



Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
MICRO JUEGOS DE MESA



20 min

Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



G A T O

**POR MARÍA FERNANDA
TRUJILLO TORRES**



juegos

6+



Si creías que jugar gato era divertido espera a jugar...



Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)

Diseñado por
María Fernanda Trujillo Torres

Gato Cuatro por María Fernanda Trujillo Torres se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-SinDerivadas 4.0 Internacional.



Todo comenzó cuando...

En una galaxia lejana, hace mucho tiempo, se desarrolló una de las civilizaciones más avanzadas en el universo entero, la población GATRO. Legendaria por su inteligencia, nivel de atención, desarrollo de la concentración y el amor a la paz.

Cuenta la leyenda que la civilización Gatro fue fundada por 4 míticos gatos, cada uno de ellos con una habilidad única, el primero la habilidad de la sencillez, el segundo la de la atención, el tercero era excelente en cuanto a la rapidez y el cuarto conocido por ser el mejor estratega del universo entero. Estos Gatros inventaron el juego Gato Cuatro, con el cual compartían sus cuatro distintivas habilidades con los demás miembros de la civilización, gracias al cual todos los habitantes desarrollaron estas habilidades y florecieron como una legendaria comunidad felina.

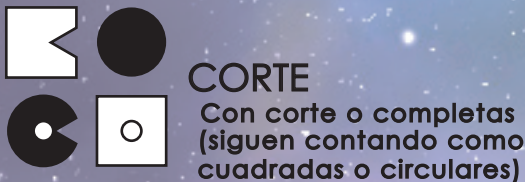
Hace muchos años todos vivían en armonía, pero todo cambió cuando comenzaron a olvidar sus raíces y tradiciones; como la de jugar el legendario juego con el cual se fundó la civilización y desarrollaban sus habilidades. Ahora la raza Gatro está en peligro de extinción y sólo podrá ser salvada al recordar su legendario Gato Cuatro. Sólo aquél que domine las cuatro habilidades (sencillez, atención, rapidez y estrategia) podrá compartir el ancestral conocimiento. Y cuando este conocimiento llegue al suficiente número de jugadores de Gato Cuatro, en automático, estas, formaran parte de la raza humana ayudándonos a evolucionar y así salvar a la raza Gatro. Y ellos cuentan contigo.

OBJETIVO

Ser quien coloque la última pieza para completar una línea recta con 1 de los 4 factores.

DESCRIPCIÓN

Gato cuatro es un juego, para 2 jugadores que tiene el mismo principio de un juego de gato, pero con un nivel de dificultad multiplicado por cuatro ya que las líneas se pueden generar con 1 de los 4 factores, los cuales son:



DINÁMICA

Aquí viene lo interesante del juego, ya que cuando sea tu turno de colocar una pieza, tu contrincante será quien elija la pieza que jugarás y entonces tú decides donde ponerla y viceversa.

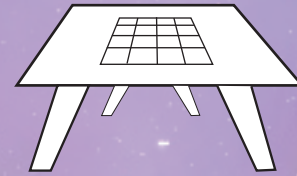
La pieza que elijan darle a su rival **PUEDA SER CUALQUIERA**. Si en el primer turno le das una pieza oscura, eso no quiere decir que el resto del juego tendrás que elegir piezas oscuras.

TIP: cuando juegues procura no expresar mucho con tu voz o rostro, ya que podrías ayudar a tu rival a ganar, puede ser que ni siquiera se hubiese dado cuenta antes de que dijeras "nooooooooooooo, ya ganaste".

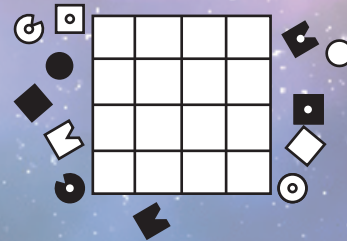
CASOS ESPECIALES: Puede darse el caso en que tu rival coloque la ficha en donde gana sin darse cuenta, si a continuación te da la pieza para seguir jugando, la partida continúa y su victoria se cancela inmediatamente.

COMENCEMOS:

- 1 Saca el tablero de juego y colócalo sobre una mesa o superficie rígida donde puedas jugar.



- 2 Coloca las piezas con la impresión o color hacia arriba alrededor o cerca del tablero, de preferencia desordenadas.



- 3 Tu rival elije la ficha con la que jugarás para colocarla donde quieras. SIEMPRE TE DARÁN LA PIEZA CON LA QUE JUGARÁS ANTES DE TIRAR.

