Contigo en la Distancia
cultura desde casa

Cultura digital

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

8+

2

5-15 min

CHANWICH!

POR ANDREA MARTÍNEZ MARROQUÍN

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

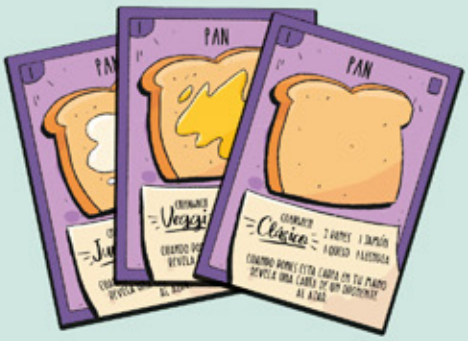
CHANWICH!

¿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, voltea la carta superior del mazo, ésta sera 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

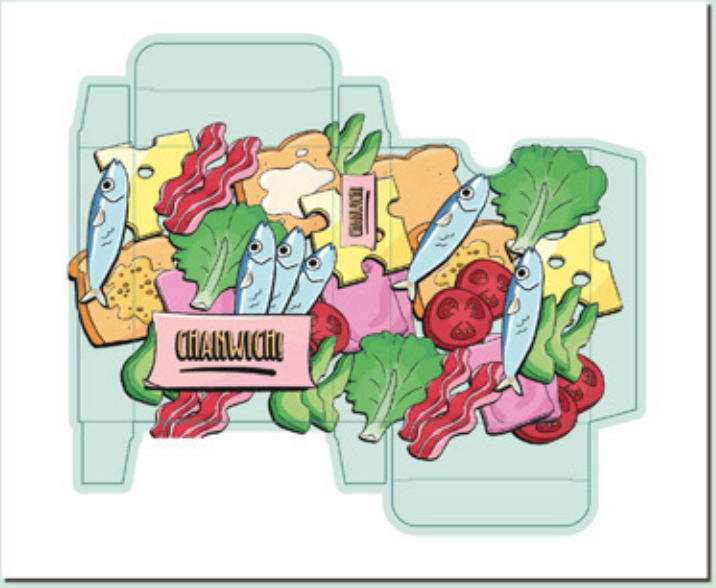
Puedes imprimir tus cartas por un lado o por ambos. Por cada hoja de cartas puedes imprimir una hoja de reverso en el otro lado.

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

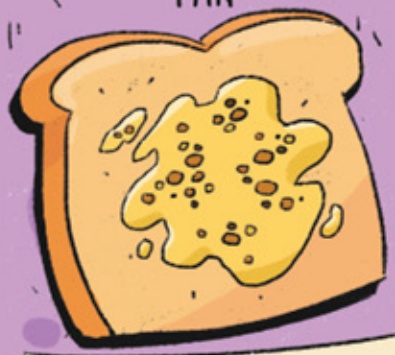
PAN

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 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.

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.

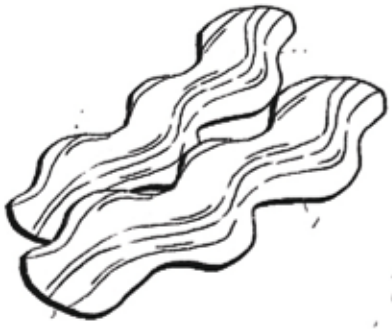
2

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.

