Pyramid, un juego de autor
lunes, 25 de agosto de 2008
Modificado el lunes, 13 de julio de 2009
¿Se ha publicado en España un juego de Marcel-André Casasola Merkle y no nos habíamos enterado?
 En Pyramid una persona es la Momia, que vela por la inviolabiliad de su pirámide, a un lado del tablero vertical. El resto
de personas en la partida son buscadores de tesoros, al otro lado de la pantalla. Las fichas son magnéticas para
mantenerse en el tablero vertical que representa la pirámide.
¡Escapa de la momia! 									 				 				
Los valientes aventureros buscan en el interior de la piramide tesoros escondidos. Pero no contaban con la Momia, que
quiere echar a todo aquel se acerque a la pirámide. Un mundo fascinante que prometen una aventura de juego donde
cuenta la táctica y la disposición a correr riesgos.
Contenido: 1 tablero magnético con el plano del juego, 1 figura magnética de la monia (2 piezas), 4 figuras magnéticas
de los cazatesoros, 12 puntos de vida, 2 paneles separadores, 5 dados de los cazatesoros, 1 dado de la momia, 23
cartas de misiones.
Para 2-5 personas de 8+ años, partidas de 30-45 minutos. La pieza de la Momia tiene dos partes, a ambos lados de la
pantalla y por tanto los buscadores de tesoros conocen su posiciónen cada momento. Mediante las cartas objetivo de los
aventureros y las tiradas de dados, la Momia debe deducir la posición de los profanadores de su tumba. Y cuando la
Momia se mueve atrapando a uno de ellos, la ficha queda capturada por los imanes. Los aventureros van así perdiendo
puntos de vida, e intentando por otra parte ganar puntos de tesoro... lo que marca la diferencia entre ganar o perder la
partida. Pyramid es un juego para 2-5 personas, a partir de 8 años. Con pequeñas dosis de azar, memoria, riesgo y
faroleo, el resultado es un juego familiar que funciona muy agradablemente.
Su autor, Marcel-André Casasola Merkle, de ascendencia española, es uno de los jóvenes autores alemanes con más
prometedora carrera, Ya cuenta en su haber con alguna obra maestra. Es también ilustrador de juegos (como por
ejemplo Piranha Pedro de su amigo Jens-Peter Schielmann) y ha colaborado conjuntamente con otros autores en la
creación de juegos. Podemos destacar entre su obra: Meuterer, Verrater, Taluva, Fiese Freunde Fette Feten, Bakerstreet,
Attika... - ninguno de sus juegos había sido editado en España. Pyramid, cuyo título original es Fluch der Mumie (La
Maldición de la Momia), ha sido publicado por Ravensburger en 2008 en edición internacional que ha incluido a España.
Ravensburger no suele hacer mención a los autores de los juegos de mesa en su web (y muchas veces ni siquiera en las
portadas de sus juegos), incluso en importantes juegos de autor como Blokus de Bernard Tavitian (por citar sólo un
ejemplo). Curiosamente, en la web de Ravensburger sobre Pyramid, se puede leer el nombre del autor del juego - algo
insólito: "Pyramid 				 				 				 				 Marcel-André Casasola Merkle"
Muy bien hecho Ravensburger, ese es el camino (sólo falta hacerlo en todos los juegos).
En palabras del propio autor: "Es un diseño del 2006.
 Quería hacer un juego que captase de verdad al sensación de una torpe momia que deambula capturando los intrusos en
su amada pequeña pirámide. Por eso probé con un pequeño sistema magnético que hace que la momia no tenga
información sobre la localización de los exploradores, salvo una cierta inbtuición de dónde pueden estar. Sentados al otro
lado del tablero vertical, los intrusos pueden sentir la tensión de la momia moviéndose "mágicamente" por la pirámide,
y sentir ese gran alivio cuando la momia pasa de largo a tan sólo duna o dos casillas de distancia.
el desarrollo ha sido rápido y divertido, pero me tomó sobre un año refinar el mecanismo del movimeinto. Casualemnte
me encontré con un sistema de dados muy bonito para determinar el rango de movimiento de la Momia. El peligro de
ser atrapados aumenta y aumenta en cada turno hasta que una desdichada lama es descubierta y arrojada a la prisión de
la momia.
No juzgues este juego teniendo grandes planes estratégicos en mente. Hay táctica y un bonito equilibrio entre la
coperación y la competitividad, pero es un juego sobre todo de tensión y de inmersión en la temática." 				 				 				
Marcel, tuvimos el placer de conocerle en persona en los XIVèmes Rencontres Ludopathiques de Bruno Faidutti (en la
foto de nuestra partida a uno de sus prototipos también aparece Jens-Peter Schielmann a la derecha) Actualización (XII-
2008): Aunque el juego está en el catálogo de Ravensburger desde principios de año, no hemos podido verificar su
salida a la venta efectiva en España hasta finales de 2008.Aún así, el juego es difícil de encontrar.Actualización (V-2009):
El juego ha desaparecido de la web de Ravensburger España, donde sólo se listan los juegos publicados por esta
multinacional en España (todos en castellano). Pese a que han circulado algunas unidades, Ravensburger nos
comunica que oficialmente el juego no ha sido lanzado en España y no será distribuido - y eso que es una edición
internacional que incluye el castellano entre sus idiomas (como queda claro en la portada y trasera del juego).Una
auténtica pena.Si estás interesado en el juego, deberás comprar esta edición internacional en tuiendas de importación.
Nosotros lo hemos podido adquirir, por suerte.
¡Nos jugamos!Pyramid de Marcel-André Casasola Merkle ha sido actualizado en la página de Juegos en Producción
(Gone Cardboard Spain).
Asociación Cultural JugamosTod@s
http://www.jugamostodos.org
Potenciado por Joomla!
Generado: 9 September, 2010, 21:23

Asociación Cultural JugamosTod@s
http://www.jugamostodos.org
Potenciado por Joomla!
Generado: 9 September, 2010, 21:23