



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



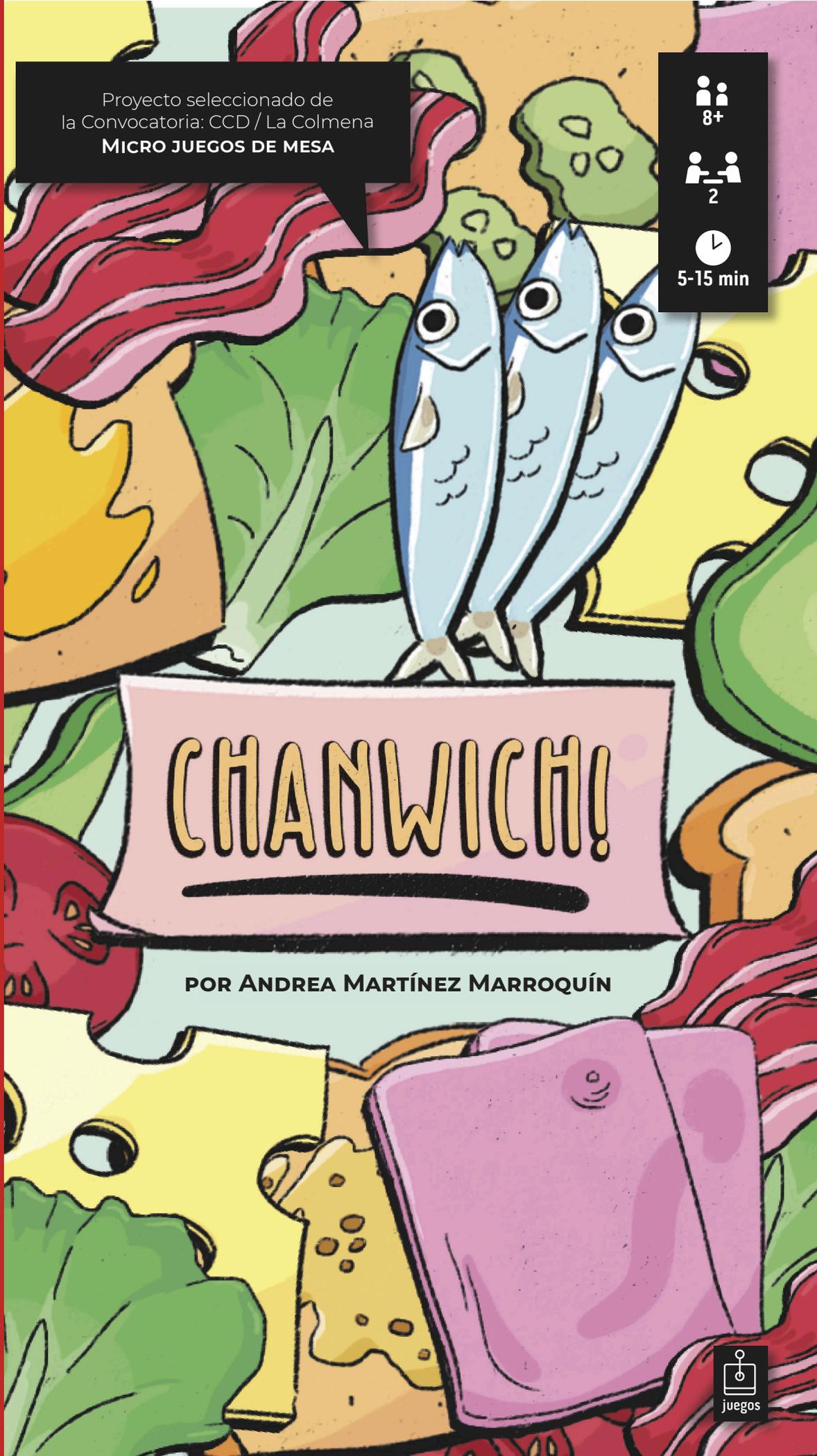
8+



2



5-15 min



CHANWICH!