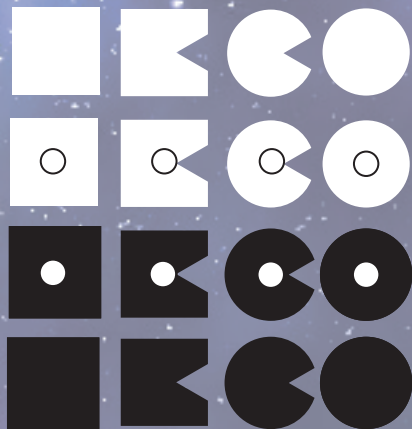


- 4 Sigán jugando con la misma dinámica hasta que alguien coloque la ficha que completa una línea con 1 de los 4 factores y diga ¡GANÉ! o empaten.



INVENTARIO

En total se cuentan con las 16 piezas que se muestran a continuación:



Siempre serán 16 fichas de cada factor:



EJEMPLOS DE VICTORIAS:



Puede ser que en una misma línea se gane por más de un factor, pero eso no afecta, siempre que se cumpla con al menos 1.

Soy María Fernanda Trujillo Torres.

Nací en Tuxtla Gutiérrez y crecí en San Cristóbal de las Casas, en el estado de Chiapas.

Actualmente radico en Zapopan, Jalisco.

Soy titulada de la Licenciatura de Diseño Industrial con la especialidad en bienes de consumo por la Universidad de Guadalajara.

Estudié del preescolar a la secundaria en una escuela Waldorf. Desde muy temprana edad desarrollé mis habilidades creativas y mi pasión por las artes como herramientas indispensables para expresarme.

Desde los doce años toco la guitarra eléctrica, esencialmente blues y música experimental de todo el mundo.

Comencé a interesarme por el diseño a los diecisiete años, cuando descubrí que podía usarlo como herramienta para expresar mi creatividad al inventar juegos, juguetes y objetos útiles y divertidos.

GATO CUATRO es el primer juego de mesa que diseño de manera profesional. Decidí compartirlo con la mayor cantidad de gente posible al ver la felicidad y diversión que ha generado en mi familia y amigos.

Dato de contacto:
fernanda.trujillo.torres@gmail.com

IMPRIME TU JUEGO

A continuación encontrarás las plantillas imprimibles del Gato Cuatro, hay dos presentaciones, una de bolsillo y otra grande, en cada una tienes la opción de imprimir las piezas, en blanco y negro o a color, de acuerdo a tus preferencias. Las visualizarás de la siguiente manera:

VERSIÓN GRANDE
TABLERO
PIEZAS CON COLOR
PIEZAS BLANCO Y NEGRO

VERSIÓN BOLSILLO
TABLERO
PIEZAS CON COLOR
PIEZAS BLANCO Y NEGRO

PARA AMBAS VERSIONES
CAJA
PARA
ARMAR

Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos

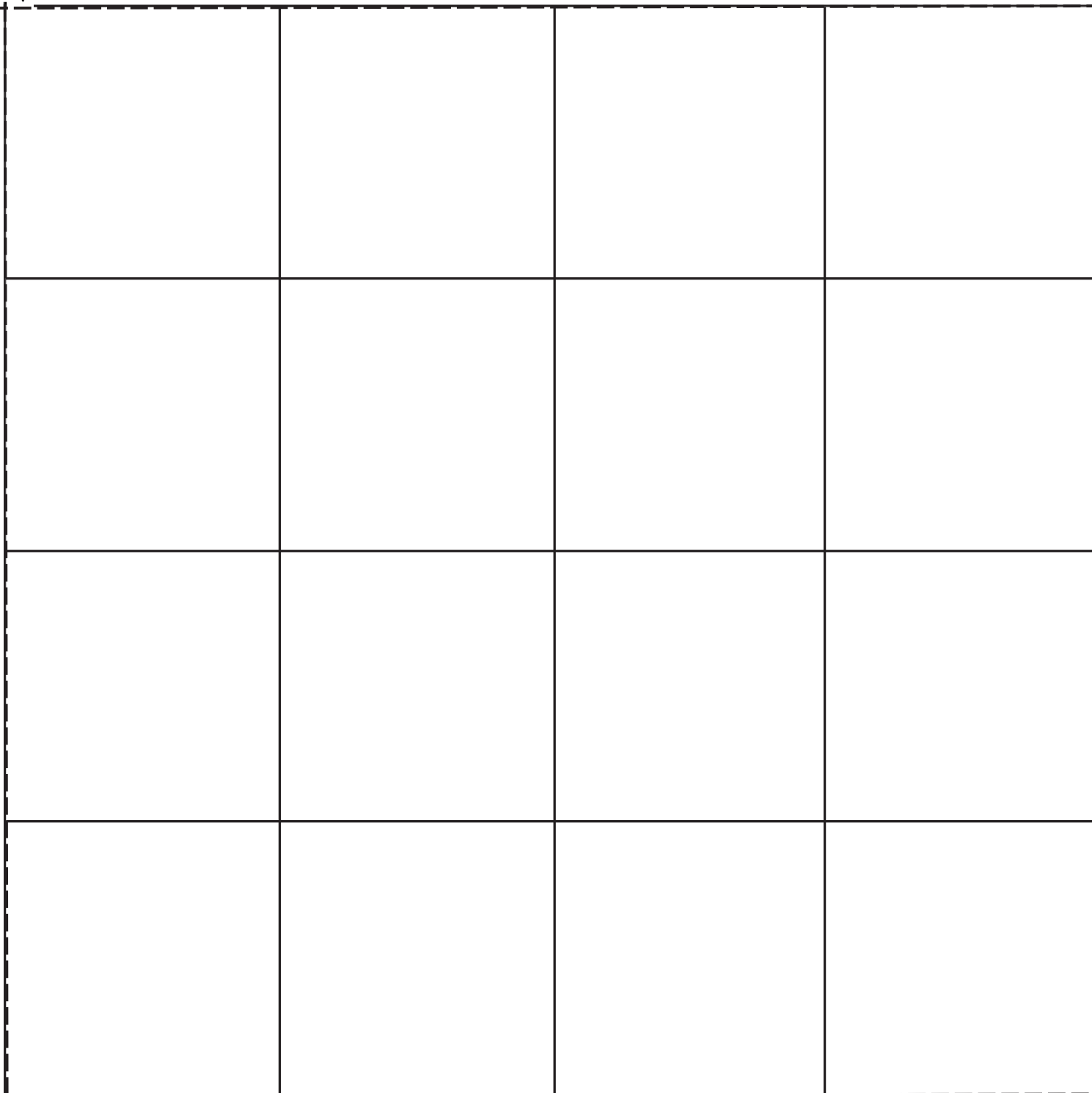
VERSIÓN GRANDE



① Debajo de la plantilla coloca un pedazo de cartón (de galletas, etc) para recortar ambas al mismo tiempo.

② Recorta sobre las líneas punteadas. (antes de cortar puedes pegar con un poco de cinta cada lado, para que no se muevan)

③ Una vez que tengas el tablero por separado, agrega pegamento al cartón y pégalos.



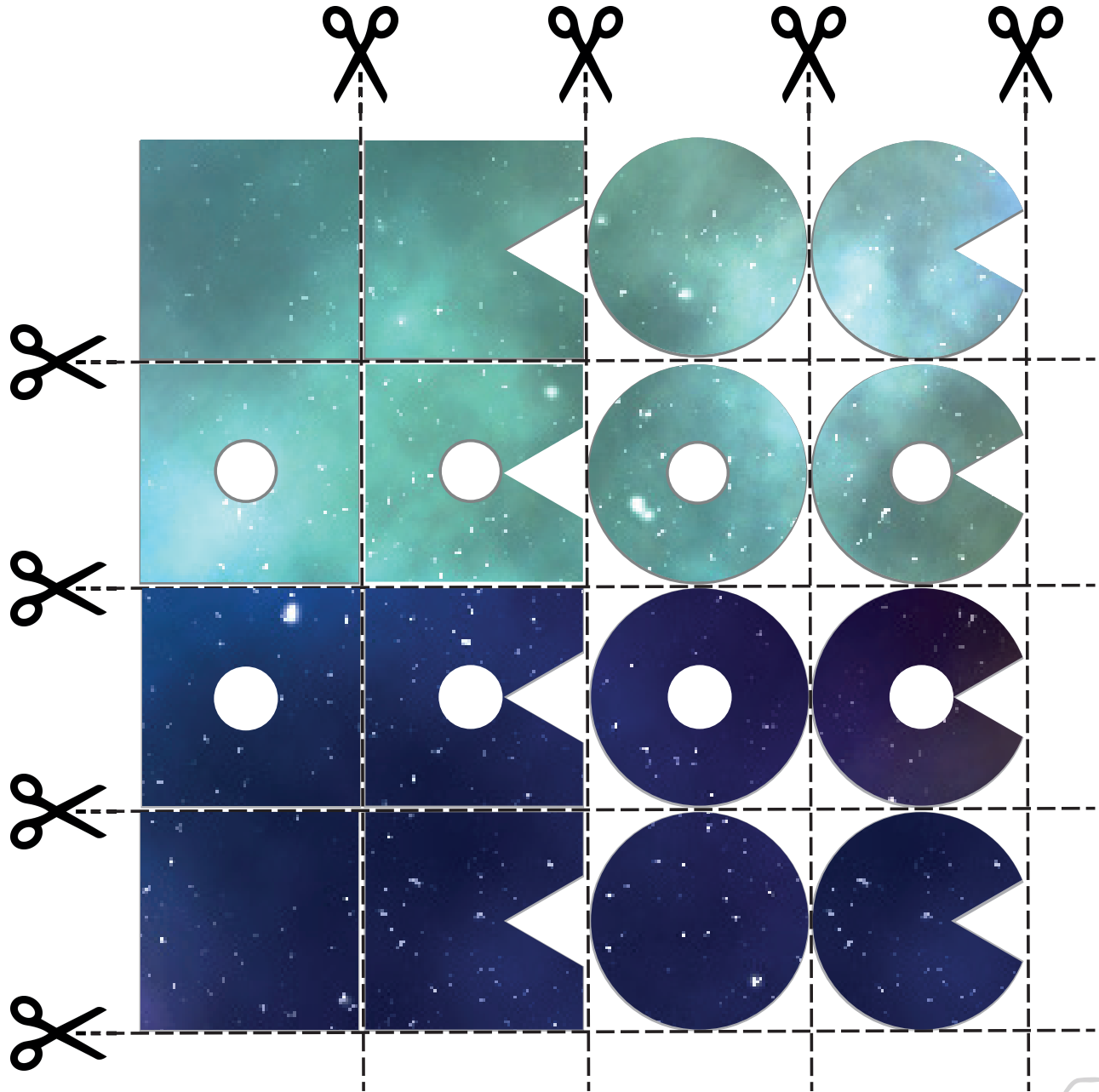
Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.

