



Universidad Pontificia de Comillas Icade

Facultad de empresariales

Los juegos de mesa con carácter económico como método de enseñanza de conceptos económicos

Autor: Jorge Llorente Carrera

Director: Carlos Ballesteros García

MADRID – abril 2020

Resumen:

Los juegos de mesa son un formato que lleva mucho tiempo en el mercado del entretenimiento, y que basan su funcionamiento en contextos fundamentados y razonados. En este trabajo se analizan varios juegos basados en un contexto económico, se establecerá si es posible que estos juegos sirvan como método de enseñanza para conceptos económicos. Mediante un estudio individual de cada juego de mesa, así como un estudio basado en sesiones grupales con distintos jugadores, se llega a la conclusión que los jugadores son capaces de recordar los conceptos económicos de cada juego, pero no se llega a esclarecer totalmente debido a las existentes limitaciones del estudio. Estas limitaciones vienen determinadas por el bajo número de sesiones realizadas y jugadores, las cuales hacen que los resultados supongan indicios más que sucesos. Sin embargo, estos juegos de mesa combinados con una estructura de gamificación presentan una oportunidad para el ámbito académico, debido a la creciente popularidad que este tipo de sistemas están teniendo actualmente. En un ámbito más profesional, con más tiempo para establecer un número elevado de sesiones y jugadores, se podrían obtener resultados más sólidos a la hora de determinar la calidad de la enseñanza de estos conceptos económicos a través de juegos de mesa.

Abstract:

Board games are a format that has been on the entertainment market for a long time, and that base their operation on well-founded and reasoned contexts. In this paper we analyze several games based on an economic context, we will establish if it is possible for these games to serve as a teaching method for economic concepts. Through an individual study of each board game, as well as a study based on group sessions with different players, it is concluded that the players are able to remember the economic concepts of each game, but it is not fully clarified due to the existing limitations of the study. These limitations are determined by the low number of sessions conducted and players, which make the results indicative rather than happening. However, these board games combined with a game-playing structure present an opportunity for academia, due to the growing popularity that this type of system is currently having. In a more professional environment, with more time to establish a high number of sessions and players, more solid results could be obtained when determining the quality of the teaching of these economic concepts through board games.

Introducción:

- **Objetivos:** El siguiente trabajo de investigación se centra en analizar los juegos de mesa con carácter económico como posible método de enseñanza para el aprendizaje de conceptos económicos. Además, a través de este trabajo se analizará como la gamificación puede servir como potencial método de enseñanza aplicado a estos juegos de mesa, al igual que estudiar los posibles métodos de comportamiento derivados de este.
- **Metodología:** Para conseguir estos objetivos primero se llevó a cabo una preselección de juegos de mesa que estuvieran fundamentados en contextos económicos, siendo posibles candidatos para su estudio. Después, se hizo una selección final de cuatro juegos, de los cuales se llevó a cabo un estudio individual con el fin de establecer de manera teórica sus conceptos. También se llevó a cabo un proceso de investigación en sesiones de grupo, debido a que como también se analizaba en este trabajo el comportamiento de los individuos, las sesiones en grupo parecían la metodología más adecuada. En cuanto a las fuentes de datos utilizadas para elaborar el marco teórico de este trabajo, se incluyen estudios en relación con el marco de la gamificación, la psicología y la cultura moderna en el ámbito de los juegos.
- **Estado de la cuestión:** Actualmente la utilización de sistemas de gamificación aplicados al ámbito laboral y de la enseñanza está aumentando mucho, llegando a tener marcos de enseñanza exclusivamente diseñados en este contexto (Yu-Kai, 2015). El llevar estos sistemas a un enfoque centrado en los juegos de mesa es una aplicación más de cómo puede ser posible la enseñanza más allá de los sistemas tradicionales conocidos y podría suponer un método innovador en un sistema de juego totalmente tradicional.

- **Partes del trabajo:** El trabajo está dividido en tres bloques principales. El primer bloque a su vez estará dividido en tres partes, tratando la primera sobre los fundamentos de la gamificación, desde su historia hasta su clasificación actual. En la segunda parte se tratan los distintos métodos de comportamiento que se observan durante dicha gamificación, así como los motivantes que llevan a los jugadores a actuar de tal manera. Y en la tercera parte se hace un análisis de los juegos de mesa y se clasifican para su posterior estudio.

El segundo bloque tratará sobre el estudio individual de los juegos de mesa seleccionados, de cara a las sesiones y grupos de estudio, las cuales se detallan su funcionamiento y disposición en la segunda parte de este bloque.

El ultimo y tercer bloque hace referencia a los resultados obtenidos tras realizar el estudio individual de los juegos y las sesiones de grupo. Se analizarán en conjunto y por sesión, detallando las deducciones e indicios de estos.

Contenido

1- Marco teórico:	8
1.1- Teoría de la gamificación	8
1.1.1- Origen e historia de la gamificación:	8
1.1.2- Definición del término gamificación:	9
1.1.3- Tipos de gamificación (de estructura vs de contenido):	14
1.2.- Modelos de comportamiento aplicados a la gamificación:	17
1.2.1-Cognitivismo:	17
1.2.2-Conductismo:	23
1.2.4-Motivación (intrínseca y extrínseca):	27
1.3- Análisis de los juegos de mesa utilizados para el estudio y clasificación de estos en base a variables pertinentes:	30
2- Conceptos y enseñanzas de los juegos económicos	37
2.1- Estudio individual de los juegos de mesa en base a sus instrucciones, su metodología y funcionamiento:	37
2.2 - Descripción de las sesiones y grupos de estudio:	41
3- Resultados tras el estudio de los juegos y las sesiones en grupo:	46
4- Conclusiones y posibles aplicaciones:	52
Bibliografía	54
Anexo:	59
Test de estilo de jugador basado den Richard Bartle	59
Lista de juegos preseleccionados, previo a la selección definitiva de juegos para el estudio	61
Instrucciones de los juegos de mesa utilizados:	67
Alta tensión:	67
Los colonos de Catán:	71
Ladrillazo:	87
Monopoly:	95

índice de tablas y gráficos:

<i>Fig. i - Variables para analizar la gamificación (Deterding et al., 2011)</i>	11
<i>Fig. ii - Elementos principales de la gamificación de estructura y de contenido</i>	16
<i>Fig. iii - Tipos de jugadores según Bartle (1996)</i>	20
<i>Fig. iv - Datos sesión grupal 1</i>	43
<i>Fig. v - datos sesión grupal 2</i>	43
<i>Fig. vi - Datos sesión grupal 3</i>	44
<i>Fig. vii - Datos sesión grupal 4</i>	44

1- Marco teórico:

1.1- Teoría de la gamificación

1.1.1- Origen e historia de la gamificación:

Para entender como la gamificación se puede aplicar a las industrias actuales primero debemos entender de donde proviene este término.

El término inglés *gamification* fue acuñado por el programador de juegos de ordenador británico Nick Pelling, aunque la primera aparición data de 2008 cuando empezó a aparecer en los medios digitales (Pelling, 2011). Se empezó a adoptar como termino oficial alrededor del año 2010, cuando en muchas conferencias y jugadores de la propia industria comenzaron a popularizarlo (Waltz, 2015).

Uno de los pioneros en la industria que comenzaron a popularizar este término fue Yu-Kai Chou, un empresario taiwanés que en 2007 cofundó *Future Delivery*, LLC, una compañía que se centra en la productividad gamificada y el desarrollo profesional. Su proyecto insignia *FDCareer*, fue calificado en *Mashable* como una de las 10 Mejores Redes Sociales para la Generación-Y en 2009 (Schawbel, 2009). Además, en 2012 creó *Octalysis* (un marco de trabajo basado en gamificación) en su blog para analizar y construir estrategias en torno a los diversos sistemas para aumentar la motivación y el compromiso (Angelovska, 2019).

El origen, por lo tanto; se ubica en el mundo empresarial, donde la primera conciencia que se tiene del uso de la gamificación vino por parte de los responsables de mercadotecnia de las aerolíneas comerciales que, necesitados de generar nuevas ventas; desarrollaron programas de fidelización del estilo *viajeros frecuentes* una forma de recompensar a sus clientes habituales que sigue vigente hasta la actualidad. De forma muy simplificada, las millas recorridas durante un vuelo sumaban puntos, que podían canjearse por nuevos pasajes y otros tipos de descuentos y beneficios. Combinaba acciones (el uso del servicio) y estas otorgaban puntos (como puntuación en un videojuego) para obtener beneficios (las recompensas) (Nabhen, 2014).

Pese a su origen empresarial, su evolución se vio desviada hacia otros ámbitos. Gracias al profesor Thomas Malone (1981) dio el salto principalmente al mundo de la educación, donde se desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje. En este acercamiento de la gamificación al sector educativo también destacan el profesor James Paul Gee (2003), que trató de mostrar la adaptabilidad de los videojuegos en las aulas ; y Sawyer y Smith (2008), que fueron los artífices de la famosa taxonomía de los juegos serios (videojuegos específicamente diseñados con propósitos distintos al de la pura diversión de los que hablaré más adelante). Estos autores lograron involucrar a distintos sectores (formación, entrenamiento, simulación, Educación y salud) en el uso de juegos serios.

Actualmente el término “gamificación” está bastante disputado tanto en la industria de los videojuegos como la de los medios digitales, las cuales han ya han llevado a los diseñadores a acuñar diferentes términos para su propia práctica para así evitar confusiones y asociaciones erróneas.

1.1.2- Definición del término gamificación:

En la actualidad los intentos de definir el termino gamificación difieren unos de otros. Los usos actuales de la palabra parecen fluctuar entre dos ideas principales. La primera es la creciente adopción e institucionalización por parte de la sociedad de los videojuegos y la influencia que los juegos tienen en el día a día de nuestras vidas e interacciones. El diseñador de juegos Jesse Schell resumió esto como la tendencia hacia un “*Gamepocalypse*”: “cuando durante cada segundo de tu vida estás jugando a un juego de cierta manera” (Schell, 2010). Es decir, tu vida esta diariamente llena de mecánicas gamificadas, y nosotros no nos damos cuenta.

La segunda idea sobre la que fluctúa el término de la gamificación es que, al ser los videojuegos explícitamente diseñados como medio de entretenimiento más que de utilidad, estos pueden producir estados de experiencia, y motivan a los usuarios que lo juegan a seguir jugando con determinada intensidad y durante un determinado tiempo. Debido a esto, el diseño de estos juegos es un

acercamiento muy valioso para hacer servicios, productos y aplicaciones de un contexto fuera del juego, de una manera más entretenida, motivadora y atractiva.

A pesar de esto, muchos autores y expertos sugieren distintas definiciones para el término de la gamificación, pero todos orbitan en mayor o menor medida sobre la idea que la gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no relacionados o fuera del juego (Deterding, Dixon, Khaled, & Lennart, 2011).

Para entender bien la gamificación debemos también analizar los términos de interacción lúdica (*playful interaction*) y juegos serios (*serious games*), ya que todos están conjuntamente relacionados.

La interacción lúdica son las interacciones que tienen las personas y que incluyen elementos relacionados con la diversión y el “jugar”. Con elementos del “jugar” se establece a todos aquellos elementos en forma física como digital, ya sea mediante los propios juegos, o distintos medios como las redes sociales, aplicaciones, juguetes o arte interactivo (Deterding, Dixon, Khaled, & Lennart, 2011) (Bekker, Sturm, & Eggen, 2010).

La interacción lúdica puede estimular la interacción social y el juego físico al proporcionar *feedback* y motivación al comportamiento de los jugadores; también permite a los jugadores crear sus propios objetivos y reglas dentro de un juego en un contexto de juego abierto, respaldando patrones de interacción social con jugadores (Bekker, Sturm, & Eggen, 2010).

Los juegos serios por otro lado son aquellos que, siendo juegos completos; incorporan elementos a contextos serios de servicios y aplicaciones que tienen como objetivo enseñar, ejercitar o cambiar un comportamiento o conocimiento. Se podría resumir como aquellos juegos que no tienen como objetivo principal el entretenimiento o la diversión de los que participan. Esto no significa que los juegos serios no sean entretenidos o divertidos, si no que tienen un objetivo superior a este (Michael y Chen, 2005) (Sawyer y Smith, 2008).

Existen ejemplos también dentro del mundo empresarial, donde empresas como L’Oreal utilizan estos juegos serios para reclutar a posibles candidatos. “*Reveal by L’Oreal*” fue la propuesta de esta empresa, donde los participantes competían

realizando un lanzamiento virtual de un producto, compitiendo entre sí y compartiendo los resultados en redes sociales. Un ejemplo de juego serio es *America's Army*, desarrollado y utilizado por el ejército de los Estados Unidos como herramienta de reclutamiento, y entrenamiento. Mientras que este juego utilizado por la propia armada les sirve para entrenar y testear habilidades de combate, supervivencia o primeros auxilios; para un adulto, adolescente o cualquier otra persona les puede resultar entretenido el sentirse como un soldado (Michael y Chen, 2005).

Algo parecido pasó con el simulador bélico *ArmA (Armed Assault)*, el cual se concibió originalmente como un simulador bélico de operaciones especiales, que, tras tener éxito entre el público, acabo tornando hacia un videojuego (pasó de ser un juego serio, a tener un alto componente de interacción lúdica).

Vemos que ambos conceptos están íntimamente relacionados en cuanto a los elementos de “juego” y “jugar” que comparten (esto se ve detallado más adelante en la **Fig. 1**). Además, vemos también que comparten la complejidad en el diseño de sus sistemas de persuasión (para hacer que la persona que lo juega esté motivada a seguir haciéndolo).

Una vez definidos ambos conceptos, podemos diseccionar la definición de gamificación que trataba anteriormente en base a las siguientes variables:

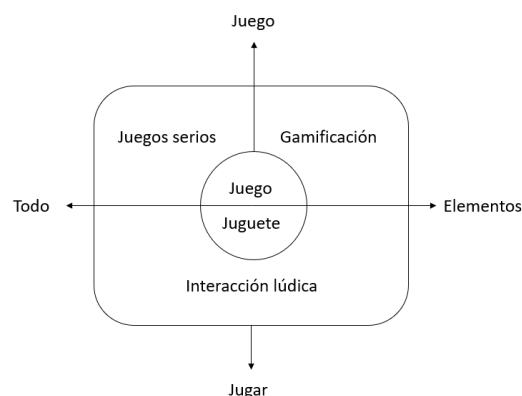


FIG. 1 - VARIABLES PARA ANALIZAR LA GAMIFICACIÓN (DETERDING ET AL., 2011)

- Juego: El juego es una actividad presente en la naturaleza humana, que se caracteriza por ser libre (ya que puedes participar o no), incierta (ya

que puede dar lugar a situaciones espontaneas, haciendo que su resultado varíe constantemente) y convencional, (siendo un resultado del acuerdo entre personas).

No obstante, la mayoría estudios acerca de los juegos concuerdan en una definición más simplificada, siendo que los juegos son aquellos que están caracterizados por una serie de reglas, y competición o conflictos hacia un determinado objetivo o meta (Juul, 2011) (Salen y Zimmerman, 2004). En segundo lugar, aunque la mayoría de los ejemplos y contenidos de gamificación actualmente está presente en modo digital, limitarlo a lo digital sería un paso atrás.

Para el caso de los juegos de mesa, presenta una aplicación totalmente física, y que además puede ser potenciada con medios digitales (como aplicaciones del móvil) (Juul, 2011).

- Elementos: En la **Fig. i** se detalla la división entre gamificación y juegos serios en base a los elementos que utilizan. Mientras que los juegos serios utilizan elementos en contextos fuera del juego (serios), la gamificación (aplicada a aplicaciones o servicios) utiliza elementos del juego, pero no llegan a ser juegos completos como tal. La línea entre un juego y una actividad con elementos de juego puede ser a veces difícil de diferenciar. Una regla podría hacer que una actividad acabe siendo un juego completo. Puede ser también por un contexto social, personal o subjetivo. Los juegos vemos que son una categoría compuesta, ya que un elemento de estos no constituye un juego como tal (las reglas, los objetivos, las recompensas) y pueden ser encontrados en otros contextos fuera de los juegos. Es solo cuando estos elementos se unen en conjunto, forman un juego (Deterding, Dixon, Khaled, & Lennart, 2011).

Dentro de los juegos de mesa entonces, al ser juegos completos no hay complicaciones ya que son “juegos completos”. La clave está en cómo aplicar los elementos a los distintos tipos de juegos de mesa (ya que pueden ser más o menos serios) y por tanto para distintos juegos se les podrá aplicar distintos elementos.

- Contexto fuera del juego: (el todo): Junto con los juegos serios que Sawyer y Smith (2008) establecían, la gamificación utiliza los juegos para otros propósitos más allá del uso normal que se les da en base al entretenimiento (dando por entendido el uso del entretenimiento que se ha mencionado anteriormente). Así, en paralelo a la taxonomía de juegos serios de Sawyer: se considera que se pueden usar diferentes contextos o propósitos como subcategorías potenciales. Así, determinamos que hay juegos de formación, juegos de noticias o juegos de salud, también puede haber gamificación de formación, gamificación en las noticias, gamificación de la salud y otras áreas de aplicación.

Los juegos de mesa al tener distintos contextos en los que se basan, se les podrían aplicar gamificación de distintas maneras.

- Jugar: Podemos definir el “jugar” como una actividad libre y voluntaria que proporciona diversión y entretenimiento. En el momento en que la persona se ve obligada a realizar esa actividad deja de ser jugar, por lo que es propio a cada persona (Caillois, 2001). Es una de las variables más importantes en la interacción lúdica (*playful interaction*), siendo condición sine qua non. La gamificación según si es más interactiva o no, tomará una inclinación más hacia el “jugar”, por lo que es importante analizarla también siendo parte de los juegos

Una vez analizadas estas variables vemos que hay más allá de lo que inicialmente habíamos concebido como gamificación. Los juegos de mesa al ser juegos completos, dependiendo también de como sea el juego de mesa; tendrá todos o casi todos los elementos de un juego, y hemos visto que la gamificación aplica estos elementos a contextos fuera de los juegos.

Los juegos serios por su parte son juegos que utilizan estos elementos con un objetivo totalmente distinto, como es la enseñanza; pero no excluyente.

Así pues, aplicar una técnica de gamificación a los juegos de mesa con carácter económico para la enseñanza de conceptos económicos tomará un aspecto entre los juegos serios y la gamificación, ya que nuestro propósito es la enseñanza de estos conceptos económicos, pero sin olvidar el elemento del entretenimiento (ya que estos juegos de mesa fueron concebidos en un principio para este objetivo).

1.1.3- Tipos de gamificación (de estructura vs de contenido):

Dentro de la gamificación se pueden identificar dos técnicas o tipos de gamificación según el objetivo que queremos obtener. Esta división de tipos de gamificación las establece Karl Kapp (2013) donde además de hablar de la gamificación, también habla sobre los juegos y las simulaciones, agrupándolas en lo que denomina “*interactive learning events*” o “*ILEs*”.

Veremos que esta división de tipos de gamificación se corresponde y relaciona con el análisis anterior sobre los juegos serios y la gamificación, ya que según la técnica que se utilice nos inclinaremos más hacia un lado u otro (**Fig. 1**)

Gamificación de estructura: Se trata de la aplicación de los elementos del juego para impulsar a los participantes a través de un contenido el cual no está alterado (sin cambios en el contenido mismo). El contenido no se convierte en un juego, sólo la estructura alrededor del contenido. El objetivo principal de este tipo de gamificación es motivar a los participantes a pasar por el contenido y comprometerlos en el proceso de aprendizaje a través de recompensas (Mesch, Blair, & Kapp, 2013).

Este tipo de gamificación está caracterizada por el uso de mecánicas como las medallas, puntos y clasificaciones, los cuales se incluyen en el proceso de aprendizaje del contenido. Además, en este tipo de gamificación, los objetivos no forman parte del proceso y sólo se incluyen los resultados (Kapp, 2012).

En cuanto al coste de este tipo de gamificación, el coste inicial puede resultar elevado, ya que hay que crear la estructura de aprendizaje, y esta puede llevar un tiempo elevado de desarrollo (Mesch, Blair, & Kapp, 2013).

Además, este tipo de gamificación se puede reutilizar para distintos objetivos de aprendizaje, ya que, al no haber alteraciones o cambios en el contenido, lo único que habrá que hacer será adaptarlo haciendo pequeños cambios en el diseño de la estructura.

Un ejemplo sería que un alumno ganase puntos dentro de un curso por ver un vídeo o completar una tarea en la que la tarea o el vídeo no tuviera elementos de juego asociados a ellos (salvo el hecho de que el alumno reciba puntos por ver el vídeo o completar la tarea).

Gamificación de contenido: A diferencia del tipo anterior, es la aplicación de elementos de los juegos y su pensamiento para alterar el contenido y hacerlo más parecido al juego (Mesch, Blair, & Kapp, 2013).

Estos elementos hacen que el contenido de este tipo de gamificación sea más parecido a un juego, pero no lo convierte en un juego. Simplemente proporciona el contexto o las actividades que se utilizan dentro de los juegos y los añade al contenido que se enseña.

Utiliza mecánicas como los retos, la narración de historias, los bucles de retroalimentación o la libertad para fallar con el fin de enganchar a los participantes. Las recompensas de este tipo de gamificación son el incentivo y el compromiso de que los participantes continúen el proceso de aprendizaje, construido en torno al contenido (Kapp, 2012).

Este tipo de gamificación resulta más caro y consume mucho más tiempo, ya que tiene que estar diseñada para un tipo de contenido específico. Es por eso por lo que cada proceso suele ser único para cada estructura creada, y su reutilización es muy difícil (llegando a tener que hacer una nueva si se cambia el contenido y los objetivos propuestos) (Mesch, Blair, & Kapp, 2013).

Las principales diferencias entre estos dos tipos quedan resumidas en el esquema a continuación:

Tipo de técnica	Gamificación de estructura	Gamificación de contenido
Funcionamiento	Estructura de aprendizaje, sin alterar el contenido	Alterar el contenido, haciéndolo similar al juego
Mecánicas y elementos	Medallas, puntos, clasificaciones, logros, niveles	Retos, narraciones, bucles de aprendizaje, libertad al participante
Objetivos de aprendizaje	Enfocado a los resultados finales, no a los objetivos	Enfocado a la finalización del proceso (incentivar y compromiso)
Coste de desarrollo	Algo elevado al principio, mínimo una vez elaborado	Elevado (dependiendo del contenido)
Tiempo de desarrollo	Elevado (Puede variar según la complejidad de la estructura)	Depende del contenido, no muy elevado
Reutilización	Muy alta	Muy baja
Actualización de contenido	Rápida (no requiere muchas modificaciones)	Compleja, seguramente requiere que se modifique desde cero

FIG. II - ELEMENTOS PRINCIPALES DE LA GAMIFICACIÓN DE ESTRUCTURA Y DE CONTENIDO

Se aprecia que la principal diferencia entre estos dos tipos de técnica es el tratamiento que se le da al contenido. Con esta diferenciación vemos que estos tipos de gamificación se asemejan al análisis del apartado anterior, donde diferenciábamos entre gamificación y juegos serios. Mientras que la gamificación

de estructura se asemeja más al concepto de gamificación que se trataba antes (coger elementos del juego e incluirlos en contextos no relacionados con este), la gamificación de contenido se asemeja en cierta medida a los juegos serios (ya que el contenido se transforma en un juego).

¿Cómo podríamos aplicar estas técnicas a una gamificación basada en juegos de mesa de carácter económico? A simple vista la gamificación de estructura es la que puede resultar más efectiva, ya que es la que se puede adaptar a más enseñanzas (la gamificación de contenido es mucho menos adaptable y puede no llegar a enfocarse tanto en los objetivos) y está más centrado en los objetivos finales, como es la enseñanza de los conceptos económicos determinados por cada juego.

1.2.- Modelos de comportamiento aplicados a la gamificación:

Tanto en los juegos serios, como técnicas de gamificación e interacción lúdica, los jugadores o participantes son lo más importante. Resulta interesante que, si vamos a analizar la enseñanza de conceptos económicos a través de juegos de mesa, analicemos también teorías de aprendizaje que analizan el comportamiento humano, para ver cómo saber analizar cómo se comportan los participantes en el estudio.

Debido a que los distintos juegos de mesa propuestos para el estudio de campo afectan a estos modelos de comportamiento de manera distinta, conviene analizar teóricamente estas teorías para ver cuál es su funcionamiento, y ver similitudes en los comportamientos de los participantes.

1.2.1-Cognitivismo:

En psicología, el cognitivismo es un marco teórico para entender el comportamiento humano, en concreto el estudio de la cognición (acción mental o el proceso de adquirir conocimiento y comprensión a través del pensamiento, la experiencia y los sentidos) (Lilienfeld, Lynn, Namy y Woolf, 2010)

Esta teoría ganó credibilidad en la década de 1950. El movimiento fue una respuesta al conductismo, que los cognitivistas dijeron que no explicaba la cognición. Los cognitivistas argumentaron que la forma en que la gente piensa impacta en su comportamiento y por lo tanto no puede ser un comportamiento en sí mismo (Mandler, 2002) (Lilienfeld et al., 2010).

Podemos decir que es el cognitivismo estudia lo que ocurre en el cerebro, que hace que una persona se comporte de una manera u otra.

Dentro del cognitivismo las motivaciones más comunes son las recompensas, los autores Zichermann y Cunningham (2011), elaboran el marco SAPS donde se recogen los distintos tipos de recompensas extrínsecas, en cuestión:

Estatus (S): El estatus supone la posición relativa que ocupa una persona frente a otra. Esto se vuelve visible en los grupos sociales. El estatus además recompensa a los jugadores dentro de un sistema de ranking, haciendo que puedan subir en este. Los ejemplos más destacables de estatus son las medallas y los tableros de clasificación, agentes que pueden ser muy motivantes, siempre en cuando sea visible para todos los jugadores (Cunningham & Zichermann, 2011).

Acceso (A): A determinados jugadores según qué posición ocupan, se les dará acceso a ciertos privilegios, bonus, contenido o beneficios extra, que al resto de jugadores no se les da. Para que este agente motivador tenga éxito, aquello que se da de manera exclusiva ha de ser lo suficientemente atractivo como para que los jugadores se esfuercen más por conseguirlo (Cunningham & Zichermann, 2011).

Poder (P): El otorgar poder a ciertos jugadores ofrece la posibilidad de que se regule y controle al resto de los jugadores en cierta medida. Por ejemplo, algunos de los mejores jugadores pedirán ser moderadores dentro de un juego o un fórum debido a su habilidad o su pasión. Esto también afecta dentro de los propios juegos como en los clanes o gremios, donde los jugadores tienen cierta competición interna para ascender rangos dentro de estos grupos (Marshall, 2019).

Cosas (S): Suponen recompensas tangibles como premios, objetos o moneda dentro de los juegos. Muchas veces esto supone motivación suficiente para los jugadores, si el contenido que se da les resulta interesante (como una moneda premium u objetos exclusivos). No obstante, esta motivación se termina una vez los jugadores han adquirido el premio (Cunningham & Zichermann, 2011).

Este tipo de recompensas pueden generar daño si no se diseñan correctamente. Desde un daño más tangible, como la desmotivación del jugador o el no producir motivación suficiente (haciendo que el jugador no se comprometa lo suficiente).

Existe una teoría dentro del cognitivismo que identifica el comportamiento de los jugadores, y explica cómo actúan en los distintos tipos de juegos. Esto se llama **La taxonomía de Bartle de los tipos de jugadores**, una clasificación que se hizo de los jugadores de videojuegos basada en un documento de Richard Bartle (1996), según sus acciones preferidas dentro del juego. La clasificación describía originalmente a los jugadores de los juegos online multijugador (incluyendo “MUDs” y “MMORPGs”; juegos multijugadores en línea donde los jugadores tenían contacto dentro del juego con otros jugadores desde el principio), aunque ahora esta clasificación también se aplica a los jugadores de videojuegos de un solo jugador (Kapp, 2012).

La taxonomía de Bartle se basa en una teoría del carácter. Esta teoría del carácter clasifica a los jugadores dentro de cuatro categorías: *Achievers*, *Explorers*, *Socializers*, and *Killers* (Bartle, 1996) (Taylor, 2006). Estos se imaginan según un modelo de cuadrante donde el eje X representa la preferencia por la interacción con otros jugadores frente a la exploración del mundo y el eje Y representa la preferencia por la interacción frente a la acción unilateral.

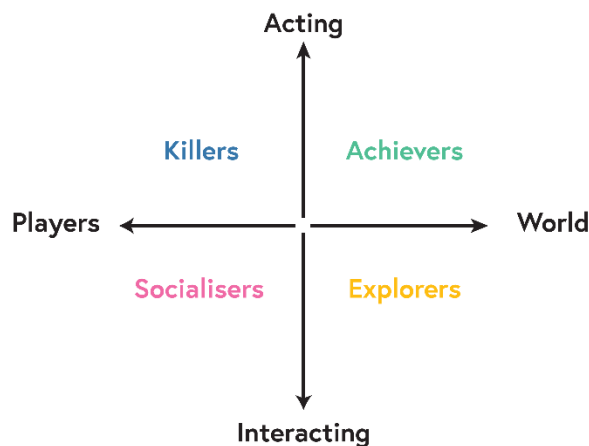


FIG. III - TIPOS DE JUGADORES SEGÚN BARTLE (1996)

- **Achievers**: Denominados por Bartle (1996) como los diamantes son jugadores que prefieren ganar "puntos", niveles, equipo y otras medidas concretas para tener éxito en un juego.

Bartle estima que aproximadamente el 10% de las personas son jugadores del tipo "Achiever". Alguien que se jacta de haber usado una ruta más rápida para llegar a un destino que su amigo es del tipo "Achiever".

Una de las ventajas que los videojuegos multijugador ofrecen al *Achiever* es que tienen la oportunidad de enseñar y presumir sobre sus habilidades, llegando a sentirse superiores, en un estatus superior a otros. Valoran (o desprecian) la competencia de los otros *Achievers*, y se juntan con los *Socialisers* para que estos les elogien (Bartle, 1996).

En cuanto a los juegos de un solo jugador, los *Achievers* se ven atraídos por los juegos que pueden ser "completados" o "terminados" de alguna manera. Los juegos que ofrecen un 100% de finalización, así como logros (o "Achievements", de ahí su nombre) atraen a los *Achievers*.

Actualmente se ha visto que también se esforzarán mucho por conseguir recompensas que pueden ser meramente cosméticas o de adorno, pero que representan parte del cumplimiento del juego al completo (Pechorin, 2018).

- **Explorers**: Apodados las picas por Bartle (1996), los *Explorers* son aquellos jugadores que prefieren descubrir zonas y sumergirse en el mundo del juego. No se preocupan tanto por los puntos o los premios. Para ellos, el propio descubrimiento y la exploración es el premio. A los *Explorers* no les supone un problema las tareas repetitivas, siempre y cuando eventualmente "desbloqueen" una nueva área del juego, o estas lleven al descubrimiento de algún tipo de "Huevo de Pascua" (un "Huevo de Pascua" dentro de un videojuego es un pequeño secreto o extra dentro del propio juego, a veces es tan simple como una broma de los desarrolladores, mientras que en otros casos puede ser una completa secuencia de video extra sobre lo que se ha logrado) (Pechorin, 2018). Alrededor de un 10% de los jugadores caen dentro de esta categoría (Bartle, 1996).

Mientras que en los juegos de un jugador el *Explorer* se preocupará por saber acerca de la historia, los personajes o las localizaciones dentro del juego y formará de ello un recuerdo importante, jugadores como los *Achievers* se olvidarán de esto rápidamente (Rice, 2006).

En cuanto a los juegos multijugador, los *Explorer* se aburrirán en cuanto hayan experimentado todo el contenido, ya que para ellos no habrá nada nada nuevo por descubrir (Palmer y Petroski, 2016).

Un caso curioso en la industria actual de los videojuegos fue el lanzamiento del título "*No man's sky*". Es un videojuego que se lanzó en un principio para un jugador, con una premisa de juego totalmente inclinada hacia los jugadores de tipo *Explorer*. Suponía la exploración de planetas en el espacio, así como mensajes ocultos por civilizaciones y su historia (Samit, 2016).

El juego fue un rotundo fracaso de ventas, principalmente porque apelaba a una pequeña parte de los jugadores de videojuegos (los *Explorers*). No obstante, a medida que los desarrolladores fueron añadiendo elementos sociales, el juego atrajo a una gran parte de los *Socialisers* (mayoría de jugadores) y hoy se considera que ha tenido un éxito razonable en ventas (Hutchinson, 2015).

- **Socialisers**: Este tipo de jugadores Bartle (1996) los denomina los corazones, son aquellos jugadores que dentro de los juegos disfrutan más con la interacción entre otros jugadores o “NPC’s” (*non player characters*, personajes manejados por la computadora con similitudes a jugadores reales).

Suponen la mayoría de los jugadores, alrededor de un 80% del total, y dentro de los juegos se sienten dispuestos a colaborar con otros jugadores para completar logros mayores, y obtienen la diversión dentro de estos juegos debido a esto (Bartle, 1996).

Debido a que el objetivo de los *Socialisers* no es tanto ganar o explorar si no ser “social” hay pocos juegos que los *Socialisers* disfruten por los méritos u objetivos. Tienden a jugar a los juegos más populares o “mainstream”.

No obstante, debido a este comportamiento, hay compañías que, para los juegos de un jugador, han tenido en mente a estos jugadores. Juegos como *Fallout*, *Mass Effect* o *KOTOR* (videojuegos de *role-play* para ordenador) donde parte del objetivo es el establecer relaciones sociales con los NPC’s del juego; o juegos los cuales crean una gran comunidad en torno a ellos como *Los Sims* o *Cities*.

En cuanto a los juegos multijugador, prácticamente todos (salvo en los que la comunicación entre los jugadores es limitada) presentan oportunidades para los *Socialisers* de crear nuevas relaciones, especialmente en aquellos donde se pueden formar grupos entre jugadores desconocidos o amigos (llamados también como clanes o gremios) (Deterding y Zagal, 2018).

Además, los *Socialisers* son compatibles con el resto de los jugadores, incluso con los *Killers*, ya que disfrutan de los efectos causados por estos (ya que suelen tener repercusión y se producen interacciones nuevas entre los jugadores) (Rice, 2006).

- **Killers**: O los tréboles denominados por Bartle (1996), son aquellos jugadores que disfrutan de la competición entre jugadores y prefieren aquellos juegos en los que haya una sensación de competición unilateral.

Los *Killers* se parecen a los *Achievers* en el sentido que también obtienen diversión al obtener puntos y tener un estatus superior en los juegos, pero difieren de estos en que prefieren que el resto de los jugadores pierda (Taylor, 2006).

En los juegos multijugador, este tipo de conducta hace que se generen situaciones de caos entre los jugadores debido a su alta competitividad. Normalmente el espíritu de los *Killers* es el de llevar una competición sana, aunque hay un porcentaje menor que disfruta en la humillación de su oponente, y si no consiguen su objetivo, llevan a cabo acciones caóticas, muchas veces ofendiendo al resto de los jugadores (lo que muchos consideran como toxicidad) (Deterding y Zagal, 2018).

Este rol es prácticamente exclusivo de los juegos multijugador ya que los *Killers* no obtienen la misma satisfacción si la competición es contra jugadores controlados por ordenador, por lo que apenas se dará en estos juegos.

Este rol supone menos de un 1% de los jugadores, siendo bastante atípico encontrarse una persona con un rol *Killer* puro (Bartle 1996).

La taxonomía de Bartle ha ayudado además a muchos desarrolladores y empresas a saber enfocar el tipo de videojuego o experiencia, hacia un público determinado. Además, una vez analizada esta teoría vemos que estos roles no son excluyentes, ya que habrá personas que muestren características de un rol, o que sea una mezcla de ambos. No obstante, es una buena división para categorizar los tipos de jugadores en base a cómo se comportan.

1.2.2-Conductismo:

El conductismo es una teoría del comportamiento humano la cual establece que el comportamiento es un reflejo que surge de estímulos externos (procedentes del entorno) o como consecuencia de la vida de la persona (influencia cultural, experiencias, influencia social). Estos estímulos influenciarán de cierta manera al individuo, haciendo que surjan “respuestas” a estos (Watson, 1913) (Chiesa, 1994).

Skinner (1976) como uno de los mayores representantes del conductismo, estableció que elementos como la cognición y las emociones, propios del cognitivismo; estaba sujeto a las mismas variables que el comportamiento observable. Otros autores importantes como Watson (1913) estableció como los estímulos provocaban efectos en el condicionamiento del comportamiento de una persona.

El conductismo como teoría del comportamiento humano, se puede aplicar a la gamificación. Uno de los conceptos interesantes a analizar es el **condicionamiento operante** de Skinner, que establece que el comportamiento está determinado por los refuerzos y los castigos (que son estímulos que aumentarán o disminuirán las probabilidades de llevar a cabo conductas) y estas pueden ser tanto positivos como negativos (estímulos ganados o perdidos tras una conducta) (Skinner, 1976a) (Skinner, 1991b).

Refuerzo positivo: Proporciona estímulos deseados a un individuo para reforzar un comportamiento deseado.

Refuerzo negativo: Elimina estímulos no deseados a un individuo para reforzar un comportamiento deseado.

Castigo positivo: Proporciona estímulos no deseados a un individuo para disminuir un comportamiento no deseado.

Castigo negativo: Elimina estímulos deseados a un individuo para disminuir un comportamiento no deseado.

En relación con el tema, vemos que muchos juegos animan a los jugadores a realizar los mismos comportamientos o conductas una y otra vez, y es que se ha descubierto que los comportamientos o conductas se aprenden debido a un proceso de asociación. Skinner (1976) fue de los primeros en darse cuenta con su experimento “La caja de Skinner” en la cual había una paloma que para obtener comida debería de pulsar un botón dentro de la propia caja, y cada vez que lo pulsase, obtendría comida. Cuando ya la paloma dejó de tener hambre, no pulsó más el botón. Esto es lo que más tarde se denominaría “Control de estímulos” (también llamado gestión de contingencias) que se produce cuando

una persona se comporta de una manera en presencia de un determinado estímulo y de otra en su ausencia (Skinner, 1991) (Yu-Kai, 2015).

Este proceso de asociación se aplica en muchos aspectos, pero en el relacionado con los juegos el más evidente son los videojuegos, por ejemplo, puedes tener desafíos o actividades diarias dentro del juego para ganar experiencia y subir de nivel (siendo un refuerzo positivo para un comportamiento deseado por parte del juego) pero sí en cambio ya tienes un nivel máximo, esos refuerzos positivos no tendrían efecto en tu comportamiento y por tanto no habría razón para hacerlos.

Durante un proceso de aprendizaje es importante recompensar estos comportamientos deseados para mantenerlos, pero en lo que fallaba Skinner era en cómo no llegar a un punto estanco. Yu-Kai Chou (2015) opina que, para aumentar el rendimiento; “las recompensas (o refuerzos positivos, enlazándolo con el condicionamiento operante) deben de ser administradas de forma intermitente, tras intervalos específicos de tiempo o después de un número de comportamientos realizados. Así las recompensas se vuelven más difíciles de obtener y la persona se ve obligado a trabajar más duro o con más persistencia para obtenerlas”.

Otro ejemplo que Yu-Kai Chou (2015) da para aumentar la tasa de conducta deseada es emitir recompensas que lleven un valor de refuerzo más fuerte para la persona. En los juegos vemos que es una práctica normal, como mejor equipamiento o mejores objetos.

El hecho también que una recompensa se haga menos accesible, o se cambie por algo más valioso, añade un elemento de impredecibilidad. Los individuos o incluso los animales sienten curiosidad sobre cuándo y cómo pueden obtener el codiciado refuerzo.

Así, Yu-Kai Chou (2015) establece que las recompensas podrán ser de varios tipos:

- Tangibles (dinero, objetos) o intangibles (medallas, puntos, clasificación)

- Esperadas o inesperadas / sorpresa (las más típicas en los juegos de mesa. Por ejemplo, el *Monopoly* con las tarjetas de suerte o banco)
- Contingentes (relacionadas con las tareas, ser capaces de iniciarlas, completarlas y terminarlas)

En cuanto a los juegos, Skinner (1991) también trató el tema de las apuestas. En la actualidad, la sociedad se ha dado cuenta de que, en los juegos de casino, hay un control muy exhaustivo sobre las ganancias hasta tal punto que parece amañado. Sin embargo, los jugadores persisten en el juego a pesar de esto. Según Skinner (1991), este fenómeno puede explicarse en gran medida por los principios de condicionamiento operante.

Esto actualmente ha sido criticado mucho en los videojuegos, ya que actualmente es popular que se introduzcan en forma de micro pagos las cajas de botín (*lootboxes*) las cuales son cajas con contenido aleatorio, donde su contenido es desconocido al jugador; muy características de los modelos de juegos freemium. Ha llegado a tal situación, que en Bélgica en 2017 ya se prohibieron este tipo de productos digitales debido a que se consideraban dentro del marco de las apuestas, y en España se va a regular su práctica debido a su contenido y a la protección de los menores (González, 2020).

De la misma manera, muchos de los videojuegos de hoy en día se basan en estos mismos principios para mantener a los jugadores pegados a su sistema de entretenimiento. Trabajan sobre la base de un refuerzo programado. Aunque esto puede mantener a los jugadores jugando durante incontables horas, la experiencia en general pierde su satisfacción ya que los comportamientos son simplemente condicionados, sin involucrar por tanto las emociones de la persona (gran crítica del cognitivismo al conductismo) (Chou, 2015).

Dentro de lo que añade el conductismo a la gamificación, también tiene limitaciones y peligros añadidos. Uno de estos es la sensación de manipulación, ya que mediante estímulos se manipula a la persona para que lleve a cabo el comportamiento deseado. Otra de las limitaciones de esta teoría es que elimina la motivación intrínseca, al realizar acciones solo por la recompensa y no por que aporta algo a la persona que lo hace (Rosenbloom, 2010).

1.2.4-Motivación (intrínseca y extrínseca):

Dentro del cognitivismo y el conductismo, el concepto de la **motivación** es muy importante para tener en cuenta, ya que es la razón o motivo que lleva a una persona a hacer o dejar de hacer algo. Podríamos decir que son los factores internos y externos que llevan a una persona a realizar una acción (Pinillos, 2013).

Dado que estas teorías estudian cómo se comporta una persona, vemos que la motivación va a afectar a este comportamiento de diversas maneras. Ryan y Deci (2000) establecen que existen varios tipos de motivación:

Motivación extrínseca: Es aquella que se produce por agentes externos a la persona, es decir que recibe influencias del exterior para realizar una actividad. Los factores motivadores de este tipo son las recompensas externas (como el modelo SAPS o las basadas en estímulos como las que hemos visto antes) ya que proporcionan un placer o satisfacción que la tarea en sí misma no puede proporcionar (Ryan y Deci, 2000).

Se ha visto que este tipo de recompensas extrínsecas pueden llevar a un efecto de sobre justificación.

Además, Shi, Cristea, Hadzidedic y Dervishalidovic, (2014) dividen este tipo de motivación en distintos tipos o fases según como afecta a la persona:

- **Regulación externa:** La más puramente externa, donde los factores afectan a la persona sin que esta tenga control sobre ellos.
- **Introyección:** Supone que la acción se empieza a percibir como algo controlado o interior, más asociado al estatus o las relaciones, la retribución comienza a ser interna.
- **Regulación por identificación:** Sigue siendo influenciado por factores externos, pero empieza a pensar que es bueno para él y por tanto se identifica con ello.
- **Integración:** Es la más semejante a la intrínseca, en que el individuo lleva a cabo la acción porque sabe que es bueno para él, sin embargo, se

diferencia en que el fin es puramente instrumental y no se lleva a cabo por la satisfacción que esta aporta.

Motivación intrínseca: En la motivación intrínseca, la persona realiza una actividad por el mero incentivo propio de realizarla. La posibilidad de llevar acabo esta actividad no se ve alterada por factores externos a la persona. Se ve impulsada por el placer de realizar la tarea misma obteniendo así nuevos conocimientos y capacidades (Ryan y Deci, 2000).

Este tipo de motivación se relaciona mucho con la autoestima y la autosatisfacción (donde la propia tarea es el motivante) (Wigfield, Guthrie, Tonks y Perencevich, 2004).

No obstante, el fomentar una motivación intrínseca suele ser costoso y lento, ya que la propia predisposición a la motivación intrínseca proviene de la persona, y se tiene que modificar su comportamiento para que su predisposición sea favorable (Ryan & Deci, 2017)

En la motivación intrínseca Deci y Ryan (2000a) (2017b), establecen dentro de la teoría de la autodeterminación, que la naturaleza humana posee características positivas persistentes, mostrando esfuerzo y compromiso en lo que denomina la teoría como “tendencias de crecimiento inherentes”. Las personas muestran también necesidades innatas que son la base de la motivación intrínseca. Así pues, establecen que la motivación intrínseca está dividida en tres características, en base a las necesidades humanas necesarias para alcanzar la motivación intrínseca:

- **Autonomía:** como la libertad del individuo para realizar acciones y tomar decisiones. Se observaba que ofrecer recompensas extrínsecas a una persona que tenía un comportamiento intrínsecamente motivado, haciendo que perdiese interés en llevar un comportamiento intrínsecamente motivado (Deci, 1971).

Autores como Cristea y Shi (2016) sugieren proveer opciones significativas y flexibles, como el aprendizaje

objetivos y caminos, y aprender a interactuar con los compañeros (a través de herramientas de interacción), para desarrollar continuamente la curiosidad, habilidades y objetivos.

De esta manera, los estudiantes pueden sentir su comportamiento se ve respaldado por sus propias intenciones.

Además, para reducir el "efecto de sobre justificación" (efecto por el cual las recompensas extrínsecas reducen la motivación intrínseca) y mantener la motivación intrínseca de los estudiantes, es importante proporcionar opciones intrínsecas que otorguen y faciliten el comportamiento voluntario (Cristea y Shi, 2016).

- Competencia: Supone la habilidad de la persona para realizar retos externos. Además, significa una sensación de dominio y confianza de las propias habilidades, donde las expectativas se corresponden con las respuestas de la persona, obteniendo así habilidades y confianza con más facilidad (Ryan y Deci, 2000) (Shi, Cristea, Hadzidedic y Dervishalidovic, 2014)

Se encontró que cuando a una persona se le da una retroalimentación positiva inesperada sobre una tarea, la motivación intrínseca de esa persona para realizar la tarea aumentaba, haciendo que aumentase la motivación intrínseca y disminuyese la motivación extrínseca. Lo contrario sucedía si se aplicaba una retroalimentación negativa (Deci, 1971).

Cristea y Shi (2016) sugieren que, para potenciar este efecto, se desarrollen actividades o sistemas que proporcionen una retroalimentación positiva y directa, con desafíos y libertad de evaluación. También procesos que aumenten gradualmente la dificultad para que las personas sean conscientes de la mejora y el logro.

- Relaciones: Definido como el deseo de los individuos por interactuar y relacionarse socialmente con miembros de su entorno (Ryan y Deci, 2000). Experimentar relaciones significa el sentirse conectado con la

gente de alrededor, dando sentimiento de comunidad y unidad (Ryan y Deci, 2017).

Un menor sentimiento de las relaciones puede reducir la motivación intrínseca al igual que afectar a las otras dos necesidades (autonomía y competencia)

Cristea y Shi (2016) sugieren que para mejorar las relaciones se hagan actividades que incluyan la posibilidad de comentar, calificar y compartir con una comunidad, a través de mecanismos como los niveles o las clasificaciones (dando sensación de comunidad a grupos de personas). Además, establecen que, si algunas recompensas son aburridas o vagas para los individuos, si estos tienen un alto sentimiento de comunidad; seguirán reteniendo la motivación para hacerlo (en comunidad).

Estos dos tipos de motivaciones podrán mostrar tanto aspectos negativos como positivos, y están íntimamente relacionados con conceptos como el condicionamiento operante de Skinner (1991) tratado anteriormente, o con el concepto de motivaciones *Push and Pull*.

Se identifican claras las diferencias en los dos tipos de motivación existentes, mientras que la motivación extrínseca estará determinada por la consecución de recompensas, premios y situaciones más tangibles y medibles, la motivación intrínseca tomará un lugar dentro de la formación individual de la persona, afectando a sus valores y necesidades.

1.3- Análisis de los juegos de mesa utilizados para el estudio y clasificación de estos en base a variables pertinentes:

Dentro del mercado de los juegos de mesa de carácter económico existen cientos de ofertas distintas que ofrecen experiencias totalmente distintas. Para este trabajo el objetivo era elegir juegos de mesa que estuvieran basados en un contexto económico y que a primera vista pudieran utilizar para su funcionamiento conceptos económicos como la relación oferta-demanda, rentabilidad o valoración del mercado, entre otros. Se pensaron en relación con

su precio, número de jugadores y disponibilidad de compra. También se incluyen juegos que fueron preseleccionados para el estudio pero que al final no se incluyeron debido a los motivos anteriores.

En el anexo se incluyen las instrucciones detalladas de dichos juegos, donde vienen su funcionamiento y reglas. También se incluye la lista de preselección de los juegos de mesa. Desde este apartado se hablarán sobre conceptos o mecánicas del juego en base al entendimiento de su funcionamiento.

Se eligieron cuatro juegos de los que se hicieron sesiones en grupo para cada uno de ellos de las que hablaré más adelante:

- **Los colonos de Catán:** El juego tiene como objetivo el ir construyendo pueblos ciudades y caminos sobre el tablero (siendo un tablero modular cada partida la disposición es distinta) a la vez que comercia con el resto de los jugadores y acumula varios tipos de cartas hasta llegar a la puntuación objetivo. Juego de gestión de recursos con un alto contenido de azar.
- **Alta tensión:** Juego de gestión de recursos donde los jugadores se convierten en dueños de industrias e intentan obtener el mayor índice de beneficios de estas, mientras compiten en subasta con el resto de los jugadores por la compra de nuevos terrenos.
- **Ladrillazo:** Juego de cartas ambientado en una situación de “burbuja inmobiliaria”, los jugadores deben de construir proyectos e infraestructuras para obtener la mayor cantidad de dinero posible a la vez que evitan que el resto de los jugadores obtenga beneficios.
- **Monopoly:** Juego de compraventa de propiedades donde el ultimo jugador que queda con dinero en el tablero gana la partida. Se juega con dados y con la presencia de una banca para el cambio de dinero.

Haciendo análisis global de los juegos seleccionados, vemos que entre ellos comparten estilos de juego similares pese a que sean diferentes. Así podemos dividirlos en dos categorías más generales:

- Juegos de gestión de recursos: Tanto **Alta Tensión** como **Los colonos de Catán** serán juegos de este tipo ya que su funcionamiento incluye una

gestión de materias primas y recursos que mueven la economía dentro del juego. En este tipo de juegos de mesa se utilizarán estos recursos para objetivos como obtener beneficios, transformar esos recursos en objetos o completar actividades que te llevan a mejorar tu situación dentro de la partida.

En este tipo de juegos el objetivo del jugador no es tanto eliminar o competir contra el resto de los jugadores, si no realizarlo **lo mejor posible individualmente**. Veremos que esto admite variaciones y que el grado de competitividad será mayor o menos dentro de cada juego.

- Juegos de competición multilateral: Esto nos lleva a los juegos con competición multilateral, donde el objetivo del jugador está mucho más **orientado a la competición con los otros jugadores**. Las mecánicas de este tipo de juegos están diseñadas para facilitar o dificultar esta situación a todos los jugadores y centran su funcionamiento más en torno a esto. Eso no significa que en los juegos anteriores no haya competición, si no que no es el principal *driver* del juego. Así dentro de esta categoría se incluirían en este caso **Ladrillazo y Monopoly**.

A continuación, estos cuatro juegos los he clasificado según como se comportan en base a distintas variables (variables presentes dentro de los juegos de mesa) para resaltar las diferencias entre cada juego y así después ver cómo afectan en los resultados de las sesiones de grupo. Estas variables seleccionadas son **el azar, la estrategia, la competición y la dificultad**.

Desde mi punto de vista la combinación de estas cuatro variables nos da un entendimiento aproximado de cómo es el funcionamiento de un juego a nivel general. Además, la combinación de estas puede ser muy dispar, y eso hace que pueda tener efectos diferentes en los jugadores.

Azar: Es una casualidad o caso fortuito donde no se puede predecir el resultado que dará una situación o fenómeno. Uno de los ejemplos más típicos de azar es el péndulo doble, el cual es un sistema impredecible cuya trayectoria varia

constantemente. Aplicado a los juegos de mesa, es determinada por mecánicas como las cartas o los dados, lo que añaden un componente de aleatoriedad a la partida.

- Los colonos de Catán: En este juego el componente del azar es bastante alto debido a que el tablero para cada partida es distinto (tablero modular con forma de hexágonos donde su disposición es aleatoria), además que los turnos se deciden con tiradas de dados (por lo que si un jugador tiene “mala suerte” y no le salen las tiradas que necesita, no obtendrá recursos).
- Alta tensión: A diferencia de Los colonos de Catán, este juego posee un componente de azar muy reducido, donde el único elemento de azar es en el orden de las cartas de propiedades para subasta. El turno de los jugadores depende casi exclusivamente de su habilidad propia.
- Ladrillazo: Su componente de azar es alto también, ya que la disposición inicial de la mano de cartas es completamente aleatoria en base a como se haya barajado. Además, el hecho que los jugadores puedan descartarse del número de cartas que quieran hace que su disposición sea caótica (en el sentido de impredecible).
- Monopoly: El resultado de los turnos se realiza con tiradas de dados, por lo que la situación del jugador depende casi exclusivamente del azar. Además, la baraja de tarjetas como “suerte” o “caja de comunidad” también son aleatorias.

Estrategia: Al contrario que el azar (pero no excluyente), la estrategia es el plan individual que se realiza para alcanzar los objetivos o metas, y que depende exclusivamente de nuestras acciones. La estrategia dentro de los juegos de mesa al estar determinada por las acciones del individuo bebe en su mayoría de este; por lo que conceptos como las habilidades personales, motivaciones, conocimientos o relaciones puede determinar un tipo de estrategia u otra. Por poner un ejemplo, un jugador podrá cambiar su estrategia en una partida hacia un jugador si ve que sus acciones lo van a dejar fuera de esta.

- Los colonos de Catán: Tiene un grado de estrategia moderado ya que, pese a que los recursos se decidan por el azar, se pueden incrementar

las probabilidades construyendo alrededor de números más probables, o sacando cartas de desarrollo. El grado de estrategia permite enfoques distintos, desde un enfoque más competitivo o individual.

- Alta tensión: Con una estrategia más compleja, pero no por ello más difícil, durante la partida cada decisión puede afectar de manera determinante. Si por ejemplo decidimos pujar mucho al principio por una propiedad nos puede salir rentable, pero si nos hubiéramos esperado a la siguiente subasta a lo mejor podríamos haber conseguido algo más barato; por poner un ejemplo.
- Ladrillazo: Pese a su alto componente azaroso, Ladrillazo tiene también un alto componente estratégico, pudiendo enfocarte en aumentar mucho tu trama, con muchas cartas débiles o esperar a las que más beneficios dan; así como enfocarte o no en tumbar las tramas del resto de jugadores.
- Monopoly: Su estrategia al principio se basa en si comprar o no calles, pero más adelante entra en juego la negociación y la construcción de propiedades, por lo que aumenta según pasa la partida. Una estrategia bastante sencilla que se basa sobre todo en la competición entre jugadores.

Competición: La competición se entiende como la disputa entre varios participantes sobre un tipo de reconocimiento como un premio o una situación beneficiosa. Dentro de los juegos de mesa es el grado en el que la actividad de los jugadores dentro del juego choca entre ellos. También puede llegar a medir el grado de interacción de los jugadores entre sí, aunque puede haber juegos donde haya mucha interacción, pero la competición no sea entre los jugadores (a esto se le conoce como los juegos cooperativos).

- Los colonos de Catán: Existe competición directa, al poder mover los ladrones para bloquear una zona, o pisar zonas para que otros no puedan construir; al igual que intercambiar recursos si los jugadores quieren, pero más allá de lo mencionado, el resto del juego es individual.
- Alta tensión: Pasa algo parecido con Alta Tensión, donde los jugadores compiten en la subasta, o pisándose terrenos para bloquear el avance del

resto de jugadores, pero los turnos transcurren a un ritmo individual parecido a Catán.

- Ladrillazo: En Ladrillazo hay más grado de competición, pudiendo robar dinero, cartas y recursos al resto de jugadores. Las interacciones entre estos son extensas ya que puedes intercambiar, robar o traicionar al resto de jugadores con el objetivo de mejorar tu trama.
- Monopoly: Altamente competitivo también, donde a partir de mitad de partida cuando empieza a haber muchas propiedades, las interacciones entre jugadores son continuas y la competición por eliminar a los participantes se hace cada vez mayor.

Dificultad: La dificultad dentro de los juegos se conoce como la barrera que le supone al jugador participar en la actividad a la capacidad que su propia habilidad permite. En los juegos de mesa la dificultad está englobada por aspectos como el entendimiento de las reglas, turnos, mecánicas o situaciones especiales.

- Los colonos de Catán: Juego sencillo con mecánicas fáciles de entender, pero que ofrecen cierta complejidad para que la variedad de estrategias sea notable. Fácil de jugar, difícil de dominar.
- Alta tensión: Quizá con reglas más complejas pese a que hay más procesos a la hora del cambio de recursos y propiedades, pero sencillo de entender una vez explicado. Sin embargo, al no depender del azar, se ha de entender muy bien cómo funciona para hacerlo bien durante la partida.
- Ladrillazo: Las mecánicas son muy sencillas, pero las cartas ofrecen alta variedad de efectos y estrategias, por lo que si los jugadores no tienen práctica habrá muchas cosas que se les pase por la cabeza.
- Monopoly: El más sencillo de todos, con normas muy fáciles de entender, donde influye más la habilidad de negociación de la persona que el propio resultado de los dados.

Estas variables serán distintas en cada juego según sus mecánicas, pero a primera vista nos da una noción de cómo funciona cada juego.

Una vez tenemos clasificados de manera teórica los juegos que se van a utilizar para las sesiones se analizarán en más detalle contrastándolos con la teoría aplicada a la gamificación en los juegos de mesa.

2- Conceptos y enseñanzas de los juegos económicos

2.1- Estudio individual de los juegos de mesa en base a sus instrucciones, su metodología y funcionamiento:

En este apartado mediante un estudio individual de cada juego de mesa, utilizando materiales como su funcionamiento, sus reglas, los propios recursos del juego (como cartas o tarjetas), se analizarán los conceptos con carácter económico que a priori estos juegos tratan y pueden enseñar; para luego así contrastarlo con los resultados de las sesiones en grupo.

Analizando la estructura y el funcionamiento de los juegos de mesa elegidos se ve que si lo contrastamos con lo explicado en el apartado del marco teórico 1.1.2 corresponde a lo explicado. Los juegos de mesa son juegos completos que tienen todos los elementos que identificamos como “elementos del juego”; reglas y sistemas que tanto los juegos serios como la gamificación utilizan, pero en este caso con un fin basado en el entretenimiento.

Así al buscar el enfoque de la enseñanza de conceptos económicos, colocamos a los juegos de mesa en un punto medio entre los juegos serios y la gamificación. De manera predeterminada, los juegos de mesa tienen un contexto claramente basado en el entretenimiento, pero de su funcionamiento subyacen conceptos que pueden ser aplicados como enseñanza. No se busca darles un enfoque totalmente alejado del entretenimiento, (ya que al fin y al cabo es un juego de mesa y el entretenimiento es parte de la naturaleza de su funcionamiento) por lo que no lo consideraríamos un juego serio ni tampoco como una teoría de gamificación (ya que como se explicó antes, son juegos completos). Sin embargo, al estar en un punto medio bebe de ambos tipos, lo que da lugar a que sea muy adaptables.

Es entonces que, bajo el contexto del entretenimiento de estos juegos; se puede identificar un contexto económico que da lugar a su funcionamiento.

Todos estos juegos de mesa tienen dentro de su funcionamiento, conceptos fundamentales económicos como lo que es un **bien**, el concepto de **precio**, la **distribución de ingresos**, los **factores de producción**, la **rentabilidad**, el **intercambio** (o negociación) y conceptos como la **necesidad**, la **riqueza** o la

escasez, por lo que no los iré mencionando dentro de cada uno de ellos. También en estos juegos se dan valores como la **competitividad**, la sensación de **logro**, la **honestidad** o la **transparencia**. Tan solo especificarlos de manera general y que cada uno de estos juegos puede resultar válido para la enseñanza de estos conceptos económicos fundamentales. A continuación, iré especificando los conceptos económicos más importantes que podemos ver en el funcionamiento y mecánicas de cada uno de los juegos elegidos para las sesiones de grupo.

Empezando por **Los colonos de Catán** se identifican conceptos económicos centrados alrededor del comercio. El **comercio** como actividad de intercambio de bienes dentro del juego puede ser interior (entre los jugadores) o exterior (donde se comercia con “el propio juego” por así decirlo). Los jugadores en este caso pueden ser más o menos honestos a la hora de comerciar entre ellos, ya que un posible escenario que se puede dar es si un jugador necesita de cierto recurso, y otro accede a comerciar con él, aquel que tenga una mayor cantidad de ese recurso puede aprovecharse de su situación (esto es algo reflejado en el juego que puede suceder en la realidad, cuando de un bien de necesidad se infla su precio ante una alta demanda).

En esta actividad entra un concepto económico importante como son los **ratios**, ya que en el comercio exterior los jugadores intercambian materias primas a ratios fijos, y en el interior será según lo establezcan los jugadores. Esto, aunque sea de la manera más simple; puede dar lugar a la enseñanza de lo que significan los conceptos financieros desde un punto más básico. Otro concepto que se trata en el juego y que es parte fundamental de su funcionamiento son las **rutas comerciales**, las cuales son necesarias para alcanzar nuevos tipos de recursos. Además, con el principal componente competitivo entre los jugadores, ya que estas rutas pueden ser cortadas. Este, aunque no sea un concepto actual (más relacionado con la edad media); puede resultar interesante ya que se podría utilizar como pie a enseñanza dentro de historia económica.

Siguiendo con **Alta Tensión**, debido a que el juego tiene un contexto muy centrado en la industria y los tipos de energías, vemos que se podría tratar con

los conceptos de **energías fósiles** y **energías renovables**. Aunque no sean conceptos directamente económicos, pueden resultar interesantes ya que dan lugar a otros conceptos como los tipos de industrias o **las materias primas** y su proceso de transformación en productos terminados. También podría ser utilizado para enseñanzas de valores como la **responsabilidad social** o el **desarrollo** sostenible.

Debido a cómo funciona Alta Tensión a la hora de adquirir los recursos para producir electricidad en nuestras industrias, se introduce el concepto de **mercado**. En el mercado los jugadores pueden ir comprando los recursos en cada ronda, pero a medida que se van gastando, estos nos cuestan más. Así el juego introduce el concepto de **oferta-demanda**. A medida que la oferta de recursos se va haciendo menor (los jugadores van gastando los recursos del mercado) estos aumentan de precio y su oferta se ve disminuida. Esto también lo podemos denominar el **excedente del consumidor**, según el cual un individuo demandará menos de algo cuanto más caro sea. Si en cambio la oferta es muy amplia y apenas hay demanda, el precio se mantendrá (ya que ningún jugador lo comprará). También a la hora de adquirir industrias, se introduce el concepto de **valor de mercado**, ya que estas industrias en forma de carta tienen un valor base al que salen para la compra. Aquí también veremos el funcionamiento de la **subasta**, donde los jugadores pujan por estas propiedades (*Monopoly* también tiene este concepto integrado en su funcionamiento). Alta Tensión ofrece conceptos económicos muy interesantes y que son relevantes hoy en día.

Continuando con el resto de los juegos, **Ladrillazo** trata conceptos económicos muy relacionados con la política (el contexto del juego se basa en esto). Es el más peculiar de todos ya que este tipo de conceptos no son los típicos para un juego de mesa, se convierte así en un juego muy competitivo. Los que se ven a simple vista y que giran en torno a la naturaleza del juego son **los paraísos fiscales** y la **evasión** de dinero e impuestos. En este juego se trata de manera especial valores económicos como la honestidad o la transparencia dentro de los ámbitos económicos ya que dentro del juego los jugadores para sumar puntos deben evadir dinero público a sus respectivos paraísos fiscales utilizando a los respectivos políticos y empresas constructoras.

También el juego trata con **los respaldos políticos**, ya que para poder poner políticos en la mesa necesitan que sean respaldados con personas (como si fueran votantes o militantes). Trata mucho con las **negociaciones** entre jugadores, donde los jugadores se pueden subastar, vender, chantajear o sobornar para obtener cartas. Esto abre posibilidad a muchos conceptos económicos/políticos para ser explicados. Aquí vemos también como con Catán, como los jugadores pueden aprovecharse de otros en cuanto a las necesidades dentro de la partida, sin embargo, al ser un juego más centrado en la competición; las mecánicas del propio juego incitan a aprovecharse de la situación (imitando de cierta manera la situación de la política corrupta).

Elegí este juego ya que trata con conceptos que no se suelen ver en los juegos de mesa, y puede abrir la puerta a la enseñanza de conceptos económicos y políticos que normalmente no se enseñan, que como hemos visto reflejan una realidad muy presente hoy en día.

Por último, analizando el juego **Monopoly** basa su funcionamiento en la compraventa de bienes inmuebles, y con ello utiliza conceptos económicos que son relevantes hoy en día. El juego está desarrollado en torno al funcionamiento del **capitalismo**, donde las propiedades (o calles) son privadas y estas generan beneficios cuando los jugadores caen en ellas. El concepto de **la banca o el banco** es fundamental para el funcionamiento del juego, y en este actúa de una manera parecida (lo más parecida que permite un juego de mesa) a la realidad. El banco paga todos los sueldos y gratificaciones, además de las escrituras de las propiedades: También se pagan todos los impuestos, prestamos, multas y precios de las propiedades al banco. Además, puede emitir cantidades de moneda propia si se queda sin esta.

Durante el desarrollo del juego aparecen conceptos como **adquirir propiedades**, cuando los jugadores caen en una casilla de propiedad y deciden comprarla; o **subasta de propiedades**, cuando los jugadores no deciden comprarla, y esta es puesta a subasta por el banco. También a la hora de poseer propiedades podemos ver que el juego trata con conceptos como los **solares** o los **alquileres**. O si el jugador se queda sin dinero para pagar a otro jugador puede

hipotecar esa propiedad, vendiéndosela al banco por el valor que dice la tarjeta. Después el resto de los jugadores pueden negociar con el jugador que ha hipotecado la propiedad y pagar ese valor más intereses para deshipotecarla. El tablero también tiene casillas de **impuestos** donde puedes pagar una cantidad fija o un 10% de todo tu patrimonio (haciéndolo parecido a como se pagan en la realidad). Por último los jugadores se vuelven familiarizados con el concepto de **quiebra** o **bancarrota**, cuando se quedan sin dinero y siguen debiendo a un jugador o al Banco.

Así tras haber hecho un análisis individual de cada juego (resaltando los conceptos económicos que trata) podemos resumir en términos generales la naturaleza de estos observados en los juegos de mesa de la siguiente manera:

- **Los colonos de Catán:** conceptos económicos centrados en torno al comercio y a la gestión e intercambio de materias primas.
- **Alta Tensión:** conceptos económicos centrados en torno al funcionamiento de los distintos tipos de industrias, así como el funcionamiento del mercado de recursos.
- **Ladrillazo:** conceptos económicos centrados en la gestión de capitales y conceptos económico/políticos creados alrededor del funcionamiento de la política.
- **Monopoly:** conceptos económicos centrados alrededor de la compraventa de bienes inmuebles, así como la gestión de estos.

2.2 - Descripción de las sesiones y grupos de estudio:

Para este trabajo se llevaron a cabo sesiones de grupo en las que se jugaron a los distintos juegos de mesa seleccionados. El total de sesiones fueron cuatro, una para cada juego seleccionado, y cada sesión constó de varias partidas (alrededor de 2 y 3 según la duración del juego)

El objetivo de estas sesiones de grupo era ver si los jugadores eran capaces de identificar a primera vista estos conceptos económicos que se han tratado en el apartado anterior y si los conocían. También se observaba el comportamiento de

los jugadores dentro de la propia partida para ver como hacían uso de sus conocimientos en estos conceptos económicos, y como eran capaces de aplicarlo al funcionamiento del juego. Se analizaban también sus motivaciones y conducta a la hora de realizar acciones dentro del juego y los *drivers* que hacían que se comportaran de tal manera.

Al empezar las sesiones a los jugadores que iban a participar se les pedía que realizarán un test basada en el modelo de la taxonomía de los jugadores de Richard Bartle. El test que se utilizó es una adaptación creada por Guillermo Solano en 2014 (documento adjuntado en el anexo). En este test, los jugadores responden con un “sí” o un “no” a cuatro baterías de preguntas, cada una centrada en un enfoque de jugador (*Socialiser*, *Explorer*, *Achiever* o *Killer*), estas respuestas dadas con un “sí” suman un punto en esa categoría, y cuando se tienen las cuatro puntuaciones se incluye dentro de una gráfica donde nos da el rol de jugador que predomina para cada uno de los participantes. Una vez determinado el tipo de jugador de cada participante se les decía que a aquel que ganara una partida se le invitaría a un aperitivo y bebida tras finalizar la sesión (esto se hizo para observar si existían alguna evidencia en relación con el tipo de jugador y motivante para jugar)

Resultaba interesante para este estudio ver si el funcionamiento dentro de los juegos era distinto dependiendo de los tipos de jugadores y sus motivantes para jugar; y si influía en su comportamiento, afectando a la hora de aprender o identificar los conceptos económicos de cada juego. Aunque la muestra de jugadores fuese pequeña, mi hipótesis es que a lo mejor se podrían obtener ciertas evidencias conductuales.

Tras identificar a cada jugador en su rol dominante se comenzaban las partidas hasta que el tiempo disponible para ello lo permitiese. En dos de las cuatro sesiones participé como jugador para hacer que las partidas tuvieran una cantidad de jugadores moderado, ya que la dificultad de este trabajo ha residido en obtener un espacio muestral estable.

A continuación, incluyo unos datos orientativos del transcurso de las sesiones, así como sus participantes:

Sesión 1:

Nombre del juego	Los colonos de Catán
Fecha de la sesión	10/01/2020
N.º de jugadores	3
Nombres y tipo de cada jugador	Manuel Valiente (18) - <i>Achiever</i> / Jorge Llorente (22) - <i>Explorer</i> / Santiago González (21) - <i>Explorer</i>
Conceptos económicos del juego	Centrados en torno al comercio y a la gestión e intercambio de materias primas
Observaciones	Se jugaron dos partidas, en las que jugué yo también

FIG. IV - DATOS SESIÓN GRUPAL 1

Sesión 2:

Nombre del juego	Alta Tensión
Fecha de la sesión	15/02/2020
N.º de jugadores	3
Nombres y tipo de cada jugador	Adriana Sánchez (25) - <i>Achiever</i> / Adrián Meneses (22) - <i>Explorer</i> / Raquel Meneses (19) - <i>Socialiser</i>
Conceptos económicos del juego	Centrados en torno al funcionamiento de los distintos tipos de industrias, así como el funcionamiento del mercado de recursos
Observaciones	Se jugaron dos partidas

FIG. V - DATOS SESIÓN GRUPAL 2

Sesión 3:

Nombre del juego	Ladrillazo
Fecha de la sesión	16/02/2020

N.º de jugadores	4
Nombres y tipo de cada jugador	Adriana Sánchez (25) - <i>Achiever</i> / Adrián Meneses (22) - <i>Explorer</i> / Raquel Meneses (19) - <i>Socialiser</i> / Manuel Valiente (18) - <i>Achiever</i>
Conceptos económicos del juego	Centrados en la gestión de capitales y conceptos económico/políticos creados alrededor del funcionamiento de la política
Observaciones	Se jugaron tres partidas

FIG. VI - DATOS SESIÓN GRUPAL 3

Sesión 4:

Nombre del juego	<i>Monopoly</i>
Fecha de la sesión	01/03/2020
N.º de jugadores	3
Nombres y tipo de cada jugador	Alberto Lanchares (22) - <i>Killer</i> / Pedro Rodríguez (22) – <i>Socialiser</i> / Jorge Llorente (22) - <i>Explorer</i>
Conceptos económicos del juego	Centrados alrededor de la compraventa de bienes inmuebles, así como la gestión de estos.
Observaciones	Se jugaron dos partidas, en las que jugué yo también

FIG. VII - DATOS SESIÓN GRUPAL 4

Una vez terminadas cada una de las sesiones se comentaba con los jugadores sobre los conceptos que estaban presentes de manera directa en el funcionamiento del juego y si los entendían (si no los entendían previamente) o si los entendían mejor gracias a haber realizado la sesión de juego. Después se preguntaba a los jugadores si habían identificado conceptos económicos adicionales que no se habían comentado previamente con ellos.

Estas eran las preguntas que se realizaban a los jugadores tras finalizar cada sesión:

- Preguntas sesión 1:
 1. ¿Conocéís los conceptos de comercio y ratios financieros?
 2. ¿Os ha ayudado el juego a entender mejor estos conceptos?
 3. ¿Habéis identificado conceptos económicos adicionales?
- Preguntas sesión 2:
 1. ¿Conocéís los conceptos de relación oferta-demanda y valor de mercado?
 2. ¿Os ha ayudado el juego a entender mejor estos conceptos?
 3. ¿Habéis identificado conceptos económicos adicionales?
- Preguntas sesión 3:
 1. ¿Conocéís los conceptos de evasión y paraíso fiscal?
 2. ¿Os ha ayudado el juego a entender mejor estos conceptos?
 3. ¿Habéis identificado conceptos económicos adicionales?
- Preguntas sesión 4:
 1. ¿Conocéís los conceptos de hipoteca, solar o alquiler?
 2. ¿Os ha ayudado el juego a entender mejor estos conceptos?
 3. ¿Habéis identificado conceptos económicos adicionales?

Después se preguntó los jugadores sobre su comportamiento en el juego y sobre sus motivantes para jugar. En las cuatro sesiones se hicieron las siguientes preguntas por igual:

- ¿Cuál ha sido tu motivante para jugar en primer lugar?
- ¿Piensas que las mecánicas del juego están bien hechas? ¿Son justas o injustas?

Tras estas preguntas se daban por finalizada la sesión. Como se había especificado a aquellos que ganaron las partidas se le invitó a un aperitivo una vez terminada la sesión como recompensa por la victoria.

3- Resultados tras el estudio de los juegos y las sesiones en grupo:

A continuación, expongo los resultados que se obtuvieron tras finalizar las partidas de cada sesión grupal:

- Sesión grupal 1 - Los colonos de Catán: En esta sesión las victorias en las dos partidas fueron para Manuel. A la hora de responder las preguntas, tanto para Santiago como Manuel dijeron que los conceptos económicos del comercio y las ratios les eran conocidos y que el haber jugado al juego no supuso una ayuda para entenderlos mejor. Después pudieron identificar conceptos económicos adicionales, tanto Manuel como Santiago sugirieron los conceptos de **materia prima** y **recursos estratégicos**, muy en la línea del funcionamiento del juego.

En cuanto a que les había motivado a jugar en primer lugar Manuel comentó que lo hizo a que quería obtener la victoria en las partidas, y que no le importaba el aperitivo (como recompensa tangible), su motivante totalmente extrínseco cae en la línea de lo que suele ser típico en los *Achievers* (como estatus por encima del resto) mientras que Santiago lo hizo simplemente porque quería divertirse con los juegos de esta sesión (sentimiento de relación motivado intrínsecamente). Ambos también dijeron que las mecánicas del juego eran justas.

- Sesión grupal 2 – Alta Tensión: En esta sesión los jugadores participaron en 2 partidas, y las victorias recayeron sobre Adriana y Raquel. A la pregunta de si conocían los conceptos oferta-demanda y valor de mercado los tres participantes los conocían. No obstante, a dos de tres jugadores (Adrián y Raquel) el haber jugado al juego les ayudó a entender estos conceptos a un nivel más macroeconómico. Esto se puede deber a como está hecho el juego, ya que al ser mucho más específico que otros como Catán, se centra más en que los conceptos económicos dentro del juego sean más reales. También identificaron conceptos económicos como las **materias primas** o la **rentabilidad**.

En cuanto a los motivantes, tanto Adriana como Raquel lo hicieron motivadas intrínsecamente, mientras que Adriana lo hizo motivada por ayudar con el estudio, Raquel lo hizo por un sentimiento de competencia

(ya que era la primera vez que jugaba al juego y quería aprender). Adrián por su parte se veía motivado por la recompensa extrínseca del aperitivo. Todos afirmaron también que las mecánicas del juego les parecieron justas, bien es verdad que les resultó al principio difícil aprender las reglas. Es curioso también observar que la única persona que en teoría estaba motivada por el estímulo externo, fuese la única que no ganase. Esto es una muestra muy pequeña, pero podría dar evidencias a que los motivadores externos no son buenos a la hora de llevar a cabo una teoría de aprendizaje.

- Sesión grupal 3 – Ladrillazo: En esta sesión se jugaron tres partidas y en cuanto a las victorias, dos fueron para Adrián y una para Manuel. En esta sesión todos los jugadores identificaron los conceptos económicos propuestos en la pregunta, sin embargo, el haber jugado al juego no les ayudó a su entendimiento ya que conocían plenamente estos conceptos. Identificaros conceptos económicos adicionales como la **recalificación de terrenos**, ya que se menciona dentro de cartas específicas (lo que detalla cómo el juego tiene un contexto económico/político fundamentado) por lo que, aunque Ladrillazo trata conceptos muy específicos; los resultados de esta sesión dan evidencias de que sería un buen candidato para la enseñanza de conceptos como estos.

En cuanto a los motivantes de los participantes Adriana estaba motivada por ayudar en el estudio (motivada intrínsecamente por una necesidad de relación) mientras que tanto Raquel como Manuel se veían motivados por una situación de estatus superior al resto (sensación extrínseca de estatus). Adrián se veía motivado por la recompensa extrínseca del aperitivo. Cabe destacar que Adrián, Raquel y Manuel conocían previamente el juego, siendo Adriana la única que no lo había jugado. Todos también dijeron que las mecánicas del juego estaban bien y les parecían justas.

En este caso choca con la anterior sesión, ya que en esta sesión Adrián sí que ganó una partida, esto se puede deber a múltiples factores como

el contexto, el componente azaroso del juego, la dificultad o el conocimiento previo del juego entre otros.

- Sesión grupal 4 – Monopoly: En esta sesión se jugaron dos partidas, recayendo dos sobre Alberto y una sobre mí. En esta sesión tanto Alberto como Pedro conocían los conceptos económicos que se les preguntó. También comentaron que el jugar al juego no les ayudó a entender mejor estos conceptos, ya que los conocían bien. Sugirieron además numerosos conceptos económicos adicionales como **préstamo**, **impuesto**, **valor añadido** o **hipoteca**. Recalaron además que nunca se habían parado a pensar la cantidad de cosas que tenía este juego. Debido a como está hecho a nivel de funcionamiento, *Monopoly* tiene una cantidad de conceptos económicos muy útiles en mi opinión y que siguen siendo importantes hoy en día. En cuanto a los motivantes el comportamiento de Alberto estaba motivado principalmente por ganar al resto de jugadores y alzarse con la mayor cantidad de dinero dentro del juego (claro motivante externo basado en el estatus y el poder), muy en la línea de lo que Bartle establece dentro del rol de *Killer*. Pedro por su lado estaba motivado tanto por la recompensa extrínseca del aperitivo, como por el entretenimiento que los juegos daban en la sesión (motivante intrínseco basado en la necesidad de relación). Además, para ambos las mecánicas del juego estaban correctas y eran justas.

En el desarrollo de las cuatro sesiones todos los jugadores estaban familiarizados con los conceptos económicos del juego, pero también fueron capaces de identificar conceptos adicionales que no se les había dicho previamente. Esto nos puede dar indicios que estos juegos pueden servir para enseñar determinados conceptos económicos, ya que el hecho de identificarlos dentro de las mecánicas del juego hace ver que estos juegos de mesa los incorporan bien estos conceptos dentro de su funcionamiento y sus mecánicas.

Si bien es cierto que los jugadores utilizados para la muestra son de edad avanzada y que la totalidad de los conceptos económicos tratados ya los conocían, estas evidencias dan la posibilidad a que en muestras de jugadores

de menos edad (entrando dentro del rango de educación primaria o secundaria) pueda ser útiles como primera enseñanza. Durante esas edades es cuando en la enseñanza obligatoria se empiezan a ver este tipo de conceptos económicos en las clases, por lo que una manera posible de enseñarlos puede ser a través de estos juegos. Que los jugadores, aunque tengan una edad más avanzada; sean capaces de identificar los conceptos económicos, sirve de indicio para decir que podría ser posible.

Otra de las observaciones dadas después de las sesiones en grupo es como las variables por las que se habían analizado previamente los juegos (azar, estrategia, competitividad y dificultad) no tienen aparente correlación con la capacidad de aprendizaje de estos conceptos económicos. Es decir, no se puede establecer por seguro que aquellos juegos con un componente azaroso alto son peores para aprender conceptos económicos, o que por ejemplo los juegos que tienen una dificultad de aprendizaje mayor son aquellos que muestran de manera más fiable los conceptos económicos. En mi opinión para de verdad ver si existe o no correlación entre estas variables y los resultados habría que aumentar la muestra de juegos de mesa, así como de jugadores drásticamente.

No obstante, tras haber analizado la naturaleza del propio juego en el apartado 2.1 y contrastándolo con la diferenciación en los tipos de gamificación que hacía en el apartado del marco teórico, aplicar un sistema de gamificación de estructura en torno a estos juegos podría ser una manera de enseñar estos conceptos.

En las sesiones se identificaban a los jugadores según su rol dominante y sus motivaciones para ver si esta estructura de gamificación podría ser posible.

Ante esto, los resultados obtenidos en las dos últimas preguntas no son esclarecedores, y esto puede deber a varios motivos. Uno de ellos es que la teoría de los tipos de jugadores de Bartle no es exacta del todo, ya que las personas no entran dentro de solo un tipo determinado, sino que son una mezcla de varios. Así una persona no va a ser 100% *Explorer* mientras que otro va a ser 100% *Achiever*, si no que cada uno tenemos una parte predominante, pero también parte de otros roles. Esto puede dar resultado a disparidad de

respuestas. Tenemos respuestas como Manuel, que sus motivaciones en las sesiones son motivaciones puras de un *Achiever* según Bartle (1996) (estatus, superioridad ante el resto), tenemos respuestas como las de Adrián, que su rol dominante era *Explorer*, pero su motivación era una motivación extrínseca hacia una recompensa tangible (motivación nada típica para un rol *Explorer* según Bartle (1996)).

Otro de los motivos por el que los datos no son claros puede ser el contexto previo al que se encontraban los participantes. Debido a que esto no se puede controlar, no sabemos si las respuestas que los participantes hacen a la pregunta sobre su motivación para jugar son fiables. Estas respuestas pueden verse alteradas por multitud de cosas, como estímulos externos, conductas o experiencias pasadas (motivo por el cual en el marco teórico se indicaba como el conductismo es un modelo de comportamiento limitado en el marco de la gamificación, ya que los jugadores se pueden sentir manipulados por las recompensas extrínsecas). Fue por esto por lo que se incluyó la recompensa del aperitivo, para ver si se podía observar un cambio de comportamiento. Además, la última pregunta se incluyó también para comprobar si de verdad el conductismo estaba limitado dentro del marco de los juegos, y dado que todos los participantes vieron que las mecánicas estaban correctas y eran justas (no había por tanto mecánicas que fuesen claramente refuerzos o castigos, ya que el jugador podría haber visto esto como injusto) se puede tomar como indicio que verdaderamente el conductismo no es válido para una enseñanza en el marco de los juegos de mesa.

Por último, y en mi opinión motivo con más peso, es el hecho del reducido espacio muestral para este estudio. En un principio este trabajo se había concebido junto a la creación de un club de juegos de mesa dentro de la universidad para obtener una muestra de jugadores y sesiones elevada, debido a la dificultad de planear sesiones con jugadores compaginando el horario de universidad y prácticas (la mayoría de los estudiantes las cursan este último año); pero debido a la normativa de la universidad no se pudo llevar a cabo. Al haberse hecho con esta muestra más reducida, abre a la posibilidad de que, con un mayor número de sesiones y jugadores; los resultados sean más reveladores.

En definitiva, los resultados generales que se manifiestan a través de las sesiones de grupo realizadas establecen que **los conceptos económicos que estos juegos tienen incluidos en su funcionamiento son fácilmente reconocibles por los jugadores, y en ocasiones ha ayudado a un mejor entendimiento de estos**. También el comportamiento observado de los jugadores abre la posibilidad a que se puedan establecer estructuras de gamificación alrededor de estos juegos para la enseñanza de estos conceptos económicos. Si bien es cierto que la muestra actual no da datos lo suficientemente claros; se pueden ver ciertos indicios en la teoría de Bartle dentro del cognitivismo, para que, con una muestra más elevada, se puedan dar datos más esclarecedores sobre si los juegos de mesa serían posibles como método de enseñanza de conceptos económicos.

4- Conclusiones y posibles aplicaciones:

El objetivo de este estudio era identificar si los juegos de mesa, en este caso con un carácter económico, servirían para la enseñanza de conceptos económicos. A través del estudio se ha observado que los conceptos económicos de los juegos son entendibles y los resultados de las sesiones muestran indicios de ello.

Este estudio podría servir como inicio para un proyecto de investigación más avanzado dentro de la enseñanza a través de juegos de mesa, campo que en mi opinión tiene mucho potencial, con una muestra de juegos variada y con un espacio muestral de jugadores elevados. Este trabajo ha tenido varias limitaciones desde ese punto de vista (habiendo tenido que participar dentro del estudio para poder realizar las partidas). Los juegos de mesa como tal presentan una limitación dentro del formato, al requerir varias personas para formar partidas y al no poder hacerse de manera individual (apenas hay juegos de mesa que sean para un jugador solo). Debido a las limitaciones que ha tenido el estudio centradas en el número de jugadores y el número de juegos de mesa, una propuesta para futuros análisis sería el establecer un club oficial de juegos de mesa y asegurarse que tiene una base de miembros.

El establecer este club permitiría, además de lo anterior; contar con personal docente profesional, ya sea dentro de una universidad, institutos o colegios de formación primaria; y con fondos para la adquisición de juegos de mesa, fondos que para un individuo solo pueden suponer un gasto elevado, pero que para una institución no supone un gasto mucho más distinto al de un club de deporte o de actividades extraescolares. Con esto se podrían hacer sesiones semanales donde reforzar conceptos económicos o ayudar mejorar comportamientos, todo a través de los juegos de mesa.

Pienso también que tiene grandes aplicaciones dentro del campo de la gamificación y que se podrían construir sistemas de gamificación de estructura alrededor de este tipo de producto. Vemos este tipo de sistemas en muchas empresas y campos totalmente ajenos a los juegos, y desde mi punto de vista trabajando ya sobre un juego completo como es un juego de mesa, se tendría

mucho avanzado. La cuestión reside en encontrar juegos que sean apropiados para el tipo de enseñanza que se vaya a llevar a cabo, ya que diseñarlos específicamente para un tipo de enseñanza puede ser costoso y tardío.

La aplicación de estos juegos a un entorno empresarial presenta también una oportunidad muy buena para futuros análisis. Debido a que dentro de una empresa se podría disponer tanto de una cantidad de personas elevadas, como juegos de mesa, se podría llevar un estudio de este estilo a gran escala (eliminando las limitaciones de la cantidad de personas necesarias para las partidas y la variedad de los juegos de mesa).

Resulta también importante estudiar el comportamiento de las personas en un entorno como este ya que, pese a que la muestra actual no es muy amplia como para que sea significativa; estudiar cómo se comportan las personas es muy importante dentro de la gamificación, y que, si se llevase a cabo, resultaría muy interesante de aplicar. Con las dos propuestas anteriores esta sección del estudio se podría hacer mucho mejor y de manera más completa, ya que el estudio de este trabajo estaba limitada al número de partidas que se podían jugar en esa sesión. Así factores como el límite de tiempo se podrían eliminar (ya que existirían horarios fijos para esto) o los motivantes/recompensas podrían ser mejores y más variados (siendo capaz de estudiar comportamientos más complejos, tanto durante la partida como después de su finalización) pudiendo tener observadores externos dedicados, y sin que haya limitación de jugadores para formar las partidas.

Supone por tanto este estudio, pese a las limitaciones que ha tenido tanto en número de personas y sesiones, como en la cantidad de los juegos de mesa estudiados; una propuesta para futuros análisis mucho más completos, variados y profesionales que podrían arrojar resultados mejor establecidos y concretos a la hora de utilizar los juegos de mesa como enseñanza de conceptos económicos.

Bibliografía

- Angelovska, N. (20 de 01 de 2019). *Gamification Trends For 2019: Making Room For Game-Elements In Politics*. Obtenido de Forbes: <https://www.forbes.com/sites/ninaangelovska/2019/01/20/gamification-trends-for-2019-making-room-for-game-elements-in-politics/#38149c92a776>
- Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. Colchester, Reino Unido. Obtenido de <http://www.arise.mae.usp.br/wp-content/uploads/2018/03/Bartle-player-types.pdf>
- Bekker, T., Sturm, J., & Eggen, B. (2010). Designing playful interactions for social interaction and physical play. *Personal and Ubiquitous Computing*, 14, 385-396. Obtenido de <https://link.springer.com/article/10.1007/s00779-009-0264-1>
- Caillois, r. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois press.
- Chiesa, M. (1994). *Radical behaviorism: The philosophy and the science*. Boston: Authors Cooperative Inc. Obtenido de <https://epdf.pub/radical-behaviorism-the-philosophy-and-the-science.html>
- Cristea, A., & Shi, L. (2016). Motivational gamification strategies rooted in self-determination theory for social adaptive E-learning. *Lecture Notes in Computer Science*, 294-300. Obtenido de http://wrap.warwick.ac.uk/78606/1/WRAP_Shi_0582421sl-its2016aic.pdf
- Cunningham, C., & Zichermann, G. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Obtenido de http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf
- Deci, E. (1971). Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 18(1), 105–115.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Lennart, N. (12 de 05 de 2011). *Gamification: Toward a definition*. Vancouver, BC, Canada. Obtenido de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

- González, S. (28 de 02 de 2020). *El Gobierno de España regulará las loot boxes en los videojuegos*. Obtenido de Meristation: https://as.com/meristation/2020/02/28/noticias/1582864398_000254.html
- Hutchinson, L. (19 de 06 de 2015). *This man's sky: Hello Games' Sean Murray is making his dream game*. Obtenido de Arstechnia: <https://arstechnica.com/gaming/2015/06/this-mans-sky-hello-games-sean-murray-is-making-his-dream-game/>
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos: The MIT Press.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. ASTD.
- Lilienfeld, S., Namy, L., Woolf, N., & Jay Lynn, S. (2010). *Psychology: A Framework for Everyday Thinking*. Books a la carte.
- Malone, T. (1981). Towards a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333-369.
- Masclé, D. (22 de 05 de 2014). *Why Gamification?* Obtenido de <https://metawriting.deannamasclé.com/why-gamification/>
- Masclé, D. (02 de 01 de 2017). *James Paul Gee & Gamification in My Classroom*. Obtenido de <https://metawriting.deannamasclé.com/james-paul-gee-gamification-classroom/>
- Mesch, R., Blair, L., & Kapp, K. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas Into Practice*. John Wiley & Sons.
- Michael, D., & Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Muska & Lipman/Premier-Trade.
- Nabhen, I. (31 de 10 de 2014). *Ludificación: Qué, Dónde, Porqué*. Obtenido de <http://www.engament.com/blog/gamification-que-donde-porque/>
- Paul, J. G. (2003). *What videogames have to teach us about learning and literacy*. United States.

- Pechorin, M. (2018). *Game Designer's Diary. How to start publishing instead of dreaming. For 3 game design documentation*. Litres.
- Pelling, N. (09 de 08 de 2011). *The (short) prehistory of "gamification"*. Obtenido de <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>
- Petroski, A., & Palmer, C. (2016). *Alternate Reality Games: Gamification for Performance*. Peters/CRC Press.
- Pinillos, J. L. (2013). *Principios de psicología*. España: Grupo Anaya Comercial.
- Rice, R. (2006). *Mmo evolution*. Crafts & Hobbies.
- Rosenbloom, S. (07 de 08 de 2010). *But Will It Make You Happy?* Obtenido de The New York Times: <http://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/2010/08/08/business/08consume.html>
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). *Self-Determination theory and the facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. University of Rochester. Obtenido de https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SD T.pdf
- Ryan, R., & Deci, E. (2017). *Self-Determination Theory, Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York: Guilford Publishing.
- Salen Tekinbas, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos: The MIT Press.
- Sarkar, S. (01 de 04 de 2016). *A brief tour of a tiny corner of No Man's Sky*. Obtenido de Polygon: <https://www.polygon.com/2016/4/1/11340322/no-mans-sky-preview-ps4>
- Sawyer, B., & Smith, P. (08-09 de 05 de 2008). *Serious Games Taxonomy*. Baltimore, Maryland, Estados Unidos. Obtenido de

<https://thedigitalentertainmentalliance.files.wordpress.com/2011/08/serious-games-taxonomy.pdf>

Schawbel, D. (2009). *The top 10 Social Networks for Generation Y*. Obtenido de Mashable: <https://mashable.com/2009/01/30/generation-y-social-networks/?europa=true>

Schell, J. (10 de 02 de 2017). *Visions of the Gamepocalypse*. San Francisco, California, Estados Unidos. Obtenido de <http://longnow.org/seminars/02010/jul/27/visions-gamepocalypse/>

Shi, L., Cristea, A., Hadzidedic, S., & Dervishalidovic, N. (2014). Contextual gamification of social interaction – Towards increasing motivation in social E-learning. En E. P. Laanpere, *Advances in Web-Based Learning – ICWL 2014* (págs. 116-122). Tallin, Estonia: Springer. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/265383581_Contextual_Gamification_of_Social_Interaction_-_Towards_Increasing_Motivation_in_Social_E-Learning/link/540c6e670cf2df04e753d025/download

Skinner, B. (1976). *About Behaviorism*. Obtenido de http://fitelson.org/prosem/skinner_2.pdf

Skinner, B. (1991). *Behavior of Organisms*. B. F. Skinner Foundation. Obtenido de <http://www.bfskinner.org/wp-content/uploads/2016/02/BoO.pdf>

Taylor, T. (2006). *Play Between Worlds Exploring Online Game Culture*. The MIT press.

Waltz, S. (2015). *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*.

Watson, J. (1913). Psychology as the Behaviorist Views it. *Psychological Review*, 20, 158-177. Obtenido de <https://psychclassics.yorku.ca/Watson/views.htm>

Wigfield, A., Guthrie, J., Tonks, S., & Perencevich, K. (2004). Children's motivation for reading; Domain specificity and instructional influences. *The Journal of Educational Research*, 97(6), 299–309.

Yu-Kai, C. (2015). *Actionable Gamification – Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Autor.

Zagal, J., & Deterding, S. (2018). *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations*. Londres: Taylor & Francis Ltd.

Anexo:

Test de estilo de jugador basado en Richard Bartle, Guillermo Solano, (2014).

Centro de Innovación

Test de personalidad de jugador

Adaptación del modelo de Richard Bartle

En cada pareja de afirmaciones escoja cuál representa mejor su comportamiento cuando juega cualquier tipo de juegos

Parte 1

Acting vs. Interacting

A		B	
Yo creo que la competencia es la clave de la diversión		Yo creo que interactuar con los otros jugadores o personajes es la clave de la diversión	
Disfruto más los juegos en los que yo (o mi personaje) va obteniendo cosas		Disfruto más los juegos en los que hay anécdotas para contar	
Disfruto más cuando gano aunque el juego no sea tan divertido		Disfruto más cuando el juego es divertido aunque no gane	
En un juego prefiero ser el primero en obtener los beneficios del nivel en el que estoy		En un juego prefiero explorar para conocer los detalles, cosas interesantes, historia y escenario	
Cuando estoy compitiendo me meto tanto en el juego que a veces "peleo" con los otros jugadores		Cedo fácilmente cuando hay diferencias de opiniones con los otros jugadores con tal de que el juego siga	
Si un juego no tiene un ganador claro no es tan bueno		Que un juego tenga un ganador claro no es tan importante	
Me gusta revisar todo lo que he conseguido yo (o mi personaje) en un juego		Casi nunca me fijo en lo que he conseguido yo (o mi personaje) en un juego	
Me divierten mucho los juegos que reten cada vez más mi habilidad		Me gustan los juegos con muchos mundos para explorar	
Cuando juego me gusta que reconozcan mi capacidad para vencer los retos		Cuando juego me gusta más que nada aprender y ver cosas sorprendentes.	

Totales Acting Interacting

Parte 2

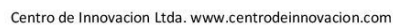
System vs. Users

A		B	
Me gustan los juegos con muchos mundos por explorar		Me gustan los juegos con muchas interacciones con los otros jugadores	
Me divierto jugando juegos solitarios, por ejemplo en mi teléfono celular		Me gustan los juegos con muchas interacciones con los otros jugadores	
Uno sabe que uno es un buen jugador cuando está más arriba en la tabla de puntuación		Uno sabe que uno es un buen jugador cuando los demás jugadores así lo reconocen	
No me parecen tan interesantes los juegos en los que hay que discutir y conversar mucho con los otros jugadores		Me gustan los juegos en los que hay que discutir y conversar mucho con los otros jugadores	
Disfruto mucho cuando en un juego me premian con cosas especiales		Disfruto mucho cuando en un juego me premian concediéndome un estatus superior al de los demás	
No me gusta que me ayuden cuando no puedo superar un reto en un juego		Me gusta que me ayuden cuando no puedo superar un reto en un juego	
Cuando termino un juego quiero jugar inmediatamente el siguiente nivel o pasar a otro juego que sea más retador		Cuando termino un juego me gusta pasar un tiempo comentando lo que sucedió	
Suelo ser quien se rige más estrictamente a las reglas de un juego		Suelo ser permisivo cuando se trata de dejar que las reglas del juego se interpreten de otras maneras	
El juego es para pensar en otra cosa y poner a prueba las habilidades		El juego es una excusa para pasar tiempo con los amigos	

Totales System Users

Plano de personalidad de jugador

A 2x2 grid with a shaded square in the top-right cell.



60

Lista de juegos preseleccionados, previo a la selección definitiva de juegos para el estudio:

Acquire: En Acquire, cada jugador invierte estratégicamente en negocios, tratando de retener la mayoría de las acciones. A medida que las empresas crecen con la colocación de mosaicos, también comienzan a fusionarse, lo que otorga a los accionistas mayoritarios de las bonificaciones considerables del negocio adquirido, que luego se pueden utilizar para reinvertir en otras cadenas. Todos los inversores de la empresa adquirida pueden cobrar sus acciones por el valor actual o cambiarlas 2 por 1 por las acciones del negocio más nuevo y más grande. El juego es una carrera para adquirir la mayor riqueza.

Automobile: Automobile es un juego de 3-5 jugadores que tiene un entorno moderno en comparación con la mayoría de los lanzamientos de Wallace. Los jugadores compiten en la industria automotriz de EE. UU. A principios del siglo XX, comprando fábricas que producen vehículos de bajo, mediano y alto valor, comenzando con el Duryea de 1893 y avanzando a través de la historia desde allí.

Cada jugador conoce una parte de la demanda del mercado en cada ronda y debe tomar sus decisiones de compra y fabricación en función de la información. Los jugadores pueden financiar a los distribuidores en todo el país, pero si no suministran a los distribuidores vehículos para vender, se declaran en quiebra y se llevan su inversión. Alternativamente, los jugadores pueden bajar los precios de sus automóviles para mover su cuota de mercado, o incluso mejorar temporalmente las tasas de ventas a costa de la investigación. Hay espacios de acción especiales disponibles que le dan al jugador una habilidad especial de un turno con las acciones proporcionadas por Ford, Durant, Kettering y otros relacionados con su historial comercial real.

A medida que los modelos más nuevos llegan al mercado, se venden a expensas de los modelos más antiguos. Las fábricas más antiguas dan cubos de ineficiencia a medida que pasa el tiempo, lo que lo alienta a seguir el ritmo de la tecnología.

Para obtener dinero, necesitas construir autos con tus fábricas, pero si construyes más de lo que hay demanda, pierden no solo el dinero gastado para fabricarlos, sino que ganan cubos de ineficiencia que los perjudican por el resto del juego. Quien administre sus fábricas de automóviles de la mejor manera en este juego de 120-150 minutos ganará.

El juego de la vida

Modern Art: Comprar y vender pinturas puede ser un negocio muy lucrativo. Cinco artistas diferentes han producido un montón de pinturas, y es tarea del jugador ser tanto el comprador como el vendedor, con suerte obteniendo ganancias en ambos roles. Lo hace poniendo una pintura de su mano en subasta cada turno. Obtiene el dinero si otro jugador lo compra, pero debe pagarle al banco si lo compra por sí mismo. Después de cada ronda, las pinturas se valoran por la cantidad de pinturas de ese tipo que se vendieron. El corredor con más efectivo después de cuatro rondas es el ganador.

Brass: Brass: Lancashire recrea la historia de los emprendedores que compitieron en Lancashire y sus alrededores durante la Revolución Industrial de Inglaterra, entre los años 1770 y 1870. Se trata de un juego estratégico en el que podrás expandir tu imperio construyendo canales y líneas de ferrocarril, y construirás y desarrollarás varios tipos de industrias, como fábricas algodoneras, minas de carbón, fundiciones de hierro, astilleros y puertos.

Génova: Con viajeros y mercaderes gastando sus ducados, la opulencia de Génova es notable. Los mercaderes son prósperos y respetados. Son el alma de Génova. Este es un juego de comercio, mercancías y negociación. Los jugadores toman el rol de comerciantes. Realizan pedidos, entregan mensajes y consiguen la propiedad de edificios en la ciudad. Naturalmente, esto no es posible sin la ayuda de otros comerciantes; así se necesita una negociación más inteligente y ello puede costar dinero u otros bienes! ¡Al final, las estrategias atrevidas y las negociaciones astutas son las que te aportarán lo suficiente para ganar!

Payday: Pay Day se juega en un calendario de un mes con 31 días. Durante el juego, los jugadores tendrán que lidiar con varias facturas y gastos, pero también tendrán la oportunidad de hacer tratos sobre propiedades y ganar dinero. Al final de cada mes, los jugadores reciben su salario (lo mismo para cada jugador) y luego deben pagar todas las facturas pendientes, sacando un préstamo si es necesario. La mayoría del dinero (o la menor deuda) gana después de un cierto número de meses decididos por los jugadores (3 meses generalmente demoran 30 minutos en terminar).

Concordia: Concordia es un juego de estrategia en el que dirigirás a alguna de las dinastías más poderosas del Imperio Romano. Expande tu red comercial y complace a los antiguos dioses para ganar su favor. Además, si juegas bien tus bazas y planificas correctamente tu estrategia, podrás convertirte en la dinastía más poderosa del Imperio Romano.

Rumbo a la India: Divertido "Eurogame" de bolsillo, en el que los jugadores actuarán como pujantes comerciantes, representantes de nobles familias portuguesas, que lucharán por hacerse con las mejores mercancías dentro de la ruta de comercio hacia la India. Trata de conseguir las mayores riquezas y los más amplios beneficios.

1906 San Francisco: El 18 de abril de 1906, San Francisco se despertó sacudida por un enorme terremoto al que siguió un terrible incendio. Aún hoy pervive en el imaginario de los americanos como una de las mayores desgracias naturales de los tiempos modernos. Durante el siguiente lustro, las tareas de reconstrucción serán frenéticas.

Monopoly: Consigue todas las propiedades que puedas y construye tus casas y hoteles para conseguir tu victoria. Mantén tu dinero vigilado porque nunca sabes lo que tendrás que pagar. Quizás estar en la cárcel se convierta en un sitio para estar a salvo, mientras tus propie...

Alta Tensión: ¿e interesaría ganar dinero con la electricidad? ¿Forrarse gracias a la energía eléctrica? ¡Pues es una idea excelente! ¿Deberías utilizar carbón o petróleo para generar electricidad a la antigua usanza, o tal vez haya escasez de estos recursos más adelante? ¿Es posible que la combustión de basura tenga futuro? No cabe duda de que la energía nuclear resulta

tentadora, y además produce montones de beneficios (mientras el Gobierno se encargue de los residuos). Claro que también podrías optar por una alternativa ecológica que no necesite insumos. Pero, ¿podrás abastecer a todos tus clientes con la energía suministrada por este tipo de centrales? Además, deberás vigilar atentamente a la competencia para ver qué tipo de centrales construyen, qué ciudades incluyen en sus redes eléctricas, de qué recursos dependen y cuánto interés muestran por las centrales más novedosas.

Catan: El objetivo es colonizar la isla y lo conseguirás cuando acumules 10 ó más puntos los puntos que tienes que lograr en tu tirada, así que espabila y crea tu estrategia. Tendrás que mostrar tus dotes de comerciante: compra materias primas, vende las que producen tus campos y construye poblados, ciudades y carreteras. No es una tarea fácil porque ladrones, caballeros y ejércitos se cruzaran en tu camino. Si ganas una vez, no te hagas ilusiones, en cada partida la isla es diferente, no pienses que te servirá tu estrategia para la próxima. Cambiarán tus campos y tus materias primas, y puede que la suerte no te acompañe.

Ciudades: Construye la Ciudadela más grande, con la Catedral más bella, el Ayuntamiento más imponente y un Castillo que haga que tus enemigos se lo piensen dos veces antes de atacar. Métete en la piel del Rey, del Obispo, del Mercader o incluso de los temibles Ladrón y Asesino. Si tu Ciudadela prospera, serás el ganador.

Race for the galaxy: Juego de cartas de 2 a 4 jugadores. Mecánica del juego basada en construir civilizaciones galácticas a través de la gestión de diferentes tipos de cartas. El objetivo es crear el imperio más grande de la Galaxia en diferentes fases unidas cada una de ellas a una acción. Al comienzo de cada turno, los jugadores eligen cartas de acción simultáneamente, todos se lleva a cabo una acción de las elegidas. Aquel jugador que haya elegido la acción que se desarrolla en el turno recibe saldrá beneficiado. Acciones de explorar, colonizar o desarrollos tecnológicos en cada turno para obtener puntos de victoria. El jugador que más puntos de victoria consiga será el ganador.

Caverna:

7 wonders: Finalista 2011 del Juego del Año es dinámico, ameno y atractivo. Presenta preciosas ilustraciones en los tableros y cartas. Juego sin mucha dificultad en el que hay que crear una civilización a lo largo de las Eras I, II y III. El objetivo es conseguir más puntos de victoria al final de la partida, y para ello cada jugador recibe cartas con la que puede mejorar su maravilla, construir edificios o conseguir monedas. Ser una potencia militar es imprescindible para ser el vencedor..

Splendor: En Splendor, dirigirás un gremio de comerciantes del Renacimiento. Tu único objetivo: ¡obtener prestigio! Al principio de la partida, tienes un pequeño surtido de gemas con el cual tendrás que construir un imperio comercial. Tus fichas te permitirán adquirir minas, naves y artesanos, que denominaremos desarrollos. Estas cartas, divididas en tres niveles en función del coste, ofrecen bonificaciones; cada desarrollo produce fichas virtuales, es decir, reduce el coste de tus futuras compras futuras. Los desarrollos más caros además te otorgan puntos de prestigio. Cuando tienes el número necesarios de bonificaciones, un noble mecenas te visitará y concediéndote tres preciados puntos de prestigio. Al final de la partida, el jugador con más puntos de prestigio será el ganador.

Cashflow 101: Practica inversiones de la vida real con dinero de juguete. Aprende las diferencias entre activos y pasivos. Descubre la importancia de comprender tu estado financiero personal. Planifica tu estrategia con Tarjetas de Oportunidad, que incluyen Grandes Negocios y Pequeños Negocios. Elige tu sueño, aprende los secretos de los ricos e ingresa en la vía rápida financiera. Creado por Robert Kiyosaki - Autor del Libro Padre Rico Padre Pobre.

Pánico en Wall Street: Juego de grupo, muy divertido y diferente por la tensión que provoca el mundo de la bolsa de acciones. La mecánica consiste en el intercambio de acciones entre empresarios e inversores en 5 fases. La tirada del dado rojo decidirá qué jugadores son empresarios y cuáles inversores. Los ganadores serán el empresario y el inversor que más dinero tengan al final de la partida.

1920 Wall Street: 20 Wall Street te pone en la piel de un corredor de bolsa de New York durante la convulsa segunda década del siglo XX. Manipula el mercado, compra acciones, incrementa tu capital y prepárate para ser el que más dinero tenga cuando todo vuele por los aires.

The Golden Age: En The Golden Ages, lideras tus civilizaciones a través de la historia. El juego dura cuatro épocas diferentes, durante las cuales desarrollamos tecnologías, creas bellas artes, construyes edificios y construyes maravillas. Enviar exploradores para descubrir los continentes, encontrarás ciudades en tierras lejanas y enviaras a tus soldados a batallas. El juego dura cuatro rondas ("Eras"), durante el cual los jugadores: - muestran / descartan la civilización que jugarán durante la Era; - descubre nuevos continentes colocando fichas en el mapa; - Turnense para realizar acciones (explorar / fundar una ciudad, erigir un edificio, crear artes, construir una maravilla, desarrollar una tecnología, activar un edificio / maravilla, atacar a otro jugador, comenzar una Edad de Oro). El primer jugador que comienza una Edad de Oro durante una Era elige una carta de "Juicio histórico" que indica la forma en que todos los jugadores marcarán en esa ronda. Cada jugador que comenzó una Edad de Oro continúa tomando dinero en sus turnos hasta que todos los demás jugadores hayan pasado. Hay muchas maneras de sumar puntos (artistas, juicio histórico, maravillas, tecnologías, ataques, dinero, tecnologías secretas para el futuro, etc.), y también muchas maneras diferentes de lograr una victoria. ¿Conseguirás evolucionar tu civilización a través de la historia, abrumado a tus oponentes en el camino a la gloria?

Anti Monopoly: Ésta es una curiosa vuelta de tuerca al famoso juego de mesa que pretende hacerlo más complejo y a la vez realista incorporando nuevas variantes. Como siempre, los jugadores pueden comprar propiedades y construir en ellas para obtener rentas, pero las reglas han cambiado y habrá dos tipos de jugadores, los "competidores", que tratarán de ganar el máximo dinero sin perjudicar al resto de jugadores; y los "monopolistas", que podrán extorsionar con rentas mucho más altas y sacarán alto rendimiento al control total de una zona, pero podrán ser sancionados e incluso terminar en prisión. El objetivo del juego es ser el competidor más rico después de que todos los monopolistas hayan quedado en bancarrota o ido al trullo, o el monopolista más rico tras haber eliminado a los pequeños empresarios.

Ethica: Grupo objetivo

Grupos de entre 6 y 26 jóvenes de más de 16 años.

Los jugadores:

- 1) Aprenda cómo los ahorros e inversiones personales pueden afectar a otras personas, al planeta y a la economía global, tanto para bien como para mal.
- 2) Comprender los pros y los contras de las diferentes inversiones y ahorros, y sus niveles de riesgo financiero, social y ambiental.
- 3) Ser capaces de tomar decisiones más informadas y éticas sobre cómo podemos usar e invertir nuestro dinero de una manera social y ambientalmente responsable.
- 4) Comprender cómo el dinero puede ser una herramienta para el desarrollo sostenible e insostenible en una variedad de empresas.
- 5) Comprender cómo los bancos pueden usar y abusar del dinero que invertimos en ellos.
- 6) Comprender cómo podemos influir en los bancos y las empresas eligiendo nuestro banco o invirtiendo nuestro dinero.

Bancarrota

Agricola: Europa Central, año 1670 d.C. La plaga que ha asolado estas tierras desde 1348 ya ha remitido y los pueblos de la región vuelven a prosperar. Es el momento de labrar, sembrar y recolectar los campos de cultivo, ampliar y reformar los hogares y comer carne para olvidar los tiempos de hambruna pasados. En "Agricola" todo lo que tienen los jugadores al empezar la partida es una cabaña con dos habitaciones en la que viven los dos miembros de la familia. Los distintos espacios en los tableros ofrecerán a los jugadores varias posibilidades para mejorar su vivienda, cultivar sus campos, criar más ganado y, en definitiva, llegar a vivir mejor. Tendrás que planificar cuál es el mejor momento para ampliar la familia; si lo haces demasiado pronto tal vez no puedas alimentarlos a todos. Sin embargo, aumentar la familia es importante porque te permitirá realizar más acciones. Al final resultará vencedor quien tenga la mejor granja.

1960: CARRERA HACIA LA CASA BLANCA: Juego de estrategia para dos, rápido y dinámico.

Es un juego de mayorías que utiliza un sistema dirigido por cartas y en el que el objetivo es ganar las elecciones de los Estados Unidos de 1960. Presentes los hechos históricos de la época, los candidatos tienen que resolver los conflictos que se le plantean en la campaña electoral. La clave está en adecuar la estrategia a las situaciones que vayan surgiendo para conseguir llegar a la Casa Blanca.

Feudum: Feudum es un juego de gestión de recursos basado en el mundo medieval. Cada jugador controla una serie de personajes medievales que vagan por el mapa cuidando granjas, cobrando impuestos en las ciudades y reclamando puestos avanzados, tratando de conseguir poder. También deberás competir para adquirir codiciados feudos (feudums), que aumentarán tu estatus de membresía a uno de los seis gremios. Sin embargo, ten cuidado, ya que los señores feudales deben rendir homenaje al rey a través del servicio militar, o serán acusados de deslealtad.

Puerto Rico: Es un juego de gestión de recursos donde podrás ser uno de entre varios roles (alcalde, mercader, artesano, ...). El juego se desarrolla en la recién conquistada américa. Obtén más puntos de victoria que tus oponentes y gana la partida.

Robin Crusoe Aventuras: Robinson Crusoe: Aventuras en la isla maldita es un juego cooperativo de aventuras en el que los jugadores asumen el papel de náufragos que han llegado a una isla desierta. Su objetivo es levantar un campamento, protegerse de los peligros y cumplir el objetivo de una misión concreta. La caja contiene siete escenarios distintos que modifican la dificultad y la emoción de cada partida.

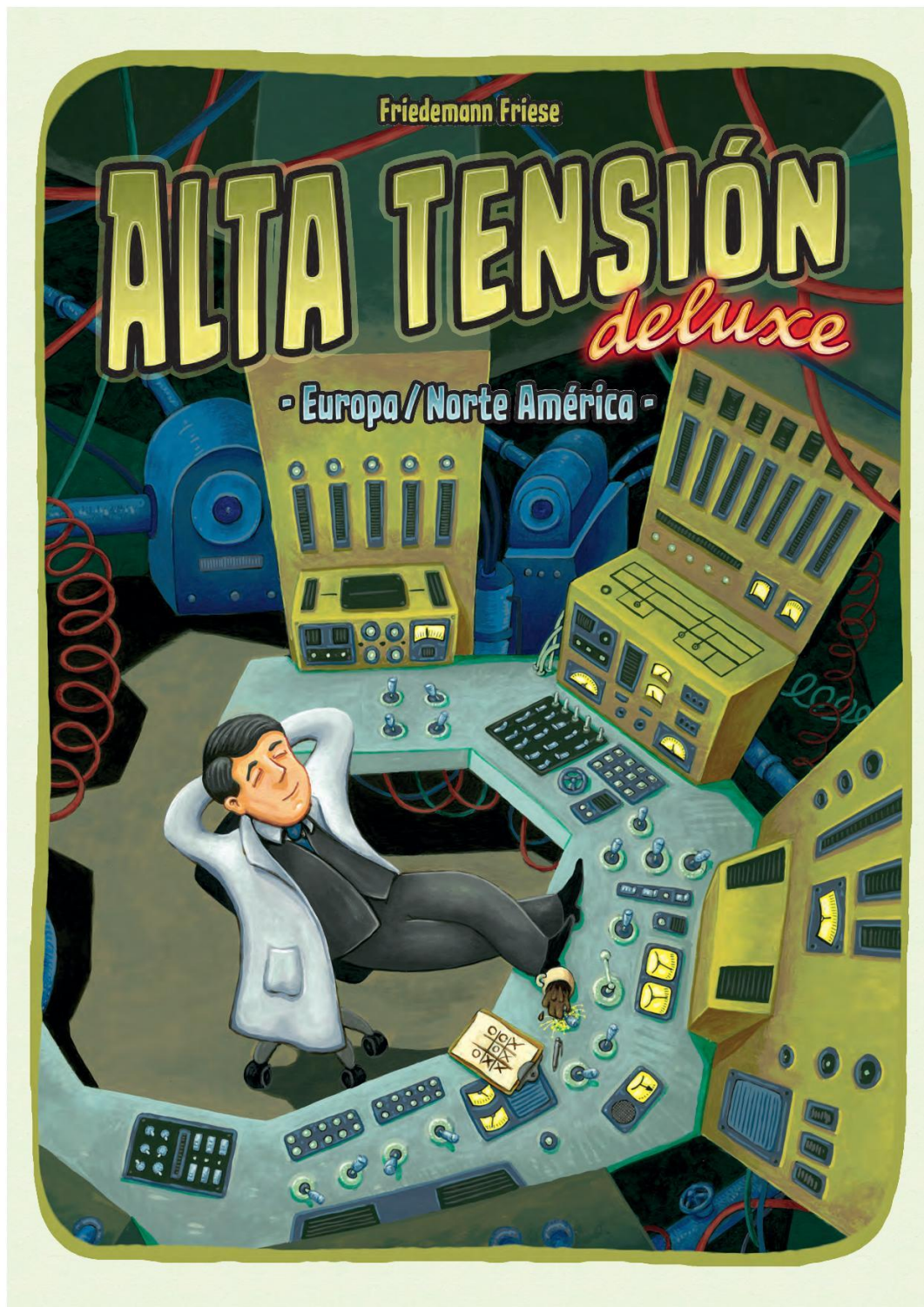
Le Havre: El Havre (Le Havre, en francés original) es una ciudad en la que se encuentra el segundo mayor puerto de Francia después del de Marsella. La ciudad es conocida no sólo por sus dimensiones sino también por su curiosa etimología. De hecho, "havre" es una palabra de origen holandés que significa "puerto" y que se incorporó a la lengua francesa en el siglo XII. En la actualidad su uso se considera arcaico y en vez de ello se prefiere el vocablo "port". Construye edificios y consigue mercancías. Transforma el hierro en acero, el carbón en coque y construye barcos. El jugador con mayor fortuna al final de la partida será el ganador.

Steam Park: STEAM PARK es un juego fácil de aprender, con dos niveles de dificultad: un nivel más sencillo para jugadores menos experimentados y otro más estratégico para quienes buscan un desafío mayor. En este juego de gestión y de dados tendrás que construir tu propio parque de atracciones y convertirlo en el más grande y el más rentable de la feria anual. Mientras construyes las atracciones en tres dimensiones, ilustradas por la talentosa Marie Cardouat, verás cómo tu parque de vapor crece frente a tus ojos. Construye puestos para atraer a más visitantes, o aseos para mantener la suciedad bajo control. Sea cual sea tu estrategia, ejecútala con rapidez. Gracias a la mecánica de acción-selección necesitarás tener la mejor estrategia, pero también ser el más rápido en ejecutarla, si quieres ser el ganador de Steam Park.

Istambul: En las estrechas callejuelas de Estambul, los mercaderes se afanan en vender sus productos y en comprar a los mejores precios posibles. Están muy atareados, porque son innumerables las cosas que tienen que hacer: comprar mercancías, venderlas, adular al sultán, pasar por la mezquita, tomarse un té echando una partida de dados... Y siempre teniendo en cuenta al discolito sobrino y sus problemas...

Instrucciones de los juegos de mesa utilizados:

Alta tensión:



Introducción

Alta Tensión deluxe está basado en el juego de gran éxito *Alta Tensión*. Sin embargo, no es el mismo juego con componentes más bonitos, grandes y mejores, sino una nueva versión hecha especialmente para su 10º aniversario.

Todo es más grande: el tablero de doble cara ofrece mucho más que Alemania y EE.UU., ya que ahora tienes toda Europa y toda Norte América. Las nuevas fichas de madera ofrecen generadores para los jugadores y formas diferentes para los recursos, entre ellos el gas natural, que sustituye a la basura. Las centrales eléctricas se han cambiado completamente, y las nuevas tarjetas de referencia para reponer el mercado de recursos mejoran la experiencia de juego.

Sigue siendo *Alta Tensión*, con toda la emoción de sus subastas, sus angustiosas especulaciones con los recursos, su creación de redes entre ciudades, y su dura competición, todo listo para un final apretado en el que varios jugadores luchan por la victoria. Aun así, estás ante un juego lleno de componentes rediseñados y de gran calidad: ¡Te deseamos mucha diversión!

Contenido

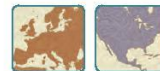


- **1 enorme tablero de doble cara:** Mapas de Europa y Norte América, cada uno con su mercado de centrales eléctricas, su marcador de puntuación de ciudades conectadas, su marcador de orden de juego y su mercado de recursos
- **132 generadores** de seis colores: 22 por jugador
- **83 fichas de recursos:** 27 fichas de carbón, 24 fichas de gas natural, 20 fichas de petróleo, 12 fichas de uranio
- **1 martillo de subastas, 1 ficha de descuento, barrera de "Paso 2", 1 barrera de "Fin de partida"**
- **120 monedas, en "electros":** 40 monedas de "1" electro, 15 monedas de "5" electros, 40 monedas de "10" electros, 25 monedas de "50" electros
- **54 tarjetas:**
 - 43 tarjetas de centrales eléctricas: 42 centrales eléctricas numeradas del "03" al "40", más "42", "44", "46" y "50", y 1 tarjeta de "Paso 3"
 - 5 tarjetas de referencia de "Reponer mercado de recursos"
 - 6 tarjetas de referencia de "Ganancias"
- **Estas reglas**

Los dos mapas - Norte América y Europa

La mayoría de reglas para ambos mapas son idénticas.

Los párrafos que explican sus diferencias y las reglas especiales que sólo se aplican a uno de los mapas están precedidos por la imagen y el nombre del correspondiente mapa.



Alta Tensión deluxe para dos jugadores: "Contra el monopolio"

Alta Tensión deluxe presenta nuevas reglas para las partidas de dos jugadores. Mientras te enfrentas a tu adversario serás también objeto de las intrigas de un "monopolio", y tendrás que volverlas en contra de tu oponente.

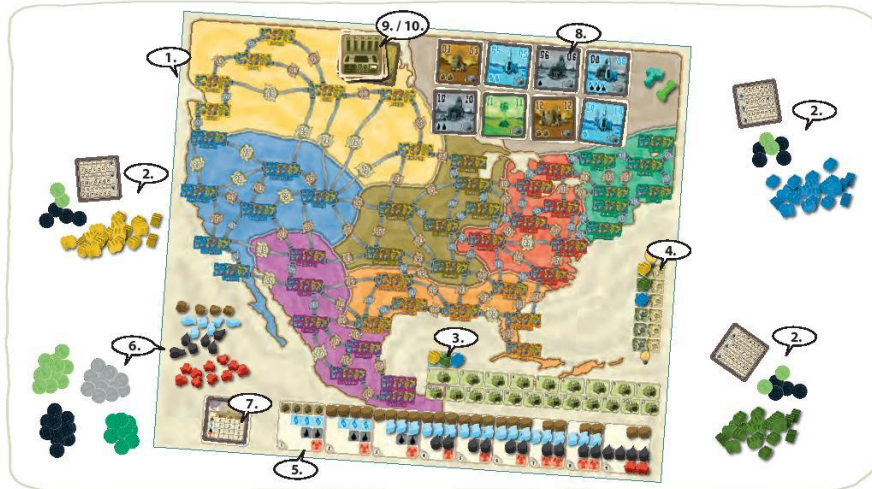
A continuación se describen todas las reglas para partidas de 2 a 6 jugadores, incluidas las reglas para los dos nuevos mapas. Al final del libro de reglas encontrarás reglas adicionales que se aplican sólo en las partidas de dos jugadores.

Preparación

1. Coloca el tablero en el centro de la superficie de juego. Aconsejamos usar el mapa de Norte América en la primera partida. El mapa del tablero está dividido en siete zonas, cada una de las cuales contiene siete ciudades. En cada partida, eliges una zona adyacente a un área conectada dependiendo del número de jugadores en la partida. A lo largo de la partida, todos los jugadores podrán jugar en todas las zonas elegidas. Las separaciones coloreadas de las zonas sólo importan para elegir la zona de juego.
2. Cada jugador coge todas las fichas de generador de un color, 50 electros y 1 tarjeta de referencia de "Ganancias".
3. Cada jugador sitúa 1 de sus generadores en el espacio 0 del marcador de puntuación de ciudades conectadas.
4. Coge un generador de cada jugador y determina al azar el orden de juego colocando un generador tras otro en la columna izquierda del marcador de orden de juego.
5. Las casillas que hay en la parte inferior del tablero de juego representan el mercado de recursos. Al principio de la partida, rellena esas casillas con los recursos indicados en la tabla de la derecha. Los números en la esquina inferior izquierda de cada espacio muestran el precio para cada ficha de recurso. En el inicio de la partida tienes acceso a un número diferente de recursos a distintos precios.

Número de jugadores	Número de zonas
2	3
3	3
4	4
5	5
6	5

	Europa	Norte América
carbón	casillas 2-9	casillas 2-9
gas	casillas 3-8	casillas 3-8
petróleo	casillas 3-9	casillas 4-9
uranio	casillas 8-9	casillas 9



Ejemplo para Norte América: Al principio de la partida las fichas de recurso de carbón más baratas cuestan 2 electros cada una y las fichas más baratas de gas natural cuestan 3 electros cada una.

6. El resto de los recursos se colocan junto al mercado de recursos, formando una reserva común. Deja cerca del tablero las monedas, separadas según su valor.

7. Coloca la tarjeta de referencia "Reponer mercado de recursos" correspondiente en el espacio que está junto al mercado de recursos. Cada carta de referencia muestra los valores para reponer el mercado de recursos para ambos mapas, y que dependen del número de jugadores.

8. Los espacios de gran tamaño en la parte superior del tablero representan el mercado de centrales eléctricas. En Norte América estos espacios son ocho, mientras que en Europa los espacios para el mercado de centrales eléctricas son nueve. Coge y baraja las tarjetas de centrales eléctricas con el dorso oscuro (numeradas del "03" al "15"). Después reparte tarjetas de centrales eléctricas en el mercado de centrales eléctricas como sigue:

Norte América: Reparte boca arriba 1 tarjeta de central eléctrica en cada uno de los ocho espacios. Ordena las tarjetas en orden ascendente, emparejando sus números con los espacios del mercado, de modo que las 4 centrales de menor valor queden colocados en orden ascendente, de izquierda a derecha, en la fila superior (este es el mercado actual) y las 4 centrales eléctricas restantes queden colocadas en orden ascendente, de izquierda a derecha, en la fila inferior (este es el mercado futuro). Finalmente coge otra tarjeta de central eléctrica, boca abajo, y déjala a un lado.

Europa: Reparte boca arriba 1 tarjeta de central eléctrica en cada uno de los nueve espacios. Ordena las tarjetas en orden ascendente, emparejando sus números con los espacios del mercado, de modo que las 4 centrales de menor valor queden colocadas en orden ascendente, de izquierda a derecha, en la fila superior (este es el mercado actual) y las 5 centrales eléctricas restantes queden colocadas en orden ascendente, de izquierda a derecha, en la fila inferior (este es el mercado futuro).

Cuando los jugadores añaden 1 nueva central eléctrica al mercado de centrales hay que reorganizar todas las tarjetas en orden ascendente, de modo que las 4 de menor valor se queden en el mercado actual.

9. Retira la tarjeta de "Paso 3" y déjala aparte. Luego baraja las demás tarjetas de centrales eléctricas con el dorso claro. Después, consulta la tabla situada a la derecha y devuelve a la caja del juego tantas tarjetas de centrales eléctricas de dorso oscuro y de dorso claro como indique el número de jugadores, sin mirarlas.

Finalmente, baraja juntas las restantes centrales eléctricas y déjalas, formando una pila, en el espacio junto al mercado de centrales eléctricas. Se hace así deliberadamente para informar a los jugadores de que una central eléctrica de menor valor (una tarjeta con dorso oscuro) va a entrar en el mercado de centrales eléctricas.

	Centrales eléctricas con el dorso oscuro	Centrales eléctricas con el dorso claro
2 jugadores	1	5
3 jugadores	2	6
4 jugadores	1	3
5-6 jugadores	ninguna	ninguna

10. Termina la preparación de la siguiente manera:

Norte América: Pon la tarjeta de "Paso 3" boca abajo en la parte inferior del mazo, y la central eléctrica que apartaste, también boca abajo, en la parte superior del mazo.

Europa: Pon la tarjeta de "Paso 3" boca abajo en la parte inferior del mazo.

¡Ya has terminado los preparativos! ¡La partida puede comenzar!

Reposición del mercado de recursos para cinco jugadores en Norte América.



Resumen de reglas: Fases de una ronda y pasos de una partida

Fase 1: Determinación del orden de juego

- Reorganiza el orden de los generadores en la columna izquierda del orden de juego.
- Jugador inicial: El jugador con más ciudades en su red eléctrica.
- En caso de empate: La central eléctrica de mayor valor.

Fase 2: Subasta de centrales eléctricas

Esta fase se juega siguiendo el orden de juego, comenzando por el jugador inicial.

- a) Selecciona 1 central eléctrica para la subasta
- El jugador elige 1 de las 4 centrales eléctricas de menor valor del mercado actual.
- Los jugadores pujan siguiendo el sentido de las agujas del reloj. La puja mínima se corresponde con el número de la central eléctrica.
- En cada ronda un jugador sólo puede comprar 1 central eléctrica como máximo.
- Cada jugador sólo puede tener en juego 3 centrales eléctricas en cualquier momento.

 **Norte América:** La central eléctrica de menor valor en el mercado actual recibe la ficha de descuento. La puja mínima se reduce a 1 electro para esa central.

- b) Pasar sin realizar una subasta

- Si un jugador pasa en esta fase, no puede pujar en ninguna subasta y no consigue ninguna central eléctrica durante la ronda.
- Durante la primera ronda, cada jugador debe comprar 1 central eléctrica. No se puede pasar de sacar 1 central eléctrica a subasta en esta fase.

 **Europa:** Si todos los jugadores pasan a la hora de sacar 1 central eléctrica a subasta, retira del juego la central de menor valor en el mercado actual.

Fase 3: Adquisición de recursos

Esta fase se juega invirtiendo el orden de juego, comenzando por el último jugador.

- El jugador compra todos los recursos que desee de golpe, siempre y cuando pueda almacenarlos en sus centrales eléctricas.
- Cada central eléctrica sólo puede almacenar un máximo del doble de los recursos que necesita para producir electricidad.

Fase 4: Construcción

Esta fase se juega invirtiendo el orden de juego, comenzando por el último jugador.

- Cada jugador puede elegir su ciudad inicial en cualquier lugar de la zona de juego que se ha seleccionado para la partida.
- El jugador conecta las ciudades que desee de golpe.
- Costes: Se suman el coste de construcción de la ciudad y los costes de conexión entre ciudades.
- Si hay alguna central eléctrica en el mercado actual con un número igual o menor al número de ciudades que tenga el jugador, se retira inmediatamente de la partida esa central.

Fase 5: Burocracia

1. Ganancias

- Cada jugador recibe un número electros de la banca determinado por el número de ciudades a las que abastece, tal y como se muestra en la tarjeta de referencia "Ganancias".

2. Reponer el mercado de recursos

- Se repone el mercado de recursos con las fichas de recurso de la reserva, tal como corresponda al número de jugadores y el "Paso" de la partida en ese momento.

3. Reorganización del mercado de centrales eléctricas

- a) Durante el "Paso 1" y el "Paso 2": Coloca la central eléctrica de mayor valor del mercado futuro debajo del mazo de centrales eléctricas.
- b) Durante el "Paso 3": Retira del juego la central eléctrica de menor valor del mercado actual.

Paso 1

- La partida comienza en el "Paso 1".
- Cada ciudad sólo puede formar parte de la red eléctrica de un jugador. El coste de construcción del primer generador en una ciudad es de 10 electros.
- Para reponer el mercado de recursos utiliza la columna izquierda de la tarjeta de referencia.

Paso 2

- El "Paso 2" comienza al principio de la fase 5 (Burocracia), después de que al menos un jugador haya conectado cierto número de ciudades a su red eléctrica en la fase 4.

 **Norte América:** Para iniciar el "Paso 2", retira de la partida UNA ÚNICA VEZ la central eléctrica de menor valor del mercado actual y reemplázala por una nueva del mazo de centrales eléctricas.

 **Europa:** Para iniciar el "Paso 2", retira de la partida UNA ÚNICA VEZ la central eléctrica de menor valor del mercado actual. No la reemplaces. El mercado futuro se reduce a 4 centrales eléctricas, compuesto por las centrales de mayor valor.

- Cada ciudad sólo puede formar parte de la red eléctrica de dos jugadores. El coste de construcción del segundo generador en una ciudad es de 15 electros.
- Para reponer el mercado de recursos utiliza la columna central de la tarjeta de referencia.

Paso 3

- Cuando se roba la tarjeta de "Paso 3" del mazo de centrales eléctricas, el "Paso 3" se inicia al principio de la siguiente fase de la partida.
- Al inicio del "Paso 3", retira del juego la tarjeta de "Paso 3" y la central eléctrica de menor valor del mercado actual. Durante el "Paso 3" sólo habrá 6 centrales en el mercado de centrales eléctricas (se puede pujar por cualquiera de ellas).
- Cada ciudad puede formar parte de la red eléctrica de tres jugadores. El coste de construcción del tercer generador en una ciudad es de 20 electros.
- Para reponer el mercado de recursos utiliza la columna derecha de la tarjeta de referencia.

Klaus Teuber

CATAN

Manual de los colonos

Explicaciones detalladas sobre las reglas
y partida de ejemplo para
CATÁN



DEVIR

Este manual contiene una explicación detallada de todas las reglas de "Catán", ordenadas alfabéticamente. No es necesario que leas las explicaciones de este manual antes de jugar la primera partida. Simplemente, siéntate a jugar siguiendo el reglamento. Si durante la partida surge alguna duda sobre alguna regla, consulta aquí la explicación detallada correspondiente. En las páginas finales de este manual (a partir de la página 9) puedes encontrar también una partida de ejemplo detallada, que te ayudará a introducirte en el juego.

Componentes

19 hexágonos de terreno:

- Bosque (4)
- Pasto (4)
- Sembrado (4)
- Cerro (3)
- Montaña (3)
- Desierto (1)
- 6 piezas de marco de mar con 9 puertos



95 cartas de materia prima (19 de cada una):

- | | | |
|----------|--------------------|-----------------|
| Madera | = troncos de árbol | = del bosque |
| Lana | = oveja | = del pasto |
| Cereales | = haz de espigas | = del sembrado |
| Arcilla | = ladrillos | = del cerro |
| Mineral | = minerales | = de la montaña |



25 cartas de desarrollo:

- Caballero (14)
- Progreso (6)
- Puntos de victoria (5)



4 tablas de costes de construcción



2 cartas especiales:

Gran ruta comercial Gran ejército de caballería



2 portacartas

Figuras de juego (de cuatro colores):

- 16 ciudades
- 20 poblados
- 60 carreteras



Ciudad



Poblado



Carretera

1 figura de ladrón (gris)



18 fichas numeradas



2 dados

Explicaciones detalladas sobre las reglas de “Catán”

Caballero
 Caminos
 Carretera
 Cartas de desarrollo
 Cartas de progreso
 Cartas de puntos de victoria
 Ciudad
 Comerciar
 Comercio interior
 Comercio marítimo
 Construir
 Costa
 Desierto
 Encrucijada
 Fase combinada de comercio y construcción
 Fase de fundación
 Fichas numeradas
 Fin de juego
 Gran ruta comercial
 Ladrón
 Montaje del tablero, al azar
 Poblado
 Puerto
 Puntos de victoria
 Si sale el siete, el ladrón se activa
 Táctica

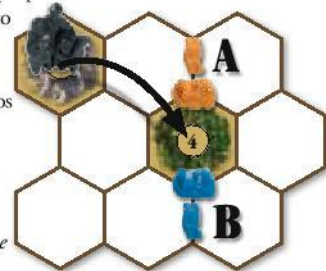


C

Caballero

Si un jugador juega en su turno la carta de desarrollo “caballero” (la puede jugar también antes de tirar los dados), debe mover inmediatamente el ladrón (→).

- El jugador que ha jugado la carta de caballero tiene que tomar el ladrón y moverlo a otro terreno a su elección.
- Después, puede robar 1 carta de materia prima (y quedársela) al jugador que tenga algún poblado o ciudad adyacente a ese terreno. Si hay dos o más jugadores que hayan construido en ese terreno, entonces puede elegir a quién le quiere robar.
- La carta se roba de la mano del jugador, sin mirar.
- El primer jugador que consiga tener 3 cartas de caballero a la vista delante de él, recibe la carta especial “Gran ejército de caballería”, que vale por 2 puntos de victoria.
- En cuanto otro jugador tenga a la vista una carta de caballero más que el propietario actual de la carta especial “Gran ejército de caballería”, ésta pasa a sus manos junto con los 2 puntos de victoria.

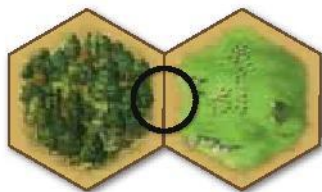


Ejemplo: Es el turno de Hans, que juega una carta de caballero. Mueve el ladrón del terreno de montaña al terreno de bosque con un “4”. Ahora Hans puede robar una carta de materia prima, sin mirar, de la mano del jugador A o del jugador B.

Importante: Cuando se juega una carta de caballero no se debe comprobar si algún jugador tiene más de 7 cartas en su mano. Sólo hay que devolver cartas cuando sale un “7” en los dados y se tienen más de 7 cartas en la mano.

Caminos

Los caminos son los límites donde se encuentran dos terrenos. Los caminos, entonces, transcurren por la frontera entre hexágonos de terreno, así como entre hexágonos de terreno y las piezas de mar. En cada camino sólo se puede construir una carretera (→). Los caminos siempre desembocan en encrucijadas (→), que es el punto donde confluyen tres terrenos.



Carretera

Las carreteras son las conexiones entre los poblados y ciudades propias. Las carreteras se construyen sobre los caminos (→). En cada camino (también a lo largo de la costa), sólo se puede construir una carretera. Las carreteras se pueden construir a continuación de una encrucijada en la que haya un poblado o una ciudad propia, o bien a continuación de una encrucijada no ocupada (es decir, libre) a la que llegue una carretera propia. Si no se construyen nuevas carreteras, tampoco se podrán construir nuevos poblados. Las carreteras, por sí solas, tan sólo dan puntos de victoria en el único caso de conseguir la carta especial "Gran ruta comercial" (→).

Cartas de desarrollo

Hay tres tipos diferentes de cartas de desarrollo: caballero (→), progreso (→) y puntos de victoria (→). Cuando un jugador compra una carta de desarrollo, toma la carta superior de la pila y la añade a su mano. Las cartas de desarrollo se mantienen en secreto hasta su uso.

Cuando es su turno, un jugador siempre puede jugar sólo 1 carta: 1 carta de caballero o bien 1 carta de progreso. Se puede jugar la carta en cualquier momento del turno, **incluso antes de tirar los dados**. Sin embargo, no se puede jugar una carta de desarrollo en el mismo turno en que se ha comprado. **Excepción:** si un jugador compra una carta y resulta ser una carta de puntos de victoria (→) con la que consigue llegar a 10 puntos de victoria, en este caso puede poner boca arriba esta carta enseguida y ganar la partida.

Las cartas de puntos de victoria (ya sea una o varias) sólo se ponen boca arriba al final de la partida, cuando gracias a ellas un jugador consigue 10 puntos de victoria, ganando la partida y provocando su fin.

Atención: Cuando se le roba una carta a un jugador (ver "Si sale el siete, el ladrón se activa") sólo puede ser una carta de materia prima de su mano. El jugador debería poner aparte sus cartas de desarrollo antes de presentar su mano de cartas para que le roben, o guardarlas de otra forma en un lugar diferente.

Cartas de progreso

Las cartas de progreso son uno de los tipos de las cartas de desarrollo. Durante su turno, un jugador sólo puede jugar una carta de desarrollo. De cada carta de progreso hay dos copias:

- Construcción de carreteras: el jugador que juega esta carta puede, sin pagar ninguna materia prima, construir 2 nuevas carreteras en el tablero. Para ello se tienen en cuenta las reglas habituales de construcción de carreteras.
- Descubrimiento: el jugador que juega esta carta puede tomar dos cartas de materia prima de las pilas de la reserva. Si el jugador aún no ha resuelto su fase de construcción, puede usar estas cartas de materia prima para construir.
- Monopolio: el jugador que juega esta carta elige una materia prima. Todos los demás jugadores le tienen que entregar las cartas de materia prima de ese tipo que tengan. Si algún jugador no tiene cartas de esa materia prima, no tiene que entregar nada.

Cartas de puntos de victoria

Las cartas de puntos de victoria son un tipo de cartas de desarrollo (→). Esto significa que se pueden "comprar". Estas cartas de desarrollo representan importantes logros culturales, que están simbolizados por diferentes edificios. Cada carta de puntos de victoria vale 1 punto de victoria. Si un jugador compra una carta de puntos de victoria, la guarda y la mantiene oculta. Si, durante su turno, un jugador consigue tener 10 puntos de victoria, contando los obtenidos por las cartas de puntos de victoria, pone la carta (o cartas) boca arriba y demuestra así que ha ganado la partida.

Consejo: Las cartas de puntos de victoria se deberían guardar de tal manera que los otros jugadores no puedan llegar a ninguna conclusión. Si un jugador tiene siempre delante de él una o dos cartas boca abajo, y nunca las usa, alimenta la sospecha de que podrían ser cartas de puntos de victoria.

Ciudad

Sólo se puede construir una ciudad ampliando un poblado ya existente. Cada ciudad vale 2 puntos de victoria, y su propietario obtiene por cada hexágono de terreno adyacente el doble de materias primas (2 cartas de materia prima, si sale el número del terreno).

Los poblados que quedan disponibles (al haber sido ampliados a ciudad), se pueden usar otra vez para fundar nuevos poblados.

Ejemplo: Ha salido un "8" en los dados. El jugador azul obtiene 3 cartas de mineral: 1 por el poblado y 2 por la ciudad. El jugador naranja obtiene 2 cartas de madera por su ciudad.



Consejo: Es casi imposible ganar la partida sin ampliar poblados a ciudades (2 puntos de victoria cada una). Cada jugador sólo tiene 5 poblados, así que con ellos sólo podría obtener 5 puntos de victoria.

Comerciar

Después de que el jugador con el turno haya tirado los dados para determinar los terrenos que producen materias primas, puede comerciar. Puede intercambiar cartas de materia prima con los otros jugadores (comercio interior (→)), pero también puede comerciar sin necesidad de hacerlo con ningún otro jugador (comercio marítimo (→)) intercambiando sus cartas de materia prima por cartas de las pilas de reserva. Durante su turno, un jugador puede comerciar tanto tiempo y tantas veces como le permitan las cartas de materia prima que tenga en la mano.

Comercio interior (comercio con los otros jugadores)

El jugador con el turno puede (después de haber tirado los dados para determinar la producción de materias primas) intercambiar cartas de materia prima con los otros jugadores. Las condiciones del intercambio – cuántas cartas se cambian por cuáles – dependen del talento negociador de los jugadores. No está permitido regalar cartas (intercambiar 0 cartas por 1 o más cartas).

Importante: Sólo se puede comerciar con el jugador que tiene el turno. El resto de jugadores no pueden comerciar entre sí.

Ejemplo: Es el turno de Hans. Necesita 1 de arcilla para construir una carretera. Ya tiene 2 de madera y 3 de mineral. Hans pregunta: “¿Quién me puede dar 1 de arcilla? Ofrezco 1 de mineral.” Werner contesta: “Si me das 3 de mineral, te doy 1 de arcilla.” Gabi interviene, gritando: “Te doy 1 de arcilla si me das 1 de madera y 1 de mineral.” Hans se decide por la oferta de Gabi, e intercambia 1 de madera y 1 de mineral por 1 de arcilla.

Importante: Werner no puede comerciar con Gabi porque es el turno de Hans.

Comercio marítimo

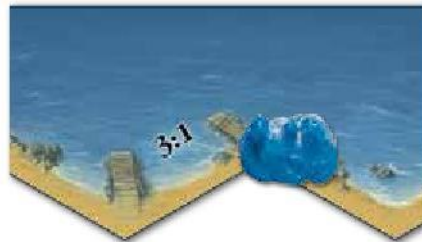
Durante el turno de un jugador, en la fase de comercio, puede intercambiar cartas de materia prima sin necesidad de hacerlo con ningún otro jugador: el comercio marítimo le permite esto.

- **Sin puerto:** Se aplica la tasa de cambio básica (y menos favorable) 4:1. El jugador devuelve 4 cartas iguales de materia prima a la reserva, y toma a cambio la carta que quiera (una) de la pila correspondiente. El jugador no necesita tener ningún puerto (→) (un poblado construido en un puerto) para hacer el intercambio 4:1.

Ejemplo: Hans devuelve 4 cartas de mineral a la pila de reserva y toma 1 carta de madera. Tendría más sentido, por supuesto, intentar primero conseguir un cambio más favorable con los otros jugadores (comercio interior).

- **Con puerto:** Si el jugador ha construido un poblado o una ciudad en un puerto (→), entonces tiene mejores posibilidades de intercambio. Hay dos tipos diferentes de puerto:

1. Puerto básico (3:1): Durante el turno de un jugador, en su fase de comercio, puede devolver 3 cartas iguales de materia prima a la reserva, y tomar a cambio 1 carta de materia prima diferente.



Ejemplo: El jugador azul devuelve 3 cartas de madera a la pila de reserva y toma 1 carta de mineral.

2. Puerto especial (2:1): Existe un puerto especial por cada tipo de materia prima. La tasa de cambio 2:1, la más favorable, sólo se aplica a la materia prima indicada en el puerto especial en el marco de mar. Se ha de tener en cuenta que en un puerto especial no se pueden intercambiar otros tipos de materia prima con la tasa 3:1.



Ejemplo: El jugador azul tiene un poblado (también podría ser una ciudad) en el puerto especial de madera. Este jugador puede, durante su fase de comercio, devolver 2 cartas de madera a la pila de reserva y tomar a cambio 1 carta de una materia prima diferente. También puede intercambiar 4 cartas de madera por otras 2 cartas diferentes, etc.

Importante: Sólo el jugador con el turno puede hacer el comercio marítimo.

Construir

Después de tirar los dados para determinar la producción de materias primas, el jugador con el turno puede construir. Para ello debe entregar diferentes combinaciones de cartas de materia prima (ver tabla de costes de construcción), que se devuelven a las pilas de la reserva. El jugador puede construir todo lo que quiera y comprar cartas de desarrollo mientras tenga cartas de materia prima para “pagar”, mientras tenga figuras disponibles para construir y mientras queden cartas de desarrollo en la reserva. Ver también poblado (→), ciudad (→), carretera (→) y cartas de desarrollo (→).

Cada jugador tiene 15 carreteras, 5 poblados y 4 ciudades. Si un jugador construye una ciudad, recupera el poblado y puede volverlo a construir. Por el contrario, las carreteras y las ciudades, una vez construidas, permanecen en su lugar de construcción hasta el final de la partida.

Después de “construir” el turno del jugador finaliza y es el turno del siguiente jugador por la izquierda. Ver la variante de reglas en “fase combinada de comercio y construcción”.

Costa

El lado de un hexágono de terreno que es adyacente al mar es una “costa”. En una costa se puede construir una carretera. En las encrucijadas adyacentes al mar se pueden construir poblados, y ampliarlos a ciudades. La desventaja es que en la costa sólo se recibe la producción de materias primas de uno o dos terrenos. La ventaja es que en las costas hay puertos que permiten el comercio marítimo, y con ello tasas de cambio más favorables. Sin embargo, un poblado construido en una encrucijada de costa que no tenga puerto no da ninguna ventaja para el comercio.

D

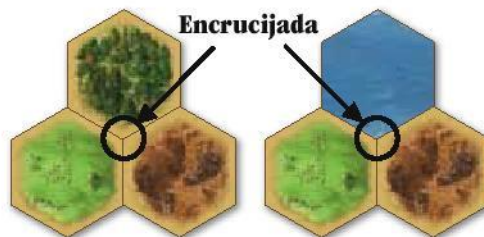
Desierto

El desierto es el único terreno que no produce ninguna materia prima. En el desierto vive el ladrón (→), y empieza la partida colocado en él. Los jugadores que construyan poblados o ciudades adyacentes al desierto, han de tener en cuenta que sólo podrán recibir la producción de dos hexágonos de terreno.

E

Encrucijada

Las encrucijadas son los puntos de intersección donde confluyen tres hexágonos de terreno. Los poblados sólo se pueden construir en las encrucijadas.



F

Fase combinada de comercio y construcción

El motivo de separar en dos fases independientes el comercio y la construcción es presentar a los nuevos jugadores una estructura de juego clara, que les permita una introducción rápida al juego. Sin embargo, a los jugadores más experimentados les recomendamos eliminar la separación entre la fase de comercio y la fase de construcción. De esta forma, después de haber tirado los dados para determinar la producción de materias primas, se puede comerciar y construir en el orden que se quiera. Por ejemplo, un jugador podría comerciar, construir, seguir comerciando después y construir de nuevo a continuación, mientras las cartas de su mano se lo permitan.

Cuando se usa la fase combinada, el jugador que ha construido un poblado en un puerto, puede usar el puerto para comerciar en el mismo turno en que lo ha construido.

Fase de fundación

La “fase de fundación” se juega justo después de haber hecho el montaje del tablero, al azar (→).

- Cada jugador elige un color y toma las figuras correspondientes: 5 poblados, 4 ciudades, 15 carreteras. Y también una tabla de costes de construcción.
- Se separan las cartas de materia prima por tipos en cinco pilas y se colocan boca arriba en los dos portacartas. Los portacartas se colocan al lado del tablero.
- Se mezclan las cartas de desarrollo (→) y se ponen boca abajo en una pila en el compartimento libre que queda en uno de los portacartas.
- Las dos cartas especiales y los dados se colocan al lado del tablero.
- El ladrón se coloca en el desierto.

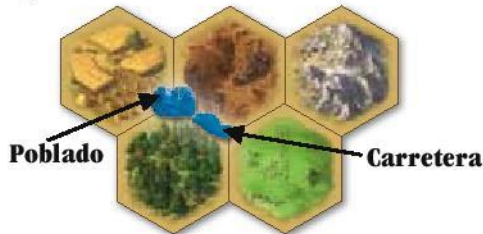
La fase de fundación consta de dos rondas, durante las cuales cada jugador construye 2 carreteras y 2 poblados:

1ª Ronda

Por turnos, todos los jugadores tiran los dos dados. El jugador que saque el resultado mayor empieza a jugar.

Coloca uno de sus poblados en una encrucijada (→) libre a su elección. Conectada a ese poblado coloca, en cualquier dirección, una carretera. A continuación, le siguen el resto de jugadores en sentido horario. Cada uno coloca 1 poblado y 1 carretera.

Atención: Hay que tener en cuenta la regla de la distancia durante la colocación de todos los pueblos siguientes al primero.



2ª Ronda

Una vez todos los jugadores hayan construido su primer poblado, el jugador que haya sido el último en la primera ronda es el que empieza a jugar en la segunda ronda. Este jugador es ahora el primero en construir su segundo poblado y su segunda carretera conectada a éste.

Atención: después de él le siguen el resto de jugadores en sentido antihorario. Así pues, el jugador inicial será el último en construir su segundo poblado.

El segundo poblado se puede construir completamente por separado del primero, en cualquier otra encrucijada, pero también se ha de tener en cuenta la regla de la distancia. La segunda carretera debe partir del segundo poblado, pero puede hacerlo en cualquier dirección. Cada jugador recibe enseguida, después de la fundación, la producción de materias primas de su segundo poblado: por cada hexágono de terreno que sea adyacente a este segundo poblado toma de la reserva una carta de la materia prima correspondiente.

El jugador inicial (el que ha construido en último lugar su segundo poblado) empieza la partida. Tira los dos dados para determinar la producción de materias primas del primer turno. Se pueden encontrar consejos sobre la mejor forma de hacer la fundación en la sección táctica (→).

Fichas numeradas

Cuanto más grande esté impreso el número de una ficha, mayor será la probabilidad de que el hexágono de terreno correspondiente produzca materias primas. Los números impresos más grandes son aquellos que tienen la probabilidad de salir más a menudo al tirar los dos dados. Así pues, un terreno con un "6" ó un "8" tiene más probabilidades de producir materias primas, que otro terreno con un "2" ó un "12".

Fin de juego

Si le llega el turno a un jugador y ya tiene 10 puntos de victoria (o los consigue durante ese turno), la partida termina enseguida con él como ganador.

Ejemplo: Un jugador tiene 2 poblados (2 PV), la carta especial *Gran ruta comercial* (2 PV), 2 ciudades (4 PV) y 2 cartas de puntos de victoria (2 PV). Pone boca arriba sus dos cartas de puntos de victoria, y con ellas consigue los 10 puntos necesarios para ganar.

G

Gran ruta comercial

- Una ruta comercial puede ser interrumpida, y por tanto no ser válida para ser considerada como Gran ruta comercial, si otro jugador construye un poblado en una encrucijada libre por la que transcurra la ruta comercial.



Ejemplo: El jugador naranja tenía la "Gran ruta comercial", formada por 7 carreteras. El jugador rojo construye el poblado marcado con un círculo negro, y con ello interrumpe la ruta comercial del jugador naranja. Ahora la "Gran ruta comercial" la tiene el jugador rojo, y con ello los 2 puntos de victoria.

Importante: Los poblados o ciudades propios no interrumpen una ruta comercial propia.

- Si después de la interrupción de una ruta comercial, varios jugadores tienen rutas comerciales formadas por la misma cantidad de carreteras, entonces hay que comprobar lo siguiente:
 - Si el jugador que tiene la carta especial "Gran ruta comercial" también participa en el empate, la mantiene.
 - Si el jugador que tiene la carta especial "Gran ruta comercial" no participa en el empate, la carta se retira momentáneamente de la partida. Entrará en juego de nuevo cuando un único jugador tenga en solitario la "Gran ruta comercial".
- La carta especial también se retira de la partida si, después de una interrupción, ningún jugador ya no tiene 5 ó más carreteras consecutivas, es decir, que ya no hay ninguna "Gran ruta comercial".