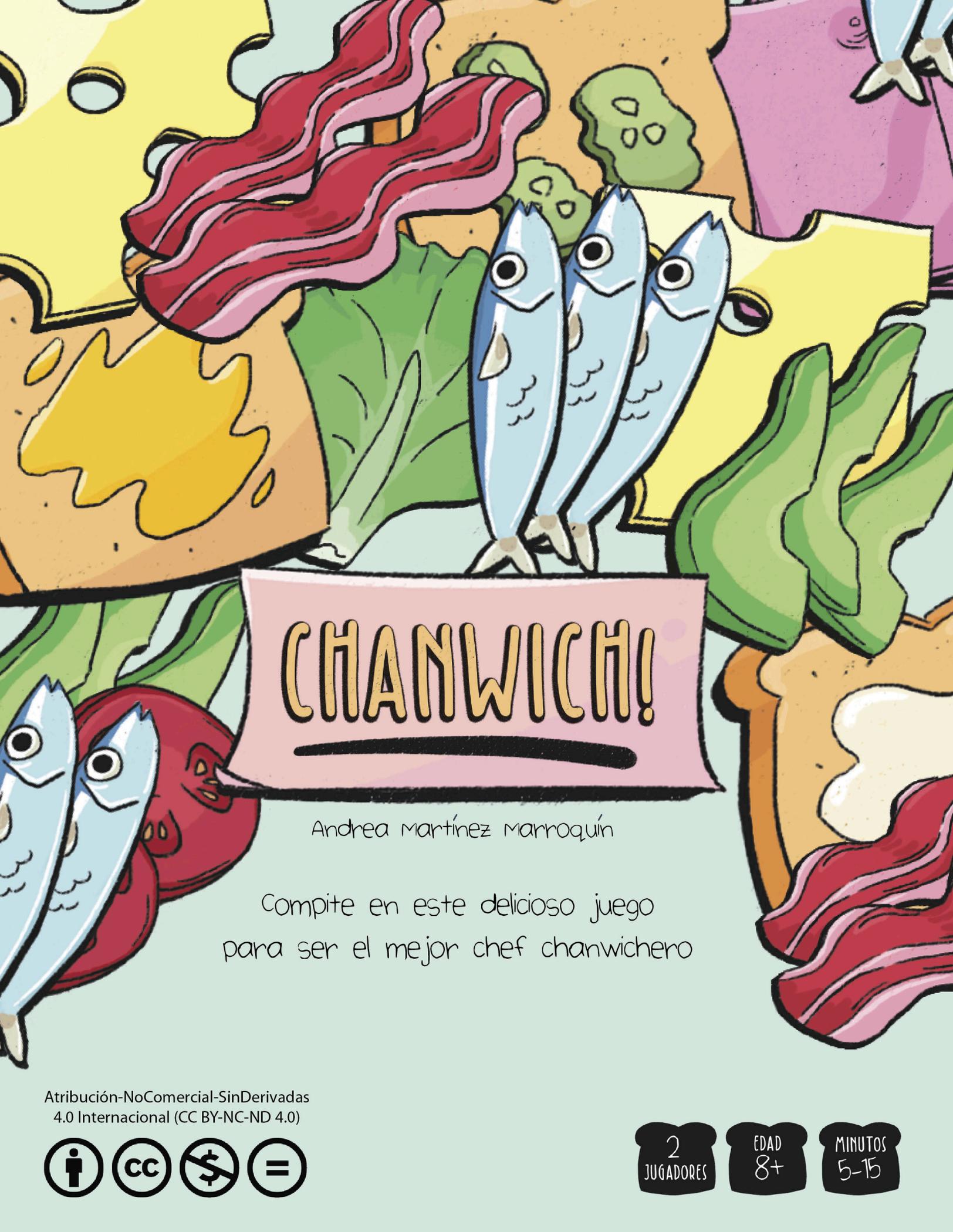
POR ANDREA MARTÍNEZ MARROQUÍN

Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



juegos



CHANWICH!

Andrea Martínez Marroquín

Compite en este delicioso juego
para ser el mejor chef chanwichero

Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



2
JUGADORES

EDAD
8+

MINUTOS
5-15

CHANWICH!

¿PUEDES PREPARAR EL CHANWICH MÁS SUCULENTO?

Compite en este delicioso juego de cartas para ser el mejor chef chanwichero.

COMPONENTES

El juego consiste en 16 cartas, conformadas por 5 panes y 11 ingredientes.



5 PANES



11 INGREDIENTES

PREPARACION

Baraja el mazo, colócalo en el centro de la mesa boca abajo, voltea la carta superior y colócala al lado de las demás cartas, esta será la pila de descarte.

Ambos jugadores inician el juego sin cartas en la mano.

MAZO



PILA DE DESCARTE



DESARROLLO

Durante tu turno puedes realizar una de las siguientes 3 acciones:

JALAR UNA CARTA DEL MAZO A TU MANO

Si el mazo está vacío y tienes que jalar una carta, baraja la pila de descarte y crea un nuevo mazo y pila de descarte inmediatamente.

TOMAR LA CARTA SUPERIOR DEL DESCARTE Y COLOCARLA EN TU MANO

Si la pila de descarte está vacía, voltear la carta superior del mazo, ésta será la nueva pila de descartes.

JUGAR UNA CARTA EN LA MESA FRENTE A TI

El oponente puede jugar una Lechuga al descarte para cancelar un efecto.

AL FINAL DEL TURNO:

Si jugaste una carta, colócala sobre la pila de descarte.

Si completaste una receta, grita: **CHANWICH!**

FIN DEL JUEGO

Si al principio de tu turno tienes una receta completa en la mano, y si no olvidaste gritar **CHANWICH!** al final de tu turno anterior, es momento de servir los chanwiches.

Ambos jugadores muestran todas las cartas en su mano sobre la mesa, suman los puntos de victoria de todas las cartas y se procede a juzgar:

Resta 3 PUNTOS de victoria si no cuentas con todos los ingredientes de una receta.

Resta 2 PUNTOS si solo tienes una rebanada de pan.

Resta 4 PUNTOS si no tienes ninguna rebanada de pan en mano.

El jugador con mas puntos de victoria es el ganador de la partida

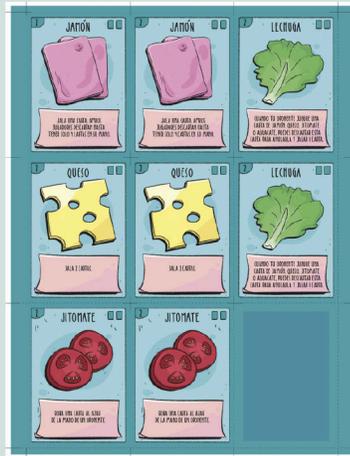
FELICIDADES AL MEJOR CHEF CHANWICHERO!

IMPRIMIBLES

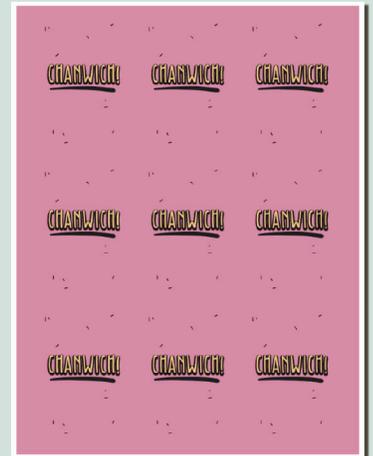
LOS MATERIALES IMPRIMIBLES INCLUYEN:

CARTAS

Puedes imprimir tus cartas por un lado o por ambos. Por cada hoja de cartas puedes imprimir una hoja de reverso en el otro lado.



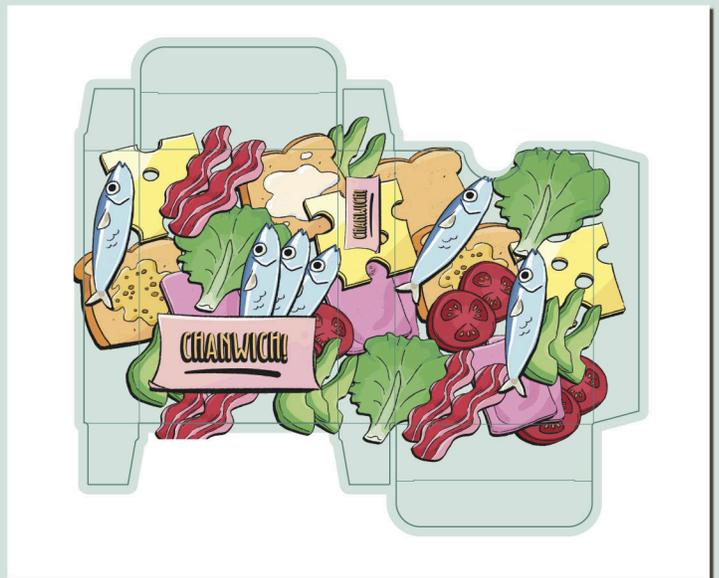
FRONTAL



REVERSO

CAJITA

Si quieres guardar tus cartas para que no se te pierdan, puedes imprimir esta linda cajita de ingredientes. Te recomendamos utilizar papel grueso o pegar la impresion de la caja en un carton para luego recortarla.



SI ERES MENOR DE EDAD, PIDE AYUDA PARA RECORTAR LOS ELEMENTOS.