VERSIÓN GRANDE

① Debajo de la plantilla pega un pedazo de cartón (de galletas, etc) Deja que pegue bien. Recorta sobre las líneas punteadas.

② Una vez que tengas las piezas por separado, corta el triángulo blanco de las 8 fichas que lo requieren.

③ Una vez que todas las piezas estén cortadas... ENMICALAS.



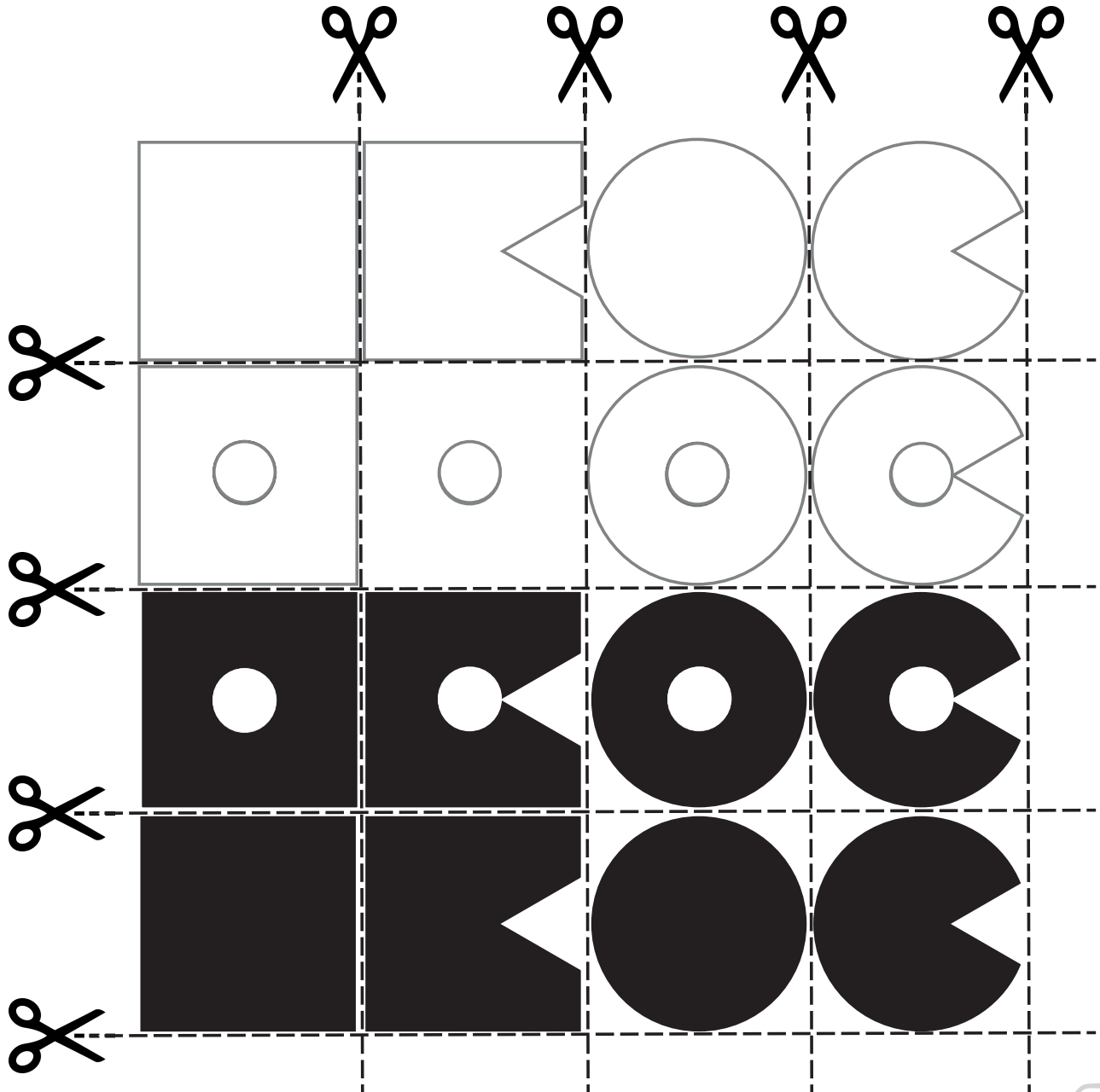
Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos

VERSIÓN GRANDE

① Debajo de la plantilla pega un pedazo de cartón (de galletas, etc) Deja que pegue bien. Recorta sobre las líneas punteadas.

② Una vez que tengas las piezas por separado, corta el triángulo blanco de las 8 fichas que lo requieren.

③ Una vez que todas las piezas estén cortadas... ENMÍCALAS.



Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.

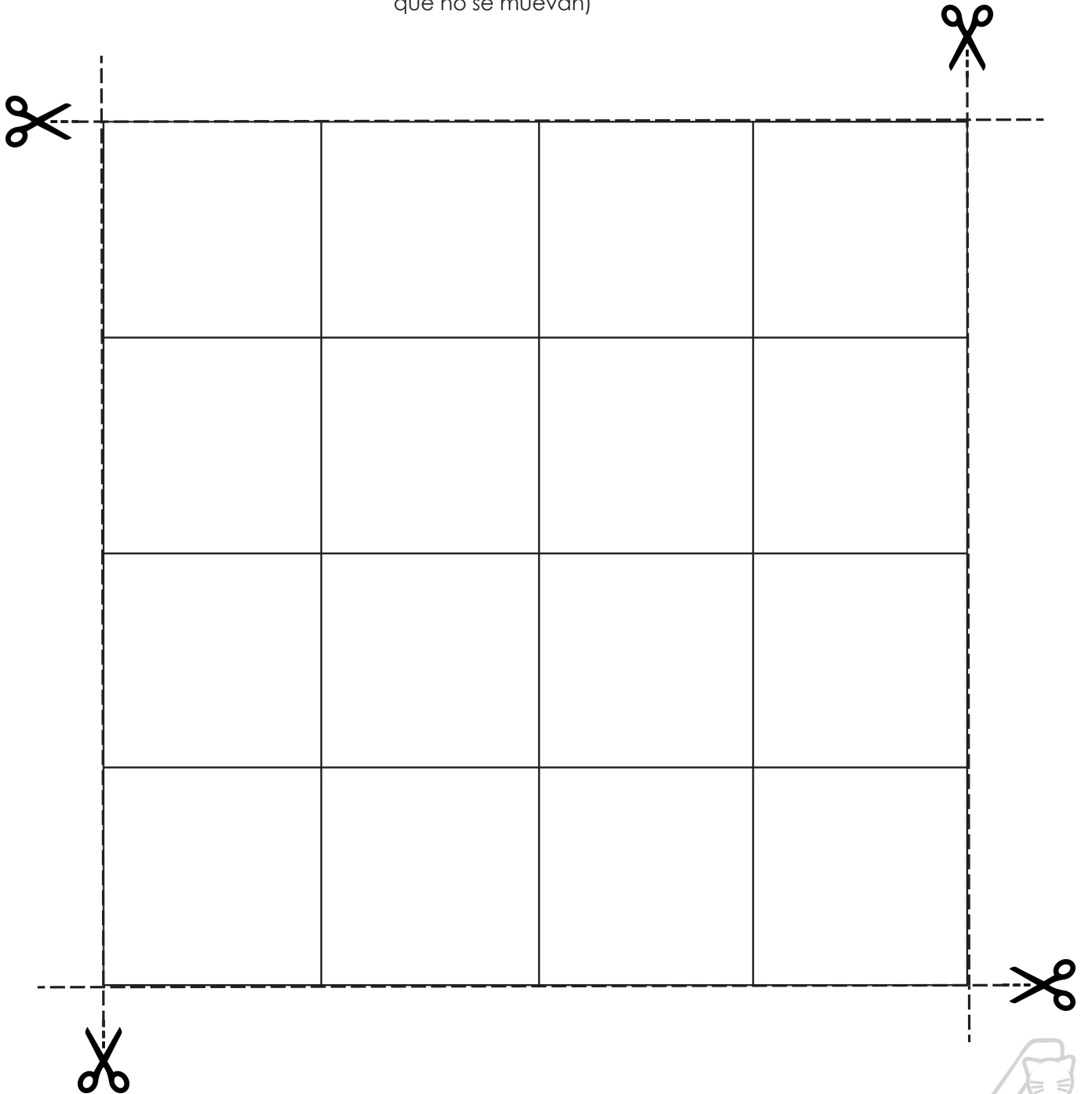
Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos

VERSIÓN BOLSILLO

① Debajo de la plantilla coloca un pedazo de cartón (de galletas, etc) para recortar ambas al mismo tiempo.

② Recorta sobre las líneas punteadas. (antes de cortar puedes pegar con un poco de cinta cada lado, para que no se muevan)

③ Una vez que tengas el tablero por separado, agrega pegamento al cartón y pégalos.

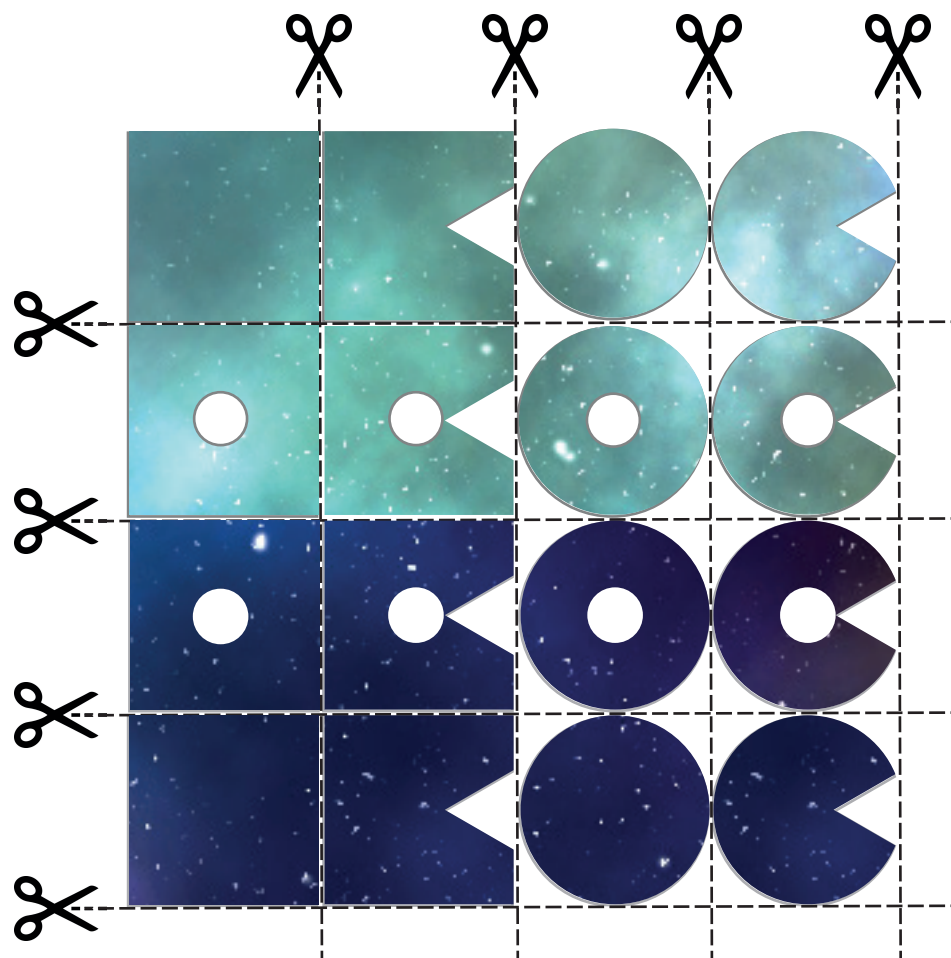


Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos

Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos

VERSIÓN BOLSILLO

- 1 Debajo de la plantilla pega un pedazo de cartón (de galletas, etc.) Deja que pegue bien. Recorta sobre las líneas punteadas.
- 2 Una vez que tengas las piezas por separado, corta el triángulo blanco de las 8 fichas que lo requieren.
- 3 Una vez que todas las piezas estén cortadas... ENMÍCALAS.



Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos

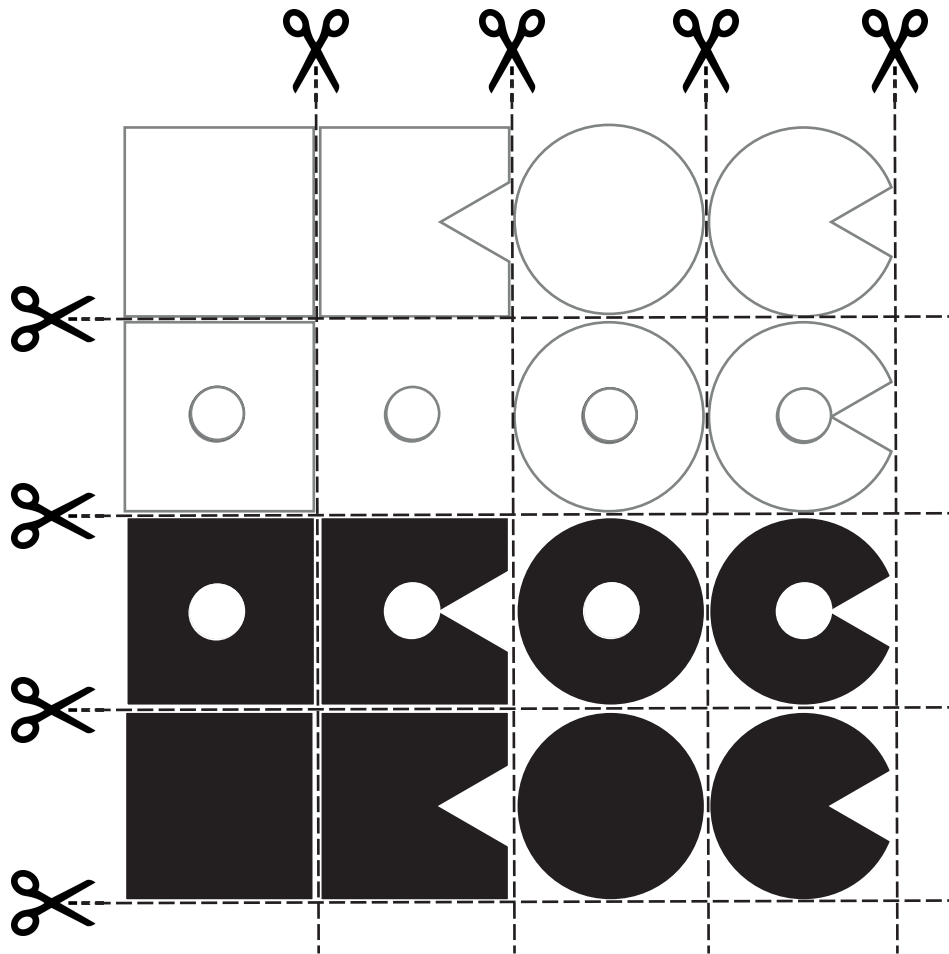
Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.

VERSIÓN BOLSILLO

① Debajo de la plantilla pega un pedazo de cartón (de galletas, etc.) Deja que pegue bien. Recorta sobre las líneas punteadas.

② Una vez que tengas las piezas por separado, corta el triángulo blanco de las 8 fichas que lo requieren.

③ Una vez que todas las piezas estén cortadas... ENMÍCALAS



Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos

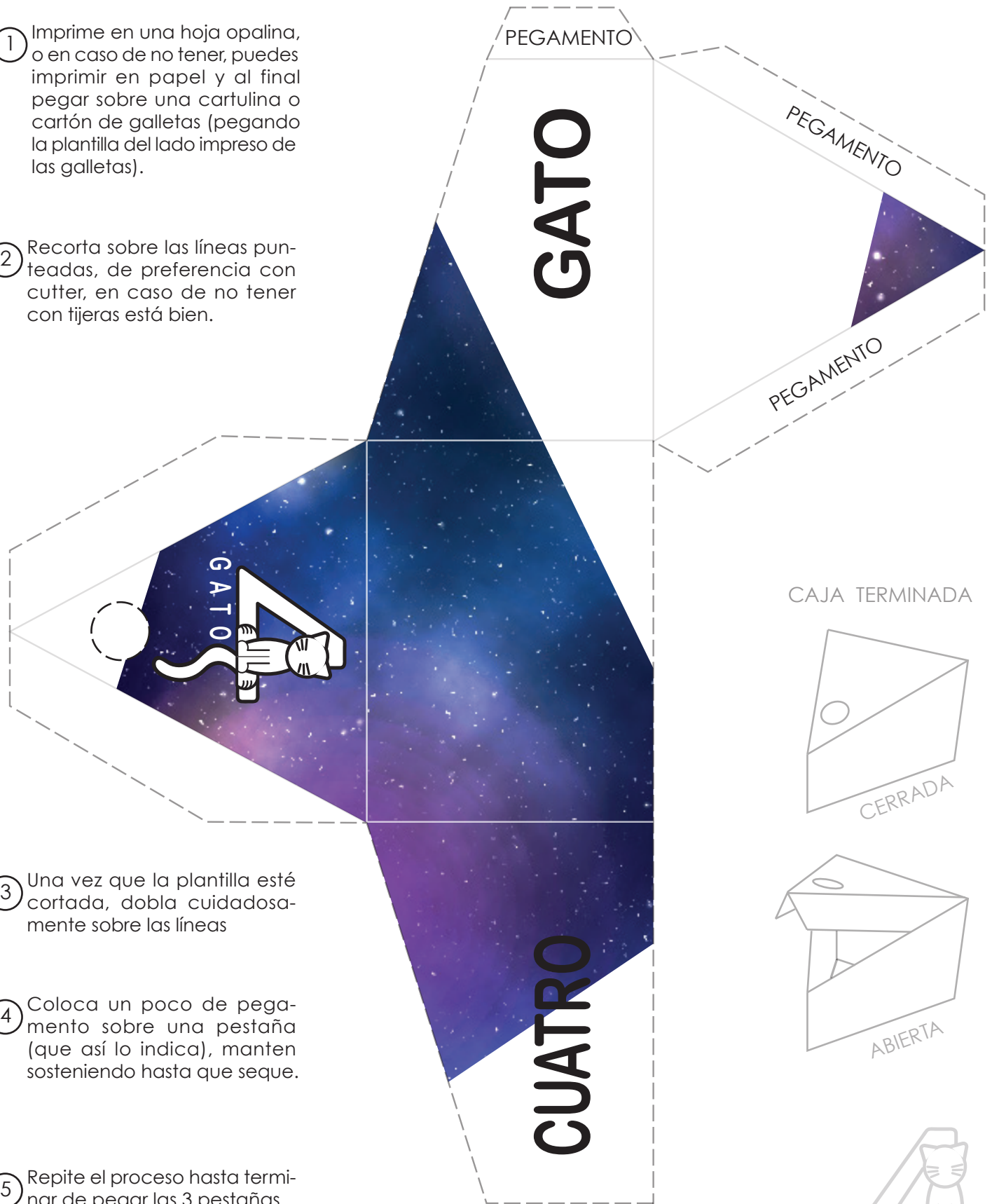
① Imprime en una hoja opalina, o en caso de no tener, puedes imprimir en papel y al final pegar sobre una cartulina o cartón de galletas (pegando la plantilla del lado impreso de las galletas).

② Recorta sobre las líneas punteadas, de preferencia con cutter, en caso de no tener con tijeras está bien.

③ Una vez que la plantilla esté cortada, dobla cuidadosamente sobre las líneas

④ Coloca un poco de pegamento sobre una pestaña (que así lo indica), manten sosteniendo hasta que seque.

⑤ Repite el proceso hasta terminar de pegar las 3 pestañas.



CAJA TERMINADA



Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,

Héctor Guerrero

LABORATORIO DE JUEGOS

CENTRO DE CULTURA DIGITAL

CRÉDITOS

DIRECCIÓN DEL CENTRO DE CULTURA DIGITAL

Mariana Delgado González

COORDINACIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE LA CONVOCATORIA CELD DE AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL, Y MICRO JUEGOS DE MESA

Héctor Guerrero Merchant

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN

Marlizabeth Martínez Sánchez

Mariana Soe Rosete Escobedo

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE MESA

Marcos Ávila Hernández

PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE ROL

Héctor Guerrero Merchant

DISEÑO EDITORIAL

María Fernanda Arnaut

Astrid Stoopan Mendoza

Kenya Flores

PLATAFORMA EDITORIAL

Mónica Nepote

Ximena Atristain

COMUNICACIÓN

Andrea Danae Ramírez Rivera

Brenda Liviere Camacho Jiménez

ADMINISTRACIÓN

Adriana Gaspar Martínez

Ivonne Higareda

Luis Alberto Garza Guzmán

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Talía Castillo

Jorge Armando Ibarra Ricalde

Alexandra Crivellaro Fierro

Alina Sidorova

Mónica García Carrasco

Carlos López Ruiz

Gonzalo Ortega Coronado

Yair Adrián Ciriaco Ramírez

Medardo Landón Maza Dueñas

María Flores Figueroa

Ximena Alejandra Rodríguez Gómez

Jacinto Quesnel Alvarez

Grace Quintanilla Cobo





CENTRO
DECULTURA
DIGITAL



LA COLMENA
Centro de Tecnologías Creativas
GRACE QUINTANILLA



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA