

El Folde Oeste de Rohan

Autor BOEL
lunes, 16 de julio de 2007

En este artículo de BOEL aprenderemos a construir un tablero de juego ambientado en el Folde Oeste de Rohan. Esta maqueta fue la que presentó La Guerra del Anillo como club invitado en las V Jornadas de Simulación y Estrategia. Para ver el artículo pincha en [Leer Más](#).

MATERIALES Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

- 3 planchas de DM (120x60 cm.)
- 4 planchas de poliestireno de 3 cm. de grosor
- Madera de balsa: láminas de 4mm, 2mm y 1mm y listones redondos
- Yeso preparado (Aquaplast)
- Agua artificial (WoodLand Scenics)
- Arena y gravilla
- Toalla de mano vieja
- Masilla verde
- Papel de lija
- Césped artificial (Games Workshop)
- Matojos de hierba alta (Silfor y WoodLand Scenics)
- Espuma Foliage (WoodLand Scenics)
- Herramientas: Cutter, cola blanca, lápiz, tijeras y regla metálica.
- Pinturas: Negro caos, marrón quemado, gris piedra, rojo sangre, amarillo solar, marrón khaki, marrón cuero, hueso deslucido.

DOCUMENTACIÓN

Siempre que me embarco en un nuevo proyecto intento obtener la mayor cantidad de información gráfica posible. Esto ayuda mucho para tener claro lo que queremos hacer y resolver algunas dudas que puedas tener mientras construyes la maqueta.

Visión general

Detalles: Cabañas, rocas y terreno
Detalles: terreno

Estas tres imágenes son sólo algunas de las capturas que me sirvieron de ayuda para construir la maqueta. Intenté reunir imágenes de todos los ángulos y detalles del poblado que quería representar para poder hacerlo lo más fiel a la película.

Para trabajar más cómodamente las imprimí todas y las colgué de la pared para tenerlas siempre a la vista.

EL TERRENO

El primer paso que di para construir ésta maqueta fue buscar un buen material que me sirviera de base. Después de experiencias anteriores en las que la base se acababa combando con el tiempo decidí asegurarme y escoger un material resistente aunque pesara mucho. Después de unos cuantos paseos por el Leroy Merlin decidí probar la madera DM, tres tablas de madera DM de 120x60 cm. Los tableros DM, o densidad media, están compuestos por serrín muy prensado lo que garantiza una gran resistencia y durabilidad. Además es un material relativamente barato que puede utilizarse para este tipo de cometidos sin ninguna complicación. La única pega que se le puede poner es que, en algunos casos, a la hora de pintarlo puede chupar mucha pintura. Pero como para este caso sólo lo usaremos de base, esto tampoco constituye un problema.

Las tres tablas unidas conforman una mesa de juego estándar de 180x120 cm. con lo cual no les tendremos que realizar ninguna modificación adicional.

En muchas ocasiones resulta útil dibujar con un lápiz la posición que ocupará cada cosa en el tablero y tener una visión de conjunto. Por este motivo los primeros bocetos de la mesa los dibujé sobre las propias tablas (el río, el puente, etc.).

Al mismo tiempo recorté algunos rectángulos de papel para estudiar las distintas maneras de colocar las cabañas y

escoger la más conveniente. Finalmente me decidí por una disposición de las cabañas y el terreno parecida al siguiente boceto:

Este plano, no es completamente exacto pero nos da una idea bastante aproximada de lo que queremos hacer. Una vez definido esto y donde va situada cada cosa, comenzamos a darle volumen al terreno utilizando el poliestireno. Utilizaremos un total de 5 planchas de poli estireno de 3 cm. de grosor, 3 para el tablero y 2 para las elevaciones.

En primer lugar cortamos las tres planchas que servirán de base, como son algo más grandes que las medidas de cada tablero habrá que cortarlas para que se ajusten al mismo. Cuando tengamos las tres planchas cortadas las pegaremos a los tres tableros de DM utilizando cola blanca. Para favorecer la unión colocaremos todo aquello que nos pueda servir de peso, repartido equitativamente por toda la plancha.

A partir de estas tres planchas, ya pegadas que servirán de base damos forma al terreno. El lecho del río y el lago será lo primero que tallemos. Ambos elementos ocupan dos módulos de nuestra mesa de juego por tanto habrá que tener las dos juntas para que al unirlos queden bien. Para conseguirlo nos valdremos de un cutter bien afilado. Es importante que todos los bordes queden correctamente suavizados, si el escalón es muy pronunciado no parecerá realista.

En cuanto a las elevaciones las obtenemos añadiendo más poli estireno a las planchas que ya están sirviendo de base, concretamente esas dos planchas extras de las que hablábamos anteriormente. Colocaremos un total de tres elevaciones en el tablero, una en cada módulo. En los módulos laterales las elevaciones ocupan más de la mitad del tablero, limitando con los bordes de la madera. En el módulo central la elevación se limita a una sola colina, suficientemente grande como para que quepa una cabaña grande.

Al igual que ocurría con el río, es importante que las pendientes de las elevaciones estén suavizadas para que las miniaturas puedan situarse sobre ellas sin caerse. Para conseguirlo nos serviremos del cutter. Empezaremos realizando cortes generales que vayan dando forma a la pendiente (Foto 1), y continuaremos afinando mucho más con cortes más precisos (Foto 2).

Foto 1 Foto 2

En las colinas y cerca del río encontramos formaciones rocosas, éstas también están hechas a partir de poliestireno y algunas con cortezas de jardinería. La roca que está situada cerca del lago tiene una forma peculiar y quería que se pareciera ligeramente a lo que se aprecia en el fotograma expuesto al inicio del artículo, por eso me decidí a tallarla directamente en el poliestireno. No es necesario definir mucho los cortes ya que posteriormente será cubierta con yeso. Con unos cortes generales que simulen medianamente una roca parecida a la del fotograma es suficiente.

Para las colinas con el borde rocoso seguí el mismo sistema, tallar el poliestireno que después cubriremos con yeso o escayola. Sin embargo las rocas que hay sueltas entre las colinas y el poblado decidí hacerlas utilizando cortezas de jardinería. Estas cortezas son sin lugar a dudas el mejor material para construir rocas en escenografía gracias a la forma que tienen. Escogí las que mas me gustaron y las coloqué en el tablero.

Para que las rocas queden integradas es necesario adecuar el poliestireno. En este caso tallé unos agujeros en la plancha y construí unos montículos también con poliestireno para que, cuando la maqueta esté acabada, parezca que las rocas llevan allí miles de años. No nos preocuparemos por el momento de las uniones que quedan al descubierto y que se pueden apreciar en la fotografía. Posteriormente las sellaremos con un poco de yeso.

Nos vamos ahora a la colina central del tablero, allí no hay rocas pero sí hay cabañas y por eso tendremos que adaptar el terreno para colocar las viviendas. Al estar situada una de las cabañas en la pendiente de la colina construiremos un borde de piedra con poliestireno para nivelar el elemento.

Hacer todo esto con poliestireno nos viene muy bien a la hora para luego tallar el suelo de roca. Con un cutter y posteriormente un lápiz de punta redondeada tallamos las rocas que forman la base.

Una vez tenemos las planchas de poliestireno perfectamente talladas y pegadas es hora de utilizar el yeso. Para éste

cometido nos vale también cualquier tipo de escayola en polvo, yo utilicé yeso preparado de la marca Aquaplast porque al venir ya mezclado resulta muy fácil de utilizar.

Con este yeso cubrimos todas las rocas, colinas y juntas que tenga el tablero, excepto claro las divisiones de los tres módulos de terreno.

Cuando hayamos terminado de aplicar el yeso en las zonas mencionadas, pintamos todo de negro y a continuación de marrón oscuro.

Esto lo hacemos por si en algunas zonas el césped deja ver el yeso que hay debajo. Siempre será mejor que se vea de un color marrón o negro antes que blanco del yeso o crema del poliestireno.

Una vez seco nos disponemos a pegar el tapete de césped electrostático. Este tapete mide exactamente 180x120 cm., lo mismo que nuestro tablero. Si decidiéramos hacer un tablero más grande habría que acudir a alguna marca de modalismo ferroviario que suministre tapetes más grandes.

Para trabajar mejor lo que haremos será cortar tres secciones de tapete de 60x120 cm. coincidiendo con los tres módulos que conforman la maqueta. Una vez cortados los empapamos en una bañera y dejamos que gotee un poco hasta que quede ligeramente húmedo. Mientras va goteando aplicamos una capa generosa de cola blanca por el módulo de tablero que vamos a cubrir.

Una vez seca la sección de césped la pegamos en el módulo. Aprovecharemos que está húmedo para que se adapte mejor a todos los recovecos del terreno. Antes de que seque cogemos un punzón y retiraremos trozos de césped del tapete. Al estar húmedo el césped no estará tan agarrado y se podrá retirar muy fácilmente.

Retiraremos el césped en las zonas donde no debería crecer por el tránsito de los habitantes de la aldea o por la morfología del terreno. Lugares como caminos, terraplenes, etc serán los lugares donde menos césped habría en la realidad.

Repetiremos este proceso con los otros dos módulos restantes.

Finalmente recortaremos las secciones de hierba de aquellos lugares donde no queremos que aparezca como por ejemplo el lecho del río y el lago. Al no haber aplicado cola blanca en esas zonas no resultará difícil retirarlo. También adecuaremos los bordes del tablero, procurando que queden lo más pegados posible y que no se levanten las puntas. Para ocultar mejor esos bordes usaremos otro tipo de vegetación algo más alta (por ejemplo los matojos) como ya veremos más adelante.

Para agilizar el secado del césped podemos valernos de un secador de pelo. Aún así tendremos que dejarlo al menos una noche secándose para que termine de asentarse y pegarse bien.

Pintado de la hierba

Uno de los retos más importantes con el que tuve que lidiar fue conseguir eliminar el tono verde tan llamativo que llevan de serie los tapetes de césped electrostático y conseguir uno marrón-beige propio de la hierba seca o casi seca. Ese color verde se alejaba completamente de la idea que tenía para esta mesa así que me puse a estudiar distintas alternativas.

Finalmente di con una marca de spray (Titan “Spray color”) que comercializa colores marrones y beige, justo lo que necesitaba. Compré dos spray de color gamuza y dos de color crema y empecé a pintar el tapete. Para conseguir un efecto de hierba seca hay que aplicar los dos de manera alternada, primero el color crema a modo de imprimación, después el gamuza, luego otra vez el crema y así sucesivamente hasta conseguir el color que queremos. Es muy importante no aplicar el spray directamente sobre el tapete ni muy cerca sino a ráfagas y a una cierta distancia. La pintura se absorberá poco a poco.

Si lo aplicamos directamente se notará que lo hemos hecho con un spray porque quedará una marca redonda que no se podrá eliminar fácilmente.

También es importante pintar los tres módulos al mismo tiempo, si no lo hacemos así, al ser un proceso de varios días y muchas mezclas no quedarán del mismo color los tres tableros y desmerecerá el trabajo realizado.

Una vez hemos obtenido el color que queremos haremos unos retoques en las calvas y zonas de tierra. El spray habrá dejado esas zonas son césped con un tono ligeramente brillante, habrá que repasarlas con un pincel y pintura caki o beige para eliminar ese brillo.

Cabaña estándar

La cabaña “estándar” es la típica casa de Rohan que nos enseñan a hacer en la página de Games Workshop. Al ser el modelo más común de cabaña construí 4 casas de este tipo.

Para las paredes de los edificios utilicé madera de balsa de 4 mm, mientras que los adornos fueron construidos a partir de planchas más finas, de 1 mm de grosor aproximadamente.

Las plantillas necesarias para construir esta casa puedes encontrarlas en la página de Games Workshop. Simplemente hay que imprimirlas, pasarlas a la madera y pegarlas siguiendo las indicaciones.

Almacén o establo

De este modelo construí dos cabañas: una representando un pequeño almacén y otra representando un establo. Para ambas las piezas necesarias son las mismas, sólo varía el tejado que deberá ser más grande para el caso del establo que además dispondrá de una valla de madera alrededor.

Establo Almacén

Como en el caso anterior las paredes principales fueron construidas con madera de balsa de 4mm, el tejado con láminas de 2mm y los adornos con listones de 1mm de grosor.

Las piezas necesarias para su construcción quedan reflejadas en el siguiente esquema:

Las piezas frontal (con la puerta) y trasera son las mismas que aparecen en las plantillas de Games Workshop. Las otras dos (paredes laterales y adorno del tejado) son diferentes. Aparecen en la zona blanca del esquema superior con sus respectivas medidas.

En el caso del establo construí también una valla de madera alrededor dejando una apertura en un lateral con el espacio suficiente para que entre holgadamente una peana de caballería. No hay que olvidar nunca que la maqueta tiene que ser jugable.

Cabaña grande

Este modelo de cabaña puede representar el hogar de un alto cargo en el poblado, o cualquier otro edificio simbólico. Por eso además una de las dos cabañas que haremos de éste tipo estará situada en el centro del tablero.

Al igual que en el resto de cabañas, las paredes principales fueron construidas con madera de balsa de 4mm, el tejado con láminas de 2mm y los adornos con listones de 1mm de grosor.

Las piezas necesarias para su construcción quedan reflejadas en el siguiente esquema:

La mayor parte de las piezas son las mismas que las de una cabaña estándar. Hay que modificar las paredes laterales para hacerlas más grandes (hasta 18,5cm) y construir las piezas necesarias para la prolongación de la cabaña. Estas piezas fueron las paredes de esa prolongación, de una longitud de 4,5cm y una anchura similar a las del resto de paredes, y el tejado que lo forman dos piezas con la forma que aparece en el esquema superior (medidas 7,8x7x4,4 cm). Por último alteré uno de los adornos del tejado, quitándole la parte superior. En su lugar construí un pequeño adorno de una cabeza de caballo con madera de balsa de 4mm.

Cómo hacer las paredes

Antes de montar las piezas de las cabañas es necesario tallarlas de tal manera que parezca que la pared de la cabaña la forman varios listones y no una enorme plancha de madera.

El procedimiento se resume en dos pasos: primero dibujamos a lápiz varias líneas paralelas entre sí. Estas líneas deberán seguir una cierta lógica, por ejemplo si dibujamos los listones de una pared de manera horizontal (paralelos al suelo) todos los listones de esa pared deberán estar cortados del mismo modo para que quede coherente.

En segundo lugar colocaremos algo de cinta de carroceros en el lado contrario a donde hemos dibujado las líneas y empezar a hacer los cortes con un cutter.

Habrá que tener especial cuidado en no apretar demasiado al hacer los cortes para que no se parta la madera. Para acabar destacaremos un poco más las betas de la madera. Con un cutter dibujaremos sobre cada tablón algunos surcos para que luego al pintar se note un poco más que el material con el que están construidas las cabañas es madera.

Cuando tengamos todas las piezas perfectamente talladas las pegamos utilizando cola blanca y dejamos secar. En las esquinas pegaremos con cola blanca unos pequeños listones de 1 o 2 mm. para disimular las uniones entre unas piezas y otras.

Tejados

Para simular la paja con que están hechos los tejados de las casas de Rohan utilicé una toalla de mano vieja. Cuanto más vieja y deshilachada mejor. Añadirla a la casa es muy sencillo, simplemente hay que cortar un pedazo de toalla con la forma del tejado y pegarlo a la estructura utilizando cola blanca.

Es mejor cortar el tejado principal de una pieza y doblar la toalla por la mitad que hacerlo en dos mitades, ya que de esta manera se nota el corte en la toalla. En las cabañas en los que el tejado es irregular, como en la foto de arriba, también habrá que cortar otra sección de toalla para ese saliente y pegarlo de la misma manera que el resto.

Detalles en la puerta

Aunque luego no se vaya a ver mucho, incluiremos unos pomos a las puertas. Para hacerlos utilice pequeños aros dorados de una maqueta naval.

En la parte superior del aro pegaremos un pequeño trozo de masilla, para cerrarlo y terminar de pegarlo a la madera.

EL PUENTE

Haciendo esta maqueta no encontré documentación alguna sobre cómo eran los puentes construidos por hombres de Rohan en la Tierra Media. Por tanto el puente que necesitaba para este tablero lo diseñé desde cero, tomando como referencia algunas imágenes de puentes de madera antiguos existentes todavía en países escandinavos. Para no romper la "armonía" del tablero no veo conveniente hacer algo completamente diferente a las casas, el puente debe estar integrado en la arquitectura del poblado. El material elegido fue por tanto la madera de balsa. Empezaremos cortando la pieza central de la pasarela en un listón de al menos 4mm de grosor. A este listón habrá que tallarle líneas paralelas de borde a borde para simular los tablones con los que está construido el puente, esto mismo lo haremos también en las rampas de los extremos.

A continuación cortaremos los mismos listones utilizados para las columnas de los edificios para representar los apoyos del puente y la sujeción de la barandilla. Habrá que tener en cuenta la morfología del terreno, adaptando la altura de los listones al espacio disponible de tal manera que la pasarela central quede perfectamente nivelada sobre el río.

En los extremos del puente cortaremos otras dos tablas de madera de balsa del mismo grosor que la pasarela para construir las rampas. Además completaremos las barandillas con listones de base rectangular, cruzadas entre los listones de base redonda y en la barandilla.

Finalmente eliminamos las posibles impurezas que pueda tener la madera en algún extremo utilizando una lija.

DETALLES

Colocando en la maqueta únicamente casas y un puente no conseguiremos dar un aspecto real de aldea habitada. Construiremos por tanto una serie de accesorios que darán más vida al tablero. Estos accesorios son principalmente: cajas, escaleras, escobas, cajas con fruta, carretillas, barriles, cubos, picaderos, abrevaderos… en definitiva todos los detalles que nos podamos imaginar para el pueblo de Rohan. Todos ellos fueron construidos a partir de madera de balsa.

Cajas de madera

Los detalles más abundantes fueron las cajas de madera. Estas cajas además de aportar detalle pueden ser utilizadas a modo de barricada lo cual da mucho juego.

Para construirlas me serví una vez más de la madera de balsa. Son muy fáciles de hacer, primero se apilan trozos cuadrados de madera de balsa y posteriormente se forra todo el cubo con listones más finos.

Escobas y escaleras

Otros detalles fueron las escobas y escaleras, también obtenidas a partir de madera de balsa.

En el caso de la escoba sólo se necesitan una varilla delgada y un trozo de cuerda deshilachada.

Para construir la escalera necesitaremos dos listones largos y 8 más cortos. Pegados todos ellos con la forma adecuada tenemos la escalera. Hay que tener en cuenta que estas escaleras, no están pensadas para ser utilizadas como escalas por tanto hay que tener en cuenta la escala de la miniatura no el tamaño de la peana.

Cajas con fruta

Una vez construidas un montón de cajas “estándar” utilicé algunas de ellas para dar más color a todo el tablero añadiendo más detalles. Estos detalles fueron algunas frutas (naranjas) y tomates hechos a partir de masilla verde.

Juntando suficientes pelotillas en un par de cajas abiertas obtenemos un detalle muy llamativo.

Tendedero

Otros detalles que añadí alrededor de las casas fueron algunos barriles prefabricados, varios cubos tallados de una diminuta porción de poliestireno y hasta un tendedero. Este último lo construí con un par de varillas de madera muy finas y un poco de cuerda. La ropa la modelé con un poco de masilla verde.

Picadero y abrevadero

Finalmente, tratándose de los Señores de los Caballos no podía dejar de incluir algunos detalles al respecto. Construí un pequeño picadero, de la misma manera que las vallas vistas en las cabañas anteriormente.

Además construí un abrevadero con listones de madera de balsa el cual coloqué en uno de los laterales de una casa. Para que parezca que esta lleno de agua pinté el fondo con tonos azules y apliqué una capa muy fina de agua artificial.

PINTURA

Llegados a este punto ya hemos visto cómo pintar el césped pero no sabemos cómo pintar las cabañas o las rocas, vamos a verlo:

Madera Todos los elementos de madera presentes en la maqueta los pintamos igual. Base: Marrón quemado

Luces: Marrón bestial y Marrón bestial + gris piedra (ambos mediante pincel seco)

Sombras: Lavados de marrón quemado+negro en algunas zonas.

Paja

Los tejados de las cabañas hechas con la toalla vieja los pintamos de la siguiente manera: Base: Marrón cuero.

Luces: Marrón cuero + Hueso deslucido + Amarillo solar (estos dos últimos colores en menor proporción). Últimas luces hueso deslucido.

Sombras: Lavado de marrón cuero, de forma irregular en el tejado.

Rocas

Las rocas sueltas y las situadas en las colinas las pintamos siguiendo éste esquema: Base: Marrón tierra de cementerio

Sombras: Lavado de negro caos y marrón quemado

Luces: Gris piedra + marrón tierra de cementerio, Gris piedra, blanco (mediante pincel seco)

VEGETACIÓN

La vegetación en la zona que queremos representar es bastante escasa, no excederá de algo de hierba seca y varios matojos y arbustos.

Empezaremos colocando matojos de hierba de tamaño medio de la marca alemana Silflor. Estos matojos vienen ya preparados sólo hay que arrancarlos de su base y pegarlos.

Para conseguir el tono marrón adecuado teñí los matojos utilizando marrón khaki, a base de pincel seco en las puntas de los mismos. Estos matojos los situé por todo el tablero utilizando cola blanca. Aproveché especialmente las esquinas y

huecos que dejan los edificios, las rocas, los desniveles de terreno y la orilla del río que es donde mejor quedan.

Además de estos matojos (los más predominantes en el tablero) utilicé también diverso material de WoodLand Scenics: follaje de árbol para algunas esquinas y matojos secos que son algo más largos que los de Silflor y de un color amarillento.

Por último utilicé también algo de follaje de la marca Silflor a modo de trepadoras en la base del puente.

La clave para conseguir un acabado realista, especialmente en la orilla del río, es combinar todos estos productos de forma desordenada. El efecto final es muy aparente.

AGUA

Una vez terminados y pegados los edificios, las rocas y la vegetación, es hora de aplicar el agua. Para explicar cómo hacerlo hablaremos primero del río y después del lago.

Río

En primer lugar deberemos pintar el fondo. Para hacerlo utilicé el negro caos, marrón quemado, marrón bestial y marrón khaki. Con estos colores di al centro del río un color más oscuro que se irá aclarando según nos vayamos aproximando a las orillas. Con esto conseguimos dar la sensación de profundidad.

Aproveché que los colores al aplicarlos aún están húmedos para conseguir que se fundieran correctamente unos con otros.

Una vez pintado el fondo del río, añadimos el agua artificial. Para esta maqueta utilicé el agua de la marca WoodLand Scenics principalmente el producto “Realistic Water”. Una vez que hubo secado la primera capa de agua artificial pinté los bordes del río, sobre la misma agua artificial (una vez seca), con una mezcla de verde goblin, negro caos y amarillo solar hasta que conseguí un color parecido al de las algas.

Al secar la pintura apliqué la segunda capa de agua artificial, también con el producto “Realistic Water” de WoodLand Scenics. Esta segunda capa, además de dar mayor volumen al río, hace que las algas que pintamos anteriormente queden “suspendidas” en el río, obteniéndose un resultado muy llamativo.

Lago

El fondo del lago se pintó de la misma manera que el río sólo que sin algas. Es decir los colores utilizados volvieron a ser negro caos, marrón quemado, marrón bestial y marrón khaki. El procedimiento también fue el mismo que para el río, los colores más claros cerca de la orilla y los oscuros más alejados. También se aprovechó que los colores al aplicarlos aún están húmedos para realizar fusiones y obtener un mejor resultado.

Una vez estuvo el fondo terminado se construyó el encajonamiento para poder aplicar el agua sin que se salga por los bordes. Para esto me serví de algunas tablas de madera de balsa sobrantes y unas láminas de plástico antiadherentes. Después de forrar la madera con el plástico las coloqué en el tablero formando un cajón donde posteriormente poder echar el agua.

Es importante también utilizar plastilina para tapar las esquinas y cinta adhesiva para fijar las tablas del cajón al tablero. Cuanto más empeño pongamos en tapar todos los posibles escapes del agua menos problemas tendremos más adelante.

Una vez tengamos el cajón construido y sellado añadimos la primera capa de agua artificial. Para el lago también utilicé “Realistic Water” de WoodLand Scenics. Con este material es muy importante no aplicar capas muy voluminosas ya que si lo hacemos es muy probable que en algunas zonas aparezcan manchas blanquecinas dando un acabado “plastiquero” al agua. También es muy importante dejar secar el tiempo suficiente entre capa y capa para evitar también que aparezca ese tono blanquecino.

Con el agua de WoodLand Scenics hay que tener en cuenta que al secarse pierde volumen, por tanto habrá que darle como mínimo tres capas para obtener un nivel de agua considerable.

Cuando hayan secado todas las capas de agua comenzamos a retirar las láminas que nos han servido para encajonar el agua. En la mayoría de los casos habrá que limar ligeramente los bordes para eliminar las impurezas que se hayan

podido quedar en los bordes.

ULTIMOS RETOQUES

Antes de acabar forre todos los bordes del tablero con planchas de madera de balsa de 1,5mm de grosor. Con esto se consigue ocultar los niveles de poliestireno que empeoran el resultado final. Una vez pegados los pinté de negro para darle un acabado elegante.

Con esto ya tenemos nuestra maqueta terminada y lista para jugar o llevar a algún evento.

MAQUETA TERMINADA