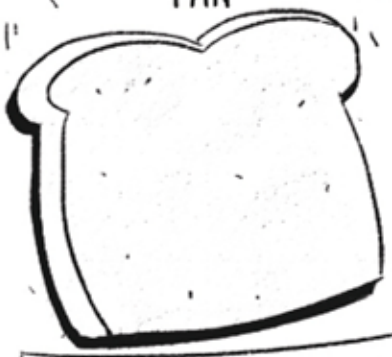
3

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

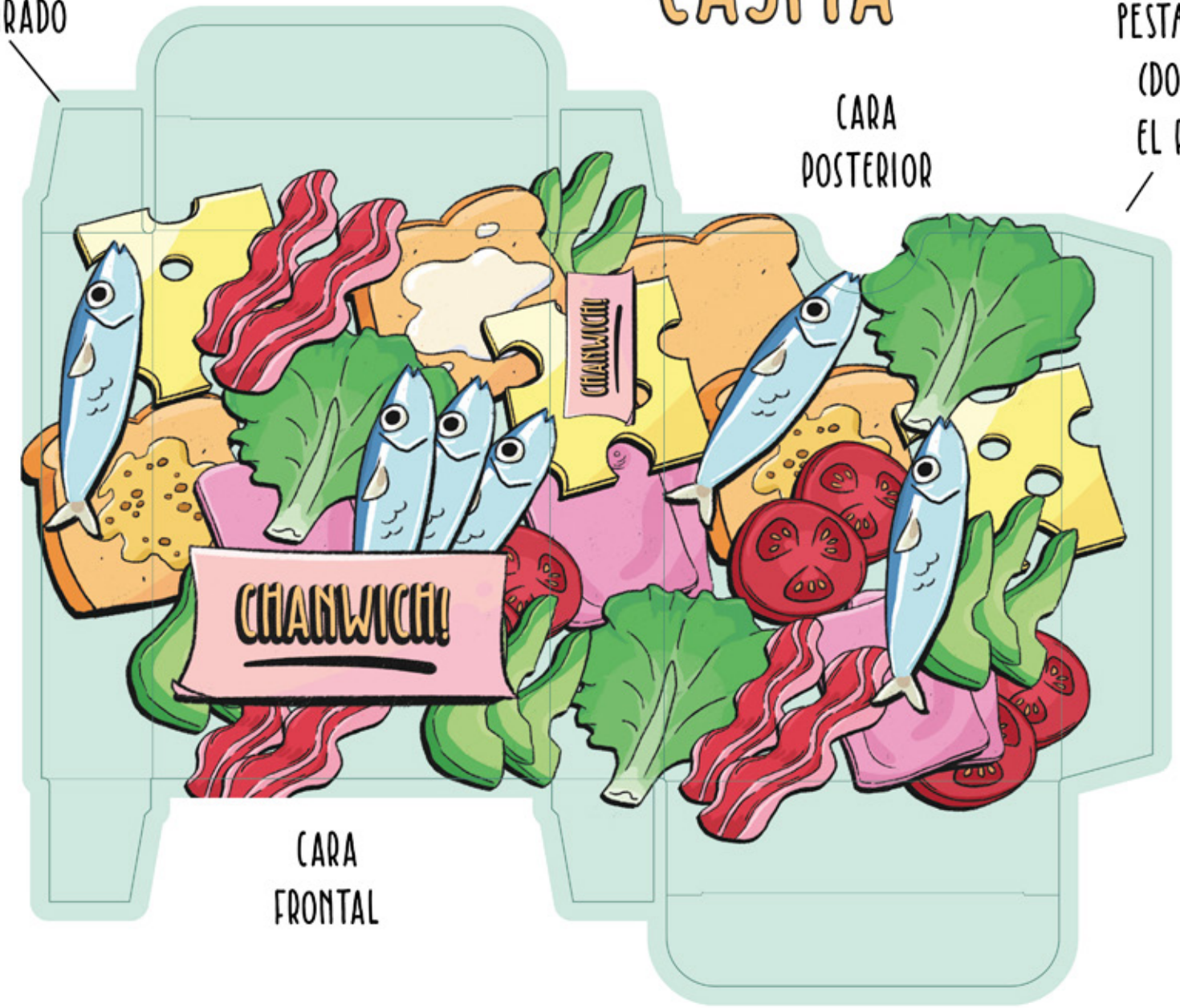
CHANWICH **Veggi** 2 PANES 1 AGUACATE 1 JITOMATE 1 LECHUGA

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

CHANWICH!

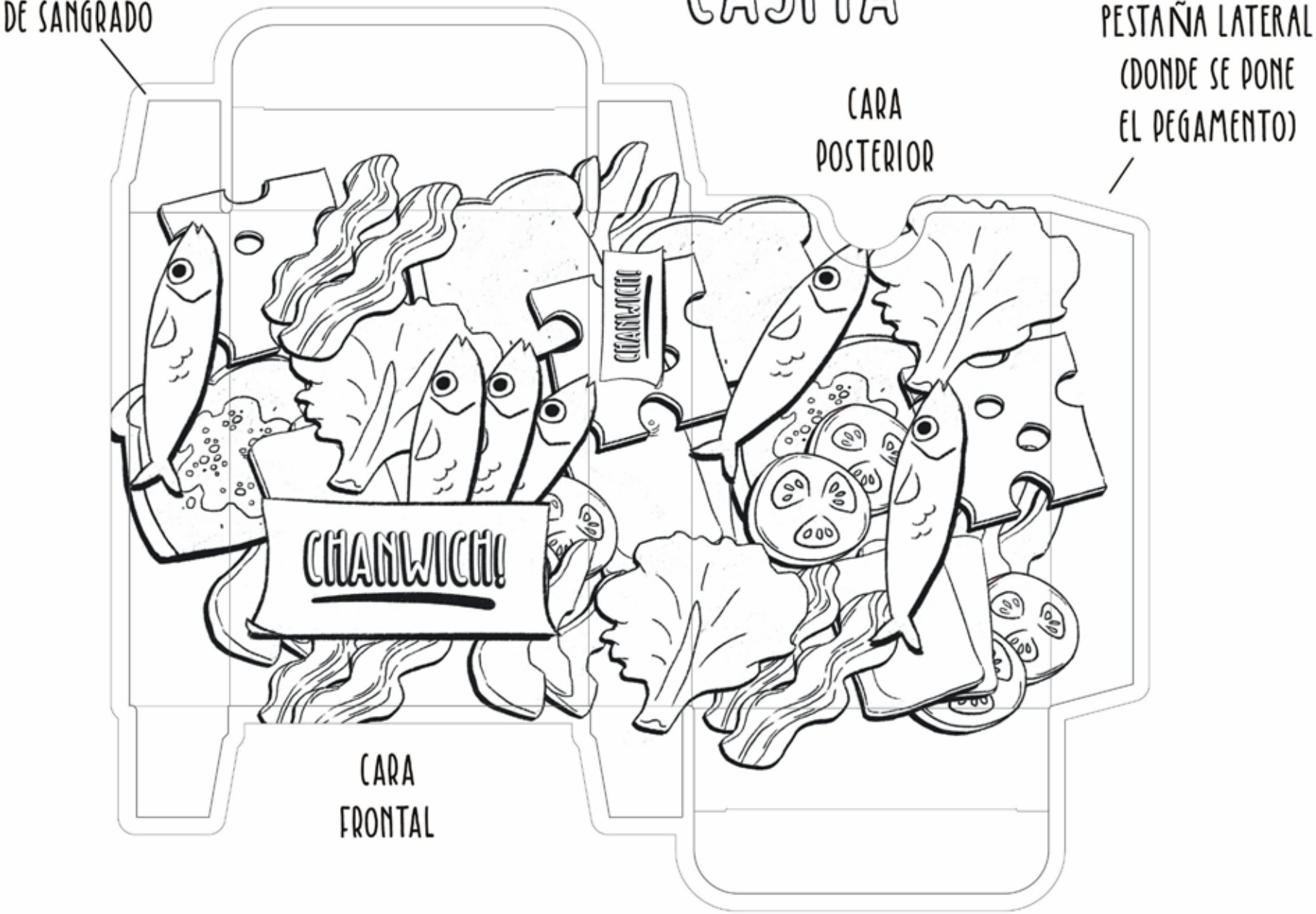
CHANWICH!
CHANWICH!
CHANWICH!
CHANWICH!
CHANWICH!
CHANWICH!
CHANWICH!
CHANWICH!

CAJITA



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

CAJITA



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 Stoopen 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 DE CULTURA DIGITAL

juegos

CENTRO DE CULTURA DIGITAL

LA COLMENA
Centro de Tecnologías Creativas
GRACE QUINTANILLA

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA

gob.mx/cultura