2 JAMÓN



JALA UNA CARTA, AMBOS JUGADORES DESCARTAN HASTA TENER SOLO 4 CARTAS EN SU MANO.

2 JAMÓN



JALA UNA CARTA, AMBOS JUGADORES DESCARTAN HASTA TENER SOLO 4 CARTAS EN SU MANO.

2 LECHUGA



CUANDO TU Oponente JUEGUE UNA CARTA DE JAMÓN, QUESO, JITOMATE O AGUACATE, PUEDES DESCARTAR ESTA CARTA PARA ANULARLA Y JALAR 1 CARTA.

2 QUESO



JALA 2 CARTAS.

2 QUESO



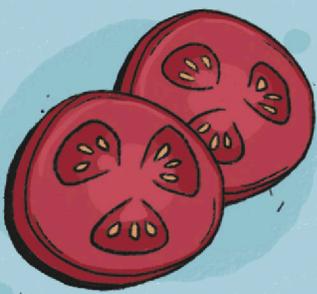
JALA 2 CARTAS.

2 LECHUGA



CUANDO TU Oponente JUEGUE UNA CARTA DE JAMÓN, QUESO, JITOMATE O AGUACATE, PUEDES DESCARTAR ESTA CARTA PARA ANULARLA Y JALAR 1 CARTA.

2 JITOMATE

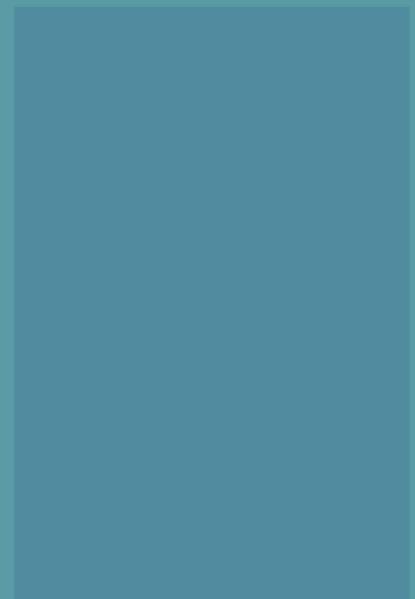


ROBA UNA CARTA AL AZAR DE LA MANO DE UN Oponente.

2 JITOMATE



ROBA UNA CARTA AL AZAR DE LA MANO DE UN Oponente.



3 **TOCINO**



NOMBRA UN INGREDIENTE (NO PAN) Y UN Oponente, ESTE DESCARTA TODAS LAS COPIAS QUE TENGA. JALA UNA CARTA POR CADA CARTA DESCARTADA.

3 **SARDINAS**



JALA 1 CARTA Y TOMA 1 CARTA DE ARRIBA DE LA PILA DE DESCARTE. SI ESTA CARTA ES SELECCIONADA POR EL EFECTO DE UNA CARTA DEL Oponente (PAN O JITOMATE), EL Oponente DESCARTA 2 CARTAS.

3 **AGUACATE**



TOMA LAS 2 CARTAS DE ARRIBA DE LA PILA DE DESCARTE.

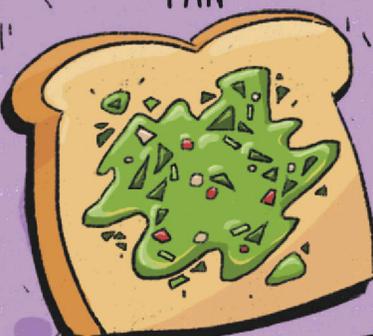
1 **PAN**



CHANWICH
Clásico
2 PANES 1 JAMÓN
1 QUESO 1 LECHUGA

CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.

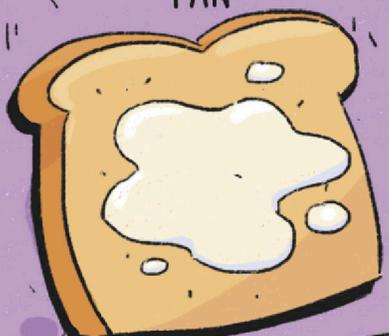
1 **PAN**



CHANWICH
Deli
2 PANES 1 TOCINO
1 QUESO 1 EXTRA

CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.

1 **PAN**



CHANWICH
Jumbo
2 PANES 1 JITOMATE
1 JAMÓN 2 EXTRAS

CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.

1 **PAN**



CHANWICH
Marino
2 PANES 1 JITOMATE
1 SARDINAS 1 EXTRA

CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.

1 **PAN**



CHANWICH
Veggi
2 PANES 1 AGUACATE
1 JITOMATE 1 LECHUGA

CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

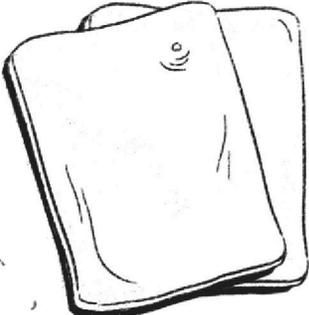
CHANWICH!

2 JAMÓN



JALA UNA CARTA, AMBOS JUGADORES DESCARTAN HASTA TENER SOLO 4 CARTAS EN SU MANO.

2 JAMÓN



JALA UNA CARTA, AMBOS JUGADORES DESCARTAN HASTA TENER SOLO 4 CARTAS EN SU MANO.

2 LECHUGA



CUANDO TU Oponente JUEGUE UNA CARTA DE JAMÓN, QUESO, JITOMATE O AGUACATE, PUEDES DESCARTAR ESTA CARTA PARA ANULARLA Y JALAR 1 CARTA.

2 QUESO



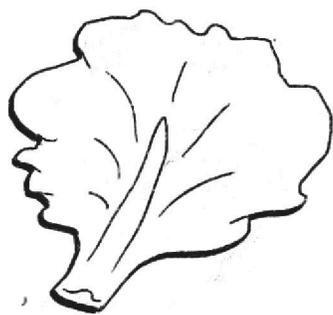
JALA 2 CARTAS.

2 QUESO



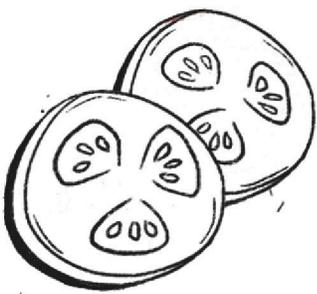
JALA 2 CARTAS.

2 LECHUGA



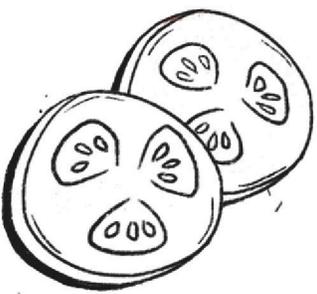
CUANDO TU Oponente JUEGUE UNA CARTA DE JAMÓN, QUESO, JITOMATE O AGUACATE, PUEDES DESCARTAR ESTA CARTA PARA ANULARLA Y JALAR 1 CARTA.

2 JITOMATE

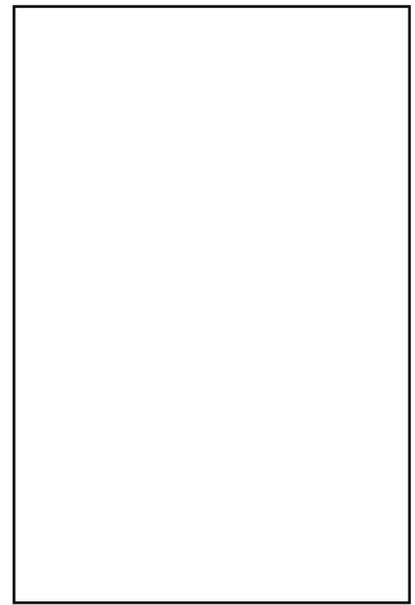


ROBA UNA CARTA AL AZAR DE LA MANO DE UN Oponente.

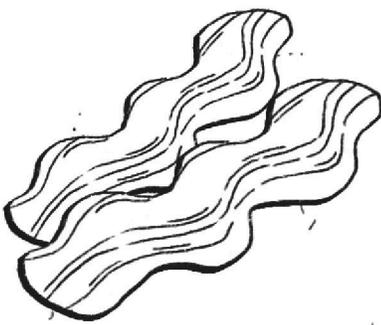
2 JITOMATE



ROBA UNA CARTA AL AZAR DE LA MANO DE UN Oponente.

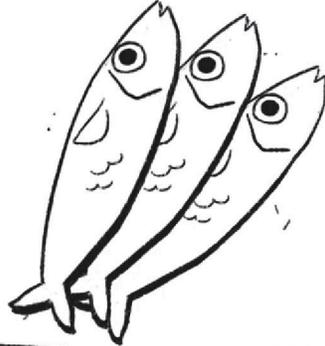


3 **TOCINO**



NOMBRA UN INGREDIENTE (NO PAN) Y UN Oponente, ESTE DESCARTA TODAS LAS COPIAS QUE TENGA. JALA UNA CARTA POR CADA CARTA DESCARTADA.

3 **SARDINAS**



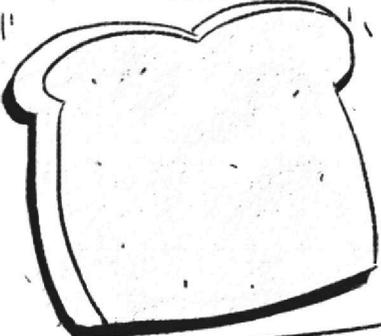
JALA 1 CARTA Y TOMA 1 CARTA DE ARRIBA DE LA PILA DE DESCARTE. SI ESTA CARTA ES SELECCIONADA POR EL EFECTO DE UNA CARTA DEL Oponente (PAN O Jitomate), EL Oponente DESCARTA 2 CARTAS.

3 **AGUACATE**



TOMA LAS 2 CARTAS DE ARRIBA DE LA PILA DE DESCARTE.

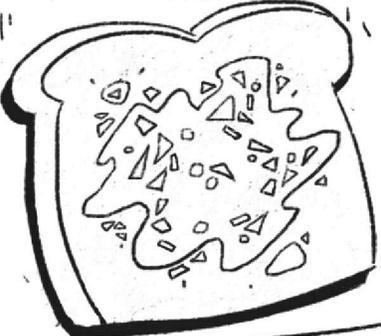
1 **PAN**



CHANWICH
Clásico
2 PANES 1 JAMÓN
1 QUESO 1 LECHUGA

CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.

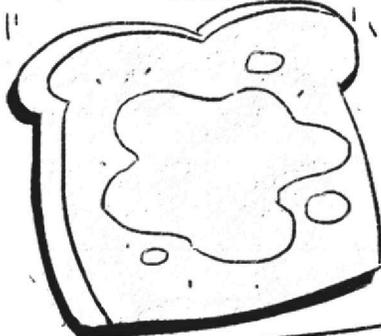
1 **PAN**



CHANWICH
Deli
2 PANES 1 TOCINO
1 QUESO 1 EXTRA

CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.

1 **PAN**



CHANWICH
Jumbo
2 PANES 1 Jitomate
1 JAMON 2 EXTRAS

CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.

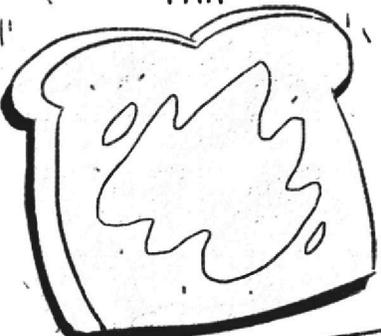
1 **PAN**



CHANWICH
Marino
2 PANES 1 Jitomate
1 SARDINAS 1 EXTRAS

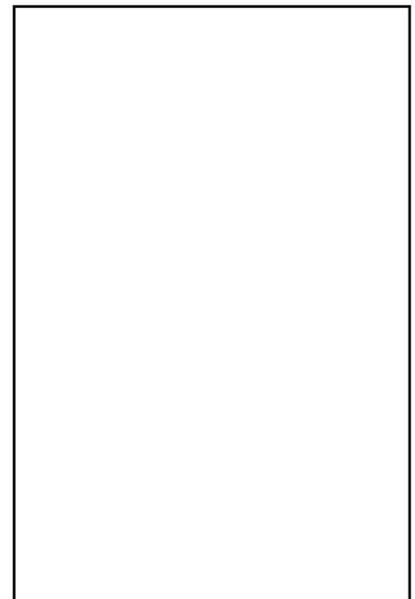
CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.

1 **PAN**



CHANWICH
Veggi
2 PANES 1 AGUACATE
1 Jitomate 1 LECHUGA

CUANDO PONES ESTA CARTA EN TU MANO REVELA UNA CARTA DE UN Oponente AL AZAR.



CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

CHANWICH!

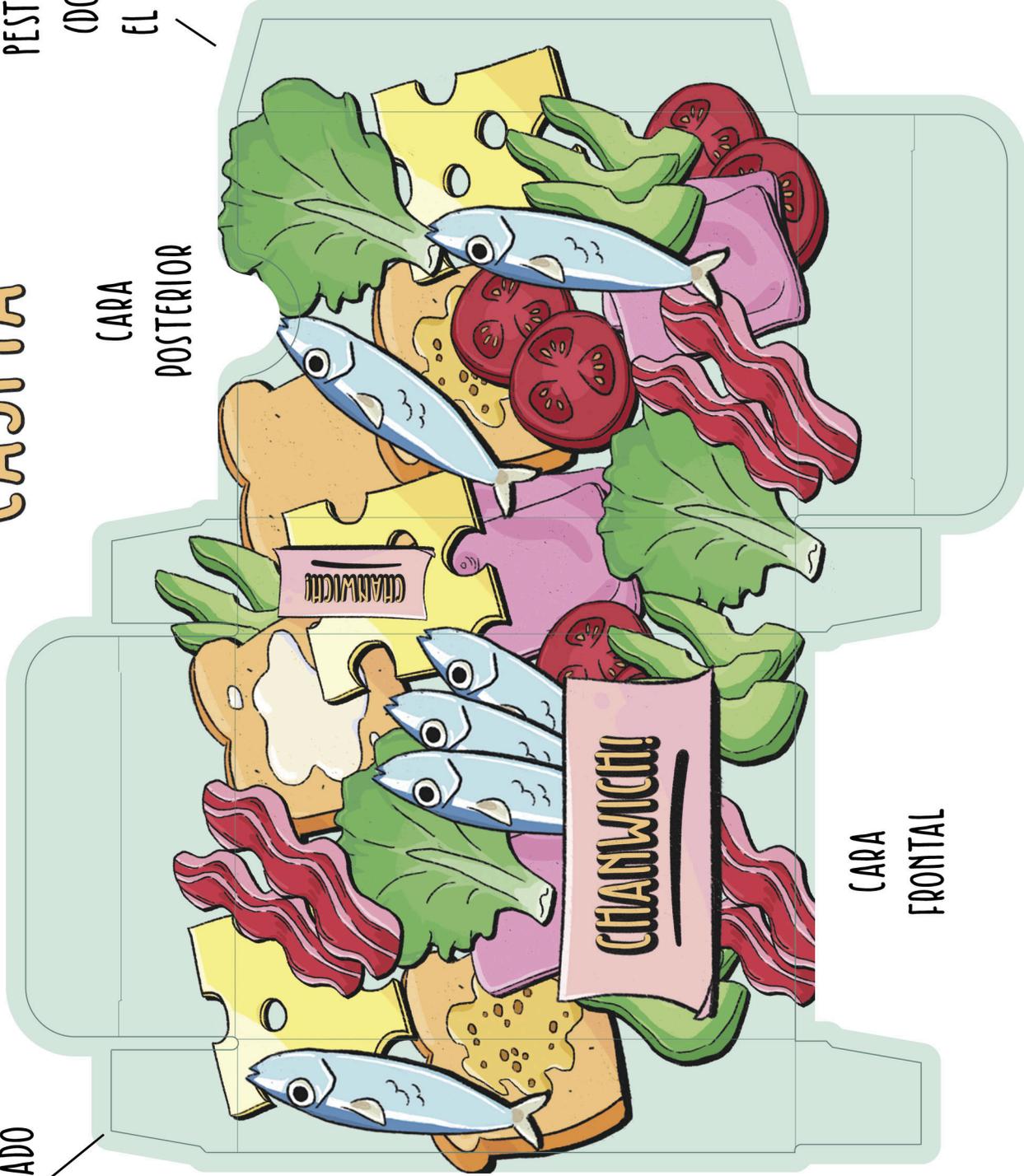
CHANWICH!

CAJITA

ESPACIO
DE SANGRADO

PESTAÑA LATERAL
(DONDE SE PONE
EL PEGAMENTO)

CARA
POSTERIOR



CAMA
FRONTAL

SI ERES MENOR DE EDAD, PIDE AYUDA PARA RECORTAR LOS ELEMENTOS.

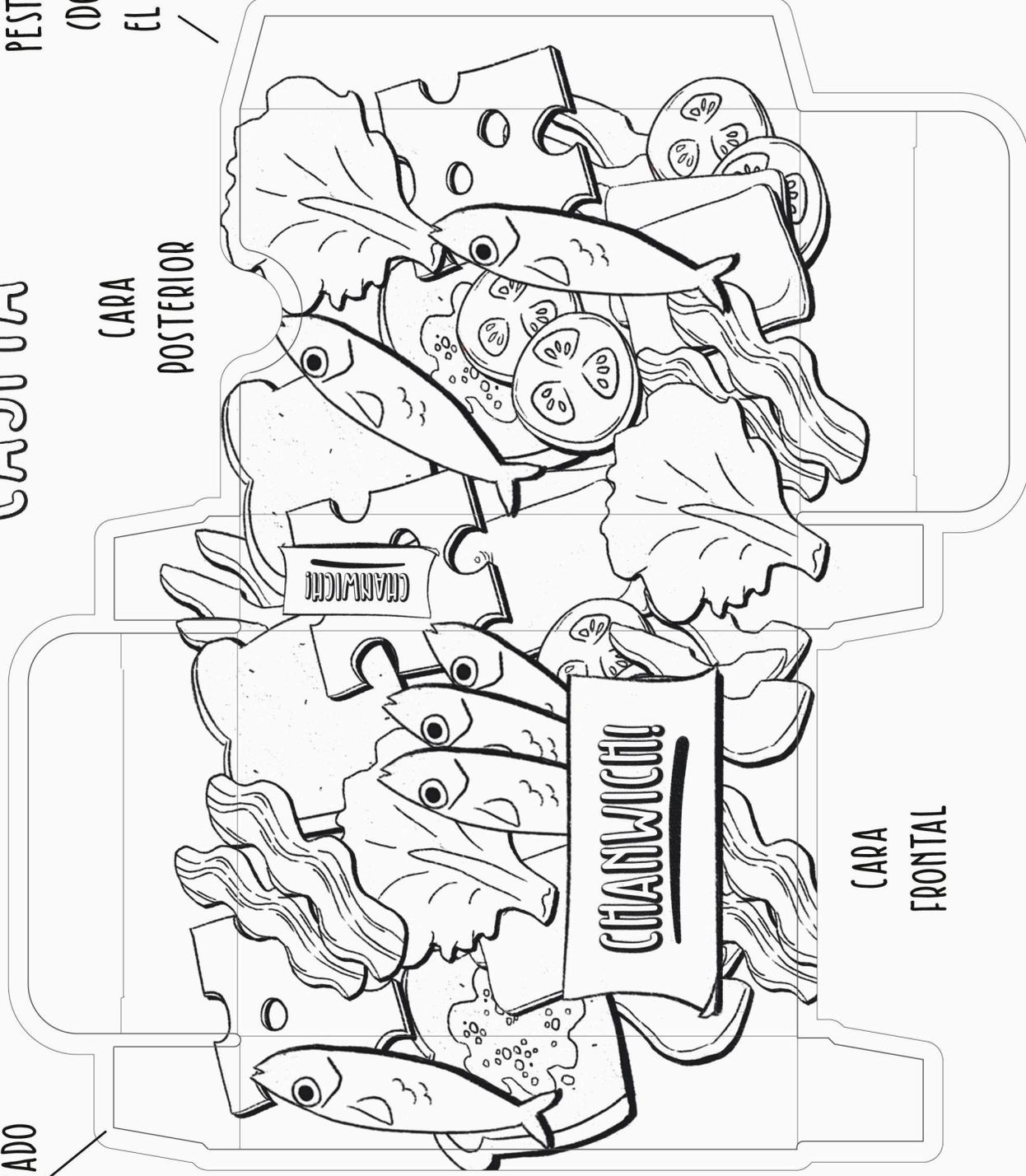
CAJITA

ESPACIO
DE SANGRADO

PESTAÑA LATERAL
(DONDE SE PONE
EL PEGAMENTO)

CARA
POSTERIOR

CARA
FRONTAL



SI ERES MENOR DE EDAD, PIDE AYUDA PARA RECORTAR LOS ELEMENTOS.

ANDREA MARTÍNEZ MARROQUÍN



**Cd. Madero, Tamaulipas.
25 de Marzo de 1991.**

Una rosita amante de los juegos y la animación, ilustradora y diseñadora gráfica egresada de la carrera de Diseño de la Comunicación Visual en la Facultad de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana.

En la ciudad de Xalapa trabajó en varios proyectos culturales de ilustración, diseño gráfico y editorial.

Reside en la Ciudad de México desde finales de 2018, se dedica a su trabajo profesional de diseño e ilustración, así como al aprendizaje de diseño de videojuegos en eventos como el Women Game Jam (2019) y el Global Game Jam (2020), y el fomento de los mismos en la comunidad a través de organizaciones como Women in Gamex.

Redes sociales de arte



Marroquina Illustration



Marroquina Ilustración



Marroquinarts

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

Marlizeth 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





CHANWICH!



CENTRO
DECULTURA
DIGITAL



LA COLMENA
Centro de Tecnologías Creativas
GRACE QUINTANILLA



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA