

**Trabajo fin de máster**

**Título:**

**LOS JUEGOS DE MESA. CREACIÓN Y PRODUCCIÓN.**

**Autor/a:** Germán Palomar Millán

**Tutor/a:** M<sup>a</sup> Carmen Hidalgo Rodríguez

**Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:**

Ilustración

Grupo de investigación: -

Departamento de Dibujo

**Convocatoria:** Septiembre

**Año:** 2012

**Trabajo fin de máster**

**Título:**

**LOS JUEGOS DE MESA. CREACIÓN Y PRODUCCIÓN.**

**Autor/a:** Germán Palomar Millán

**Tutor/a:** M<sup>a</sup> Carmen Hidalgo Rodríguez

**Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:**

Ilustración.

Grupo de investigación: -

Departamento de Dibujo

**Convocatoria:** Septiembre

**Año:** 2012

**Resumen:**

El principal objetivo de este trabajo es estudiar el proceso y las personas que intervienen en la creación de un juego de mesa actual.

Para ello, se distinguen dos partes:

Por un lado se hará un análisis histórico de los juegos de mesa más importantes desde los inicios de la civilización, con el fin de entender la evolución y los cambios que estos han sufrido.

Por otro lado, se analizará el proceso creativo y de producción que conlleva la elaboración de un juego de mesa actual. Con este fin, será imprescindible el análisis del siglo XX y XXI, los juegos y los cambios más importantes.

Además de los conocimientos de expertos en el sector: ilustradores, diseñadores y productores de juegos.

Este estudio derivará en la creación de un juego de mesa propio y original.

Se aplicará el proceso investigado en cuanto a la creación de un juego de mesa, y se llevará hasta una de las fases más importantes de este proceso: el prototipo final.

Todo este trabajo, tiene como fin crear una reflexión y un estudio completo sobre el mundo de los juegos de mesa, su historia, su visión actual y el proceso que conlleva su elaboración.

**Palabras clave:** juego de mesa, historia, panorama actual, proceso creativo

**Abstract:**

This paper aims to study the process and people that are part of the elaboration of a present-day board game.

The paper is structured into two parts:

Firstly, it provides some background information about the most important board games since the outset of civilization, with the aim of understanding the board games evolution and changes.

Secondly, both the creative and the production process involved when elaborating a present-day board game are analyzed. Thus, it is essential to analyze the 20<sup>th</sup> and the 21<sup>st</sup> centuries and their most important board games and changes, as well as the knowledge of experts in this field – games illustrators, designers and creators.

This paper will result in the elaboration of an original and self-designed board game.

The researched process on the board games elaboration will be applied, and it will be used up to one of the most important phases of this process: the final prototype.

The aim of this paper is both to foster reflection and to write a comprehensive article about board games, its History, its present-day view and its elaboration process.

**Keywords:** board game, History, present-day outlook, creative process

## **1. INTRODUCCIÓN.**

## **2. OBJETIVOS.**

## **3. METODOLOGÍA.**

## **4. HISTORIA DE LOS JUEGOS DE MESA ANTES DEL SIGLO XX.**

**4.1. El *Senet*, el juego de más antiguo conocido.**

**4.2. El *Juego Real de Ur*, historia de un hallazgo.**

**4.3. *Go*, el ajedrez oriental.**

**4.4. Juegos *Mancala*, el juego de la siembra.**

**4.5. *Chaturanga*, *Chatranj*, y por fin el *Ajedrez*.**

4.5.1. El *Chaturanga* indio.

4.5.2. El *Chatranj* persa.

4.5.3. El *Ajedrez* europeo.

**4.6. El *Alquerque*, el juego de las variantes.**

**4.7. El *Dominó*, los dados planos.**

**4.8. El *Parchís*.**

**4.9. El juego de la *Oca*.**

## **5. HISTORIA DE LOS JUEGOS DE MESA EN LOS SIGLOS XX Y XXI.**

**5.1. *The Landlord's Game* y el comienzo de los juegos actuales.**

**5.2. Juegos, diseñadores e ilustradores actuales más influyentes.**

5.2.1. Diseñadores más importantes en la actualidad.

5.2.2. Ilustradores de juegos de mesa actuales.

**5.3. Clasificación de los juegos de mesa.**

5.3.1. Clasificación por elementos utilizados.

5.3.2. Clasificación por mecánicas.

**5.4. Juegos de mesa, una nueva cultura.**

5.4.1. Premios y ferias lúdicas.

**5.5. Internet y su aportación.**

## **6. CREACIÓN Y PRODUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA ACTUAL.**

**6.1. Componentes de un juego de mesa.**

6.1.1. Tablero de juego.

6.1.2. *Tokens* o marcadores de cartón.

6.1.3. Madera.

6.1.4. Plástico.

6.1.5. Cartas.

6.1.6. Caja e inserto.

6.1.7. Reglamento.

## **6.2. Diseño de un juego de mesa.**

6.2.1. Idea inicial.

6.2.2. Desarrollo de la idea inicial.

6.2.3. El primer prototipo y el proceso de testeo.

6.2.4. Redactar las reglas de juego.

6.2.5. Prototipo final.

6.2.6. Difusión y presentación.

## **6.3. Producción y fabricación.**

6.3.1. Opciones.

6.3.2. Producción.

6.3.3. Fabricación.

## **7. PRÁCTICA. CREACIÓN DE UN PROTOTIPO.**

### **7.1. Concepto básico del juego a diseñar.**

### **7.2. Proceso de diseño.**

7.2.1. Ideas iniciales de las *mecánicas* del juego y su funcionamiento.

7.2.2. Desarrollo de la *mecánica* y el prototipo primitivo.

7.2.3. Prototipo avanzado.

7.2.4. Prototipo final.

### **7.3. Detalles para terminar el prototipo final.**

## **8 .CONCLUSIONES.**

## **9. ANEXO. ENTREVISTA A PEDRO SOTO.**

## **10. BIBLIOGRAFÍA.**

**10.1. Libros.**

**10.2. Referencias en la web.**

**10.3. Juegos de mesa.**

## 1. INTRODUCCIÓN.

Los juegos de mesa son un arte que ha pasado desapercibido durante bastante tiempo.

Desde las primeras civilizaciones han acompañado al ser humano. Pero no fue hasta el siglo XX, en los años 90, cuando este sector alcanzó una importancia dentro del ámbito comercial.

A día de hoy son decenas, incluso cientos, los productos que se lanzan al mercado cada año. Del mismo modo, crece el número de jugadores y aficionados a este sector en constante evolución. Algunas de estas creaciones, son esperadas por miles de fans cada año en las diferentes ferias dedicadas a los juegos de tablero.

Con este trabajo se pretende analizar la historia de esta afición y el proceso creativo que conlleva la creación de un juego de mesa en la actualidad.

Desde la idea inicial, pasando por su creación, su producción y terminando en la difusión del mismo.

Para llevar a cabo esta investigación se comenzará con un recorrido histórico que abarcará toda la edad antigua desde el imperio egipcio y terminará a las puertas del siglo XX. Se repasarán los juegos más importantes, su expansión e influencia por todo el mundo, los materiales con los que se fabricaban, las diferentes teorías que los expertos exponen sobre sus orígenes, así como los hallazgos más importantes que han dado pie a dichas teorías.

Seguidamente, la investigación se centrará en la importancia del siglo XX y XXI. Los avances aportados por la revolución industrial, los juegos que iniciaron este cambio, *Monopoly*, *Mastermind*, *Risk*, etc, y como los juegos pasaron a convertirse en un sector importante de la economía.

Otro hecho importante, fue la aparición del diseñador de juegos de mesa. Por primera vez, los juegos mostraban el nombre del creador de un juego.

Además, se desarrolla poco a poco la cultura basada en estos nuevos juegos de tablero, cuyo epicentro se encuentra en Alemania, en donde se organizan ferias cada año y se presentan decenas e incluso cientos de nuevos *boardgames*.

Pero que aparezcan cientos de juegos cada año no significa que sea una labor fácil.

Para entender mejor los aspectos creativos de esta afición se hará un análisis del largo proceso que debe sufrir un juego antes de llegar a la mesa de los *jugones*. Como empieza en la mente del diseñador, como debe elaborar el prototipo e iniciar el proceso de testeo con diversos jugadores, y como por fin se alcanza el prototipo final que será presentado a editores para su aceptación o muy posiblemente, rechazo.

Para contrastar todo este estudio sobre la elaboración de juegos de mesa se realizará un trabajo práctico centrado en la creación de un juego de mesa propio y original, siguiendo el proceso investigado en capítulos anteriores. Se llegará hasta la fase del prototipo final.



## **2. OBJETIVOS.**

### **2.1. Objetivos generales.**

- Evidenciar la diferencia entre los juegos actuales y los juegos en la antigüedad.
- Investigar el recorrido histórico y la evolución de los juegos de mesa.
- Desentrañar el proceso creativo que se lleva a cabo en la creación de juegos de mesa en la actualidad.
- Reivindicar la importancia de los juegos de mesa como un bien cultural en España, del mismo modo que lo es en otros países.

### **2.2. Objetivos específicos.**

- Investigar el origen y enumerar los juegos de mesa más importantes de la antigüedad.
- Dar a conocer el panorama actual y los profesionales implicados en el proceso creativo.
- Desarrollar un juego de mesa propio con gran carga creativa en su diseño gráfico.
- Llegar a concretar el prototipo para poder vender el diseño a un editor de juegos de mesa.

### **3. METODOLOGÍA.**

Con este trabajo de investigación se pretende explicar con todo detalle la creación de los juegos de mesa en la actualidad, y todo lo que les rodea. Para la realización de este trabajo, se dividirá la investigación en cuatro bloques:

#### **- Historia de los juegos de mesa más antiguos:**

Se hará un recorrido histórico enumerando los juegos de mesa más antiguos e importantes. Este recorrido, nos conducirá a través de 6000 años de historia, comenzando en Egipto y terminando en el siglo XIX.

Con ello se pretende hacer una introducción a esta afición, y crear una asociación con los posteriores capítulos para entender mejor la gran evolución que han sufrido los juegos de mesa.

#### **- La evolución de los juegos de mesa en el siglo XX:**

En este capítulo la investigación se centrará en el siglo XX y XXI. Desde los primeros juegos que comenzaron a comercializarse llegaremos hasta la masificación y expansión de este sector, que por méritos propios ha adquirido un relativo impacto en la economía, sobre todo en Alemania.

De este modo se analizarán los diseñadores y juegos más importantes e innovaciones que han surgido durante este siglo.

Se pretende crear una correlación con el capítulo primero para acentuar y entender este cambio tan marcado.

#### **- El proceso creativo de un juego de mesa y su producción:**

Se investigará en profundidad y se detallará el proceso llevado actualmente en la creación y producción de un juego de mesa.

Desde el diseño inicial, pasando por la creación del prototipo, el testeo, los retoques, la presentación en asociaciones y editoriales, y por fin, su producción, fabricación y difusión.

Además se desglosarán y explicarán cada una de las partes que componen un juego de mesa.

La investigación estará apoyada con información aportada por expertos del sector como Antonio Catalán, productor de juegos en una importante distribuidora española, y Pedro Soto, el ilustrador de juegos de mesa más

prestigioso del país. Aportarán información muy útil sobre los pasos y fases seguidas en la producción comercial de un juego de tablero, así como el proceso ilustrativo y de diseño gráfico.

**- Práctica, crear un juego de mesa:**

Para terminar el trabajo se completará con una parte práctica consistente en la creación de un prototipo final propio y original.

Se plasmará todo el proceso seguido, desde la idea inicial hasta la creación de dicho prototipo siguiendo los pasos investigados en capítulos anteriores.

#### **4. HISTORIA DE LOS JUEGOS DE MESA ANTES DEL SIGLO XX.**

"Hace unos 12000 años, los humanos comenzaron a reunirse en comunidades. Vivían en casas, recogían sus cosechas e intercambiaban sus excedentes con otros pueblos. Gozaban de más seguridad que sus ancestros nómadas, los cuales recorrían la tierra en busca de comida, y disponían de tiempo libre que no dedicaban al trabajo. Los juegos ocuparon esos períodos de tiempo disponible."<sup>1</sup>

Desde los tiempos más remotos de la historia de la humanidad se ha practicado el juego, y ha sido un bien cultural en las civilizaciones más fructíferas. Muchos de estos juegos han ido y venido a través de nuestra agitada historia.

Durante más de cinco milenios se han jugado en Occidente. En Mesopotamia ya se jugaba con fichas dos mil años antes de cristo. Incluso se han encontrado objetos datados hace unos ocho mil años en la ciudad neolítica de Ain Ghazal<sup>2</sup>, que parecen ser los vestigios de juguetes y juegos que usaban nuestros antiguos antepasados.

Miles de juegos han acompañado a la humanidad, expandiéndose, transmitiéndose con el boca a boca, cambiando, dando pie a nuevos juegos, en resumen, evolucionando junto a nuestras civilizaciones.

Por desgracia, la gran mayoría se han perdido en el tiempo. Y los pocos juegos que se encuentran en excavaciones y asentamientos, apenas dan pie para crear hipótesis y teorías sobre sus orígenes.

No obstante los expertos no cesan en su empeño de desentrañar los secretos de estos orígenes, y en la actualidad existen multitud de teorías válidas.

##### **4.1. El *Senet*, el juego más antiguo conocido.**

Partiendo de los inicios de la historia universal, los expertos estiman que el primer juego de mesa conocido se origina en el Antiguo Egipto, entre el 3000 y el 2600 antes de cristo.

El *Senet*, junto con el *Oware* y el *Juego real de Ur*, son considerados los juegos de mesa más antiguos del mundo.

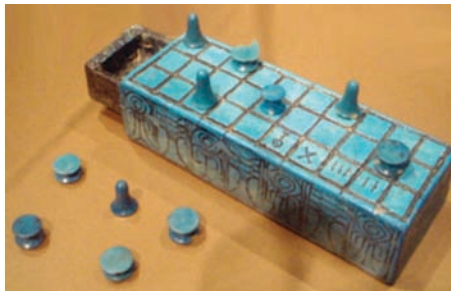
Pero es del *Senet* del que más datos se conservan.

---

<sup>1</sup> KING, DANIEL. (2006) "Juegos. Del backgammon al blackjack: Aprenda los juegos favoritos del mundo". Editorial Blume

<sup>2</sup> Al Este de la ciudad de Amán, Jordania

Sin duda, el *Senet* era el juego más popular en el Antiguo Egipto. Y no solo entre en la clase noble. En varias tumbas pertenecientes a miembros de la clase baja se han encontrado juegos y partes de él. Además existen varias pinturas que muestran a nobles y esclavos jugando entre sí al *Senet*. La clase baja jugaba al *Senet* marcando en la arena las celdas del tablero, y empleando como fichas de juego, piedras y piezas de cerámica improvisadas. Aun así, la fabricación del *Senet* era un proceso artesanal. Los tableros y fichas se fabricaban en gran cantidad de materiales diferentes, siempre dependiendo del poder económico del comprador. De esta forma se han encontrado piezas y tableros de muy diversos materiales, como barro cocido, hueso, piedras preciosas, madera, diversos metales, nácar etc.



Juego del *Senet*, recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Senet>

También en la realeza estaba muy presente, y por los restos encontrados se sabe que era muy importante en la transición de la vida a la muerte, además de un bien muy apreciado.

Numerosas tumbas son un testimonio del valor y significado de este juego. Tutankamón tenía cuatro *Senet* en su tumba para, según se cree, jugar durante la eternidad.

Sennedyem aparece junto a su esposa Inyferti jugando al *Senet* en su tumba. Quizás la referencia más antigua al *Senet* se encuentra pintada en la tumba de Hesy<sup>3</sup>. En esta pintura, el *Senet* aparece siendo jugado con siete peones por jugador, mientras que en otras representaciones aparece con 10 peones por jugador.

El *Senet* no era un simple capricho o tesoro que los faraones se llevaban consigo al más allá.

---

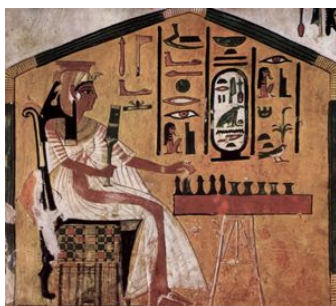
<sup>3</sup> 2600 a.C aproximadamente, en la tercera dinastía.

Según la mitología, el *Senet* permitía a los muertos entrar en el mundo de Osiris<sup>4</sup>, y para ello el difunto debía enfrentar y vencer a un adversario invisible, un dios. De hecho *Senet* significa *pasaje* o *tránsito*.

Estos datos se relacionan con la alusión al juego en el capítulo XVII de *El libro de los muertos*, titulado "Para entrar en el mundo inferior y para salir de él".

Se piensa, que el *Senet* representa el Juicio de Osiris y la victoria del difunto que lo transporta a la entrada en la Duat<sup>5</sup>.

El mejor ejemplo que refleja este grado de misticismo del *Senet*, lo encontramos en una pintura mural de la tumba de Nefertari, en donde aparece jugando al *Senet* contra un rival invisible, ¿estaría jugando contra Osiris?



Mural en la tumba de Nefertari, recuperado de <http://correodelasculturas.wordpress.com/2011/02/02/nefertari-jugando-senet-uno-de-los-juegos-de-tablero-mas-antiguos-del-mundo/>

Con todo lo dicho, podemos confirmar la importancia que el *Senet* tenía en la vida del Antiguo Egipto, sin diferenciar estratos sociales.

Es curioso el hecho de que no se conserve ningún vestigio de las reglas del juego.

Probablemente era tan popular que las reglas se transmitieran de forma oral, o que sencillamente no fuese necesario redactarlas, ya que todo el mundo aprendía a jugar desde edades tempranas.

Aun así, los arqueólogos Edgar B. Pusch, Timothy Kendall, G. Jequier y Jacob Bro, han conseguido reconstruir varias versiones del *Senet* que pudieron convivir entre sí como ocurre en nuestros días con las variantes de

---

<sup>4</sup> Dios egipcio de la resurrección y tribunal del juicio de los difuntos entre otras cosas.

<sup>5</sup> Inframundo y lugar en donde se celebraba el juicio de Osiris.

juegos que conocemos.

El *Senet* es la muestra más antigua de que en la antigüedad no existió ningún tipo de diversión durante un gran período de tiempo, y por ello, estos juegos perduraron y aguantaron durante muchísimo tiempo, siglos e incluso milenios. Hoy en día, en la era de las distracciones nos olvidamos de la importancia que los juegos de mesa tenían para nuestros antepasados.

#### **4.2. El Juego real de Ur, historia de un hallazgo.**

En la década de los 20, el británico Sir Leonard Wooley excavó las tumbas reales en el desierto de Nasiriya<sup>6</sup>, donde hace más de 4000 años se encontraba la importante ciudad de Ur, en Sumeria. Entre los hallazgos, Wooley desenterró 5 tableros de lo que parecían ser los vestigios de un juego de mesa. El mejor conservado de ellos data del 2600 a.C.<sup>7</sup> Está elaborado con incrustaciones de conchas, piedra caliza y lapislázuli.

Irving Finkel, conservador y ayudante en el museo desde hace tres décadas, hizo unos descubrimientos prodigiosos sobre las reglas de este ancestral juego<sup>8</sup>.

En 1979, Irving, comenzó a trabajar en el museo como experto en escritura cuneiforme. Al trabajar en el museo tenía acceso a todos los tesoros expuestos y no expuestos. Entre ellos se encontraban unas 130000 tablillas en escritura cuneiforme. Irving comenzó a analizarlas todas.

A principios de los años 80, encontró en el dorso de una tablilla un patrón único, similar a las casillas de un tablero de juego. Descubrió que se trataba de un tratado sobre el *Juego real de Ur*. Como gran fanático de los juegos de mesa que es, Irving Finkel se llevó una grata sorpresa.

Dicha tablilla fue escrita por un escriba de Babilonia, 177 a.C., consistía en una copia de un documento anterior.

El escriba analizaba el significado astronómico de las 12 casillas centrales del tablero de juego, algunas de las cuales auguraban cerveza, poder y otras bendiciones.

---

<sup>6</sup> Sur de Iraq.

<sup>7</sup> Actualmente en el Museo Británico.

