica y escultórica que son la base fundamental para su ejecución, llevándonos a investigar y complementar las ideas con nuevos métodos de plasmar el arte dejándonos como resultado evidencias de gran calidad. Llegando así a la culminación de este proyecto donde adentrarse en la cultura de los juegos de mesa pudiendo analizar los más comerciales y no tan complejos; revelando todo el trabajo que guarda la creación de cada uno de los juegos conocidos; puesto que este proyecto tiene la intención de ser consumido por niños y adultos, es por esto que se tomó como gran referencia al juego del catan, ajedrez, serpientes y escaleras. Por su fácil entendimiento y modelo lúdico, al igual que la investigación de la historia donde se comprendió más claramente los acontecimientos de la conquista para posteriormente plasmarla de una manera artística en el juego propuesto, siendo fundamentales algunos hechos y mucha de la cultura de cada una de las partes involucradas.

En este periodo de evolución tecnológica es posible encontrar varias herramientas que pueden ser de mucha utilidad para generar obras hoy en día; fusionando y experimentando con la producción de tecnologías y el arte se puede llegar a incursionar en lugares donde el arte aún no tiene un protagonismo destacado; ya que en estos días es muchísimo más sencillo lograr transportar ideas del mundo digital al mundo real por decirlo de alguna manera, ayudándonos de varias herramientas como en este caso se pudo aprovechar las maquinas CNC de láser para lograr plasmar las creaciones, también el uso de softwars para pintar y posterior lograr imprimirlos en una calidad idéntica a la que fue concebida, esto es algo que en el mundo del arte nos viene muy bien aprender y saber sobre las posibilidades que existen para plasmar las ideas y volverlas tangibles .

- La reinterpretación visual de cada uno de los personajes y de igual manera con los lugares que se usaron para lograr concretar este juego, nos demuestra que la



imaginación no tiene límites y esto se evidencia al haber logrado crear una simbología original para este proyecto, lo cual es interesante y puede dar fe que cada persona tendrá miles de maneras de interpretar una imagen, haciéndola única en miles de representaciones, siendo abstractas o muy bien elaboradas ampliando las posibilidades al doble para poder seguir creando.

-Al momento de realizar las esculturas que servirán como fichas para el juego de mesa; se atravesó por un proceso creativo, el cual se fue modificado a medida que iba tomando forma el proyecto; puesto que se usaron materiales como: masilla das, arcilla, arcilla polimérica lo cual fue descartado para poder dar paso al uso de la madera tallada, lo cual permitió concluir con un trabajo más detallado; esto fue similar cundo se trabajó en la reproducción de las figuras de madera; estos procesos sucedieron al experimentar con varios materiales y poder seleccionar el que más se acoplaba a nuestra necesidad, dejando en evidencia que para conseguir un resultado alentador y de calidad es necesario hacer varias pruebas de materiales y no quedarse con el primero que se logra encontrar debido a las complicaciones que se pueden presentar a lo largo de la manipulación de los materiales.

-Para la elaboración del apartado ilustrativo, para el desarrollo de las cartas que forman parte del juego se atravesó por diferentes proceso hasta alcanzar el resultado deseado, en una primera instancia no se sintió una seguridad con el estilo desarrollado, desembocando así en la propuesta final que se usó para los personajes; este estilo es el resultado de la experimentación cromática y formal tomando como referencia al artista conocido como “Sabbas Apterus”, quien fue la principal guía por su estilo, a la hora de crear los personajes; donde la cromática juega un papel fundamental, logrando obtener una paleta de colores definida luego de haber experimentado varias veces, y así tener y generar una estética visual llamativa y diferente. La propuesta estilística usada en los personajes fue trabajada y mejorada en el proceso de la creación de este proyecto generando muchas dificultades y problemas que se pudieron superar adquiriendo así nuevas habilidades y puliendo algunas falencias en cuando al dominio de la técnica, la cromática y la forma; esta experiencia será de gran ayuda para futuros trabajos y proyectos en el mundo profesional.



-Un trabajo de esta magnitud es una puerta que se puede abrir para generar un emprendimiento, debido a todos los resultados obtenidos donde cada uno de los elementos creados que forman parte del juego tienen un potencial propio para su uso y posible comercialización; dando cabida a que quienes están involucrados directamente en la creación puedan sacarles provecho y empezar a inmiscuirse en el mundo laboral, explotando su talento y creatividad generando mercadería de calidad a partir de un producto que demuestre la capacidad y el talento de sus creadores.



Recomendaciones

-Iniciar con una actualización de los materiales artísticos que se presentan en estos últimos tiempos, enseñando a los estudiantes sobre ellos y sus beneficios al momento de realizar sus obras, generando más conocimiento en ellos y logrando que puedan tener productos de calidad al culminar con sus trabajos artísticos.

-Motivar a realizar trabajos colectivos con finalidades de aprendizaje para generar una experiencia laboral en base al proyecto, mediante la socialización del mismo, para tener una buena acogida y lograr un buen desenvolvimiento de los creadores al momento de presentar el resultado de su trabajo.

-Generar bases sobre las características que poseen los distintos soportes para la elaboración de los trabajos artísticos y sobre todo incluir las demandas que se necesitan para lograr imprimir una obra pictórica digital, donde es necesario saber qué tipo de papel usar, la calidad de impresión, según las dimensiones y necesidades que se pueden presentar para darle la finalidad adecuada a la obra terminada.

-Promover el uso del arte para generar herramientas de educación, explotando la fuerza de atención que genera una imagen o un producto visual en la retentiva de conocimientos; logrando alojarse de una manera más útil y fácil en la memoria de los educandos haciendo que sea más entretenido y agradable absorber la información en el momento de aprender.

-Presentar más a fondo las herramientas digitales con las que se cuenta en la actualidad para el desarrollo de pinturas y procesos artísticos de mejor calidad, poniendo a conocimiento de los estudiantes todas las características de las herramientas que posee un software para realizar este tipo de trabajos, puesto que existen varios pero sus entornos de trabajo son en un 70% similares unos entre otros; esto lograría facilitar su manipulación y por ende su resultado final.



GLOSARIO

Antis: Denominación que se le daba a las personas que Vivian en los territorios que conformaban el Tahuantinsuyo.

Arcabuz: Arma de fuego, la cual disparaba usando un mecanismo muy primitivo el cual consistía en encender una mecha hasta la pólvora para que se logre hacer el disparo del proyectil.

Ayllu: hace referencia a un grupo de familias que formaban una comunidad por su supuesto parentesco con un antepasado lejano.

Caso omiso: Termino que se utiliza cuando no se obedece caso de algo

Coraza: Elemento metálico que se utilizaba antiguamente para proteger el pecho de los guerreros.

Coricancha: Palabra quechua que significa: Templo del Sol.

Chakana: Nombre con el que se le conoce a la cruz andina, representa una escalera que une el mundo de los dioses con el mundo terrenal y el inframundo, se dice que también se utilizaba para marcar los tiempos de siembra y cosecha. Otra teoría dice que representa lo bueno y lo malo, el hombre y la mujer, tendría un significado como lo que se conoce como el yin yang de la cultura oriental.

Diorama: Es una representación a escala de una escena en específico, es similar a una maqueta, pero muy bien elaborada.

Encrucijada: Lugar en el cual se intersectan varios caminos que provienen de distintas direcciones.

Guarnición: Conjunto de soldados que se encuentran de forma fija o permanente para proteger un lugar en específico.

Hanan-Pacha: Termino que usaban los incas para referirse al mundo donde habitan los dioses de su mitología.

Huaylas: Etnia pre-inca ubicada en Perú.

Illapa: Nombre con el que los incas denominaban al dios de los truenos, el cual era venerado en las zonas centrales del Perú y parte del norte de Chile.

Inti: Nombre que le dieron los incas y varias culturas pre incas al Sol para identificarlo como su dios.

Istmo: Es una franja de terreno que conecta dos continentes o un continente con un continente con una península e incluso dos diferentes partes de un continente.



Jactarse: Hablar de alguna cualidad que se posea o no para presumir de ella.

Kan: Es un término en quechua que los incas usaban para referirse al dios de las sequias.

Kay-Pacha: Hace alusión al espacio terrenal donde habitan los seres vivos según la mitología indica.

Kero: Es un vaso ceremonial el cual se adornaba con escenas de la vida incaica, generalmente eran elaborados de madera.

Motín: Revelación o revuelta que organiza un número considerado de personas en contra de la autoridad para demostrar su descontento.

Perecer: Palabra que denota el hecho de perder la vida en una acción violenta.

Poliestireno: material sintético que se emplea en la elaboración de aislantes térmicos y eléctricos.

Pucara: Fortaleza construida con fuertes muros.

Quilla: Nombre con el cual se referían los incas a la Luna.

Supay: Es la personificación del mal según la mitología Inca, dios de la muerte y gobernante del inframundo.

Ukju-Pacha: Hace referencia al mundo donde habitan los muertos según la mitología inca.

Yungas: Denominación que los incas usaban para referirse a los habitantes de los pueblos que no formaban parte del Tahuantinsuyo, en específico a los pueblos asentados en la amazonia quienes no se dejaban vulnerar ante los incas.



ANEXOS

Video explicativo del juego, reglas y uso de los elementos que conforman el juego de mesa:

<https://drive.google.com/drive/folders/1x03tvoABayJ0Z7-T6pSAQE3D37z049fp>

Imágenes del proceso para el desarrollo del proyecto de titulación



Imagen 169 Arias-Mejía-Peña, Primer boceto del tablero y las fichas, Imperio (2021)



Imagen 170 Arias-Mejía-Peña, Primeras ideas del juego, Imperio (2021)



Imagen 171 Arias-Mejía-Peña, Propuesta inicial del juego completo, Imperio (2021)



Imagen 172 Arias-Mejía-Peña, Visita técnica a Ingapirca; *Imperio* (2021)



Imagen 173 Arias-Mejía-Peña, Reliquias del museo de Ingapirca, *Imperio* (2021)



Imagen 174 Arias-Mejía-Peña, Imagen de la Cara del Inca en Ingapirca, *Imperio* (2021)



Imagen 175 Arias-Mejía-Peña, El Juan Daniel junto a un mural, *Imperio* (2021)



Imagen 176 Arias-Mejía-Peña, Algunas armas Incaicas,. *Imperio* (2021)



Imagen 177 Arias-Mejía-Peña, El equipo de Tesis en las ruinas de Ingapirca, *Imperio* (2021)



Imagen 178 Arias-Mejía-Peña, El equipo de Tesis junto al castillo de Ingapirca, *Imperio* (2021)



Imagen 179 Arias-Mejía-Peña, Información rescatada de Ingapirca, *Imperio* (2021)



Imagen 180 Arias-Mejía-Peña, Maqueta del tablero, *Imperio* (2021)



Imagen 181 Pablo Mejía, Elaborando la maqueta, *Imperio* (2021)



Imagen 182 Pablo Mejía - Juan Peña, Elaborando la maqueta del tablero, Imperio (2021)

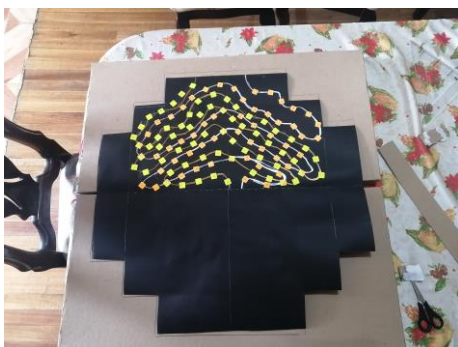


Imagen 183 Arias-Mejía-Peña, Primer boceto de los caminos, Imperio (2021)



Imagen 184 Arias-Mejía-Peña, Primer tablero en madera (prueba), Imperio (2021)



Imagen 185 Arias-Mejía-Peña, Trabajando en el diorama, Imperio (2021)



Imagen 186 Arias-Mejía-Peña, Primeras piezas del diorama, Imperio (2021)



Imagen 187 Arias-Mejía-Peña, Elaboración de la base del diorama, *Imperio* (2021)



Imagen 188 Arias-Mejía-Peña, Revisión del diorama, *Imperio* (2021)

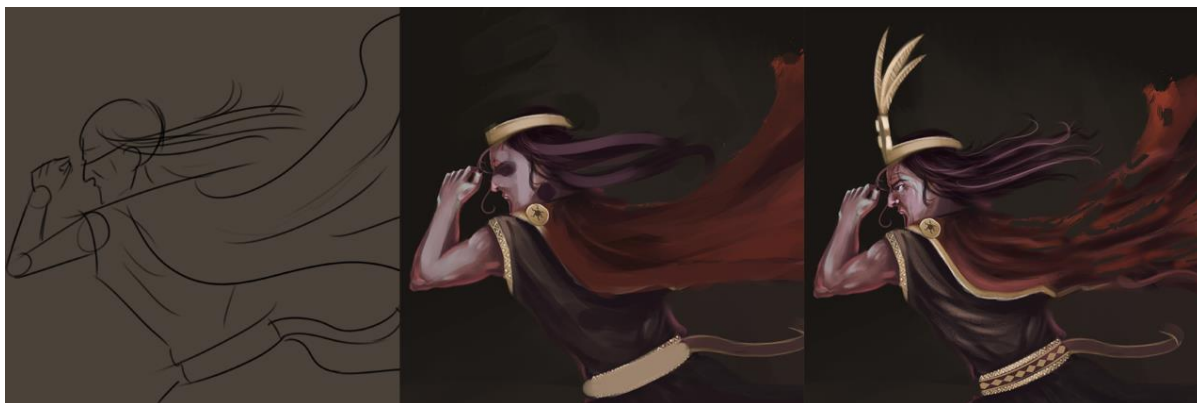


Imagen 189 Carlo Arias, Proceso de creación personaje Inca, Imperio (2021)

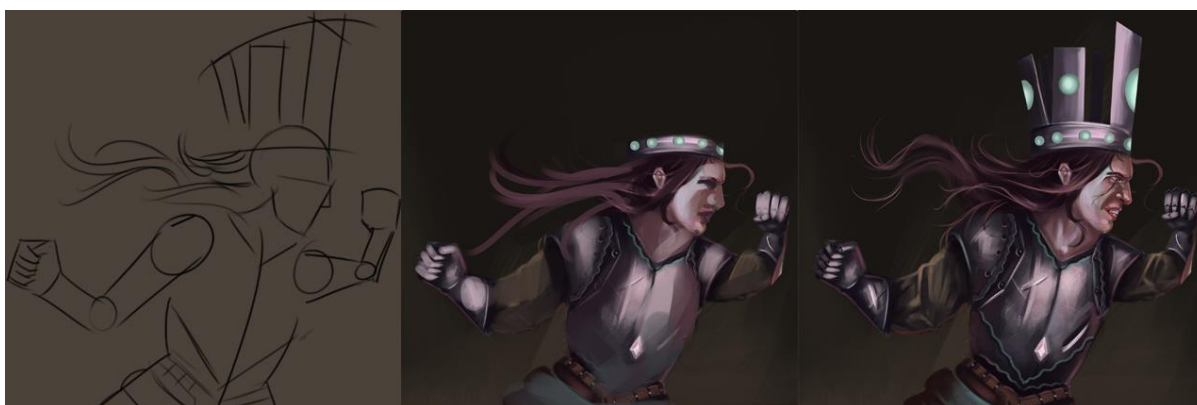


Imagen 190 Carlo Arias, Proceso de creación personaje Español, Imperio (2021)

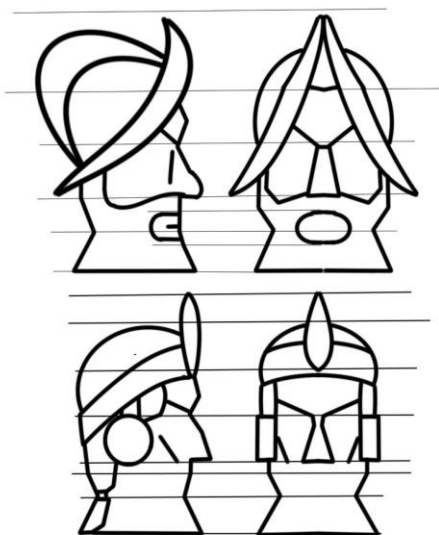


Imagen 191 Pablo Mejía, Boceto de las fichas para el juego, Imperio (2021)



Bibliografía

Barros Arana, Diego (1865): Compendio de Historia de América (parte I, capítulo III, págs. 37-39). Santiago de Chile: Imprenta del Ferrocarril, 1865.

Gadamer, Hans-Georg: LA ACTUALIDAD DE LO BELLO, Barcelona, Paidós, 1996, pp. 66-83

Arias, P. [Ed]. (2018), La Chakana del Corazonar. [archivo PDF]. Recuperado de [LA CHAKANA DEL CORAZONAR - TEXTO \(1\).pdf - VSIP.INFO](#)

Levillier, R. (1956), Los Incas. [archivo PDF]. Recuperado de <https://digital.csic.es/bitstream/10261/163585/1/Los%20Incas.pdf>

Palacios, L. (2006), Redalyc. El valor del arte en el proceso educativo. [archivo PDF]. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/340/34004607.pdf>

Pere-Joan Llabrés i Martorell, R. R. (1998). *Inca en la història*. Barcelona: Mallorca.Boss, S. (1996). *Juegos de mesa*. Madrid: Parramón Ediciones, S.A.

Rubio, C. (s.f.). Juan de Benanzos: El gran cronista del Imperio Inca [archivo PDF]. Rescatado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1455901.pdf>

Salazar E. (2001) *ENTRE MITOS Y FÁBULAS*, Quito, Ecuador, Corporación editora nacional

Attia, P. (2016), La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa. Recuperado de [La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa \(xataka.com\)](#)

Camino del Inca (Qhapaq Ñan), declarado patrimonio mundial de la humanidad. (s.f). Rcuperado de: <https://ecuador.travel/trade/es/noticias/83-camino-del-inca-qhapaq-nan-declarado-patrimonio-mundial-de-la-humanidad>



Juegos de mesa Peruanos.(s.f).Recuperado de <http://www.juegosperuanos.pe/incaico-juego-de-mesa/>



Las macabras ilustraciones de Sabbas Apterus. (2018, agosto 01). Recuperado de <https://redespress.wordpress.com/2018/08/01/las-macabras-iustraciones-de-sabbas-apterus/>

Leyenda del origen del Imperio inca. (2020, marzo 25). Recuperado de [Leyenda del origen del Imperio inca \(incarail.com\)](#)

Martin, I. (2018, enero11). Catan: el ascenso de los Incas, nueva versión de la mano de Kosmos. Ludo Noticias de <https://www.google.com/amp/s/ludonoticias.com/2018/01/11/catan-ascenso-incas-kosmos/%3famp>

Navarro, J. (2007, octubre). Definición de Diorama. Definición ABC tu diccionario hecho fácil de <https://www.definicionabc.com/general/diorama.php>

Peralta, Oswaldo. (s.f.). Justificación de la conquista y dominación de los indígenas americanos. Recuperado de <https://www.uv.es/~pla/solidaritat/justconq.htm#n01>

Pérez, Mariana. (2021, abril 2). Definición de Juego de mesa. Recuperado de <https://conceptodefinicion.de/juegos-de-mesa/>

Portillo, L. (2010, marzo 20). Religión Inca. Historia historia de los pueblos de <https://www.historiacultural.com/2010/03/dioses-religion-inca.html>

Silva, L. [Luis R. Silva]. (2019, enero 7). Cómo Crear Una PÁGINA WEB para NEGOCIO Paso a Paso ►□ Profesional y Seguro ◀□ Mejor Tutorial ✓ [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=BqGufV8aXhY>

Un recorrido por los vestigios de civilizaciones ancestrales, que dejaron la huella de su vida cotidiana y de sus ritos y ceremonias, permite conocer el desarrollo y la espiritualidad de estos pueblos. (2017, junio 29). Recuperado de: <https://www.surtrek-adventures.com/es/blog/los-seis-tesoros-arqueologicos-mas-importantes-de-ecuador.html>



Vazquez, M. (2019), ¿Qué es el Concept Art? Rescatado de [¿Qué es el Concept Art? | Domestika](#)

Vestigios incaicos hallados en Ecuador albergarían sepulcro de rey Atahualpa. (2012, febrero 22). Recuperado de: <https://www.elcomercio.com/tendencias/cultura/vestigios-incaicos-hallados-ecuador-albergarian.html>

10 Ruinas antiguas más impresionantes de los Incas (2013, enero 22). Recuperado de <https://www.rinconabstracto.com/2013/01/10-ruinas-antiguas-mas-impresionantes.html>

4 Importantes Edificaciones en Machu Picchu. (2020, agosto 28). Recuperado de: <https://www.machupicchu-tours-peru.com/blog/importantes-edificaciones-machupicchu>

[Ministerio de Cultura Cusco]. (2016, febrero 16). LA CHAKANA, símbolo milenario del mundo andino [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GKBgJTvLXA0>

[elsolitari00]. (2009, diciembre 25). Conquista del Imperio Inca: La Verdadera Historia (Parte 5 de 6) [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QjmQbrEkgv8>

[Planet Doc]. (2014, octubre 11). Documental Completo | Precusores del Inca - Planet Doc [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4LjTYUMMhsM>