

Más allá del parchís y el Monopoly: el boom de los juegos de mesa de autor

Partidas más cortas, siempre diferentes y sin tanto azar.



Pandemic Legacy, juego premiado este mismo año (y sorteado en Los 40 Principales)

Todo el mundo ha jugado alguna vez en su vida a juegos de mesa como la oca y parchís o el Trivial y Monopoly. Lo que no es tan conocido es que este mundo está experimentando un auge espectacular en los últimos años y que existe una generación de juegos nuevos capaces de enganchar a niños y adultos hasta convertirlos en fanáticos. En la época en la que los videojuegos se han convertido en la mayor industria de entretenimiento, los juegos de mesa son capaces de plantarles cara a golpe de dados, cartas y tableros de cartón.

El boom

“Hay un boom. Totalmente”, nos explica Patricia Lérída, de la asociación onubense Mentres hexagonadas y miembro del jurado del Juego del año 2016. “Desde hace 6 o 7 años es tremendo, se ve por todas partes. Esta misma semana escuchando en la radio Los 40 principales oí que hacían un concurso y entre los ganadores sorteaban cuarenta *Pandemic Legacy*, el ganador del premio al juego del año. Te quedas diciendo, ¿cuándo se iba a escuchar hablar de un juego de mesa en los 40 principales?”.

No es sólo una percepción personal. Según la empresa de

estudios de mercado NPD Group, la venta de juegos de mesa en España ha crecido un 20% entre enero y septiembre de 2016. Desde el sector confirman el dato: “Hay mucha más gente en los eventos y lo percibimos en las cifras”, cuenta Nico Márquez de Edge Entertainment. “Cada año se incrementan un 40% las ventas con respecto al año anterior”, responde Joaquim Dorca, director de Devir. “Hemos pasado de vender 20.000 *Catanes* hace tres años a 70.000 este año”.

Lo interesante es que en este incrementos de ventas no aparecen sólo los clásicos de siempre, sino juegos nuevos todavía desconocidos para un gran sector de la población. *Catán*, *Carcassonne* y *Aventureros al tren* consiguen conquistar a un consumidor para el que el juego de mesa era poco más que una caja en un trastero que desempolvar en momentos de mucho aburrimiento. “La mayoría de la gente, si le presentas el juego adecuado en el momento adecuado, se engancha en tres minutos”, asegura Patricia.

¿Pero qué diferencia estos nombres de “los de toda la vida”? “En estos juegos las partidas siempre son diferentes, el azar tiene muy poco que ver y no acostumbran a durar más de una hora, aunque también hay juegos muy largos”, nos responde Joaquim. “Creo que la diferencia es la variedad”, comenta Patricia. “Antes en España accedías a los ocho juegos de siempre pero ahora hay una variedad abismal de juegos para todo tipo de personas”.



Todo comienza en Alemania

Hay un nombre que marca la frontera entre los juegos clásicos del siglo XX y los nuevos, los “de autor”: *Los colonos de Catán*, o *Catán* a secas. Creado en 1995 por el alemán Klaus Teuber, ha vendido más de 22 millones de copias y se ha traducido a una treintena de idiomas.

“Fue el primero en cumplir estas características”, explica Joaquim Dorca, editor del juego en España desde su empresa Devir. “El tablero es siempre distinto, requiere la atención de la gente hasta el último momento y puedes ganar por muchos caminos diferentes”.

Hoy, la mayoría de los que se inician en este mundo lo hacen jugando al *Catán* o al *Carcassonne*. Son los dos representantes más famosos de los “eurogames”, juegos de mesa modernos nacidos en Alemania, centro del mundillo y sede de la feria de Essen, la más importante del mercado y de la que salen las novedades que conquistarán el mundo -del juego- cada año.



“Alemania es la cuna de esto no por casualidad”, nos relata Joaquim. “Fue el alemán Tom Werneck el que se inventó el *Spiel des Jahres* (juego del año en Alemania, considerado el premio más prestigioso del sector), incorporó en Núremberg el tema del juego, ayudó a crear la feria de Essen...”

También influye que “Alemania es uno de los focos más importantes del mercado del libro. Cuando en los 80 las pequeñas casas que hacían juegos de tablero como Spiers, Parker o Wallington fueron compradas por Hasbro y por Mattel, los alemanes se quedaron con muy pocos juegos y novedades en el mercado. Lo que hicieron fue adaptar la industria del libro a la industria del tablero, es decir, hacer juegos poniendo en relevancia el autor”.

Llegaron al llamado “acuerdo de la cervecería”, que recibe este nombre porque “los autores firmaron en unos posavasos asegurando que nunca más sacaría una compañía sus juegos al mercado sin poner su nombre y sin pagarles *royalties*. De hecho, el marketing de los eurogames se acerca más al del libro que al del juguete”.

Al lado de los eurogames, con epicentro creativo en Alemania,

están los llamados *ameritrash* (basura americana), juegos sobre todo de Estados Unidos. “Los *eurogames* son juegos donde afecta poco la suerte, es sobre todo estrategia y distribución de recursos... Los *ameritrash* son más temáticos, de partidas más largas, con un factor de suerte...”, nos cuenta Nico Márquez de Edge. “Pero en realidad esto está cambiando y con los juegos nuevos de uno y otro lado se ve que esta distribución está dejando de ser válida”.

¿Por qué enganchan estos juegos?

“Es un entretenimiento y algo social”, responde Nico. “En nuestro caso hay personas a las que les encanta no sólo por el juego en sí, sino por la belleza de las miniaturas y lo cuidado del material. Son casi pequeñas obras de arte”.

También hay un factor que tiene que ver con disfrutar del ocio lejos de una pantalla, diferenciándonos de una realidad laboral en la que muchas veces estamos inmersos en un trabajo alienante lejos de cualquier resultado físico o tangible.

“Es una necesidad casi biológica”, responde Joaquim Dorca. “Vivimos en un entorno de trabajo estresante con muy mala capacidad de conciliar vida familiar y laboral. La gente se piensa que en el sur de Europa se juega menos porque llueve menos. No, aquí se juega menos porque la gente llega a casa del trabajo a las siete y media y apenas tiene tiempo para el ocio. Y si tienes hijos adolescentes, se encierran en su cuarto porque no tienes ninguna actividad en común que ofrecerles que les vaya a interesar. Siempre decimos que no vendemos juegos sino que ofrecemos una herramienta para crear tiempo de calidad en familias o grupos de amigos, para que la gente esté junta. Es lo que ha hecho que arranque la industria”.

Esto es para frikis

“A veces bromeamos -aunque hay algo de verdad- con que el cambio absoluto fue cuando en *The Big Bang Theory* salieron

jugando al *Catán*", nos explica Joaquim. "O cuando el *Wall Street Journal* dijo que todo Silicon Valley llevaba a sus hijos a escuelas analógicas y por las noches no jugaban a videojuegos, sino al *Catán* o al *Carcassonne*. Esto se ha convertido en *mainstream* porque todo lo que era friki en los años 80 se ha convertido en *mainstream*. El señor de los anillos, *Star Wars*, *Star Trek*, Marvel... todo lo que era friki cuando yo tenía 20 años ahora es masivo".

"La mayoría de nuestros juegos son un poco inmersivos, para frikis, hablando clara y llanamente", confiesa Nico, de Edge. "Y también hay mujeres frikis pero la verdad, lo que se ve en los eventos son pocas."

"Son mundos más masculinos, sí, pero cada vez hay más mujeres", reflexiona Patricia. "El rol o los *war games* son principalmente masculinos, pero es cuestión de tiempo que el número de jugadores por géneros sea del 50%".

¿Es que nadie va a pensar en los niños?

Hasta ahora hemos hablado de juegos, en su mayoría, recomendados a partir de 12 años, pero los niños también pueden disfrutar de la nueva hornada de juegos de mesa que no para de crecer. Y lo que es más importante, deberían tener la oportunidad de hacerlo.

En esto incide Patricia Lérída, que además de "jugona" es maestra y directora en el colegio Virgen del Carmen de Punta Umbría: "Ves a unos niños en torno a una mesa jugando a un juego y las conversaciones, la forma de hablarse, el tono que emplean... todo es distinto".

"Cuando llegué a la dirección del colegio empezamos a buscar un aula para poner una ludoteca, porque durante el recreo teníamos muchos problemas de convivencia. Se trataba de ofrecer un espacio para que los niños pudiesen jugar no sólo al fútbol, al baloncesto o a pegarse por el patio; además, había niños que se aburrían, así que se les da la opción de

pasar el tiempo de ocio jugando allí”.

No es fácil porque “hay que formar a los profesores y dedicarle tiempo, pero el resultado es espectacular. Hoy los niños desde muy pequeños están plantados ante una pantalla, pero necesitan pasar tiempo con otros niños y, aunque sé que esto cuesta, jugar con sus padres. También se aprende porque hay muchos juegos educativos, pero al final esto es algo secundario. Las conversaciones que generan los juegos, el proceso de explicar las reglas, lo que se mejora en expresividad... Al final jugar es socializar, disfrutar con una persona que tienes a tu lado”.

Juegos recomendados (por Patricia Lérica)

Para adultos

Catán, Carcassonne y Aventureros al tren: los básicos por los que suele iniciarse la gente. *Carcassonne* y *Aventureros* son más sencillos, el *Catán* es un poquito más complejo y largo aunque suele gustar mucho.

Código secreto: Un juego de relacionar palabras apto para personas de cualquier edad.

Pandemic Legacy: Ha ganado como juego del año porque es super original, la experiencia de juego no se vive con otro tipo de juego. Es un sistema y van a salir muchos juegos que también partirán de un sistema.

Ubongo: Es como un tangram pero con piezas de cartón tipo tetris. Muy sencillo y gusta mucho.

Hive: Perfecto si te gusta el ajedrez. Es de fichas hexagonales sin tablero.

Ricochet Robots: Ideal para personas a las que les guste darle

al coco.

Dead of Winter: El juego que recomendaría si te gustan las historias de zombies.

Leyendas de Andor: Si te gusta la fantasía, esta es una aventura a lo Señor de los anillos muy simple y familiar.

Watson y Holmes y Sherlock Holmes: detective y asesor. Ahora que se llevan mucho las Escape rooms, esto es del estilo, con pistas y proceso de investigación a lo Cluedo pero más complejo.

Timeline de Star Wars: Para los fans de La guerra de las galaxias hay infinidad de cosas, como este juego o las miniaturas que sacan los de Edge.

iRescate!: Un juego colaborativo para adultos pero al que también pueden jugar niños.

Para niños

Jungle Speed: juego muy dinámico perfecto para iniciarse. Es un palo que hay que coger y le encanta a todo el mundo.

Fantasma blitz: Otro muy adecuado para empezar. Consiste en piezas con cartas que tienes que coger.

iPingüinos! Y Make 'n' Break: juegos manuales muy entretenidos. Story cubes: Muy útil trabajar el lenguaje porque creas historias concatenadas.

De mudanzas: Trabajas la agilidad visual y espacial y las matemáticas.

Micro Robots: Muy bueno para mejorar la agilidad visual.

13+4: La historia de unos ladrones en un museo sirve para mejorar las cuentas y matemáticas.

Colorfind: Para los niños más pequeños (a partir de 5 años),

una especie de tambor o zambomba donde tiene que coger unos palitos que viene muy bien para la memoria.

Speed cups: A partir de 6 años, trae unos cubiletes como de trilero en los que vas sacando cartas y tienes que seguir un orden concreto.

Qwerty: Con fichitas tipo las del Intelect y juegas como el Scrabble, con palabras pero diciéndolas en voz alta. Muy adecuado para mejorar vocabulario.

Fauna: Un juego educativo con un mapa del mundo y tarjetas con animales de los que tienes que adivinar cosas. Se aprende muchísimo con él.

Timeline de inventos: Buenísimo para que los niños un poco mayores memoricen las fechas de los inventos.

Fuente: elpais.