<sup>8</sup> Green, William. (2008). Big Game Hunter. TIMESPECIALS, revista online Time. [Fecha de consulta: 13/05/2012].  
[http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1815747\\_1815707\\_1815665,00.html](http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1815747_1815707_1815665,00.html)

Lo más interesante de este descubrimiento, y para gozo de Irving, era que esta tablilla explicaba detalles que no se conocían sobre la mecánica del juego. De este modo, se descubrió que se usaban dados hechos con tabas de cordero y de buey, que número se debían conseguir en los dados para colocar las piezas iniciales en el tablero, que ganaba el jugador que sacase antes del tablero todas sus piezas de juego y que cada jugador tenía cinco piezas, aunque se sabe que en la ciudad de Ur se jugaba con siete piezas por jugador.

Con estos datos, Finkel consiguió unificar las reglas de este juego, y convenció al museo para que crease y vendiese una réplica del juego como suvenir.

Aunque Irving no se contentó con este hallazgo y quiso llegar más lejos. Gracias a una fotografía que halló fortuitamente en un periódico publicado por un museo israelí.

En esta foto, se muestra un juego de mesa de madera deteriorado y con arañazos diversos, el juego había pertenecido a una familia judía de la ciudad india de Cochín. Finkel era coleccionista de juegos indios, pero nunca había visto un juego así. Al igual que el *Juego real de Ur*, el tablero se componía de 20 casillas.

Se sabe que a la ciudad de Cochín emigró una comunidad de comerciantes judíos procedentes de Babilonia hace más de 1000 años. Irving comenzó a pensar que quizás el *Juego real de Ur* podría haberse conservado en esta comunidad, mientras desaparecía poco a poco en el resto del mundo.

Con esta teoría Irving Finkel pidió a su hermana, que vive en Jerusalén, que fuese a un kibutz<sup>9</sup> en el norte de Israel, en donde se habían asentado muchos de los judíos que llegaron desde Cochín.

La hermana de Irving fue preguntando a todos los habitantes del kibutz mostrándoles un dibujo del tablero del *Juego real de Ur*. Hasta que dio con Ruby Daniel, ex profesora jubilada de 70 años de edad. Ruby recordaba jugar a un juego muy parecido cuando era una niña y vivía en Cochín.

Irving no tardó en visitar a Rudy Daniel, para entrevistarse con ella y jugar al juego que ella recordaba. Según le contó, era un pasatiempo muy popular entre las mujeres y que jugaba mucho con sus tías en tableros de madera y usando conchas de cauro como dados.

---

<sup>9</sup> Comunidad agrícola israelí.



Algunos elementos, como las piezas que tenía cada jugador y la ubicación de las 20 casillas se jugaba de una forma diferente, una variante, pero Irving vio claramente que se trataba del descendiente del juego al que los antepasados de Rudy Daniel jugaron hace 4600 años de antigüedad.

Aun así, las reglas siguen teniendo lagunas que se cubren con hipótesis, y no se puede afirmar que se conozcan con exactitud.



*Juego real de Ur* hallado en el desierto de Nasiriya, recuperado de <http://www.arteiconografia.com/2011/12/el-juego-real-de-ur.html>

#### **4.3. Go, el ajedrez oriental.**

El Go se origina en China hace 4000 años aproximadamente, aunque no hay constancia real de esta aproximación.

Denominado *Weiqi* en China, *Baduk* en Corea, *Igo* en Japón, y finalmente Go en Occidente, en donde no fue practicado hasta finales del siglo XIX.



Ejemplo de *goban* o tablero del Go, recuperado de [http://mazarbulgb.blogspot.com.es/2008\\_06\\_01\\_archive.html](http://mazarbulgb.blogspot.com.es/2008_06_01_archive.html)

Una vieja leyenda cuenta que su creación fue encargada por un antiguo emperador chino a su consejero, entre 2300-2200 a.C. El motivo de este encargo era crear un juego que enseñara disciplina, concentración y equilibrio al hijo de dicho emperador. Otras teorías sugieren que fue inventado por

militares chinos, quienes utilizaban piedras colocadas sobre mapas para analizar las batallas y crear estrategias.

Sea como fuese, no se tiene documentación real de su existencia hasta el primer documento de historia narrativa china, el *Zuo Zhuan*<sup>10</sup>. En este documento se hace referencia a un evento que se celebró en el año 548 a.C, y en donde se menciona dicho juego.

Otros documentos antiguos que aluden al *Go* y a su práctica, son las *Analetas de Confucio* y un par de libros escritos por Ji Mèngke. En dichos escritos se nombra al juego como *Yi*.

También hay que destacar que alrededor del 600 d.C., el *Go* se comenzó a considerar como una de las "Cuatro virtudes"<sup>11</sup> que debían ser dominadas por los caballeros chinos.

La expansión del *Weiqi* hacia Corea (*Baduk*) y hacia Japón (*Igo*) sucedió en algún momento entre los siglos V y VII d.C. a través del comercio y de otro tipo de contactos entre estos países. El *Go*, se mantuvo como pasatiempo entre la aristocracia.

Fue en Japón donde más se desarrolló a lo largo de los siglos posteriores. Allí se denominaba *Igo*, que derivó en *Go*.

Siglo XVII, el general Tokugawa Ieyasu unifica Japón. Ese mismo año proclama al monje budista Nikkai como *Godokoro* o *ministro del Go*. A partir de aquí se crean 4 escuelas de *Go* por todo el país. Cada año, se disputaría un torneo en donde las diferentes escuelas lucharían por el título de *Godokoro*. De esta forma la popularidad y el nivel del juego aumentaron hasta conseguir una hegemonía del nivel del juego en Japón. Además introdujeron el sistema de clasificación de jugadores.

En 1800 la restauración de la era Meiji provocó un declive en la práctica del *Go* en Japón. Y no fue hasta 1920-1930 que fue recuperado gracias a la creación de La Asociación de *Go* Japonesa, la *Nihon – Kiin*, cuando se comenzaron a organizar y patrocinar torneos por todo el país.

Actualmente los torneos son seguidos en columnas importantes de los mejores periódicos, y los grandes jugadores de *Go* son considerados celebridades y personajes importantes.

Los torneos mundiales de *Go* atraen a jugadores de todo el mundo. Aunque

---

<sup>10</sup> Siglo IV a.C

<sup>11</sup> La pintura, la caligrafía, la música y el *Weiqi* (el *Go*).

siguen predominando los jugadores de Japón, China y Corea.

#### **4.4. Juegos *Mancala*, la siembra de una leyenda.**

Los juegos *Mancala*, *Oware*, *Awalé*... tienen diversas denominaciones.

Engloban a una gran familia de juegos extendida por todo el mundo, principalmente practicada en África.

Su origen no está nada claro, aunque se tiene una primera evidencia de los juegos *Mancala* en el siglo VII d.C., en Etiopía. Pero, su escasez y simplicidad de materiales hacen pensar que este juego podría haber acompañado a la humanidad desde los primeros indicios de civilizaciones.

Otros hallazgos se remontan al 1400 a.C. En los templos de Luxor, Tebas y Menfis se han desenterrado tableros con agujeros esculpidos en la misma piedra.

Los expertos no se ponen de acuerdo en confirmar que estos hallazgos en Egipto pertenezcan a la familia *Mancala*, ya que algunas teorías defienden que se utilizaban para la contabilidad, recuento de inventarios e incluso, para realizar ofrendas.



Tablero de *Mancala*, recuperado de

<http://mazarbulgb.blogspot.com.es/2008/06/juegos-mancala-el-wari-o-awale.html>

Chelkh Anta Diop, especialista mundial de juegos *Mancala*, es uno de los defensores de la teoría que "siembra" sus orígenes en África. Los primeros *Awalé*<sup>12</sup> surgieron en la zona de la actual Guinea, y poco a poco, se fueron extendiendo por el resto de tribus africanas a través del boca a boca. Lo que originó una gran cantidad de variantes del juego dependiendo de la tribu y la zona donde se iba expandiendo.

Esta teoría explicaría el porqué de los diferentes estilos que se pueden encontrar dependiendo de la zona en la que nos encontremos.

---

<sup>12</sup> Otra de las tantas denominaciones de estos juegos.

Se podrían distinguir tres familias de juegos *Mancala* en este continente:

Los juegos con dos hileras de agujeros, desde el golfo de Guinea hacia el norte. Los juegos con tres hileras de agujeros, en Somalia y Etiopía.

Y los de cuatro hileras de agujeros, al sur del golfo de Guinea.

Siguiendo con la teoría de Chelkh Anta Diop, los *Mancala* se extendieron hacia el Oriente Medio por medio de los comerciantes árabes y su compra de esclavos, marfil, etc. Del mismo modo fueron llegando desde Oriente Medio hacia Asia por medio de las rutas comerciales, sobre todo la ruta de la seda, las cuales eran controladas por esos mismos comerciantes árabes.

Esta teoría de los comerciantes podría ser la explicación al *Hawalís*, un juego practicado en la península arábiga muy parecido a los *Mancalas* jugados en Tanzania, Mozambique, Seychelles, Madagascar y Sudáfrica.

Opuestos a la teoría africana, otros estudiosos niegan que los juegos *Mancala* se originasen en dicho continente. No niegan la labor expansiva de los comerciantes árabes, pero defienden que los juegos que los comerciantes llevaban hasta África, se mezclaron con los juegos ya existentes allí, lo que derivó en los *Mancala* que conocemos.

Teorías aparte, existen multitud de leyendas y mitos que enriquecen aún más el misterio sobre los orígenes de estos juegos.

Según una leyenda de los Masai, el primer jugador de *Awalé* fue el hijo de Maitumba<sup>13</sup>, conocido como Sindillo.

En Ghana se dice que hace siglos solo podían jugar las tribus dominantes, y que lo hacían antes de marchar a la guerra. De este modo ponían a prueba su inteligencia y sus sentidos.

En el siglo XVI el rey Shunba Balongobo, tras mucho tiempo de viaje, volvió con un formidable tesoro sobre su cabeza, un tablero de *Awalé*. A su regreso ordenó la construcción de una figura funeraria que lo representase a él con un *Awalé* sobre las rodillas y sobre la cabeza, simbolizando así su inteligencia. Actualmente se conserva una figura de Shamba Bolongo en el Museo Británico.

Una vieja leyenda en Costa de Marfil afirma que quien juega al *Awalé* después de la puesta de sol sufrirá las peores maldiciones.

Estas y otras muchas leyendas no hacen más que aumentar el misticismo de un juego que probablemente nos ha acompañado siempre.

---

<sup>13</sup> Según las leyendas de los Masai el primer hombre en la tierra.

En la actualidad África es el paraíso *Mancala*. Raro es el hogar donde no haya un juego.

La mayoría se los fabrican ellos mismos tallando la madera a base de paciencia, y transmitiéndose de generación en generación, conservándolos como auténticos tesoros. Otros los improvisan sobre la tierra.

Mayoritariamente se utilizan piedras y semillas como fichas.

Como ya se ha mencionado su transmisión es oral y prácticamente todos los africanos conocen las reglas.

Se puede afirmar que el *Awalé* es toda una institución en este continente. En Mali los estudiantes le dedican muchas horas de estudio. En Tanzania se organizan torneos, y algunas partidas entre los mejores jugadores se siguen con entusiasmo. Incluso se dice que ningún occidental ha conseguido vencer al peor jugador de *Awelé* africano.

#### **4.5. *Chaturanga, Chatrang y por fin el Ajedrez.***

El *Ajedrez* es un juego relativamente moderno. Pero sus orígenes y raíces se remontan a muchos siglos atrás.

Su complejidad es fruto de la sucesión de variantes de un mismo juego, a lo largo de su expansión desde Asia hasta Europa, en donde se convirtió por fin en el *Ajedrez*.

Su historia, como la de casi todos los juegos antiguos está llena de incógnitas.

##### 4.5.1. El *Chaturanga* indio,

El *Chaturanga* es la opción más aceptada sobre el origen del *Ajedrez*. Sus parecidos son más que evidentes. Otras teorías defienden que es, además, el predecesor del *Xiang qi* chino y del *Shogi* japonés, otras variantes del *Ajedrez*.

Se origina en la India. En el Mahábharata<sup>14</sup> aparecen sus primeras referencias, aunque podrían ser referencias más alusivas al mundo de los mitos y mayoritariamente, se refieren a casi cualquier juego en el que se utilizase un tablero.

Es del siglo III d.C., cuando la India fue invadida por los persas, donde se

---

<sup>14</sup> Extenso texto épico-mitológico escrito en la India entre los siglos V y III a.C

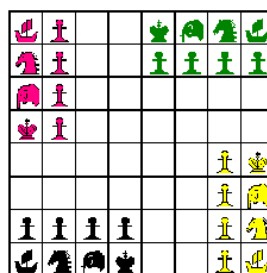
documenta la existencia de un juego llamado *Chaturanga*.

En el *Libro de los Reyes*<sup>15</sup>, escrito por el poeta persa Ferdowsi en el siglo X d.C., se plantea el origen del juego como la solución a una disputa que surgió entre dos hermanos por la sucesión del trono de una región recién conquistada. Un grupo de sabios decidieron resolver el conflicto recreando la batalla sobre un tablero cuadrulado de 64 casillas del mismo color. Sobre este se colocaron una serie de estatuillas, de madera teca oscura y marfil blanco, a las que les asignaron el mismo papel que habían tenido en la batalla acontecida, mediante una serie de reglas especiales de movimiento para cada figurita.

No se puede demostrar la veracidad de este escrito, pero si es cierto que demuestra la existencia en la India de un juego que reflejaba una guerra sobre un tablero.

*Chaturanga* se compone de los términos *Chatur*, que significa "cuatro", y de *Anga*, que es "miembros" ó "fuerzas". Debido a esta transcripción, cuatro miembros o cuatro fuerzas, han surgido nuevos debates en cuanto al esquema del juego, y el número de jugadores que podían participar.

Una de estas teorías, defiende que se jugaba entre 4 jugadores, o cuatro fuerzas. La otra teoría afirma que se jugaba entre 2 jugadores, y que cada uno comandaba 2 ejércitos con cuatro fuerzas cada uno, el rey, el caballo, el elefante y el barco.



Ejemplo de colocación inicial del *Chaturanga*, recuperado de <http://docmanuel.blogspot.com.es/2011/08/chaturanga-el-comienzo-de-la-historia.html>

#### 4.5.2. El *Chatranj* persa.

Con la conquista de la India por parte de los persas, el *Chaturanga* se propagó rápidamente por Persia, y no se sabe cuándo ni cómo exactamente,

<sup>15</sup> Obra poética que narra la historia y mitología de Irán desde la creación del mundo hasta el siglo VII d.C.

pero evolucionó en el conocido como *Chatranj* persa.

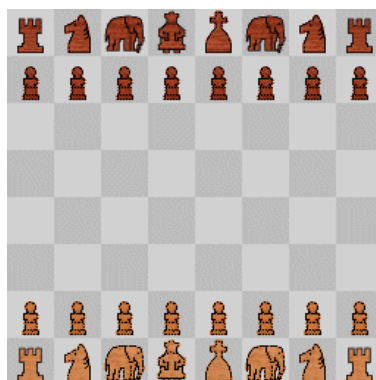
Se estima que surgió a partir del siglo VII d.C. No se puede afirmar que los persas fueran los absolutos inventores de esta variante. Lo que sí se puede decir, es que fue producto de la mezcla de culturas que por aquel entonces convivían en aquella zona de Asia.

Las rutas comerciales, sobre todo la de La Seda, las continuas guerras y conquistas enriquecieron todas las culturas derivando en una amalgama de costumbres y conocimientos que cambiaron diversos ámbitos, entre ellos, los juegos de mesa.

El *Chatranj* eliminó el uso de los dados y se convirtió en un enfrentamiento entre 2 ejércitos. Se duplicaron las piezas y se sustituyeron y añadieron otras, como la pieza llamada *alferza*, que significa consejero o visir. Posteriormente esta pieza se convertiría en la actual *dama*.

Los *elefantes*, fueron sustituidos por el *al-fil*, que significa precisamente "el elefante". Como ya sabemos esta pieza derivó en el actual *alfil*.

La mayor diferencia que tiene el *Shatranj* con el *Ajedrez* es la posibilidad de victoria al capturar todas las piezas rivales menos el rey, por lo que se puede vencer sin forzar *jaque mate*.



Disposición del *Chatranj*, recuperado de

[http://www.chess-poster.com/spanish/chesmayne\\_e/shatranj.htm](http://www.chess-poster.com/spanish/chesmayne_e/shatranj.htm)

Retomando su historia, sería muy probable que el *Shatranj* llegase a Europa por medio de la expansión árabe<sup>16</sup>.

Ya que en esos años se libraban continuas conquistas y reconquistas en la

---

<sup>16</sup> A partir del siglo VII d.C.

Península Ibérica, interrumpidas por largos períodos de paz, en donde probablemente, se fuese asentando el *Shatranj* y derivando en el *Ajedrez* al mezclarse con la cultura cristiana.

Aunque una de las teorías más defendidas, afirma que fue a través de las Cruzadas, cuya primera campaña finalizó en la conquista de Jerusalén en el año 1100. Debido a esto, entre cristianos y musulmanes se produjo un intercambio de costumbres, alimentos y por qué no, juegos de mesa, entre los que se encontraba el *Chatranj*, llamado *Shatranj* cuando fue introducido en la cultura árabe.

No obstante, todo son conjeturas y algunas de las tantas teorías que existen.

#### 4.5.3. El *Ajedrez* europeo.

El *Ajedrez* derivó directamente del *Chatranj* persa.

Los árabes lo acuñaron como *Shatranj*. Son los principales responsables de su propagación hacia Occidente, debido en mayor medida a la conquista de la Península Ibérica, en el siglo VIII d.C.

Allí, el nombre evolucionaría hasta *al Xadrax* y más tarde *Ajedrez*.

El *Shatranj* se expandió por toda la península, y comenzaron a desarrollarse cada vez más los tratados y variantes sobre este juego. Nuevas reglas y problemas para resolver fueron apareciendo en los siguientes siglos.

Durante la Edad media España e Italia fueron los países con más práctica y desarrollo del nuevo *Ajedrez*.

Entre 1251 y 1283, Alfonso X el Sabio encarga la redacción *del Libro de los juegos* o *Libro del ajedrez, dados y tablas*.



*Libro de los juegos* de Alfonso X el Sabio, recuperado de [http://www.library.arizona.edu/exhibits/illumina/12\\_07.html](http://www.library.arizona.edu/exhibits/illumina/12_07.html)



Es un libro de 98 páginas, bellamente ilustrado con 150 imágenes a color. El contenido cubre, además del *Ajedrez*, juegos como *los dados*, el *Alquerque* y otros muchos juegos de la época. Es considerado como uno de los documentos más importantes para el estudio de los juegos de mesa.

En la actualidad, existe un único original en el Monasterio del Escorial, en Madrid.

Otros muchos documentos sobre el *Ajedrez* se escribieron a partir de entonces. Entre ellos hay que destacar el *Poema de ajedrez* escrito por Abraham ibn Ezra sobre el 1100.

Fue en tiempos de Alfonso X, cuando las piezas del *Ajedrez* que conocemos hoy en día empezaron a cambiarse, aunque la forma de jugar hasta el 1500 seguía siendo más parecida al *Shatranj* del siglo V que al *Ajedrez* actual.

En 1450 se inventa la imprenta y con ello se abren unas enormes posibilidades de difusión y propaganda. Este invento es vital para la unificación de las reglas del *Ajedrez* con la creación de manuales.

Muy poco a poco el *Ajedrez* va cambiando, y en 1495 se publica el *Llibre del jochs partiste del schachs* en Valencia. Está considerado como el primer tratado de *Ajedrez* del mundo, además en él se hace alusión a la pieza de la *dama*, lo que según los expertos significa su nacimiento como nueva pieza del *Ajedrez*.

También en esta época se hizo un hallazgo muy importante en la jugabilidad del *Ajedrez*. Se comprendió gracias a maestros jugadores la importancia del factor tiempo, la jugada denominada *perder un tiempo* debía ser evitada a toda costa. Este concepto fue cuestión de estudio en los siglos posteriores por los grandes jugadores, y hoy en día se sigue mejorando.

En los siglos XV y XVI, pleno Renacimiento, es donde van apareciendo la mayoría de normas y reglas actuales. Los *peones*, por ejemplo, pueden cambiarse por una pieza ya capturada si llegan a la última fila, y además, pueden mover dos casillas si aún no se han movido. El *alfil*, ya puede desplazarse por todo el tablero a lo largo de su movimiento diagonal, aunque pierde la facultad de saltar piezas. Se introduce el *enroque italiano*, que evolucionó hasta el *enroque actual*. La *dama* se podrá mover a lo largo de todas las direcciones, etc.

Por fin, en 1737, Philip Stamma de Aleppo engloba definitivamente las reglas actuales del *Ajedrez*, con su libro *El noble juego del ajedrez*, y crea un

sistema de puntuación.

En 1813, surge en el periódico Liverpool Mercury la primera crónica especializada en el juego del *Ajedrez*. Y en 1836, aparece en París la primera revista íntegramente dedicada al *Ajedrez*, *Le Palamade*.

A partir de aquí se convierte poco a poco en el juego de tablero más conocido del mundo. Van surgiendo grandes maestros que ocupan una vida en perfeccionar una jugada, e inventar otra.

En el último siglo hemos sido testigos, gracias a los medios de comunicación, de partidas magistrales entre grandes maestros de este juego. Aunque nunca sabremos, si en la antigüedad existieron jugadores capaces de vencer a genios como Bobby Fischer o Garri Kaspárov.

#### 4.6. El *Alquerque*, el juego de las variantes.

El *Alquerque* conforma un grupo de juegos diferentes que tienen como característica común el uso de un tablero similar y de unas piezas. Además de ser juegos para dos personas.



*Quirkat* y posteriormente *Alquerque*, recuperado de

[http://www.lacasadelosjuegos.es/index.php?route=product/product&product\\_id=68](http://www.lacasadelosjuegos.es/index.php?route=product/product&product_id=68)

Como con todos los juegos antiguos la clarificación de sus orígenes se pierde entre leyendas, hallazgos y escritos de diferentes épocas.

Uno de los datos más relevantes son los tableros tallados sobre los bloques de piedra que conforman el techo del templo egipcio de Kurna, datado sobre el 1400 a.C. Lo que lo convertiría en uno de los juegos más antiguos de la historia.

Sin embargo no se puede demostrar que no se tallasen con posterioridad, o

sencillamente que simbolicen este u otro tipo de juegos.

La difusión geográfica que tuvo el *Alquerque* es muy extensa. Hay vestigios de su práctica en Europa, Asia, e incluso África. En donde llegó hasta Madagascar.

Hay que trasladarse al siglo X para encontrar la primera referencia escrita sobre este juego. El *Kitab al-Aghani* o *Libro de canciones* hace alusión a él, nombrándolo como *Al-Qirkat*. Lo que después derivó en *Alquerque*.

Debido a este escrito se cree que se originó en el Medio Oriente, y que por medio de la época de conquistas almorávides se introdujo en la España cristiana, en donde por fin comenzó a conocerse como *Alquerque*.

Posteriormente en el siglo XIII Alfonso X el Sabio incluyó en su conocido *Libro de los juegos* varias versiones de este, así como sus reglas.

Del *Alquerque* existen decenas de variantes y tableros de juego, según la zona geográfica.

En Marruecos está el *Felli*, con seis fichas por jugador.

De la India se conoce el *Pretwa*. Con un tablero circular y nueve piezas por jugador.

Los Zuni norteamericanos, en Nuevo México, practican el *Awithlak-nannai*. Cuyo tablero y distribución de las 24 piezas tiene forma de serpiente.

El *Zamma* es jugado en el desierto del Sahara. Cada jugador posee cuarenta piezas sobre un tablero cuatro veces más grande que un *alquerque* normal.

Y el *Fanorona*, formado por dos tableros de *alquerque* como extensión es el juego nacional en Madagascar.

Existen otras muchas variantes como el famoso *tres en raya*, pero una de sus teorías más interesantes es la que lo sitúa como el antecesor directo del juego de *las damas*.



Juego de *las damas*, recuperado de

[http://users.dcc.uchile.cl/~jbarrios/cc52b/presentacion\\_inicial.html](http://users.dcc.uchile.cl/~jbarrios/cc52b/presentacion_inicial.html)

El *Ajedrez* se fue convirtiendo en el juego más popular de la Edad media, por esto se cree que el *Alquerque* fue cayendo en desuso. El predominio del *Ajedrez* impuso poco a poco el tablero bicolor en el *Alquerque*, y el enfrentamiento de las *piezas* en lados opuestos del tablero. Lo que si se conservó fue el movimiento diagonal de las piezas y las *capturas* mediante *saltos*. Los ingredientes que crearon, probablemente a finales del siglo XV, el actual juego de *las damas*.

Se puede afirmar sin ninguna duda que el *Alquerque* es uno de los juegos más importantes que surgieron en la Edad media. En la actualidad se sigue jugando a muchos de ellos, y en diferentes zonas de todo el mundo. Además sigue influyendo en la creación de nuevos juegos de mesa.

#### **4.7. Dominó, los dados planos.**

El *Dominó*, según se cree, deriva de los juegos de dados presentes en la prehistoria de diversas civilizaciones.

Los expertos creen que surgió entre el 1000 y 1100 d.C. en China.

Debido a la transformación que surgió del juego de *dados indio*, un cubo de seis caras. Los chinos lo transformaron en piezas planas con dos resultados formados por un número de puntos que oscilaba entre uno y seis. Cuando llegó a Europa, por el siglo XVIII, se incorporaron las caras vacías sin puntos. Sus veintiuna piezas reflejaban las diferentes combinaciones que se pueden conseguir con dos dados. Aunque con el tiempo se fue aumentando el número de piezas hasta treinta y dos, al duplicar algunas de las piezas.

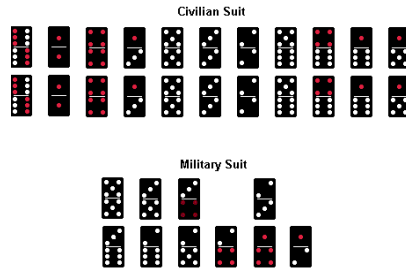
El *Dominó chino* consta de piezas más largas que el actual, y las piezas se tallaban en marfil, añadiendo los puntos negros hechos de ébano.

El juego del *Dominó chino* se divide en dos bandos, el *ejército* y los *civiles*.

Las fichas que son únicas, es decir que no están duplicadas, reflejan al bando del *ejército*. Mientras que las fichas que están duplicadas, serían los *civiles*.

Con esta característica se podía jugar a diferentes tipos de juegos, y aún hoy se practican algunos de ellos.

Se piensa, que una de sus variantes dio paso al *Mah jong*.



*Dominó chino* y los dos tipos de piezas, recuperado de  
<http://www.domino-play.com/MakingChineseSet.htm>

Es curioso que hasta el siglo XVIII no se extendiese a Europa, sabiendo el éxito que tenían los juegos de dados por esta zona.

La teoría más aceptada afirma que se propagó desde Italia, principalmente desde Venecia o Nápoles.

Otros expertos son de la opinión de que el *Dominó* se inventó en la misma Europa en algún momento de la edad media. Pero los detractores de esta teoría se apoyan en que no hay textos escritos antes del siglo XVIII que hagan referencia al *Dominó*, sabiendo que antes de esa época se escribieron varios manuales referidos a los juegos de mesa en donde no hay ningún dato sobre el *Dominó*.

Desde Italia se extendió hacia Francia a finales del siglo XVIII, en donde ganó gran popularidad. Simultáneamente llegó a Gran Bretaña gracias, según se piensa, a los prisioneros de guerra franceses. De esta forma se convirtió en un juego muy practicado por los viajeros.

Actualmente el *Dominó* y muchas variantes diferentes son practicadas por todo el mundo. Cuenta con su propia Federación internacional, y se organizan torneos por todo el planeta.

#### **4.8. El Parchís.**

El *Parchís* deriva del *Pachisi*, un juego inventado y muy practicado en la India.

El nombre proviene de la palabra *pacis* que quiere decir "veinticinco", la puntuación más alta que se puede conseguir al lanzar los dados.

Tradicionalmente los tableros se construyen con tela, se utilizan caparazones de caurí como dados y las piezas de los jugadores se tallan en madera.



*Pachisi* tradicional, recuperado de [http://www.crumiller.com/chess/chess\\_pages/miscellanea/PachisIvoryPiecesWithBoard.htm](http://www.crumiller.com/chess/chess_pages/miscellanea/PachisIvoryPiecesWithBoard.htm)

Algunas dudosas evidencias indican que este juego existía en la región hindú desde al menos el siglo IV a.C. Datos más refutables sitúan su práctica en el siglo XVI, en donde el emperador hindú Akbar I lo practicaba de una forma un tanto particular.

Utilizaba algunos de sus patios como *tablero gigante*. Akbar I se sentaba en el centro del patio. Desde su posición lanzaba una serie de caparazones cuyo resultado podía ser 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10 ó 25. Dieciséis mujeres pertenecientes a su harén y con sus atuendos de colores, avanzaban el número de baldosas indicadas como si de fichas se tratasen, siguiendo la dirección y reglas oportunas.

Algunos restos de estos tableros o patios se conservan aún en la actualidad en Agra y Allahabad.

No se tiene constancia de datos que expliquen la expansión de este juego hasta Europa, lo más probable que a raíz de guerras expansionistas y del comercio entre los diferentes continentes.

Siglos más tarde en 1862, se publicó en Inglaterra un juego llamado *Puchese*, que no era más que una variante del *Pachisi*. Y en 1896 apareció *Ludo*<sup>17</sup>. Era un juego que simplificaba las reglas del *Pachisi* y que se hizo muy popular sobre todo entre niños.

Otras variaciones del *Pachisi* en Europa son *Le jeu de dada* en Francia, *Mensch-Ärgere-dicht-nicht* en Alemania o simplemente *Parchís* en España. Todas estas son versiones simplificadas del *Pachisi* muy similares al *Ludo* inglés.

---

<sup>17</sup> “Yo juego” en latín.

#### 4.9. El juego de *la Oca*.

*La Oca* se considera un juego relativamente moderno, aunque existen teorías que sitúan sus orígenes hace unos 4000 años, con el llamado *disco de Phaistos*.

Hallado en 1908 en el palacio de Creta, esta pieza de arcilla contiene una espiral dividida en casillas con dibujos de aves y diversos jeroglíficos en ambas caras.

Este hallazgo se relaciona con la leyenda del asedio de Troya, donde se dice que los guerreros griegos inventaron juegos para soportar el aburrimiento. Esta leyenda junto con el *disco de Phaistos* sitúan el origen del juego de *la Oca* en esta época.



*Disco de Phaistos* o *disco de Festo*, recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Disco\\_de\\_Festos](http://es.wikipedia.org/wiki/Disco_de_Festos)

Otra teoría más enigmática atribuye sus orígenes a los templarios, y apuestan por la existencia de mensajes ocultos en su tablero, distribución y número de *casillas*

Según esta teoría en el juego de *la Oca* se escondía la guía del camino de Santiago, en manos de los musulmanes en aquella época.

Ya que los templarios eran los guardianes de los emplazamientos santos, así como de los caminos que conducían a los mismos, el juego de *la Oca* se utilizaba como mapa simbólico y cifrado del camino de Santiago.

Los templarios marcaban en el tablero los lugares considerados importantes. De esta forma los iniciados en esta orden comprendían los símbolos sin importar el idioma de cada caballero. Era un jeroglífico únicamente entendido

por ellos.

El juego podría haber simbolizado todo el camino, y las casillas de *ocas* eran los emplazamientos seguros donde poder refugiarse. Otras casillas como *el pozo*, *el laberinto* o *la muerte* serían lugares peligrosos o evitados por la orden.

Otras casillas hacen alusión al gremio de constructores a los que los templarios llamaban *compañeros constructores*, y con los que colaboraron en diversas ocasiones. El *caracol* y la *pata de oca* simbolizaban este gremio sobre el tablero.

El hecho de que este mapa cifrado fuese un juego, aseguraba su uso y práctica, con lo que no se olvidaba su simbología real, además aseguraba su transporte y uso sin ningún tipo de riesgo.



El juego de *la Oca*, recuperado de <http://elgatofineas.deviantart.com/art/El-Juego-de-la-Oca-159427246>

Teorías enrevesadas a parte el primer dato histórico que hace alusión directa y real al juego de *la Oca* se remonta al siglo XVI, cuando Francisco de Médicis regaló un ejemplar de este juego a Felipe II entre 1570 y 1590. Lo que hace pensar que surgió en Florencia.

Años más tarde en 1597, el inglés John Wolfe dejó constancia por escrito de la existencia de este juego.



## 5. HISTORIA, JUEGOS EN EL SIGLO XX Y XXI.

Antes del siglo XX los juegos de mesa eran practicados individualmente en sus zonas geográficas respectivas. Difícilmente se podría encontrar a un español jugando al *go* japonés, o por el contrario a un japonés jugando al *ajedrez*.

Sin embargo este ejemplo imaginario se iba a convertir en una realidad después de la revolución industrial.

Sin duda alguna fue el periodo histórico donde se sucedieron los mayores cambios en la historia de la humanidad.

Dividida en dos etapas que se desarrollan entre 1750 y 1914. Se sucedieron de forma conjunta por toda Europa cambios sociales, tecnológicos y culturales, comenzando desde Gran Bretaña.

No entraremos en mayores detalles sobre los motivos de estos cambios, pero si hay que destacar para este trabajo de investigación, varios cambios importantes que afectaron directamente al desarrollo de los juegos de mesa. El más importante de estos avances podría ser la producción en serie y el desarrollo del capitalismo con la aparición de las grandes empresas.

Esto contribuyó a la producción en masa de los juegos de mesa, reducción de costes en su fabricación y el acercamiento de estos juegos a cualquier familia y zona geográfica desarrollada.

La migración de gran parte de la población a las grandes ciudades derivó en el aumento de la demanda de los productos fabricados, es decir, en la sociedad de consumo. Por lo tanto una necesidad de crear más juegos de mesa.

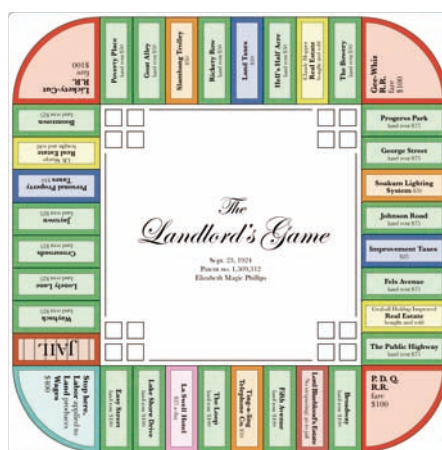
De este modo, los juegos de mesa disfrutaron de un periodo de evolución y expansión constante a principios, y durante todo el siglo XX. Se crean algunos juegos de gran relevancia, y otros tan antiguos como el *go* japonés o el *mah jong* chino adquieren una gran popularidad por todo el mundo.

Hoy en día, en el siglo XXI, se han convertido en un sector más de la economía que goza de una gran salud en zonas como Alemania y Estados Unidos. Además son considerados un bien cultural.

### 5.1. *The landlord's game* y el comienzo de los juegos actuales.

Nos situamos en Estados Unidos, 1903, **Elizabeth Magie** crea un juego llamado *the landlord's game*. Un año más tarde lo patenta con dicho nombre

y realiza varias autoediciones y ediciones comerciales. En años siguientes, el juego adquiere gran popularidad en varias ciudades estadounidenses, aunque editándose sin el control de su autora original.



*The landlord's game*, recuperado de

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c0/Landlords\\_Game\\_board\\_based\\_on\\_1924\\_patent.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c0/Landlords_Game_board_based_on_1924_patent.png)

Este descontrol derivó en la aparición en 1935, de un juego patentado por **Charles Darrow** al que llamó *Monopoly*.

La legitimidad de este juego es más bien dudosa, ya que no era más que la versión del juego de **Elizabeth Magie** que se jugaba en Atlantic City.

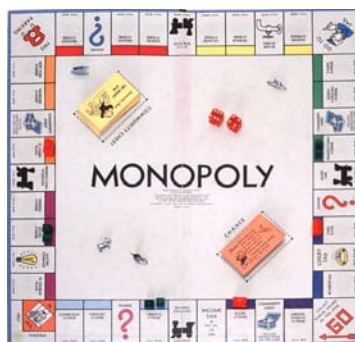
**Darrow** hacía sus unidades del *Monopoly* a mano, con la ayuda de su primer hijo y su mujer, **William Darrow**.

Charles intentó venderlo a la empresa juguetera de Parker Brothers, pero su primer intento fue rechazado.

Entonces dejó la producción manual y se arriesgó encargando la producción a una imprenta de Filadelfia realizando una tirada a baja escala.

Su éxito fue rotundo y Parker Brothers no tardó en llamar a su puerta para proponer una oferta por los derechos del ahora conocido *Monopoly*.

El culebrón entre **Elizabeth Magie** y Parker Brothers ha sido motivo de diversos juicios y libros. Hasta cuarenta años más tarde no han dejado de ceder la autoría del juego a **Charles Darrow**. Aun así todos los años de publicidad hacen que se siga manteniendo, injustamente, la figura de **Charles Darrow** como creador y diseñador del *Monopoly*.



*Monopoly*, recuperado de  
<http://theharperstudio.com/2010/02/ill-trade-you-boardwalk-for-hilary-mantel/monopoly/>

Hoy en día el *Monopoly* ha sido jugado por más de 500 millones de personas según el libro Guinness, se han vendido más de 275 millones de juegos y ha sido traducido a 43 idiomas.

El *Monopoly* es el primero de otros muchos juegos considerados como *modernos*.

Durante todo el siglo XX van apareciendo juegos que consiguen un éxito rotundo e inmediato gracias a todos los avances derivados de la revolución industrial.

*Stratego*, aparecido en 1947 en Holanda.

*Scrabble* y *Cluedo*, publicados ambos en 1948.

*Risk*, publicado por Parker Brothers en 1957.

*Mastermind*, creado por un informático en 1970.

*Trivial Pursuit*, ideado por un editor deportivo y un fotógrafo de prensa en 1979. Se hizo popular en 1984 y en 1988 fue adquirido por Parker Brothers.

Y otros tantos conocidos hoy por todos y extendidos por todo el mundo, *Party*, *Tabú*, *Twister*, *Tragabolas* y demás

## **5.2. Juegos, diseñadores e ilustradores actuales más influyentes.**

Hacia mediados del siglo XX ya había una gran cantidad de juegos expandidos por todas partes. Esto provocó el desarrollo de nuevos juegos con *mecánicas* divertidas e innovadoras, así como de nuevos tipos de juego, como por ejemplo los *eurogames*<sup>18</sup>.

Además se empiezan a conocer las personas que están detrás de la creación

---

<sup>18</sup> Conocidos también como juegos alemanes.

de estos juegos, nace el *diseñador de juegos de mesa*.

Los más famosos e importantes de esta época son **Sid Sackson** y **Alex Randolph**.

**Sid Sackson** (1920-2002) era un estudioso de los juegos de mesa. Desde los años sesenta ingenió muchos de ellos, algunos de los cuales siguen siendo muy considerados en la actualidad.



**Sid Sackson**, recuperado de <http://www.juegosdemesa.cl/noticias/2010/08/151/yo-soy-el-jefe--reedicion-del-clasico-de-sid-sackson/>

*Acquire* (1962) es quizás su juego más valorado, aún hoy en día se mantiene en el ranking de los cien mejores juegos del mundo.

En este absorbente juego, los jugadores toman el papel de accionistas de bolsa, y luchan por crear grandes empresas que absorban a las más pequeñas para ganar dinero, el más rico al final de la partida es el ganador.



*Acquire* de **Sid Sackson**, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/385864/acquire>

No solo hizo juegos de mesa, **Sid Sackson** escribió *Un montón de juegos*, uno de los mejores libros sobre juegos de mesa recomendado por los estudiosos.

**Alex Randolph** (1922-2004) considerado cariñosamente como el abuelo de los juegos de mesa dedicó toda su vida a esta afición. Filosofaba sobre la

relación entre la vida y el acto de jugar.

Defendía que los juegos de mesa tenían un valor cultural similar al teatro, el cine, el arte y la literatura.



**Alex Randolph**, recuperado de

<http://boardgamegeek.com/image/472975/alex-randolph>

Fue creador de innumerables juegos de mesa. Con *Enchanted forest* (1981) ganó un *Spiel des Jahres*<sup>19</sup> en 1982.

Años antes de fallecer (2004), **Alex Randolph** editó uno de los juegos más sesudos y originales de los últimos años, *Ricochets Robots* (1999).



*Ricochet Robots* de Alex Randolph, recuperado de

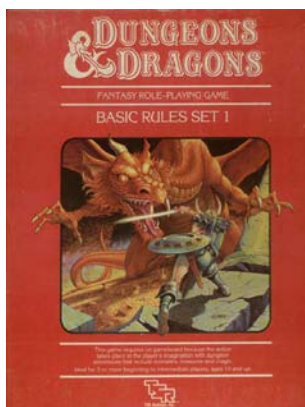
<http://boardgamegeek.com/boardgame/51/ricochet-robots>

Otros diseñadores de suma importancia son los americanos **Gary Gygax** y **Dave Arneson**.

En 1974 inventan el primer *juego de rol* comercializado llamado *Dungeon and Dragons* o *Dragones y Mazmorras*.

---

<sup>19</sup> El premio más prestigioso a nivel mundial dentro de los juegos de mesa.



1ra edición de *Dungeons and Dragons*, recuperado de <http://www.theredboxblog.com/2011/01/12/7-awesome-thing-about-basic-dd/>

*Dungeon and Dragons* era un juego que solo requería papel, lápiz y dados para ser jugado, además de la imaginación de los jugadores.

La principal característica de este juego era que cada jugador interpretaba el papel de un personaje, un rol, de ahí su nombre.

Rápidamente se extendió por todo el país y captó a multitud de seguidores.

A lo largo de los años se fueron publicando mejoras del reglamento, denominadas *versiones*.

Actualmente es jugado en todo el mundo y hay decenas de versiones y expansiones, novelas, videojuegos, así como cientos de *juegos de rol* ambientados en todo tipo de mundos, pero cuya base son las reglas de *Dungeon and Dragons*.

Con *Dungeon and Dragons* recientemente publicado aparecieron los siguientes nombres clave, **Ian Livingstone** y **Steve Jackson**.

En 1975 fundaron *Games-Workshop*, con la cual comienzan a distribuir el recientemente exitoso *Dungeon and Dragons* de **Gary Gygax** y **Dave Arneson**. El éxito fue inmediato y dos años más tarde, 1977, publicaron el primer número de la revista *White Dwarf*.



Un ejemplar de *White Dwarf*, recuperado de <http://wargamestuff.blogspot.com.es/2011/11/white-dwarf-157.html>

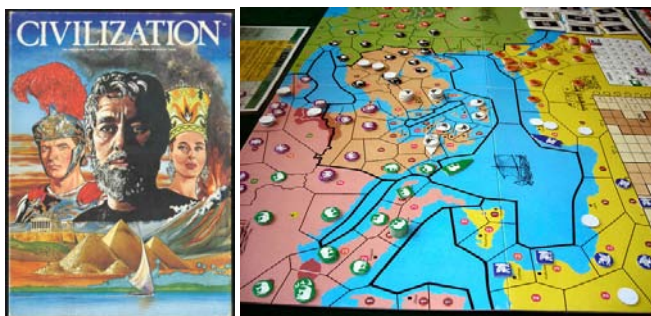
En 1979 se funda *Citadels Miniatures*, propiedad de **Brian Ansell**<sup>20</sup>.

La unión de Citadels con Games-Workshop fue un éxito rotundo. Había nacido el *juego de miniaturas*.

La principal característica de este tipo de juegos es el enfrentamiento entre dos ejércitos personalizados por los jugadores. Es decir, cada jugador elige y decora cada una de las unidades de su ejército.

A día de hoy se considera un sector con mercado propio, con fans y jugadores en todo el mundo.

Dejando atrás los juegos de miniaturas, hay que llegar hasta 1980 para encontrar unos de los juegos y diseñadores más influyentes de la actualidad, *Civilization* (1980) de **Francis Tresham**.



*Civilization* de **Francis Tresham**, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/151360/civilization>

---

<sup>20</sup> El principal creador de la idea de *Warhammer*.

En *Civilization*, los jugadores toman el papel de una tribu en los orígenes de su historia y la hacen evolucionar a lo largo de los siglos. Algo tan complejo fue trasladado a un tablero de juego, aunque las partidas a siete jugadores se pueden alargar hasta las diez horas, siempre se puede acordar una reducción del tiempo de juego.

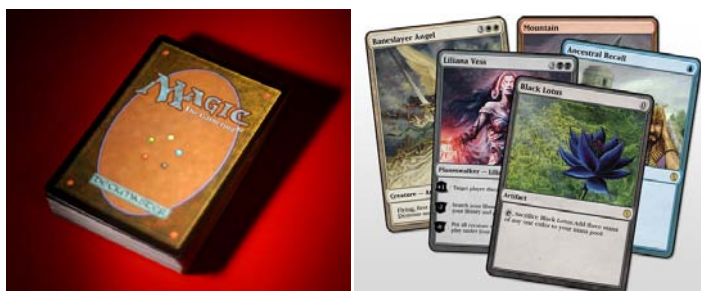
*Civilization* fue el introductor de *mecánicas* de juego totalmente asentadas y utilizadas hoy en día. Las fichas con dos caras, las tarjetas de explicación rápida de los turnos, pero sobre todo la estrategia de juego donde cada acción que se hace es necesaria para avanzar hacia la siguiente, el árbol de tecnologías usaba este concepto, y fue toda una revolución. Además tenía opciones de negocio entre los jugadores, intercambio dinero y todo tipo de recursos.

Quizás no sea muy disparatado afirmar que gracias a *Civilization* existen gran parte de los juegos que se han creado desde entonces.

Recientemente ha sido reeditado con reglas simplificadas y una duración de juego mucho más asequible.

La siguiente fecha importante es 1993. El profesor de matemáticas **Richard Garfield** diseña *Magic: The Gathering* (1993), y con ello el juego de cartas coleccionable.

En *Magic* cada jugador crea su mazo de cartas comprando previamente los sobres que las contienen, y en ocasiones comprando cartas individuales más poderosas, y por lo tanto más caras.



*Magic: the gathering* de **Richard Garfield**, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/841716/magic-the-gathering>

El juego representa un combate entre magos, llamados *planeswalkers* en el juego. Los jugadores van alternando el uso de cartas de su mano, previamente cogidas de sus mazos personalizados. Esta personalización da



pie a multitud de estrategias y tipos de *mazos*<sup>21</sup> que los jugadores utilizan especializándose en determinados tipos de cartas.

La ambientación del juego se basa en los *juegos de rol*, sus mundos y mitología propia, pero crea un concepto de juego totalmente nuevo.

*Magic* se actualiza constantemente con nuevas versiones y tiradas de cartas, lo que amplía cada año, las ya de por sí enormes posibilidades de creación de mazos. En ocasiones sacan al mercado cartas de tiradas limitadas que adquieren precios de reventa desorbitados.

Los torneos son organizados por todo el mundo, en ellos se imponen restricciones en el uso de algunas cartas debido a su factor desequilibrante. No se puede negar el impacto que *Magic* de **Richard Garfield** provocó en el mundo de los juegos de cartas y de mesa, a partir de entonces han surgido montones de clones de su concepto que no consiguen alcanzar el éxito de su original.

Por fin llegamos a la fecha más señalada en los juegos de mesa actuales. 1995 tuvo el placer de albergar el nacimiento de *Colonos de Catán*, el inicio de la expansión de los *eurogames* alemanes.

**Klaus Teuber**, su creador, fue transportado inmediatamente al olimpo de los mejores creadores de juegos de mesa. Su reconocimiento vino inmediatamente con el *Spiel des Jahres*, y poco a poco con la expansión del juego por toda Alemania, Europa, y el resto del mundo.



*Colonos de Catán* (1995) de **Klaus Teuber**, recuperado de <http://tomasingermany.blogspot.com.es/2012/06/juegos-alemanes-colonos-de-catan.html>

---

<sup>21</sup> Conjunto de cartas amontonadas.

Los expertos lo encumbran como el sucesor moderno del *Monopoly*.

Las reglas de *Colonos de Catán* son sumamente sencillas, pero dan pie a partidas muy emocionantes. Sus características le otorgan la etiqueta de *eurogame* en toda regla.

En *Catán* los jugadores son colonizadores que llegan a una isla inexplorada.

El objetivo es expandirse por toda la isla creando nuevos pueblos que generen más recursos, y de este modo convertir en ciudades esos pueblos.

Cada pueblo otorga un punto, cada ciudad dos puntos, el jugador que alcance diez puntos gana la partida.

*Colonos de Catán* impuso un nuevo concepto de juego que se venía desarrollando en Alemania desde 1970, los *eurogames*. A partir de entonces, se produce un cambio en la perspectiva y expansión de este tipo de juegos. Desde su aparición se han vendido unos 15 millones de ejemplares por toda Europa, Norteamérica, Japón y Corea, convirtiéndolo en uno de los juegos más jugados del planeta.

#### 5.2.1. Diseñadores más importantes en la actualidad.

Desde principios de los noventa, y gracias a la aparición de *Colonos de Catán* se sucede una expansión de los juegos de mesa por el resto del mundo.

Poco a poco las tiendas van ofreciendo nuevos juegos de mesa procedentes de Centroeuropa y Estados Unidos, pero sobre todo de Alemania.

*Mecánicas* y formas de enfocar los juegos de mesa totalmente diferentes a los ya consagrados y viejos *Monopoly*, *Risk* o *Trivial Pursuit*, por poner un ejemplo.

Es una década en donde aparecen nuevos *diseñadores* que se convierten en los padres de los juegos actuales, **Reinier Knizia**, **Wolfgang Kramer** y **Martin Wallace** son solo algunos de ellos.

**Reiner Knizia** (Alemania 1957). Es el mayor creador de juegos de mesa con más 300 juegos publicados, tanto en formato físico como en digital (android, ios etc.).

Doctorado en matemáticas, publicó sus primeros juegos en 1990 y a partir de 1997 se dedica por completo a este negocio. Se critica el reciclaje de sus mecánicas en la mayoría de los juegos que publica, pero vende y funciona. Se puede decir que es el más comercial de todos los diseñadores actuales.

Lo cierto es que entre sus cientos de creaciones se encuentran algunos de los mejores juegos creados en la actualidad y ha ganado los premios más prestigiosos en el sector, entre ellos el *Spiel des Jahres*.

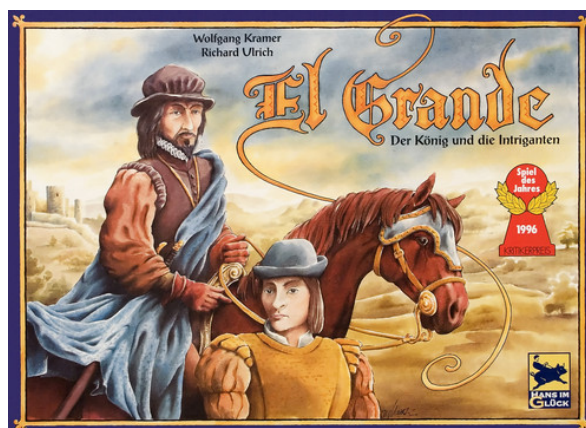
Entre sus mayores creaciones se encuentra la conocida *trilogía de colocación de losetas*, formada por los excepcionales *Samurai* (1998), *A través del desierto* (1998) y su obra magna *Tigris y Euphrates* (1997).



*Samurai* de **Reiner Knizia**, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/171967/samurai>

**Wolfgang Kramer** (Stuttgart 1942), es uno de los diseñadores más queridos y valorados.

Lleva creando juegos de mesa desde hace más de 35 años, aunque hasta 1989 no comenzó a hacerse un hueco entre los grandes del sector. Ha ganado multitud de premios, entre los que se encuentran cinco *Spiel des Jahres*, dos de ellos por sus mejores creaciones *El Grande* (1996) y *Tikal* (1999).



*El Grande* de **Wolfgang Kramer**, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/180538/el-grande>

Ha sido uno de los diseñadores más influyentes de los juegos modernos. Se le atribuye la implementación del *track de puntos de victoria*<sup>22</sup> alrededor del tablero.

La aportación más importante a los juegos de mesa la realizó en un diseño conjunto con otro importante diseñador, **Michael Kiesling** (1957). El sistema de asignación de *puntos de acción*.

Esta original mecánica implementó nuevas decisiones estratégicas donde el azar no tenía cabida, el jugador debía escoger la mejor opción de entre unas ofertadas, pero condicionado por las acciones elegidas por el resto de jugadores. De este modo el jugador que tomase las decisiones más acertadas alcanzaría la victoria.

Esta innovadora mecánica fue implementada en la trilogía compuesta por *Tikal* (1999), *Java* (2000) y *México* (2002), creados por la unión de estos dos diseñadores, **Kramer** y **Michael Kiesling**.

Otro diseñador actual digno de mención es el inglés **Martin Wallace**.

La mayoría de sus creaciones reflejan hechos históricos reales con gran carga de gestión económica, de recursos y escasa aparición del factor azar. Con la rara excepción del aclamado *Runebound* (2005), un juego de aventuras con gran carga de azar, cartas y dados.

Sus mecánicas de juego son muy innovadoras y originales además de ser inmersivas e ir acordes con la temática del juego. Se le atribuye la creación de la mecánica de *colocación de trabajadores*<sup>23</sup>, hoy en día usada en gran cantidad de juegos.

Algunas de sus obras maestras son:

*Struggle of empires* (2004), en donde las potencias europeas luchan por la hegemonía mundial a través del comercio y el poderío militar.

*Railroad Tycoon* (2005), nos transporta a los inicios de las redes ferroviarias de distintos lugares emblemáticos.

*Brass* (2007), un juego que refleja la revolución industrial inglesa de forma impecable.

O *Automobile* (2009), que recrea el inicio de la historia automovilística en los

---

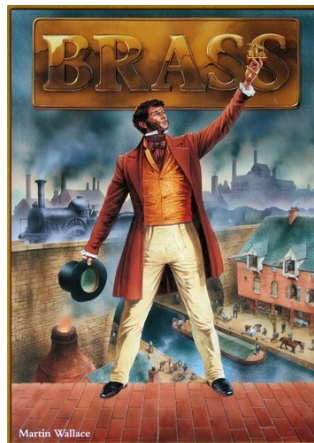
<sup>22</sup> Tabla dividida en casillas enumeradas de forma progresiva en donde se refleja el puntaje actual de los jugadores.

<sup>23</sup> Cada jugador coloca sus peones en diferentes zonas del tablero para beneficiarse de determinados elementos que estas zonas aportan.

Estados Unidos.

La colección de **Martin Wallace** se considera una herramienta didáctica con la que los jugadores se divierten al mismo tiempo que aprenden.

Hoy en día es uno de los diseñadores con el catálogo más saludable dentro del sector.



*Brass* de **Martin Wallace**, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/261878/brass>

Nos situamos en el año 2000.

**Klus-Jurgen Wrede** (1963) publica el superventas *Carcassonne* (2000).

Un año después gana el mayor premio del sector, el *Spiel des Jahres*, **Klus-Jurgen** entra directamente en la historia de los juegos de mesa.

En *Carcassonne* los jugadores reconstruirán esta ciudad medieval francesa intentando poseer el mayor terreno posible.



*Carcassonne* de **Klus-Jurgen**, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/178092/carcassonne>

El principal atractivo de este juego es que la ciudad de Carcassonne se reconstruye desde cero en cada partida y siempre se crea un mapeado diferente, caminos, ciudades amuralladas y claustros conformarán dicha ciudad. Esta cualidad ha dado pie a la comercialización de una gran cantidad de *expansiones*<sup>24</sup> que aumentan aún más sus posibilidades, ríos, comercio de materias primas, minas de oro, abadías y un sinfín de nuevos elementos.

*Carcassonne* ha contribuido junto a *Colonos de Catán* en la expansión de los juegos de tipo *eurogame* fuera de Alemania.

En la actualidad ha vendido más de 10 millones de unidades en todo el mundo.

En pleno siglo XXI siguen apareciendo una gran cantidad de buenos juegos y diseñadores, algunos de los cuales se unirán a los antes mencionados para formar parte de su historia evolutiva.

De los últimos años hay que destacar a **Uwe Rosenberg**, conocido por sus tres grandes creaciones *Bohnanza* (1997), *Agricola* (2007), considerado como uno de los cinco mejores juegos en la actualidad, y *Le Havre* (2008), también incluido en el top 10 del ranking mundial.

El carismático **Friedemann Friese** también ha aportado unas cuantas joyas a este mundo, *Fauna* (2008) y su gran obra maestra *Power Grid* (2004), actualmente en el puesto número seis del ranking mundial.

Y por supuesto **Donald X. Vaccarino** y su creación *Dominion* (2008), un juego de cartas con una mecánica parecida al juego *Magic* que ha cosechado una gran cantidad de premios y que ya se ha convertido en un clásico de esta afición.

Otros diseñadores que tienen cierto peso por algunas de sus creaciones son **Antoine Bauza**, **Corey Konieczka**, **Vlaada Chvátíl**, **Stefan Feld**, **Andreas Seyfarth**, **William Attia** y **Bruno Faidutti**, por mencionar a unos cuantos.

Actualmente el sector de los juegos de mesa sufre una sobredosis de productos, con cientos de juegos comercializados cada año.

---

<sup>24</sup> Componentes que se venden a parte del juego base y le otorgan nuevas posibilidades y mecánicas.

Una cantidad de juegos que según los expertos es imposible controlar y que por otro lado puede derivar en la caída de algunas editoras.

Lo cierto es que cada año siguen saliendo juegos de gran calidad, aunque su expansión y aceptación aún no se puede valorar ya que son muy actuales.

### 5.2.2. Ilustradores de juegos de mesa actuales.

Debido a la gran cantidad de diseñadores de juegos, nace una necesidad de dibujantes o ilustradores que pongan cara a esos diseños adecuándose a las temáticas, creando una ambientación adecuada y demás elementos.

Por lo tanto hay que diferenciar al diseñador de juegos del diseñador gráfico e ilustrador.

Actualmente existen muchos ilustradores que se dedican a este oficio.

**Michael Menzel** (1974) es probablemente el diseñador más importante en la ilustración de *eurogames* y juegos infantiles.

Destacan los paisajes y composiciones que crea para los tableros, sobre todo de los eurogames que ilustra. Todos los juegos que ilustra tienen un aspecto gráfico impecable.

Hay que destacar sus ilustraciones de *Los pilares de la tierra* (2006), *Stone age* (2008) o la última reedición de *Colonos de Catán* (2011).



Tablero de *Stone Age* (2008), ilustrado por **Michael Menzel**. Recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/300588/stone-age>

**Miguel Coimbra** lleva trabajando como ilustrador de juegos de mesa desde hace ocho años.

El colorido de sus ilustraciones digitales es admirado por todos los aficionados y profesionales del sector. También trabaja como artista conceptual de videojuegos, y es algo que se nota en sus ilustraciones con encuadres muy espectaculares.

Ha ilustrado juegos de mesa como *Giants* (2008), *Cyclades* (2009) y *7 Wonders* (2010).



Ejemplos de algunas ilustraciones de *7 Wonders* (2010), recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/853609/7-wonders>

**Julien Delval** trabaja como ilustrador freelance en París. Su estilo de dibujo y composiciones son muy personales y elegantes. Quizás su trabajo como ilustrador de juegos de mesa más conocido sea *Ciudadelas* (2000), un juego de cartas con decenas de ilustraciones de este gran dibujante. Ha participado también con algunas ilustraciones en *Dominion* (2008) y *Memoir´44* (2004).





Algunas cartas de Ciudadelas (2000), recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/98564/citadels?size=medium>

**Pedro Soto** es uno de los ilustradores de juegos más importante de nuestro país. Uno de sus últimos trabajos ha sido la ilustración por completo de *MIL (1049)* (2011), un juego creado y producido íntegramente en España. Entre otros trabajos podemos destacar el juego de tablero y el juego de cartas para niños basados en la serie de Águila roja.



*MIL* (2011) Ilustrado por **Pedro Soto**, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/1109138/mil-1049>

### 5.3. Clasificación.

Los juegos de tablero eran diferenciados de los juegos de naipes y los juegos de dados hasta aproximadamente mediados del siglo XX.

Hoy en día es fácil disfrutar juegos en donde conviven dados, cartas, piezas o *tokens*<sup>25</sup>, miniaturas y tablero de juego.

La clasificación de los juegos de mesa es motivo de debate continuo.

Más que clasificación se los ha etiquetado para diferenciarlos de alguna forma en los círculos de aficionados. A continuación se enumeran las tipologías más extendidas y conocidas.

#### 5.3.1. Clasificación por elementos utilizados.

Según los componentes de un juego de mesa se los puede englobar en tres grandes grupos.

##### a) Juegos de cartas.

Juegos de mesa compuestos por una o varias barajas de cartas. No se necesita ningún elemento más para jugarlos, a excepción de algunos casos que requieren fichas para llevar la cuenta de puntos u otras cosas.

Dentro de los juegos de cartas encontramos los juegos de cartas coleccionables, como *Magic*, en los que nunca sabes las cartas que estas comprando con cada sobre. Y los recientes *LCG*<sup>26</sup>, juegos coleccionables en los que se sabe de ante mano las cartas que compras con cada sobre.



“Dominion” (2008), un juego de cartas tipo Eurogame, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/397963/dominion>

<sup>25</sup> Elementos de cartón troquelado que representan diversas cosas dependiendo de cada juego.

<sup>26</sup> Living Card Game

b) Juegos de tablero.

Juegos de mesa que tienen como componente principal y común el uso de un tablero central, en ocasiones de varios tableros personales, y de piezas normalmente de madera y de cartón.

Sobre dicho tablero se colocan los diferentes elementos utilizados durante el juego, marcadores, cubos de madera, dados, tokens etc.



Detalle del juego de tablero *Caylus* (2005), recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/108707/caylus>

En muchos juegos de tablero se utilizan cartas como un elemento más en el desarrollo del juego.

c) Juegos de miniaturas.

Juegos de mesa que tienen como elemento principal el uso de miniaturas.

La cantidad de elementos de estos juegos es muy grande.

La mayoría de estos juegos son de tipo *ameritrash*<sup>27</sup> y *wargame*<sup>28</sup>, en donde predomina la ambientación y la inmersión en la temática. Tablero de juego y cartas son utilizadas en algunos de estos juegos.

<sup>27</sup> Juegos con alto componente temático y de azar, y generalmente de origen estadounidense.

<sup>28</sup> Juegos centrados en conflictos armados, tanto reales como fantásticos.



El juego de miniaturas *War of the Ring* (2004), recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/259474/war-of-the-ring?size=large>

d) Juegos de rol.

Un lápiz, papel, dados e imaginación es lo único que se necesita para jugar a este tipo de juegos. Las partidas suelen ser largas y se dividen en varias sesiones, ya que narran historias en donde los protagonistas son los jugadores. Uno de los jugadores hace la labor de *master*<sup>29</sup>.

El ejemplo más claro es el antes mencionado *Dungeons and Dragons*.

### 5.3.2. Clasificación por *mecánicas*.

Los juegos de mesa tienen diversas formas de jugarse y suelen utilizar unas determinadas *mecánicas*<sup>30</sup> ya introducidas ingeniosamente por algún diseñador importante, y otras veces inventando otras totalmente originales creando, en consecuencia, otro tipo de juego por *mecánica*.

Debido a la gran cantidad de juegos que aparecen en la actualidad, los aficionados se refieren a un juego y a otro utilizando unos términos que inevitablemente categorizan los susodichos juegos, de forma que es más fácil entender su funcionamiento.

De este modo se podría decir que el famoso *Colonos de Catán* es un *eurogame* por su forma de jugar, su *mecánica* y su origen alemán. Y que además es un juego de tablero, por los elementos que se utilizan en su

---

<sup>29</sup> Dirige las partidas, narra las situaciones y propone los retos al resto de participantes.

<sup>30</sup> Funcionamiento de un juego

desarrollo.

A continuación se enumeran los tipos de juego más comunes y asentados.

a) *Abstracto*.

Los juegos *abstractos* carecen de un tema que ambiente las partidas. Las piezas y elementos utilizados no simbolizan nada en concreto.

Tanto la forma de jugar como el objetivo del mismo son muy sencillos, pero contienen una gran profundidad en su desarrollo.

Ejemplos muy claros de este tipo de juego son *las damas* o los juegos *mancala*. Y más actuales *Ricochet Robots* (1999) o *Calisto* (2009).



*Ingenious* (2004), un juego *abstracto* de Reinier Knizia. Recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/40424/ingenious>

b) *Party game*.

Estos juegos se centran en el entretenimiento de los jugadores y la interacción entre ellos. No es tan importante alcanzar la victoria, ya que su objetivo principal es la diversión.

Clásicos de este tipo son el *Twister* (1966) o el *Party* (1993), y más modernos *Jungle speed* (1997) y la nueva edición del *Time's up!* (2009).



*Jungle Speed* (1997), recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/60856/jungle-speed>

c) *Eurogame*.

También llamados juegos de tipo alemán.

El factor azar está muy reducido en algunos de ellos y en ocasiones es casi nulo. Se centran en la mecánica del juego antes que en la temática y la ambientación. Se suele decir que los eurogames tienen la temática *pegada*, lo que quiere decir que el tema no tiene mucho que ver con la forma en la que se juega. Aun así muchos de estos juegos disfrutan de unas mecánicas acordes con el tema, lo que crea una mayor inmersión en el juego. La duración de estos juegos no suele superar las dos horas.

Otra gran característica de estos juegos es que todos los jugadores tienen opciones de ganar hasta el final, son muy competitivos y no existe la eliminación de jugadores, aunque hay excepciones.



*BANG!* (2002), es de los pocos *eurogames* de cartas en donde los jugadores pueden ser eliminados. Recuperado de

<http://boardgamegeek.com/image/19072/bang?size=large>

Dentro de la gran cantidad de *eurogames*, los aficionados les atribuyen nuevas etiquetas dependiendo de su mecánica principal. Así encontramos *eurogames* de tipo *selección de roles*, *colocación de trabajadores*, *subastas*, *gestión de recursos*, *construcción de mazos* y un largo etcétera. Esta subclasificación ayuda mucho a entender la mecánica que utiliza uno u otro juego. Enumerarlos todos aquí sería inabarcable. Los *eurogames* son mayoritariamente juegos de tablero, aunque hay una gran cantidad de juegos de cartas con características *euro*<sup>31</sup>.



*Bohnanza* (1997), un *eurogame* de cartas sumamente divertido, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/41716/bohnanza>

Algunos referentes dentro de este género son *Caylus* (2005), *Puerto Rico* (2002), *Race for the galaxy* (2007), *Carcassonne* (2000) o *El Grande* (1995).

#### d) *Ameritrash*.

De origen estadounidense, se traduce literalmente como *basura americana*. El término *ameritrash* surgió a raíz de un debate suscitado en la red en el año 2000, para contraponerlos de forma despectiva a los *eurogames*. Son por tanto el contrapunto de los *eurogames*, con altas dosis de azar y predominancia de la temática frente a la mecánica del juego, reglamentos normalmente complejos y no aptos para novatos. Los elementos de este tipo de juegos suelen ser muy abundantes, con gran cantidad de cartas, marcadores y miniaturas, además de un aspecto gráfico muy cuidado y detallado, en favor de la ambientación e inmersión. Por lo general son muy

<sup>31</sup> Abreviación utilizada para referirse a *eurogame*.

espectaculares visualmente.

La duración de algunos de estos juegos suele ser bastante extensa, llegando en ocasiones a dividir las sesiones de una misma partida.



*Descent: journeys in the dark* (2005), es un *ameritrash* muy popular con elementos de juego de rol. Recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/751787/descent-journeys-in-the-dark>

La mayoría de estos juegos están ambientados en mundos fantásticos y en muchas ocasiones incluyen elementos de los juegos de rol, lo que a veces los hace confundirlos con estos últimos.

Fantasy Flight Games es la empresa que más apuesta por este tipo de juegos. Goza en su catálogo de juegos tan prestigiosos y queridos como *Arkham Horror* (2005), *Twilight Imperium* (third edition) (2005) o *Runebound* (2004), curiosamente diseñado por uno de los mejores diseñadores de *eurogames*.

e) *Wargame*.

Los juegos de guerra recrean enfrentamientos de muy diferentes índoles y épocas, tácticos, operacionales, estratégicos etc. Unos ambientados en conflictos reales y otros en mundos fantásticos.

Las reglas de estos juegos suelen ser muy complejas, simulando las estrategias y armamento utilizado en combates reales.



Algunos wargames destacados son *Paths of Glory* (1999), *Advanced Third Reich* (1992) o *World in flames* (1985)



Detalle de *Paths of Glory* (1999), recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/119128/paths-of-glory?size=large>

f) Otros.

Dentro de todos estos tipos de juego se podría añadir los *Cooperativos*.

En donde los jugadores contribuyen para alcanzar la victoria, ganan o pierden todos.



En *Pandemic* (2008) los jugadores colaboran por evitar la expansión de un virus por el mundo. Recuperado de

<http://boardgamegeek.com/image/912005/pandemic?size=large>

En algunos casos se propone el enfrentamiento de dos bandos, como en *Middle Earth Quest* (2009). Ambientado en el mundo de J.R.R.Tolkien, uno de los jugadores toma el papel del enemigo, mientras que el resto de jugadores, hasta cuatro, se unirán para intentar derrotarle.

Otro tipo de juego muy conocido son los denominados *fillers*. Su principal característica es la rapidez de cada partida, entre 10 y 45 minutos. Son mayoritariamente de cartas.

*Fillers* muy conocidos son *Uno* (1971), *Coloretto* (2003), *Can't stop* (1980) o *Bohnanza* (1997), anteriormente mencionado.

#### **5.4. Juegos de mesa, una nueva cultura.**

En los años setenta la producción de juegos de mesa sufre un aumento progresivo.

En Alemania van surgiendo los conocidos como *eurogames* y en Estados Unidos los *ameritrash*, dos formas de plantear los juegos de mesa totalmente opuestas. La aceptación hacia estos juegos va siendo cada vez mayor, y poco a poco se asienta en estos países una tradición y una afición hacia esta forma de entretenimiento.

En 1969 se crea la primera red interconectada que enlazaba las universidades de UCLA y Standford a través de una línea telefónica. El nacimiento de internet cambió por completo la forma de comunicarnos y de compartir información.

En décadas posteriores internet ha contribuido enormemente en la expansión de la afición a los juegos de mesa por medio de páginas especializadas, tiendas online y multitudes de foros de discusión.

Como ya se ha mencionado es en 1995, con la aparición de *Colonos de Catán* cuando se produce una mayor expansión de esta afición ya cultivada en Alemania y Estados Unidos.

En los últimos años se está produciendo una expansión cada vez mayor, y en España existe ya una gran comunidad de aficionados. La red es el medio por el que más se extiende y difunde esta afición.

En España, la página web *lask.net* es un excelente ejemplo de esta comunidad. Multitud de *jugones*<sup>32</sup> reseñan juegos, comparten opiniones, comentan reglamentos, intercambian juegos y dedican este espacio a una apasionante afición.

##### **5.4.1. Premios y ferias lúdicas.**

En el siglo XX es cuando se comenzó a conocer el nombre del diseñador de

---

<sup>32</sup> Aficionados a los juegos de mesa.

un juego de mesa, y comenzaron a considerarse como obras de autor y un bien cultural. Lo que derivó en la creación de premios y reconocimientos hacia este arte en pleno apogeo.

Algunos de estos premios han adquirido gran valor, sobre todo por su repercusión económica y comercial, además del prestigio que otorga al diseñador que se le concede.

Cada año se reparten multitud de premios por todo el mundo, Alemania, Estados Unidos, Austria, Francia y desde 2007, España.

Los nominados a estos premios sirven de guía para conocer los juegos más interesantes de cada año.

En 1979 se celebró por primera vez la entrega del *Spiel des Jahres*<sup>33</sup> en Alemania. Es sin duda el premio más importante del sector, considerado como el *Oscar* de los juegos de mesa.

Sin embargo hay que tener en cuenta que está enfocado al público familiar, por lo que los juegos más duros o difíciles suelen quedarse sin este galardón.

Su entrega es símbolo de calidad en un juego, tanto en componentes, reglamento y mecánicas de juego.



Logotipo del “Spiel des Jahres”. Los juegos con este sello tienen su venta asegurada.

Recuperado de <http://fathergeek.com/geek-411/2011-spiel-des-jahres-nominations/>

Otro importante premio es el *IGA*<sup>34</sup>.

Se otorga desde 2001 y se celebra cada año en la *feria internacional de Essen* de juegos de mesa.

Al contrario que el *Spiel des Jahres*, el *IGA* es un premio enfocado a juegos pensados para jugadores expertos.

---

<sup>33</sup> Traducido del alemán como *Juego del año*.

<sup>34</sup> International Gamers Awards.

Cercano al mercado alemán se encuentra el mercado francés como gran productor de juegos de mesa. En 2005, nace el *As d'Or* de una fusión de dos premios ya existentes, el *Jeu de l'Année* (desde 2003) y el anterior *As d'or* (desde 1988).

En 2005 el sector de los juegos de mesa está bastante extendido en España, y se celebra por primera vez el *Juego de mesa del Año* en España, o *JdA*. Nace con el fin de dar mayor importancia a este sector en continuo avance en nuestro país, y ayudar a su difusión como una alternativa de ocio para todos los públicos.

Su filosofía es muy parecida al *Spiel des Jahres*, es decir, reconocer los juegos sencillos, de calidad y enfocados a la familia.

Otros tantos premios se otorgan cada año por todo el mundo, en Austria, Holanda, Italia, Japón, Polonia, Finlandia, Noruega, Australia, Suecia etc.

Paralelamente a la entrega de premios se realizan ferias centradas en los juegos de mesa. En ellas se presentan las nuevas producciones de cada año, y las numerosas compañías muestran sus catálogos en sus respectivos *stands*.

Estas convenciones son muy importantes para la difusión y el reconocimiento de los juegos de mesa.

La mayor convención de juegos de mesa a nivel mundial es la celebrada en Essen<sup>35</sup> en el mes de Octubre. Editores, diseñadores, ilustradores y gran cantidad de público asiste cada año a un recinto que impresiona por su extensión.

### **5.5. Internet y su aportación.**

Como ya se ha dicho internet contribuyó enormemente en la expansión de los juegos de mesa como afición. Desde finales de los noventa esta contribución aumentó con el crecimiento de las redes sociales y la implementación de internet en la gran mayoría de hogares de los países desarrollados.

Muchas páginas webs dedicadas a los juegos han surgido desde entonces, foros en donde los aficionados comparten sus inquietudes sobre el tema, se analizan los juegos y se valoran.

---

<sup>35</sup> Feria International Spieltage o feria de juegos de Essen.

Actualmente la página web más importante en cuanto a juegos de mesa se refiere es la *boardgamegeek*<sup>36</sup>.

En funcionamiento desde 2006, se ha convertido en la mayor base de datos a nivel mundial, cualquier juego que sea publicado en el mundo se registra en la *boardgamegeek*. Usuarios de todo el mundo pueden formar parte de ella, alojar fotos, reseñas, variantes de reglas e incluso sus propios juegos y prototipos. Además cuenta con un ranking en donde se organizan los juegos mejores valorados por los miles de aficionados de todo el mundo que están registrados en la web. Este ranking es considerado como el ranking oficial a nivel mundial de los juegos de mesa, y solo los mejores juegos alcanzan las primeras posiciones de este ranking.

Otra de las grandes aportaciones de internet ha sido el nacimiento y difusión del *print and play*<sup>37</sup>.

Muchos aficionados crean juegos propios y variantes de juegos ya existentes. El *print and play* pone a disposición de cualquier persona la opción de imprimir estas creaciones de forma gratuita.

De este modo se crea una especie de mercado paralelo y gratuito, en donde cualquier juego creado por aficionados y no profesionales puede ser disfrutado por cualquier persona.

El *print and play* aumenta de forma exponencial la cantidad de juegos que se crean hoy en día, hasta tal punto de que es imposible crear un listado completo de todos los juegos comercializados y no comercializados que existen.

---

<sup>36</sup> Boardgamegeek.com

<sup>37</sup> Imprime y juega.

## **6 .CREACIÓN Y PRODUCCIÓN DE UN JUEGO DE MESA ACTUAL.**

La creación de un juego de mesa conlleva un proceso largo y lleno de complicaciones.

Para su creación es imprescindible conocer esta afición y los elementos que componen un juego de mesa.

Pero lo más importante es conocer el proceso de producción, ya que esto aumenta las posibilidades de crear un prototipo más válido para su aceptación por parte de un editor.

Por ello es importante conocer detalles como que es más fácil publicar un juego con pocos componentes o que determinados formatos de carta son más baratos que otros, por poner un ejemplo.

### **6.1. Componentes de un juego de mesa.**

Existen juegos de mesa con muy diversos componentes, desde juegos que solo contienen cartas, hasta juegos con tablero, miniaturas, cartas, dados, madera y cartón troquelado. A más elementos más costes de producción y de venta al público, mayor complejidad en su producción y más dificultad en encontrar un editor que apueste por nuestro diseño.

En un juego se pueden encontrar los siguientes elementos:

#### **6.1.1. Tablero de juego.**

Es el principal componente de un juego de tablero. Sobre él se desarrolla gran parte del mismo y sobre él se colocan el resto de elementos, madera, miniaturas, cartas etc.

Para la fase de producción se debe tener en cuenta que no ha de superar un tamaño de 100x70 centímetros.

Una de las cosas más importantes del tablero es que de su tamaño depende el formato de la caja del juego. El tablero se divide normalmente en cuatro partes para su plegado y almacenamiento, el tamaño de la caja del juego será el tamaño del tablero una vez plegado.

En algunos juegos se utilizan, además del tablero principal, mini tableros auxiliares para cada uno de los jugadores, en donde por norma general colocaran los elementos que posean durante toda la partida.



Mini tablero de cada jugador de *Stone Age* (2008), con sus tokens de casas abajo, sus tokens de hachas en la parte izquierda, y diferentes piezas de madera en el centro. Recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/1102235/stone-age?size=original>

#### 6.1.2. *Tokens* o marcadores de cartón.

Son piezas de cartón que varían de grosor, de forma y de tamaño según las necesidades de cada juego.

Se utilizan para contabilizar y señalar diferentes elementos, como por ejemplo el dinero, el jugador inicial de una ronda, una zona determinada del tablero, puntos de victoria y un sin fin de diferentes usos que se amoldan a las necesidades de cada juego.



A la izquierda, *tokens* de monedas, y a la derecha, *tokens* de victoria militar.

Pertenecientes al juego *7 Wonders* (2010).

Recuperado de <http://thecardgamer.com/2011/06/7-wonders-review/>

Se fabrican sobre planchas de cartón troqueladas. El comprador las destrojará cómodamente en su casa y retirará el cartón sobrante.

La fase de producción de este elemento, su cantidad y forma es una de las decisiones del editor y productor, ya que es un elemento muy delicado a la hora de conseguir abaratar costes y amortizar bien el espacio.



Ejemplo de una de las planchas sin destroquelar de *Runewars* (2010), en ella hay *tokens* de muy diversas formas y tamaños a modo de dinero, de órdenes militares, de losetas de mapa y de otros objetos.

Recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/659203/runewars>

### 6.1.3. Madera.

Las piezas de madera se utilizan para diferentes funciones en un juego, pueden simbolizar el personaje del jugador, diversos recursos, emplazamientos etc., y pueden ser de muy diversas formas y colores. En ocasiones se utilizan dados de madera, aunque es más común que sean de plástico (ver más adelante).

La cantidad de madera que se incluye con cada juego es cuidadosamente elegida, ya que es un elemento que conlleva costes adicionales, sobre todo si se requieren formas especiales y menos comunes. La pieza de madera por excelencia utilizada en los eurogames es el cubo de madera.

Su fabricación normalmente es encargada a empresas especializadas en ello.



Fichas de madera dispuestas en una partida en curso de *Caylus* (2005), recuperado de <http://losamigosdecatan.blogspot.com.es/2010/04/caylus-2-5-jugadores.html>



#### 6.1.4. Plástico.

Las piezas de plástico son muy utilizadas en los *ameritrash*. Generalmente tienen forma de personajes con todo lujo de detalles, otras veces son piedras preciosas, castillos, pueblos, caminos etc.

Los hay de todas las formas tamaños y colores, y se pueden encontrar piezas de plástico duro y de plástico blando.

Es otro de los elementos que hace más costosa la producción de un juego de mesa, y también suelen ser encargadas a empresas centradas en este tipo de material.



Ejemplo de miniaturas de plástico en plena partida a *Gears of wars* (2011),  
recuperado de

<http://boardgamegeek.com/image/1228218/gears-of-war-the-board-game?size=large>

#### 6.1.5. Cartas.

Uno de los elementos más utilizados en los juegos de mesa, además de ser el único elemento presente en los juegos exclusivamente de cartas.

Su cantidad varía en cada juego, en los *eurogames* se encuentran en menor cantidad que en los *ameritrash*, en donde se pueden llegar a incluir cientos de cartas.

Los cuatro tamaños más utilizados son:

Estándar Americano, 56x87 milímetros.

Mini Americana, 41x63 milímetros.

Estándar Europea, 59x92 milímetros.

Mini Europea, 44x68 milímetros.

Aun así existen tamaños especiales que solo utiliza un juego, como por ejemplo las cartas utilizadas por el eurogame *Power grid* (2004).

Las cartas se utilizan de muy diversas formas, como recursos, como

personajes, como acciones, como edificios. Cualquier elemento de un juego se puede reflejar en una carta, por esto son tan comunes.

En cuanto a su producción, es decisión del editor decidir el volumen adecuado para ahorrar lo mejor posible en la relación de cantidad y precio.



Componentes de *7 Wonders* (2010), un juego con gran cantidad de cartas, recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/893619/7-wonders?size=large>

#### 6.1.6. Caja e inserto.

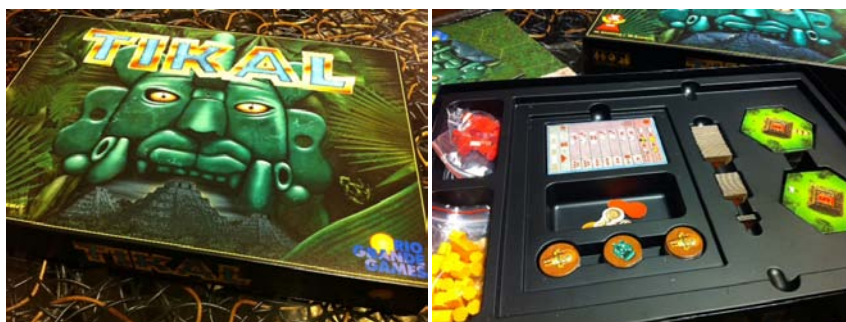
Todo juego, viene contenido en una caja. En muy raras ocasiones la caja de un juego es de latón, como en *La isla Prohibida* (2010).

El componente estrella de una caja es el cartón, por su resistencia y economía.

El interior contiene un inserto en el que se acomodan todos los elementos del juego. En ocasiones el inserto se personaliza para organizar mejor el interior de un juego determinado, principalmente si el juego se compone de muchos elementos.

Otras veces el inserto es un simple cartón que divide en compartimentos el interior de la caja.

El tamaño de la caja depende del tamaño del tablero plegado. Es un dato muy útil para el diseñador y el editor, ya que en ocasiones el tablero es tan desproporcionado que deriva en una fabricación inviable.



Caja de *Tikal* (1999) y su inserto una vez abierta, recuperado de <http://www.ludopaticos.es/2012/01/abriendo-la-caja-detikal.html>

### 6.1.7. Reglamento.

Consiste en la explicación de todos los elementos que conforman el juego y su forma de jugarlo. Se incluye en forma de libro o página individual en los juegos más sencillos.

A la hora de la producción es muy importante si el juego tiene o no *dependencia del idioma*<sup>38</sup>.

Para juegos que no tienen dependencia del idioma se suele hacer una misma versión del juego para todos los países, y además incluyen un reglamento en cada uno de los idiomas de los países en donde será comercializado. Esto abarata enormemente los costes de producción en cuanto a la impresión de reglas y de producción total del juego, ya que se produce todo en la misma empresa.

Los juegos con dependencia del idioma, tendrán un único libro de reglas en el idioma del país en donde se comercializa.



Detalle de una página del reglamento de *Sid Meier's Civilization: The board game* (2010), fotografía propia.

<sup>38</sup> Cantidad de textos que contiene un juego. Un juego sin textos se considera independiente del idioma ya que carece de un lenguaje escrito, y por tanto se puede distribuir en cualquier país sin necesidad de traducirlo.

## 6.2. Diseño de un juego de mesa.

La creación de juegos de mesa se desarrolla a lo largo de 2 procesos, el primero es diseñar el juego, hacer que funcione, que no tenga errores y definir todos los componentes que lo conforman. Y el segundo es producirlo en masa, fabricarlo y distribuirlo. Nos centraremos en el primer proceso, diseñar un juego de mesa.

Crear un juego de mesa no tiene una metodología específica, hay muchos diseñadores y tipos de juego, lo que hace que el planteamiento se pueda enfocar de muchas formas.

Lo que si es cierto es que hay unos pasos comunes que todo diseñador de juegos debe cumplir y resolver.

### 6.2.1. Idea inicial.

Lo primero que se debe pensar es sobre que quiero hacer el juego. La construcción de una ciudad, una guerra entre diferentes facciones, la exploración de nuevos planetas a través del espacio, desarrollar una civilización, pescar, buscar tesoros... el juego puede tratar cualquier tema y circunstancia.

Aunque hacer que funcione y divierta es otra historia. Por esto, además de tener clara la temática del juego se debe pensar con qué tipo de mecánicas pueden funcionar mejor, mecánicas de *eurogame*, de *ameritrash*, de *wargame*, de juego *abstracto*, etc.

No quiere decir que se copie literalmente la forma de jugar de un determinado juego y aplicarlo al nuestro. Se trata de decidir que mecánicas pensamos que pueden funcionar mejor para la temática utilizada, y de ahí ir desarrollando la manera en que se jugará nuestro diseño.

Poniendo un ejemplo, no sería viable hacer un juego de *gestión de recursos* y aplicarle mecánicas de *ameritrash*, en donde el azar es muy común y por tanto probabilidades y estadísticas muy caóticas. Un juego de *gestión de recursos* requiere un equilibrio entre las opciones de victoria de los jugadores.

### 6.2.2. Desarrollo de la idea inicial.

Esta fase es muy delicada, hay que tantear muchas opciones para ir descartándolas e ir definiendo las mecánicas a utilizar y los componentes del juego.

Se deben anotar todas las ideas posibles. Es muy importante empezar a definir la *ronda del juego*. Esto quiere decir, que se debe ir pensando las opciones que tendrán los jugadores durante su turno, tiraran dados, utilizaran cartas, podrán negociar entre ellos, etc.

De este modo comienzan a surgir los componentes que se necesitaran para el juego, cartas, dados, tablero, fichas, miniaturas, etc.

Esta fase del diseño quizás sea la más dura de todas, ya que se comienza desde un esbozo que puede cambiar tanto que el propio juego mute en otro concepto diferente del que teníamos al principio, o que veamos que no funciona bien y haya que empezar desde cero.

Comenzar el diseño de un juego es la parte más difícil.

### 6.2.3. El primer prototipo y el proceso de testeo.

Cuando se tiene clara una estructura básica del juego y los componentes que se requieren, se pasa a la creación de un prototipo del juego. El primer prototipo suele estar hecho de papeles recortados, carente de dibujos y detalles de ambientación, piezas improvisadas y demás elementos caseros.

El principal objetivo del primer prototipo, es probar el diseño inicial y primitivo del juego con jugadores reales, lo que se denomina testear<sup>39</sup> el juego.

En este proceso surgen las primeras rectificaciones de las *mecánicas*, la supresión de otras e incluso, nuevas *mecánicas* que funcionen mejor.

La labor de los testeadores es muy importante, y deben hacer críticas constructivas sobre que funciona, que no funciona o que debería funcionar mejor. Por este motivo es muy importante probar el primer prototipo con diferentes tipos de jugadores, jóvenes, adultos, novatos, veteranos etc.

Otro factor muy importante de este proceso es visualizar el tipo y cantidad de componentes que se necesitan para jugar. El diseñador debe preocuparse por reducir lo máximo posible el número de componentes del juego, de cara a su futura producción. Un juego con muchos componentes es más difícil de producir.

Por lo tanto, este paso es crucial para el diseño del juego. El diseñador tomará nota de todas las sugerencias aportadas y estará atento a como se desarrollan estos primeros testeos, preocupándose de las opiniones de los

---

<sup>39</sup> Realizar partidas de prueba con el fin de encontrar los errores en el funcionamiento de un prototipo.

testeadores.

De esta forma el primer prototipo irá mejorando y convirtiéndose en un segundo prototipo, y así sucesivamente hasta llegar a lo que se denomina prototipo final<sup>40</sup>.

En ocasiones este es el proceso que más se prolonga, ya que se deben tantear todas las posibilidades del juego para que no tenga puntos muertos o bucles en las *mecánicas* que puedan arruinar el juego.

Cuanto más se prueba un prototipo mejores conclusiones se tendrán, y más engranadas estarán sus *mecánicas*, lo que hace que un juego sea bueno o malo, divierta o aburra.

#### 6.2.4. Redactar las reglas de juego.

Paralelamente al proceso de prueba, el diseñador debe ir redactando un libro de reglas donde se expliquen todos los componentes y funcionamientos del juego. Estas reglas irán cambiando continuamente debido a los numerosos cambios que se producen en la fase de prueba.

El diseñador debe ser lo más claro posible redactando estas reglas, y siempre que se pueda se deben exponer ejemplos de las situaciones más confusas que puedan producirse durante el juego.

Además el diseñador debe poner a disposición de los testeadores del juego este libro de reglas para asegurarse de que los conceptos y las *mecánicas* se explican bien, y de que no se pasa por alto la explicación de algo.

Las reglas de un juego desglosan en primer lugar todos los componentes del juego y se especifica que función tienen y cuando entran en juego.

Seguidamente se desglosan todas las fases de una ronda de juego, explicando todas las posibilidades que puedan suceder en una ronda.

Es importante aclarar que un juego de mesa se diseña para que todas las rondas de juego sean iguales, pero se les dan diferentes opciones a realizar a los jugadores, para crear así juegos más complejos y dinámicos. Y en donde se puedan seguir diferentes estrategias.

#### 6.2.5. Prototipo final.

Cuando el juego funciona y las reglas están perfectamente redactadas se realiza un prototipo final.

---

<sup>40</sup> Prototipo más definitivo del juego antes de ser presentado a las editoras.

Dicho prototipo será expuesto a una nueva fase de testeo final, moviendo el diseño en asociaciones y tiendas especializadas para asegurarse de que el juego funciona de cara al público y para detectar las posibles erratas.

Este prototipo tendrá un diseño gráfico y unas ilustraciones cercanas a lo que se pretende que sea el juego terminado. Aunque las editoriales que deciden producir estos prototipos rehacen desde cero la parte gráfica e ilustrativa del juego poniéndola en manos de sus expertos.

Pero por esto no se debe dejar de cuidar el aspecto gráfico del prototipo, es más fácil que un editor acepte nuestro diseño si tiene un aspecto visual atractivo, profesional y cuidado que si carece de ilustraciones que ambienten las partidas y un diseño gráfico adecuado.

#### 6.2.6. Difusión y presentación.

Cuando el prototipo final de nuestro juego está totalmente preparado se considera que ya tienes un juego amateur listo para presentarlo a editoriales, autopublicarlo, difundirlo gratuitamente por internet en *print and play* o sencillamente guardarlo para ti y tus compañeros de juego.

La opción más lógica es presentarlo a una editorial productora de juegos de mesa para que produzca en masa y distribuya nuestro juego. Aunque lo cierto es que hoy en día hay muy pocas posibilidades de que un prototipo amateur sea aceptado lo que no quiere decir que sea imposible. El esfuerzo y la constancia son claves para triunfar en este aspecto.

### **6.3. Producción y fabricación.**

Quizás se piense que publicar un juego de mesa es un proceso sencillo, pero nada más lejos de la realidad. En los últimos cincuenta años esta afición se ha ganado un hueco dentro del sector económico y cada año son más los diseños que aparecen en el mercado, la gran cantidad de diseñadores y prototipos ha creado un sector muy competitivo en donde cada año el listón está más alto, algo bastante desalentador para los diseñadores noveles.

#### 6.3.1. Opciones.

Imaginemos que ya tenemos nuestro juego amateur preparado como prototipo final. La siguiente pregunta es ¿qué hago con él?

Hay varias opciones:

a) La autopromoción.

Básicamente es moverlo por todos los sitios posibles y darlo a conocer. Es un proceso que conlleva mucha implicación y paciencia.

Existen diferentes opciones de autopromoción.

Una de ellas es presentarlo a concursos de creación de juegos de mesa. Para ello es muy importante conocer las bases y los ganadores de cada año, para saber qué es lo que premia cada concurso y presentar un prototipo con opciones de ganar. Algunos juegos ganadores son producidos posteriormente por una editorial interesada. Ganar un concurso de estas características es un buen escaparate para nuestro diseño.

La siguiente opción sería promocionarlo como *print and play* en internet, en los círculos de aficionados como foros y demás. Los aficionados pueden jugar a nuestro diseño y expresar sus opiniones. Esto puede generar un boca a boca muy útil a la hora de que una editora se interese por nuestro diseño.

Complementariamente a las opciones antes descritas, podemos mostrarlo en las diferentes convenciones y asociaciones sobre juegos que se realizan en diferentes puntos de nuestro país, y si hay ocasión en otros países como Alemania y su feria internacional de juegos de mesa de Essen.

b) Presentarlo a editoriales.

Para este fin los expertos como **Antonio Catalán**<sup>41</sup> recomiendan contactar en primer lugar vía e-mail, para presentarse y pedir información tal como la forma en que reciben los prototipos, y una vez respondidos actuar acordes a sus prioridades. Seguidamente se envía una idea del juego, las reglas del mismo y algunas fotos de la maqueta. En caso de que la editorial se interese se encargará de contactar y comenzar las negociaciones.

Es importante conocer a la editora y sus productos publicados para tener una estimación de las posibilidades de que nuestro prototipo guste y sea aceptado.

También es importante saber que no es recomendable proponer un diseño difícil de producir, que requiera algún tipo de licencia o con gran cantidad de componentes. Y por último recalcar que la paciencia es fundamental, ya que

---

<sup>41</sup> Diseñador y productor de juegos de mesa en nuestro país.



desde la aceptación de nuestro diseño por parte de una editorial y su inicio de producción pueden pasar desde uno a cinco años en casos extremos. Sabiendo todo esto nos proponemos contactar con una editorial, ¿pero con cuál? Hay que distinguir entre editoriales nacionales y editoriales extranjeras.

En el caso de presentarlo en editoriales españolas debemos saber que se dividen en dos grupos.

Por un lado tenemos las editoras clásicas con muchos años a sus espaldas, *Educa* y *Diset* son un ejemplo de estas editoras.

Para tener opciones de que un editor clásico se interese por nuestro diseño deberá estar dirigido a todos los públicos, esto es un juego sencillo, fácil de entender y con cierto carácter infantil. Estas editoras nunca se interesan por prototipos nuevos o modernos, apuestan más por juegos basados en franquicias.

La segunda opción es presentar nuestro diseño a un editor moderno como *Devir*, *Homoludicus* o *Edge*.

Estas editoras trabajan principalmente con adaptaciones de juegos extranjeros que son superventas. Es difícil que editen un diseño nuevo y nacional pero no es imposible<sup>42</sup>. Además cada editor sigue una gama de productos y pocas veces hace excepciones. Por poner un ejemplo, *Devir* edita principalmente juegos familiares y eurogames como *Colonos de Catán* (1995).

En cuanto a las editoras internacionales las opciones se disparan, aun así sigue habiendo una distinción entre ellas

Empezamos con las grandes editoras, las más importantes a nivel mundial. *Hasbro* y *Mattel* pertenecen a este grupo. Que acepten un prototipo amateur es prácticamente imposible, a no ser que seas un prestigioso diseñador y que tu diseño sea lo más esperado ese año. Editan lo que quieren no lo que se les ofrece, por ello, la gran mayoría de productos editados son encargos o juegos superventas comprados a otras editoras.

Por otro lado tenemos a los editores clásicos como *Amigo* y *Ravensburg*.

Que acepten nuestro diseño es más fácil que con los grandes editores, pero no quiere decir que no haya que trabajárselo. Este tipo de editores reciben

---

<sup>42</sup> Entre 2010 y 2012 se han editado 17 juegos creados en España.

cientos de diseños cada año y su catálogo se compone de juegos de otras editoriales y de diseños recibidos, probados y contratados en ferias importantes como la de Essen o la de Nuremberg. Por lo que esta opción requiere un gran esfuerzo por parte del diseñador, ya que existe una grandísima competencia por ser editados. Un buen diseño tiene opciones de ser editado, pero hay que saber que se presentan decenas de buenos diseños.

La siguiente opción quizás sea de las más difíciles, los editores alemanes, *Kosmos, Queen o Jumbo*.

Si los editores clásicos reciben diseños los editores alemanes reciben el doble. Cada año publican cientos de juegos y buscan continuamente al nuevo *Spiel des Jahres*. Lo más viable es contactar con ellos por e-mail, esperar que te pidan el prototipo y acudir a mostrárselo en la feria que cada año se celebra en Essen, mucha paciencia y esfuerzo.

Por último tenemos los editores americanos como *Fantasy Flight Games (FFG)*.

A grandes rasgos nuestro diseño debe ser muy bueno y que no haya pasado por el mercado europeo, ya que *FFG* es una editora que edita muchos productos, de buena calidad y sin ayuda de nadie. Se podría decir que se consideran un mercado independiente del resto, van por su cuenta.

Hay muchas editoras en el mundo, pero todas tienen en común el esfuerzo y la paciencia para conseguir ver editado nuestro diseño.

c) Buscar un agente que venda nuestro diseño.

Recurrir a un agente es otra de las opciones. Se trata de un profesional del sector que conoce muy bien las editoras existentes, las opciones posibles y lo que buscan. Básicamente es un representante de tu diseño.

Algunas grandes editoras utilizan agentes para enseñar y vender sus juegos en editoras nacionales de otros países.

Conseguir los servicios de un agente no es fácil y hay que tener en cuenta ciertos factores.

Para empezar tu diseño debe ser lo suficientemente bueno como para que el agente vea que tiene potencial y opciones de ser editado. Lo segundo es que probablemente rechace tu proposición por ser un diseñador novel, amateur o

sin experiencia. Y para terminar, seguramente pedirá un adelanto y entre un 30 y 50% de las ganancias de vender tu diseño. Parece mucho dinero, pero hay que tener en cuenta que ese porcentaje se reduce a cero si no consigue vender y editar tu juego. Por lo que es una garantía de que se esforzará por conseguirlo y si el juego es bueno podrá conseguir varias licencias y editoras. No nos engañemos, vivir de este negocio es muy difícil, y actualmente se cuentan con los dedos de la mano los diseñadores que viven exclusivamente de diseñar juegos.

### 6.3.2. Producción.

Producir un juego es una labor compleja en donde es imprescindible la coordinación entre varios profesionales, aunque a veces (muy pocas) la producción de un juego corre a cargo de una o dos personas.

Partimos de que el prototipo final ha sido terminado y que un editor ha decidido apostar por nuestro diseño. Pasamos entonces al proceso de producción.

El editor cree en la idea del diseñador y es quien decide el enfoque que se le dará al juego en cuestión, para eso arriesga el dinero invertido en su producción. Tendrá una idea clara del público al que quiere dirigir el juego, su precio y una aproximación del coste de la producción y las ventas en un determinado espacio de tiempo. De esta forma se hace una idea de la cantidad de unidades a fabricar en una primera tirada.

Lo siguiente es formar el equipo creativo acorde al enfoque e idea que quiere imprimirle al juego. Por ejemplo si va dirigido a un público infantil o adulto entre otras cosas.

Este equipo está generalmente compuesto por:

- a) El editor organiza todo el proceso y se preocupa de que funcione. Básicamente es el director de orquesta.
- b) El ilustrador se encarga de hacer todas las ilustraciones que dan cuerpo al juego y le otorgan el aspecto gráfico. Es una de las partes del proceso más importantes.
- c) El diseñador gráfico se encarga de los aspectos formales del diseño gráfico del juego. Completa la labor del ilustrador maquetando los textos e

información adicional que corre a cargo del departamento de marketing y adecuando el tamaño que deben tener los elementos ilustrados.

d) El diseñador de producción<sup>43</sup> trabaja codo con codo con el diseñador gráfico, ya que debe darle las indicaciones y datos técnicos para que haga los diseños acordes al proceso de fabricación, tales como cantidad y tamaño de las cartas, troqueles y su tamaño, formato del libro de instrucciones o el tamaño de la caja del juego. Su sincronización es esencial para que la cadena de fabricación funcione con éxito.

e) El personal de marketing se encarga de organizar y escribir los textos y mensajes que deben aparecer en los elementos del juego como cartas o tarjetas informativas.

f) También es muy común contratar los servicios de un especialista en escribir reglamentos para aclarar confusiones y carencias que el diseñador ha olvidado o no ha explicado en el funcionamiento del juego.

En muchas ocasiones estos trabajos o parte de ellos son hechos por una misma persona, como por ejemplo encargarse de las ilustraciones y el diseño gráfico o que el diseñador gráfico haga además la labor de diseñador de producción. Cada empresa es diferente y cada juego también.

Todos estos profesionales comienzan a definir la línea de trabajo teniendo en cuenta el precio y el público al que se dirige el juego. Además es en este punto en donde se define por completo la temática del juego.

El trabajo se va definiendo poco a poco hasta que todos, incluido el diseñador del juego, están de acuerdo con la línea, estilo y características gráficas a seguir. La duración de este proceso se prolonga desde un par de meses hasta un par de años, depende de la cantidad de proyectos que tenga la editora en proceso al mismo tiempo, y en muchas ocasiones es difícil estar de acuerdo en todos los aspectos.

### 6.3.3. Fabricación.

Cuando todo está definido y hecho, ilustraciones, diseño gráfico, maquetación de las reglas, tamaño de todos los elementos etc., se pasa a la fabricación del juego.

Fabricar un juego conlleva tener hasta el más mínimo detalle terminado,

---

<sup>43</sup> También llamado *producer*.

número exacto de cartas, piezas de madera, tamaño de los elementos, etc. Todo debe estar preparado para iniciar este proceso en donde se realizan tiradas de varios miles de unidades en pocos días. Un error puede ser desastroso.

Antes de iniciar esta delicada fase, el editor y el producer deben elegir donde, cuánto cuesta y como se fabrica. Es decir, decidir que cadena de producción se utilizará. Existen tres opciones con las que poder trabajar este aspecto:

a) Por medios propios y subcontratando a otras empresas las diferentes partes de la fabricación, las cartas, el tablero, la caja... todo se puede fabricar de manera individual en diferentes fábricas o empresas.

b) Por medio de una empresa fabricante especializada. El caso más claro en Europa es *Ludofact*<sup>44</sup>, una empresa que tiene automatizado todo el proceso de fabricación de un juego. En sus instalaciones se fabrican todos los elementos de un juego, a excepción de las piezas de madera y plástico que son encargadas a otras empresas de Centroeuropa.

c) Por medio de una empresa de producción que lo pueda fabricar en cualquier parte del mundo de forma mixta o en bruto. *Fantasy Flight Games* encarga la fabricación de la gran mayoría de sus juegos en empresas chinas por poner un ejemplo. Es una cuestión de costes, la mano de obra es más barata.

Para elegir que método de fabricación es más adecuado se debe tener en cuenta los elementos que componen el juego y que hay que tener en cuenta para su fabricación:

a) Las cartas, se suelen imprimir en tiradas de 55 en 55 y requieren una impresión troquelado y coleccionado.

b) Peones, dados, elementos de madera, plástico y demás. Estos componentes se suelen comprar hechos a empresas del sector

---

<sup>44</sup> Video sobre el proceso seguido en la fábrica de Ludofact  
[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=uvrmG7G7XqU](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=uvrmG7G7XqU)

especializadas en este tipo de piezas.

c) Tablero. Suelen tener un tamaño máximo aunque si se excede se divide el tablero en dos partes. Su fabricación requiere una impresión, un contracolado y un troquelado.

d) Cartones, *tokens* y demás. Es muy parecido al tablero, pero requieren una distribución eficiente de los elementos para maximizar el número de cartones o *tokens* que cogen en cada plancha troquelada, hacer bien esta labor es muy importante para minimizar los costes.

e) Cubetas. Requieren impresión y troquelado.

f) La caja. Requiere impresión a ambas caras y cadena de montaje propia.

g) También se necesita un impresor que prepare todo el papel.

La fabricación de todos estos elementos será supervisada meticulosamente por el editor y el *producer*.

En el caso de que se elija una fabricación por medios propios y todos los elementos se impriman en lugares diferentes, se deberá hacer una última cadena de montaje para acomodar todos los elementos dentro de la caja del juego, finalizando con el precintado de la caja y su posterior organización en cajas de embalaje y transportado al almacén.

Por último, comienza la distribución del juego a las diferentes tiendas del país. Por fin nuestro diseño llega a los hogares de todos los aficionados a este sector.

## 7. PRÁCTICA. CREACIÓN DE UN PROTOTIPO.

### 7.1. Concepto básico del juego a diseñar.

La elección del tipo de juego a crear ha estado condicionada por el peso que debe tener el aspecto gráfico del juego, más incluso que la forma de jugarse. He pretendido crear un tipo de juego en donde la parte del diseñador gráfico y del ilustrador sea sumamente elaborada y trabajada.

Hay tipos de juegos en donde el aspecto gráfico es poco importante, un ejemplo de ello son los juegos *abstractos*, como el *ajedrez* o *las damas*. En estos juegos el aspecto gráfico y la elaboración de ilustraciones es casi inexistente. Sin embargo otros juegos apuestan por la ambientación y buscan sumergir a los jugadores en mundos fantásticos. Son los denominados *ameritrash*, de los que ya se ha hablado.

Para conseguir esto, los juegos *ameritrash* se componen de multitud de cartas ilustradas con monstruos, armas, situaciones, personajes, etc., y tableros bastante grandes con ilustraciones muy detalladas. Su reglamento es medianamente complejo y las partidas suelen prolongarse durante horas. Básicamente lo que se intenta conseguir con este tipo de juegos es que el jugador se sienta protagonista de la historia.



Muestra de las cartas ilustradas de *Runebound* (2005), un juego de tipo *ameritrash*. Recuperado de <http://boardgamegeek.com/image/370209/runebound-second-edition>



Parte del tablero de *Runebound* (2005), que representa el mapeado con las diferentes regiones de un reino ficticio. Recuperado de <http://www.lamarcadeleste.com/2011/02/runebound-mists-of-zanaga.html>

El tipo de juego que se ha propuesto elaborar es de tipo *ameritrash*.

El concepto básico del juego es el siguiente:

En el juego los jugadores tomarán el papel de aventureros que recorrerán un reino realizando todo tipo de hazañas para ir adquiriendo un prestigio y de este modo llegar a convertirse en auténticos Héroes.

El jugador que al final de la partida tenga más puntos de prestigio habrá ganado al considerarse el Héroe más prestigioso.

## 7.2. Proceso de diseño.

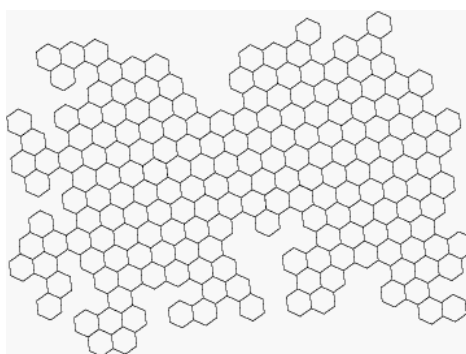
Una vez elegido el tipo de juego a crear y sus características se inicia el proceso de diseño del juego.

### 7.2.1. Ideas iniciales de las *mecánicas* del juego y su funcionamiento.

Hay que tener en cuenta que el tipo de juego elegido, *ameritrash*, tiene muchos elementos, ya que se intenta reflejar un reino, sus ciudades, objetos y armas, enemigos que aparecen en los alrededores y las diferentes zonas de un terreno, como bosques y montañas. Además de otros muchos elementos que se van añadiendo durante el proceso de testeo y elaboración de los primeros prototipos.



Al principio no se ha realizado ningún esbozo en cuanto al diseño gráfico del juego ni de las ilustraciones, eso se realiza en una fase posterior. Lo importante ahora es crear un esquema de cómo se juega y qué opciones tiene cada jugador, las denominadas *mecánicas de juego*. En este momento se establece la organización del mapeado de juego, por dónde se moverán los jugadores. El esquema elegido para este juego ha sido la maya hexagonal.



Primera zona de juego diseñada. Representa el reino y la extensión por donde los Héroes viajan. Una vez impresa algunos hexágonos se coloreaban para simbolizar ciudades y otros tipos de casilla.

Al entrar en ella los jugadores podían realizar unas acciones especiales, como comprar, iniciar aventuras, etc... La maya hexagonal se ha mantenido hasta el prototipo final. Es una de las pocas cosas que se conserva desde el principio del diseño.

#### 7.2.2. Desarrollo de la *mecánica* y el prototipo primitivo.

Al ser un juego de aventuras, uno de los principales objetivos era que los jugadores tuviesen diferentes opciones de victoria. Así que se fueron introduciendo diferentes formas de realizar aventuras y de tipos diversos. Abarcar todas las opciones es imposible, así que cada jugador decidirá qué camino seguir.

Otra cosa muy importante que se definió en esta fase es qué acciones tiene cada jugador en su turno, podrá moverse por el reino determinado número de zonas, podrá parar en ciudades, comprar equipamiento e iniciar aventuras para completarlas e ir ganando puntos de prestigio.

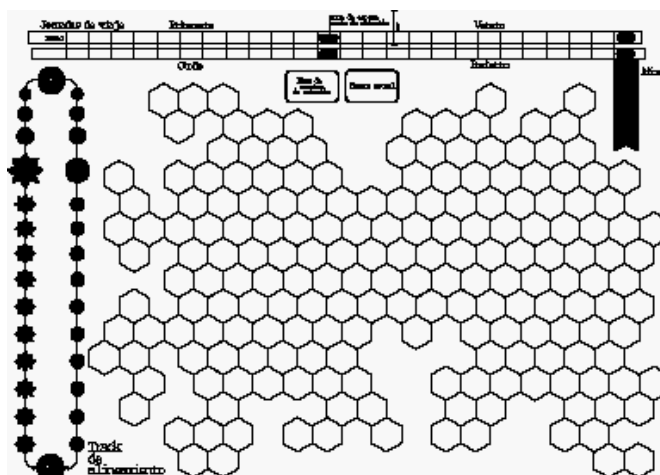
Los puntos de prestigio se convierten en el objetivo de todos los jugadores. Todas las *mecánicas* de juego se deberán desarrollar para que conduzcan al

objetivo común de ganar *puntos de prestigio*, ya que el jugador que más prestigio tenga al final del juego será el ganador. Por lo que esto debe estar muy claro desde el principio del diseño del juego. Introducir otros objetivos finales no haría más que hacer más compleja la creación del juego y además la manera de jugarlo.

Una vez concretadas las acciones a realizar en cada turno y diferentes formas de adquirir *puntos de prestigio*, se realiza un primer prototipo del juego.

Este primer prototipo carece de diseño gráfico definitivo, se reflejan los diferentes elementos de la manera más esquemática posible. Se realiza con recortes, folios, lápices etc. Es un prototipo que se va reciclando a medida que los elementos y mecánicas se van depurando con los muchos testeos realizados.

Cuando todo concuerda medianamente, y nos aseguramos de que se puede jugar una primera partida de prueba, se realiza un segundo prototipo.



El primer prototipo de tablero ya incorporaba elementos como tablas para contabilizar el paso de las estaciones del año y los puntos que los jugadores iban adquiriendo. Las cartas y demás elementos eran recortes en donde se escribía la información con lápiz

### 7.2.3. Prototipo avanzado.

Cuando el primer prototipo pasó una larga prueba de testeo, muchos elementos y *mecánicas de juego* cambiaron radicalmente. Unas fueron suprimidas, otras mejoradas y otros elementos dieron paso a conceptos totalmente nuevos.

El diseño va adquiriendo mucha forma y cada vez son menos los fallos que se suceden en el juego. Se puede decir que el diseño es casi jugable, aunque aún hay algunos errores por solventar y cosas que mejorar.

En este punto se comienza la realización de un nuevo prototipo más vistoso y la elección de una estética que marcará el diseño de todo el juego.

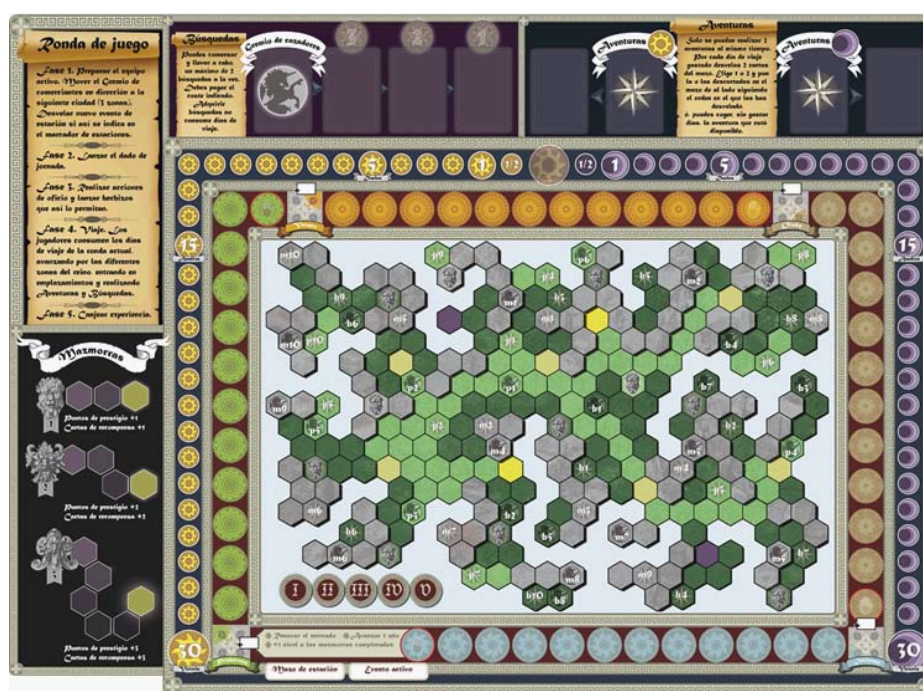
Para la realización de esta labor se han distinguido diferentes elementos:

a) Tablero.

El tablero es el elemento más importante del juego, en él aparecen diversos marcadores en donde señalar diferentes situaciones de la partida, así como la situación actual de los jugadores y sus *puntos de prestigio*.

En el tablero también deben aparecer multitud de iconos y símbolos, ya que es muy recomendable reducir lo máximo posible su formato, y la inclusión de texto ocupa un espacio que con símbolos se reduce considerablemente.

Aun así hay que recordar que el siguiente diseño sería solo el primer prototipo general del tablero.



El tablero principal contiene el mapeado, el paso de las estaciones de tiempo, los puntos de cada jugador y otros elementos como las Mazmorras, las Aventuras y las Búsquedas. Además en la esquina superior izquierda se detalla un desglose del turno de cada jugador.

b) Diseño de iconos y símbolos.

Un juego de estas características tiene muchos elementos relacionados entre sí. La creación de símbolos e iconos que simbolicen dichos elementos es esencial para jugar con comodidad y no crear confusiones.

Diseñar iconos claros y sencillos es fundamental para conseguir esa memoria visual que necesitamos, y que una vez entendidos se asimilen a la perfección. Por supuesto no se hacen diseños definitivos, ya que aún es muy probable que muchos elementos sean suprimidos, pero se deben ir haciendo unos diseños que clasifiquen los diferentes componentes del juego. Esto facilita mucho distinguirlos y tener una visión general de todos los componentes del juego para poder adecuar nuestro diseño de cara a la fase de producción y fabricación.



Los iconos de la izquierda reflejan los diferentes tipos de enemigos a los que el jugador se enfrentará.

Los iconos de la derecha hacen referencia a los diferentes tipos de magia que hay en el juego.



Los iconos de la izquierda simbolizan los diferentes atributos que tendrá cada jugador.

Los iconos de la derecha simbolizan cada estación del año.

c) Cartas.

Después del tablero, las cartas son el elemento más importante en un juego de este tipo. Casi todos los elementos del juego se representan con la ayuda de cartas, armas, monstruos, compañeros, magia, misiones, tesoros, etc.

Además, el azar implicado en los mazos de cartas es algo primordial para que este tipo de juegos sea diferente en cada partida.

También es importante señalar que la cantidad de cartas de los juegos *ameritrash* es muy alta. El diseño que nos ocupa comenzó con unas 500 cartas aproximadamente divididas en diferentes mazos:

- Cartas de Terreno
- Cartas de Aventura y Búsqueda
- Cartas de Eventos de Estación
- Cartas de Equipamiento



Ejemplos de cartas de Terreno, de Aventura y Búsqueda, de Evento de Estación y de Equipamiento (de izquierda a derecha).

d) *Tokens*, miniaturas, madera, plástico.

En un prototipo estos elementos no son necesarios diseñarlos, ya que por lo general se reutilizan de otros juegos. *Tokens* como monedas, puntos, piezas de madera, dados, miniaturas y otros elementos son muy comunes en los juegos, por lo que al tener un prototipo entre manos no es muy común hacer unos diseños específicos para ello, ya que lo único que se persigue es ver si funciona bien el juego.

Una vez que se tenga el prototipo definitivo quizás sí sea buena idea hacer unos *tokens* específicos, pero tampoco es muy importante.

Aun así, en mi diseño del prototipo comencé a crear los *tokens*, ya que al fin y al cabo esto se trata de un trabajo para evidenciar todas las cosas que hay que tener en cuenta a la hora de diseñar un juego.



*Tokens de monedas en la parte superior.*

*Tokens de experiencia en la parte inferior.*

Cuando se tiene un diseño gráfico general de todos los elementos se imprime, se prepara y se comienza con el siguiente proceso de testeo. Este testeo debe realizarse con jugadores de todas las edades y experiencia. Escuchar sus comentarios y tener en cuenta todas sus críticas ya que pueden ser constructivas. Al fin y al cabo nuestro diseño será jugado por gente como estos testadores, así que su criterio es el que debemos seguir. Son nuestros posibles y futuros compradores del juego.

#### 7.2.4. Prototipo final.

Poco a poco y a base de partidas de prueba con diferentes jugadores el juego y su mecánica se define, termina por estar limpia y sin fallos.

Es en este punto cuando se pasa al diseño gráfico e ilustración total definitiva. La envergadura de este proyecto es muy grande, hacer todas las ilustraciones y el diseño gráfico sin ayuda es imposible. Por ello no tuve más remedio que buscar la ayuda de un ilustrador.

El trabajo lo dividimos del siguiente modo:

-Por mi parte realicé la labor de diseñador del juego, diseñador gráfico, ilustrador del tablero, algunas cartas y un poco de diseñador de producción, ya que esto último correrá a cargo de la editora en caso de que acepten el proyecto.

-Y el ilustrador Miguel Cerdá se ocuparía de la ilustración de las cartas de encuentro. Esto supone ilustrar todos los enemigos a los que se podrá enfrentar un jugador. Aún queda mucho trabajo por delante. Ya que ilustrar las 265 cartas de las que se compone el juego conlleva un proceso muy largo.

A esto hay que sumar la ilustración del tablero, la labor de diseño gráfico y por otro lado seguir con el proceso de testeo para seguir dando retoques en la mecánica.

A continuación expongo la situación actual del proyecto:

a) Tablero de juego.

Actualmente el tablero se compone de tres elementos.



El tablero principal contiene los puntos de los jugadores, el mapa del reino, las estaciones del año, el mercado de las ciudades, los eventos de estación y los bonus conseguidos por los jugadores.

Se han tenido que diseñar multitud de símbolos e iconos nuevos para este tablero.



El mapa del reino dividido en 12 módulos. Se colocan al azar encima del reino del tablero principal. De esta forma en cada partida se crea un reino nuevo en donde cada elemento se sitúa en una zona diferente.



Mini tablero con el track que contabiliza la Experiencia ganada de cada jugador, que señala el gremio de Cazadores y el de Alquimistas.

Este tablero aún está sin terminar.

#### b) Cartas.

Como se ha mencionado antes, un ilustrador está colaborando en este proyecto dibujando el bestiario del juego. El bestiario se compone de 74 criaturas diferentes. Miguel Cerdá está trabajando digitalmente consiguiendo unos resultados muy buenos.





Algunas muestras de las ilustraciones creadas por Miguel Cerdá. La zona baja de las ilustraciones no es importante, ya que será tapado con los elementos informativos de cada enemigo.



Un ejemplo del resultado final de una Carta de Encuentro, con todos sus elementos gráficos incorporados.

### 7.3. Detalles para terminar el prototipo final.

“Héroes” es un prototipo terminado en un 60% aproximadamente.

Su mecánica de juego está muy cerca de estar terminada, y se reduce a pequeños cambios y arreglos en testeos posteriores.

Pero en cuanto a su ilustración y diseño gráfico aún queda mucho por hacer:

- Terminar el diseño e ilustración del minitablero.
- Terminar de ilustrar y maquetar las 268 cartas divididas en: 92 de Terreno (entre éstas se encuentran las ilustraciones de Miguel Cerdá), 98 de Aventuras, 44 de Mercado y 24 de Tesoro.
- Crear y diseñar los *tokens* de monedas y de botines.
- Realizar nuevas pruebas de testeo y terminar de pulir todas las *mecánicas*.
- Redactar y maquetar el reglamento del juego.

Todo esto es un trabajo que puede llevar un par de años, contando que se está llevando a cabo entre dos personas. Aun así, y a un buen ritmo de trabajo se puede tener listo en un año aproximadamente, ya que todo el trabajo de diseño inicial de *mecánicas* ya se ha terminado casi por completo.

## **8. CONCLUSIONES.**

- Los juegos de mesa se han abierto un hueco importante como sector económico en países como Alemania y Estados Unidos, y que poco a poco se va expandiendo por el resto de países desarrollados.
- Del mismo modo la creación de juegos de mesa es un proceso largo y complejo en donde la creatividad tiene un papel fundamental, la constancia y el esfuerzo son esenciales y la competitividad entre diseñadores de juegos resulta desalentadora para los diseñadores noveles.
- Para comprender mejor este proceso se ha mostrado el desarrollo que los juegos de mesa han tenido a través de unos 4000 años de historia, y cómo se ha acentuado esta curva evolutiva en los últimos cien años.
- Los juegos de mesa no son los mismos que nuestros ancestros inventaron y disfrutaron. Su visión y enfoque ha cambiado totalmente y al igual que muchas otras cosas se han convertido en un bien efímero que debe reinventarse continuamente para sobrevivir en la sociedad de consumo actual, al contrario que en la antigüedad, en donde un mismo juego podía perdurar durante siglos y llegar incluso hasta nuestros tiempos.
- Los juegos de mesa se han convertido en un bien cultural por méritos propios. Nos han acompañado desde tiempos inmemoriales y se han enriquecido junto a los diversos cambios sucedidos en la historia de la humanidad. Son pues un testimonio de nuestra historia, y se ha reivindicado su importancia antes y ahora.
- Para completar la investigación teórica se ha puesto en práctica toda la investigación referida a la creación de un juego de mesa, su diseño inicial y creación de un prototipo final. Crear un juego de mesa es un trabajo sumamente difícil y requiere de una implicación total y constante durante como mínimo un año.
- Las opciones disponibles para los diseñadores amateurs son más bien escasas, y la autoedición se convierte en una de las opciones más viables y la que más incertidumbre crea.
- Debido a la limitación en la extensión del trabajo se han pasado por alto algunos elementos que podrán ser explicados en un futuro proyecto. La difusión de los juegos de mesa, el trabajo que realizan los ilustradores y su preparación a la hora de enfrentarse a un nuevo proyecto, la historia y los

orígenes de juegos tan importantes como el Backgammon y otros tantos que contribuyeron a forjar los juegos de mesa que hoy conocemos.

Sin embargo, estos detalles han tenido que ser sacrificados en pro de los objetivos principales del proyecto, el diseño y la producción de los juegos de mesa en la actualidad.

## **9. ANEXO. ENTREVISTA A PEDRO SOTO.**

Pedro Soto (Santander, 1975).

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco en 1999 se dedica a la ilustración desde que tiene memoria, colaborando con revistas y fanzines y participando en multitud de concursos de comics. Además imparte clases y talleres.

### **Ludografía:**

2009 - Games for Table Races (GTR) - Portadas para los juegos deportivos *Fútbol Chapas*, *Moto GP* y *Renault F1 Team*.

2010 - Devir & Globomedia - *Águila Roja*, *Juego de Tablero* y *Águila Roja Junior*.

2011 - Devir & Universidad de Barcelona - *Inventum*.

2011 - Homoludicus - *MIL (1049)*.

2011 - Devir & Globomedia - *El Mundo de Águila Roja*. Set básico y expansión *La Película*.

2012 - Devir & Globomedia - *El Mundo de Águila Roja*. Set básico y expansión *La Búsqueda*.

2012 - Mesa Boardgames - *Ragami*.

2012 - Devir & Kosmos - Portada de *Catan Historias - Colonos de Europa*.

Todos sus trabajos pueden consultarse en [www.pedrosoto.com](http://www.pedrosoto.com)

### **Entrevista:**

**- ¿En qué consiste la labor del ilustrador de juegos de mesa?**

- Pedro Soto: "Pues es similar a otros trabajos de ilustración, sólo que aquí has de conocer elementos específicos acerca de los juegos de mesa.

1. Cuando te llega el encargo del juego tienes que hablar con el editor y dejar claras ciertas cosas. Que estilo gráfico está buscando, que tamaño de caja y componentes tiene pensado (ya que eso influye en el tamaño de ilustraciones...).

2. Cuando tienes esos parámetros claros y el presupuesto ha sido aprobado, comienza la fase de documentación para empaparte bien de juegos de temática o estilo similar y, si se trata de un juego histórico, buscar imágenes y grafismos de la época que te ayuden a ilustrar con buena ambientación.

3. Luego llega el proceso de ir dibujando bocetos y esquemas de la distribución de material y enseñando al editor para ver si vas por el camino que él tiene pensado. Aquí es importante conocer bien los recursos básicos del mundo de los juegos de mesa. Por ponerte un par de ejemplos, si hablamos de un tablero tienes que saber dejar espacios para cajetines de texto, iconos, tablas o marcadores, además de saber cuánto deben medir exactamente ya que igual tienen que albergar, durante una partida, una o más fichas en su interior. Si hablamos de cartas que deben mantenerse varias en la mano, es importante colocar bien la información principal en una esquina para que, desplegadas en abanico, siempre puedas visualizarlas y no andes moviéndolas todo el rato.

4. Finalmente, te pones a realizar las ilustraciones y luego las haces encajar con el diseño.”

#### - ¿Cómo se producen los encargos?

- Pedro Soto: “Al principio, tienes que darte a conocer. Participar en foros especializados, dejarte ver por jornadas de juegos de mesa, crearte un book y una galería donde poder enseñar tus trabajos... A partir de ahí es un trabajo tanto de llamar como de que te llamen. El caso es no estarte parado y administrar bien tu tiempo y tu agenda. No asumir demasiados trabajos que haga que empeore cada uno individualmente.”

#### - ¿Qué grado de libertad suelen ofrecer los editores?

- Pedro Soto: “Normalmente el editor te manda las características de lo que quiere. Según la experiencia que tenga tendrá las cosas más o menos claras. Aunque si es un editor más nuevo en el mundillo es probable que le puedas aconsejar sobre elementos del grafismo que le resuelvan ciertos problemas. Cosas tales como usar un *track* para llevar la contabilidad de diversos objetos en lugar de usar fichas personalizadas, o aprovechar las 2 caras de una ficha para mostrar dos estados diferentes de desarrollo de algo en lugar de crear 2 fichas con un dorso neutro.

Los juegos de mesa tienen muchos componentes y son caros y complejos de producir y ensamblar, así que tener en cuenta factores como estos permiten ahorrar bastante dinero en producción. Eso sí, siempre hay que pensar en la experiencia de juego.”

**- ¿Cuánto tiempo se le suele dar a un ilustrador para terminar el trabajo?**

- Pedro Soto: “Eso varía según el tipo de trabajo. Hay trabajos complejos con multitud de materiales como *MIL (1049)* con los que he estado cerca de 2 meses, y otros más sencillos *Águila Roja Junior* que he completado en unos 15 días.

Siempre hay que tener en cuenta lo habituado que estés a trabajar en un género determinado y la técnica de ilustración que te pidan. Si te encargan un juego de una época histórica que conoces o que tiene un grafismo de línea y color plano, tardas mucho menos que si tienes que encargarte de un juego de un género que desconoces. Se pierde mucho tiempo buscando documentación adecuada y empapándote de la época.

**- ¿Qué diferencia al ilustrador del diseñador gráfico en esta labor?**

- Pedro Soto: “Es habitual que a veces se confundan ambos términos porque muchas veces el ilustrador acaba realizando la función del diseñador gráfico. A mí me gusta que se mantengan separados puesto que me gusta mucho más la faceta de ilustrar y considero más aburrida la de diseño gráfico.

- El ilustrador es el que tiene que crear imágenes. Dibujar la portada, el tablero, los personajes, etc...

- El diseñador gráfico es el que decora todo eso para hacerlo jugable. Diseña las barras de marcadores, las fichas, los textos y logos de portada, las instrucciones, los cajetines de las cartas...

Como he dicho hay veces que ambos trabajos se fusionan. Por poner un ejemplo, si para un juego hay que diseñar unos iconos que representen riqueza, tiempo y fuerza, puede ocurrir que esos iconos los pinte el ilustrador o los cree el diseñador a base de siluetas vectorizadas o algo así.”

**- ¿En base a que se le paga a un ilustrador de juegos de mesa?**

- Pedro Soto: “Normalmente es en base a la cantidad (y tamaño y estilo) de las ilustraciones que te encarguen. El mundo de los juegos de mesa aún no es tan grande (al menos a nivel nacional) como para que importe mucho la visibilidad del producto, aunque sí que tienes que tener en cuenta cuando realizas un trabajo indicar en el contrato o factura para que estás cediendo los derechos, así, si limitas la cesión de derechos para una edición española, si

luego el juego tiene éxito y otros países compran la licencia para editarlo debes cobrar unos royalties si tu trabajo es reutilizado (porque también pueden comprar el juego pero contratar un nuevo grafismo).

En general es como te decía antes, a más tiempo dibujando más tienes que cobrar y tienes que saber presupuestar en base al tiempo que piensas que te va a costar hacer el trabajo, desde la fase de documentación a la entrega final de ficheros. Aunque está claro que si el juego o la editora es importante puedes incrementar un poco el presupuesto de la misma forma que si haces un juego para una editorial nueva y pequeña puedes reducirlo siempre y cuando te interese mucho trabajar ese proyecto.”

**- ¿Cuál ha sido el encargo más difícil al que te has enfrentado?**

- Pedro Soto: “Dentro del mundo de los juegos de mesa, recuerdo que fue complicado buscar un punto de vista para el tablero del *21 Motines* (juego de temática pirata aún por publicar de Asylum Games).

Querían un tablero pintado donde hubiera diferentes zonas de colocación de fichas. El caso es que había zonas que tenían que ser muy cercanas (taberna, mercado negro), otras de tipo intermedio (ciudad, barco, zona de naufragio) y otras más abstractas y lejanas (rutas comerciales seguras y rutas comerciales peligrosas). Al final logré tras mucho pensar una vista aérea donde se podía representar todo eso de forma integrada.

También recuerdo compleja la realización de *Águila Roja, el juego de tablero* pero no por características sino porque el tiempo de realización fue muy pequeño. Tenía que estar en las estanterías en navidades y teníamos para hacerlo unas 3 semanas en septiembre. Había que dibujar una portada, un tablero enorme y alrededor de cuarenta ilustraciones de personajes de la serie y objetos en un tiempo record.

**- ¿Cómo ves el panorama actual?**

- Pedro Soto: “Veo que cada vez más gente juega a juegos de mesa y eso me gusta. En época de crisis, donde salir a cenar y tomar algo se convierte en un despilfarro. El modo de ocio está cambiando, y me encanta descubrir que hay gente que quede en sus casas con amigos, algo de picar, unas cervezas y echando unas horas de juegos y risas.



Cada vez surgen más editoriales y nuevos juegos de mesa. Sistemas de financiación a través de mecenazgo como el "crowdfunding" permiten que la gente haga realidad sus sueños y publiquen sus juegos y que grandes editoriales inviertan en productos diferentes a su línea editorial sin arriesgar tanto. Pero el panorama actual lo veo un poco incierto. Si bien es cierto que la cantidad y calidad de los juegos de mesa está aumentando y que también lo hace la afición, no creo que sea un crecimiento parejo. No se crea nueva afición tan rápido como para asumir la cantidad de juegos de mesa que cada vez se crean a nivel mundial.”

#### - ¿Qué ilustradores valoras más por su trabajo?

- Pedro Soto: “Cada vez hay mejor grafismo en los juegos de mesa proporcionado por nuevos y talentosos artistas:

- Franz Vohwinkel (*Helvetia, Fortuna, Asara...*) es uno de los artistas más veteranos del mundillo y lleva trabajando en juegos de mesa desde hace más de 20 años. Me encanta ver cómo ha ido evolucionando su trabajo, desde una realización artesanal de las ilustraciones hasta un estupendo control de las herramientas digitales.

- Michael Menzel (*Los Pilares de la Tierra, Mundo sin Fin, Cuba, Palais Royal...*) es el que ha creado todo un estilo de ilustración en los juegos y está especializado en dibujo histórico (sobretudo edad media y siglo de oro francés). Sus tableros con vistas aéreas de perspectiva isométrica han sido un referente para mí a la hora de representar geografía, edificios, mercados...

- Miquel Coimbra (*Cyclades, 7 Wonders, Cargo Noir, Giants...*), provenía del mundo del diseño conceptual para videojuegos y eso se nota en su trabajo ya que sus ilustraciones destilan aventura al presentar personajes, encuadres y edificios de forma inusual y espectacular, tirando de picados, contrapicados y grandiosos efectos de luz.

- Pieró (*Ghost Stories, Yggdrassil, Mr. Jack...*), es un artista francés que tiene un estilo fuertemente vinculado al cómic. Dibujo de línea y personajes con influencia del manga pero con un estupendo color digital.”

## **10. BIBLIOGRAFÍA.**

### **10.1. Libros.**

Comas, Oriol. (2005). El mundo en juegos. 1ª Edición. Barcelona: RBA.

Comas, Oriol. (2008). Quince juegos que cambiaron el mundo. San Sebastián: Ibermática, S.A.

Parlett, David. (1999). The Oxford history of board games. New York: Oxford University Press Inc.

Sackson, Sid. (2007). Un montón de juegos. Barcelona: RBA Libros.

### **10.2. Referencias en la web.**

Asociación cultural de juegos de mesa -

[http://www.jugamostodos.org/index.php?option=com\\_mjfrontpage&Itemid=47](http://www.jugamostodos.org/index.php?option=com_mjfrontpage&Itemid=47)

<http://laficharoja.blogspot.com.es/>

Sitio web del museo británico -

[http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight\\_image.aspx?image=ps237946.jpg&retpage=15594](http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_image.aspx?image=ps237946.jpg&retpage=15594)

Green, William. (2008). Big Game Hunter. TIMESPECIALS, revista online Time. [Fecha de consulta: 13/05/2012].

[http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1815747\\_1815707\\_1815665,00.html](http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1815747_1815707_1815665,00.html)

<http://www.museodeljuego.org/>

Web dedicada a la difusión del Awalé -

<http://www.awale.info/historia/jocs-mancala-al-mon>

<http://www.ajedrez32.com/la-historia-del-ajedrez-antiguamente-llamado-chaturanga/>

Web centrada en el *ajedrez* - [http://www.chess-poster.com/spanish/chesmayne\\_e/chesmayne\\_e.htm](http://www.chess-poster.com/spanish/chesmayne_e/chesmayne_e.htm)

<http://shogi.galeon.com/historia.htm#chaturanga>

<http://www.ludoteka.com/chaturanga.html>

<http://chrismielost.blogspot.com.es/2012/04/el-origen-del-ajedrez-o-el-juego-de-los.html>

<http://www.ajedrezdeataque.com/04%20Articulos/00%20Otros%20articulos/Origen/India.htm>

<http://www.acanomas.com/Historia-Juegos-Tradicionales/697/Alquerque.htm>

<http://mazarbulgb.blogspot.com.es/>

<http://www.domino-en-linea.com/historia-del-domino.html>

Web dedicada a la historia del arte y la iconografía -  
<http://www.arteiconografia.com>

Base de datos a nivel mundial - <http://boardgamegeek.com/>

Blog dedicado a los juegos de mesa - <http://leejuegaaprende.blogspot.com.es/>

Web dedicada a los juegos de mesa - <http://www.ludopaticos.es/>

Foro de discusión de juegos de mesa a nivel nacional -  
<http://www.labsk.net/index.php>

Blog de Antonio Catalán, diseñador y productor de juegos de mesa -  
<http://gamesandco.wordpress.com/>

Web de Firmino Martínez, diseñador del recientemente publicado *MIL (1049)* -  
<http://mil1049.blogspot.com.es/>

Web con entrevistas, reseñas y noticias sobre los juegos de mesa -  
<http://www.ultimoturno.com/>

<http://kramer-spiele.privat.t-online.de/spieldesjahres/spieldesjahres.htm>

<http://ludotonica.blogspot.com.es/2012/02/el-duo-kramer-kiesling.html>

<http://alredordelamesa.blogspot.com.es/2012/02/uwe-rosenberg-alias-el-perezas.html>

<http://meepleiscoming.wordpress.com/2012/04/07/conociendo-a-friedemann-friese/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

### **10.3. Juegos de mesa.**

Attia, William. (2005). Caylus. Edge Entertainment.

Bauza, Antoine. (2010). 7 Wonders. Asmodee.

Brunnhofner, Bernd. (2008). Stone Age. Devir.

Faidutti, Bruno. (2000). Ciudades. Edge Entertainment.

Friese, Friedemann. (2004). Power Grid. Edge Entertainment.

Knizia, Reiner. (1998). A través del desierto. Edge Entertainment.

Knizia, Reiner. (1998). Samurai. Rio Grande Games.

Knizia, Reiner. (2009). Calisto. Devir.

Konieczka, Corey. (2010). Runewars. Edge Entertainment.

Rosenberg, Uwe. (1997). Bohnanza. Amigo.

Seyfarth, Andreas. (2002). Puerto Rico. Alea.

Tahkokallio, Touko. (2011). Eclipse. Asmodee.

Teuber, Klaus. (1995). Los colonos de catán. Devir.

Vaccarino, Donald. (2008). Dominion. Devir.

Wrede, Klaus-Jurgen. (2000). Carcassonne. Devir.

Yianni, John. (2001). Hive. Gigamic.

## CURRICULUM



**Nombre y Apellidos:** Germán Palomar Millán.

**Dirección Postal:** 18008 (Granada).

**Dirección electrónica:** mr.smile\_project@hotmail.com

**Títulos académicos:**

- Graduado en Bachiller artístico. Escuela de artes y oficios de Granada - (2003).
- Licenciado en Bellas artes por la Universidad de Miguel Hernández (2004-2010). Altea (Alicante).
- Beca Erasmus en la Accademia Ligustica di Belle Arti di Genova (Italia). Curso 2008-2009.

**Exposiciones colectivas:**

- “Protagonistas”. En Palau de Altea Centre d’arts del 16 de enero al 3 de febrero de 2007.
- “Y ahora, ¿qué?”. En la Fundación Frax de Alfàs del pi, Alicante. Del 1 de Junio al 30 de Agosto de 2010.
- “Caçadors des blaus”. En Palau de Altea Centre d’arts. Del 12 de Junio al 12 de Julio de 2010.

**Exposiciones individuales:**

- “MADE IN BIC”.En el bar Salao, plaza la romanilla. Del 5 de Agosto al 7 de Septiembre de 2008.
- “MADE IN BIC”.En el bar Azafrán, Pintor Zuloaga numero 23. Del 1 de Septiembre al 5 de Agosto de 2008.
- “Volumen y simetría”. Sala de exposiciones LAC, situada en la 2da planta del comedor universitario de bellas artes en Altea. Del 13 al 25 de Mayo de 2010.
- “BICio”. Pub Portolano, calle Alhamar, numero 26. Del 27 de Mayo al 16 de Junio de 2010.