L

Ladrón

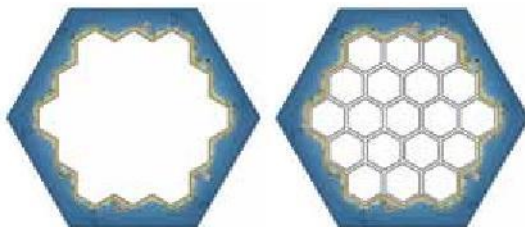
Al principio de la partida, el ladrón se coloca en el desierto (→). Sólo se mueve cuando al tirar los dados sale el "7" (→), o cuando un jugador juega una carta de caballero (→). Mientras el ladrón esté en un hexágono de terreno, anula la producción de materias primas de ese hexágono. Todos los jugadores que tengan poblados y/o ciudades adyacentes no recibirán ninguna materia prima de este terreno mientras el ladrón se encuentre en él.

Ejemplo (ver ilustración anterior en "caballero"): Es el turno de Hans, y saca un "7" en los dados. Ahora debe mover el ladrón. El ladrón estaba en un terreno de mineral. Hans lo coloca encima de la ficha numerada con un "4" en un terreno de bosque. Ahora Hans puede robar una carta de materia prima, sin mirar, de la mano de uno de los dos jugadores propietarios de los poblados "A" y "B". Además, si en los turnos siguientes sale un "4" en los dados, los propietarios de los poblados "A" y "B" no recibirán ninguna carta de materia prima de madera. Esto será así hasta que el ladrón se vuelva a mover, ya sea por otro "7" o por una carta de caballero.

M

Montaje del tablero, al azar

1. En primer lugar, coloca las 6 piezas de marco en cualquier orden. Presta atención a que una cara de las piezas de marco no tiene puerto. Debes usar sólo la cara con los puertos.

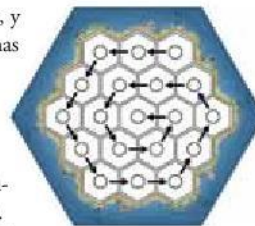


2. Mezcla los hexágonos de terreno y ponlos boca abajo en una pila. Toma el primer hexágono de esta pila y colócalo boca arriba dentro del marco empezando por un lado hasta que se hayan usado todos los hexágonos y el marco esté lleno.

3. Coloca las fichas numeradas:

- Pon todas las fichas numeradas sobre la mesa, a un lado del tablero, con la cara de la letra a la vista.
- Ahora coloca las fichas en orden alfabético encima de los hexágonos. Empieza por un hexágono que esté

en una esquina cualquiera, y continúa colocando las fichas numeradas siguientes en el sentido contrario a las agujas del reloj. Ver ejemplo. **Atención:** En el desierto no se coloca ninguna ficha numerada, se salta.



- Una vez estén colocadas todas las fichas numeradas se les da la vuelta, para que la cara con el número quede a la vista.

Se continúa con la "Fase de fundación" (→).

P

Poblado

Un poblado vale 1 punto de victoria, y su propietario puede recibir la producción de materia prima de todos los hexágonos de terreno adyacentes.

Importante: Al construir un poblado se debe tener en cuenta la regla de la distancia: en ninguna de las tres encrucijadas adyacentes puede haber ya un poblado (no importa de qué jugador). Si un jugador ya ha construido sus 5 poblados, antes de poder construir más poblados primero debe ampliar a ciudad alguno de ellos. Con ello, recupera su poblado, que queda sustituido por una ciudad. Ahora el jugador puede construir un nuevo poblado.

Puerto

Los puertos tienen la ventaja de que en ellos se puede comerciar de forma más favorable con las materias primas. Para tener un puerto, un jugador debe construir uno de sus poblados en la costa (→), en una de las dos encrucijadas (→) que pertenecen a un puerto. Ver también "Comercio marítimo" (→).

Importante: cuando un jugador consigue un puerto, no puede utilizarlo hasta su siguiente turno, es decir, hasta su siguiente fase de comercio.



Puntos de victoria

El primer jugador que, cuando llegue su turno, tenga 10 puntos de victoria (o consiga tenerlos durante su turno), gana la partida.

Los puntos de victoria se consiguen por:

Un poblado	1 punto de victoria
Una ciudad	2 puntos de victoria
Gran ruta comercial	2 puntos de victoria

Gran ejército de caballería 2 puntos de victoria
 Cartas de desarrollo de puntos de victoria 1 punto de victoria
 Cada jugador empieza la partida con 2 poblados ya contruidos, así que desde el principio ya tiene 2 puntos de victoria. Se trata, entonces, de conseguir 8 puntos de victoria más.

S

Si sale el 7, el ladrón se activa

Si al tirar los dados al principio del turno un jugador saca un "7", entonces ningún jugador recibe cartas de materia prima. Al contrario:

- Todos los jugadores deben contar cuántas cartas de materia prima tienen en su mano. Los jugadores que tengan más de 7 cartas (es decir 8, 9 ó mas) deben elegir la mitad de ellas y devolverlas a las pilas de reserva. En el caso de que sea un número impar, siempre se redondea a favor del jugador afectado. Por ejemplo, si fueran 9 cartas de materia prima, tendría que devolver 4 de ellas.

Ejemplo: Hans tira los dados y saca un "7". Sólo tiene 6 cartas de materia prima en su mano. Benni tiene 8 cartas y Wolfgang 11. Benni tiene que devolver 4 cartas y Wolfgang 5 (siempre se redondea a favor del jugador).

- A continuación, el jugador con el turno debe mover el ladrón (→) y colocarlo en otro hexágono de terreno. Con ello la producción de materias primas de este terreno queda bloqueada. Además, el jugador que ha movido el ladrón puede robar, sin mirar, una carta de la mano del jugador que tenga algún poblado o ciudad adyacente a ese terreno. Si hubiera dos o más jugadores con poblados o ciudades adyacentes al terreno, puede elegir a quién robar. Ver también "caballero" (→).

A continuación, el jugador continúa normalmente su turno, pasando a la fase de comercio.

T

Táctica

Como "Catán" se juega sobre un tablero montado al azar, los problemas tácticos que se presentan son diferentes en cada partida. Sin embargo, a pesar de ello hay unos cuantos puntos generales que todos los jugadores deberían tener en cuenta. Éstos son los más importantes:

1. Al principio de la partida, la arcilla y la madera son las materias primas más importantes. Las dos son necesarias para construir carreteras y poblados. Desde el principio, los jugadores deberían intentar construir sus

poblados adyacentes a, como mínimo, un terreno de arcilla o de madera que les proporcionen una buena producción.

2. No se debe subestimar la utilidad de los puertos. Por ejemplo, si un jugador tiene una buena producción de cereales, durante la partida debería intentar construir un poblado en el puerto especial de cereales.
3. Durante la fundación de los dos primeros poblados se debe tener en cuenta que haya suficiente espacio para expandirse más adelante. Es peligroso fundar los dos primeros poblados en el centro de la isla, porque los caminos pronto quedarán bloqueados por los otros jugadores.
4. Cuanto más se comercie, más posibilidades se tienen. No hay que dudar en proponer ofertas de intercambio al jugador con el turno.

PARTIDA DE EJEMPLO

En las páginas siguientes encontrarás una partida de ejemplo. Te mostramos el desarrollo de los primeros turnos de una partida de "Catán", empezando por la disposición inicial. La mejor forma de seguir el ejemplo es que construyas el tablero según la ilustración del reglamento y vayas reproduciendo cada turno por separado. Mientras lo haces, intenta entender cómo juega cada jugador. En el texto se detallan los motivos de las acciones de los jugadores. Por supuesto, también puedes leer simplemente la partida de ejemplo, lo que te servirá para tener una impresión inicial de lo que se "siente" durante una partida.

¡Que lo pases de maravilla jugando a "Catán"!

Créditos

© 1995, 2010 Kosmos Verlag
 Autor: Klaus Teuber
www.klausteuber.de
 Licenciario: Catan GmbH
www.catan.com

Diseño gráfico: Michaela Schelk/Fine Tuning

Ilustraciones: Michael Menzel

Diseño de las figuras de juego: Andreas Klobber

Redacción: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Reglamento actualizado en noviembre de 2010

Créditos de la edición en español

Producción editorial: Joaquim Dorca y Xavi

Garriga

Adaptación gráfica: Antonio Catalán y Bascu

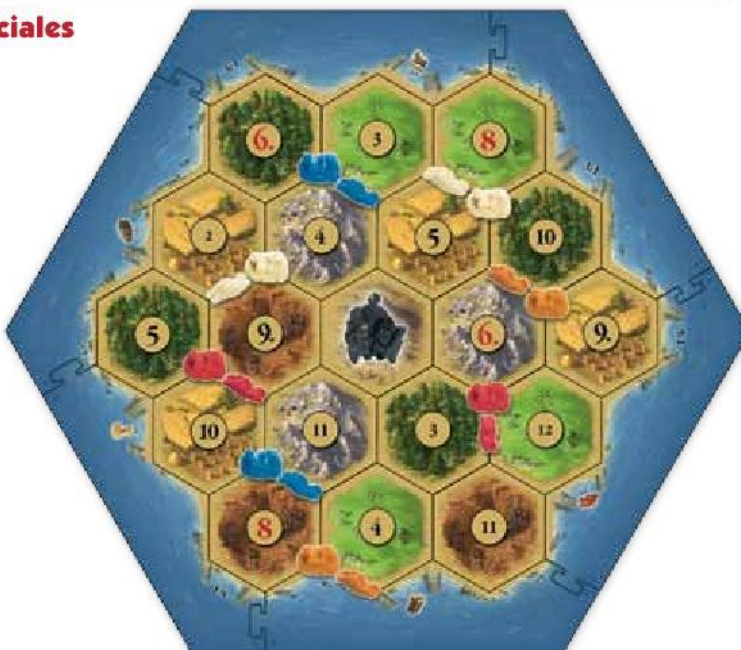
Traducción: Francisco Franco Gareia y

Sonja Wlasny

MMXI

DISPOSICIÓN INICIAL Y PARTIDA DE EJEMPLO

Materias primas iniciales y orden de juego



TURNO 1



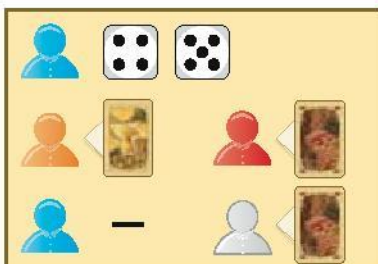
El jugador naranja quiere 1 de madera, para construir con arcilla + madera una carretera. El jugador rojo y el jugador azul tienen madera. El jugador rojo sólo tiene 1 de madera, y quiere quedársela. El jugador azul tiene 2 de madera, pero sólo daría 1 de madera a cambio de 1 de arcilla. El intercambio no se haría, porque el jugador naranja sólo tiene 1 de arcilla. Así pues, el jugador naranja no comercia, y tampoco construye. El jugador naranja entrega los dados al jugador rojo.

TURNO 2



El jugador rojo quiere 1 de arcilla, pero los jugadores naranja y blanco quieren quedarse con su arcilla. El jugador rojo no comercia. El jugador rojo tiene 1 de mineral, 1 de cereales y 1 de lana, y con ello compra 1 carta de desarrollo. La carta que compra es "Progreso: Descubrimiento". El jugador rojo entrega los dados al jugador azul.

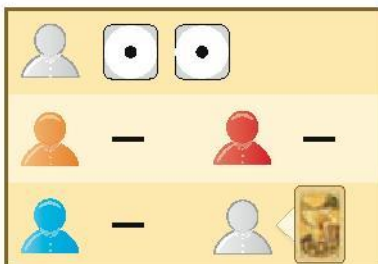
TURNO 3



El jugador azul quiere 1 de arcilla. Blanco quiere 1 de lana a cambio de 1 de arcilla. El jugador azul preferiría quedarse con la lana para comprar una carta de desarrollo, pero decide aceptar la oferta de intercambio. Los jugadores azul y blanco intercambian 1 de arcilla por 1 de lana. El jugador azul construye una carretera. El jugador azul entrega los dados al jugador blanco.



TURNO 4



El jugador blanco tiene las materias primas para construir 1 carretera y para comprar 1 carta de desarrollo. Sin embargo, prefiere construir 1 carretera y 1 poblado. Por tanto, ofrece 1 de cereales + 1 de mineral a cambio de 1 de madera + 1 de arcilla. El jugador naranja está considerando aceptar esta oferta, porque entonces tendría todas las materias primas, excepto una, para construir una ciudad. Pero, teme que el jugador blanco podría interrumpirle la ruta construyendo 2 carreteras, así que renuncia al cambio. El jugador blanco no comercia, construye 1 carretera y compra 1 carta de desarrollo. La carta que compra es un "Caballero".

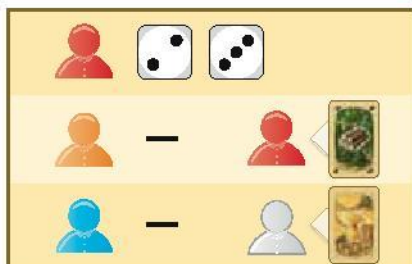


TURNO 5



El jugador naranja también tiene las materias primas necesarias para construir 1 carretera y para comprar 1 carta de desarrollo. Primero compra la carta de desarrollo. La carta que compra es "Construcción de carreteras", pero no la puede jugar inmediatamente (las cartas de desarrollo sólo se pueden jugar a partir de su siguiente turno). Como ahora puede construir dos carreteras, se reserva las materias primas con la esperanza de poder construir con ellas un poblado en su siguiente turno.

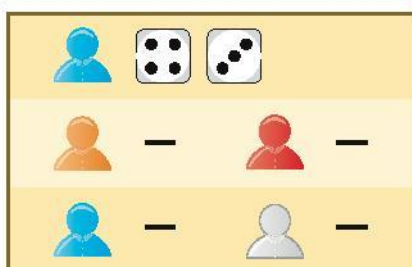
TURNO 6



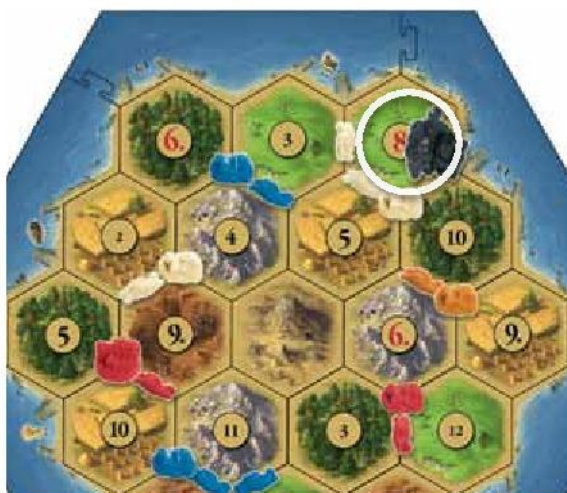
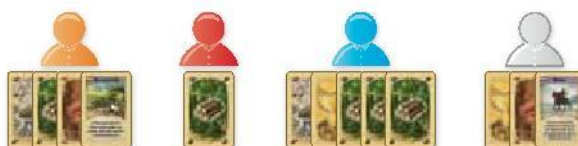
El jugador rojo quiere construir una ciudad. Tiene 2 de mineral y la carta de desarrollo "Progreso: Descubrimiento" que le da dos materias primas cualesquiera, así que sólo necesita 1 de mineral o 1 de cereales. Por tanto, ofrece 1 de madera o 1 de arcilla a cambio de 1 de cereales o 1 de mineral. El jugador blanco tiene 2 de cereales, pero se ha dado cuenta de lo mucho que el jugador rojo quiere el mineral. Así pues, exige 1 de arcilla y 1 de madera a cambio de 1 de cereales. Al jugador rojo no le entusiasma la idea, pero se conforma y acepta la oferta. El jugador rojo da al jugador blanco 1 de arcilla + 1 de madera y recibe a cambio 1 de cereales. El jugador rojo juega la carta "Descubrimiento", toma 1 de mineral y 1 de cereales, y construye con 3 de mineral y 2 de cereales una ciudad. La carta "Descubrimiento" se devuelve a la caja, queda eliminada del juego.



TURNO 7



El jugador azul está enfadado por el último turno. No pensó en ofrecer al jugador rojo 1 de mineral a cambio de 1 de arcilla para impedir que el jugador blanco consiguiera el buen cambio de 2 cartas a cambio de 1. Por este motivo, ahora quiere perjudicar al jugador blanco. Hay un terreno con una buena producción (el cerro con el 9) al cual puede mover el ladrón. En ese terreno el jugador blanco tiene un poblado, y el jugador rojo una ciudad. Pero el jugador azul ha estado atento, y sabe que ningún jugador tiene lana, así que decide mover el ladrón al pasto con el 8, que tiene una buena producción de lana. Por si acaso, el jugador azul pregunta si alguien está dispuesto a darle 1 de lana a cambio de 2 de madera, pero nadie acepta la oferta porque, en efecto, ningún jugador tiene lana para ofrecer. El jugador azul no construye.



El jugador azul toma el ladrón del desierto y lo coloca en el pasto con el 8. Le roba una carta al jugador blanco (madera).

- 12 -

TURNO 8



Las cartas de desarrollo se pueden jugar en cualquier momento del turno, así que el jugador blanco juega su caballero antes de tirar los dados para liberar su terreno y bloquear otro terreno en el que no haya ninguno de sus poblados. Y enseguida recibe la recompensa por ello. Si el jugador blanco hubiera hecho primero la tirada de dados, no habría recibido ninguna producción de su pasto. El jugador blanco quiere recuperar la madera que le han robado en el turno anterior. El jugador azul tiene 5 cartas en la mano, así que sería demasiado difícil para el jugador blanco robarle una carta y que justo ésta fuera la carta de madera. Sospecha que el jugador rojo tiene 1 de madera en su mano, así que prefiere robarle la carta a él. El jugador blanco deja la carta de caballero boca arriba delante de él. Ahora blanco tiene las materias primas necesarias para un poblado, así que construye un poblado.



TURNO 9



El jugador naranja ni siquiera intenta comerciar, porque sabe que las materias primas que necesita no están en juego o son muy escasas. Juega la carta de desarrollo "Progreso: Construcción de carreteras" y construye 2 carreteras. La carta se devuelve a la caja, queda eliminada del juego.



TURNO 10



El sembrado con el 10 está bloqueado por el ladrón, y por ello los jugadores rojo y azul no reciben ninguna producción.

El jugador rojo sólo tiene una materia prima. Así pues, en este turno el jugador rojo puede comerciar, pero no construir. Le entrega los dados al jugador azul.

TURNO 11



El jugador azul ya tiene 7 materias primas en su mano, así que debería apresurarse en construir. Con las materias primas que tiene, sólo puede construir una carretera, pero él prefiere construir un poblado.

Para ello le hace falta 1 de lana, la materia prima que, de momento, es la más escasa. Tiene 4 de madera, así que podría intercambiarlas mediante el comercio marítimo (comercio con el banco) por 1 de lana. Pero entonces le faltaría 1 de madera. Por ello pregunta si alguien le ofrece 1 de madera. El jugador naranja ve su oportunidad de construir una ciudad, y ofrece 1 de madera a cambio de 1 de mineral o de 1 de cereales. El jugador azul comercia con el jugador naranja, 1 de mineral a cambio de 1 de madera. A continuación, el jugador azul comercia con el banco usando la tasa 4:1, entrega 4 de madera y recibe a cambio 1 de lana. Por último, el jugador azul construye un poblado.



TURNO 12



El jugador blanco construye 1 carretera y entrega los dados al jugador naranja.



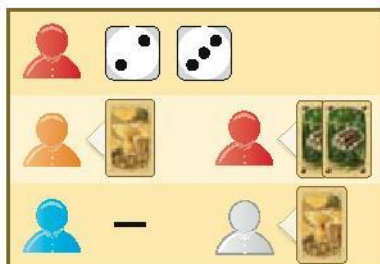
TURNO 13



Si tuviera 1 de cereales más, el jugador naranja podría construir 1 ciudad. Pero nadie le quiere ofrecer cereales, ni siquiera a cambio de lana. (Sucedo, simplemente, que nadie tiene lana). Así que el jugador naranja construye 1 poblado.



TURNO 14



El jugador rojo construye 1 carretera y guarda el resto de sus materias primas.



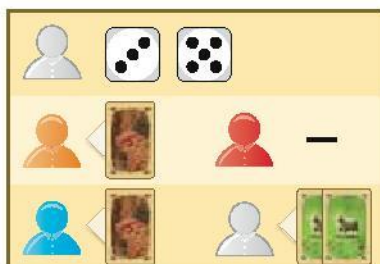
TURNO 15



El jugador azul quiere 1 de cereales para comprar 1 carta de desarrollo, pero nadie comercia con él. Así pues, el jugador azul construye una carretera.



TURNO 16



El jugador blanco ahora tiene mucha lana, y un puerto especial de lana. Podría cambiar 2 x 2 de lana a cambio de 2 materias prima cualesquiera. Con ello casi podría construir una ciudad. Por tanto, el jugador blanco ofrece lana a cambio de mineral o cereales. El jugador azul no está interesado en lana, y el jugador naranja también está intentando conseguir una ciudad. Por el contrario, el jugador rojo tiene una producción de lana muy débil (sólo con un 12), y quiere construir en breve 1 poblado. Así pues, el jugador blanco comercia con el jugador rojo 1 de lana a cambio de 1 de mineral. El jugador blanco comercia en el puerto especial de lana 2 de lana a cambio de 1 de mineral, y 2 de lana a cambio de 1 de cereales y construye una ciudad.





El jugador blanco va ganando con 4 puntos. Su ciudad y su poblado en el pasto con el 8 le aseguran una buena producción de lana, que junto con su puerto especial de lana tiene mucho potencial. Sin embargo, el jugador blanco depende mucho de que salga el 8 al tirar los dados. Además, el terreno de pasto con el 8 es un objetivo claro para el ladrón mientras el jugador blanco vaya ganando. Aunque el jugador blanco se quede sin materias primas en su mano, su producción debería ser suficiente para poder construir otro poblado rápidamente. La producción de mineral del jugador blanco es muy pobre, así que ahora debe decidir si usará su mineral y su puerto de lana para construir ciudades, o si prefiere intentar conseguir cartas de desarrollo y construir 1 ó 2 poblados más. Ya tiene una carta de caballero, así que posiblemente se decida por la última opción.

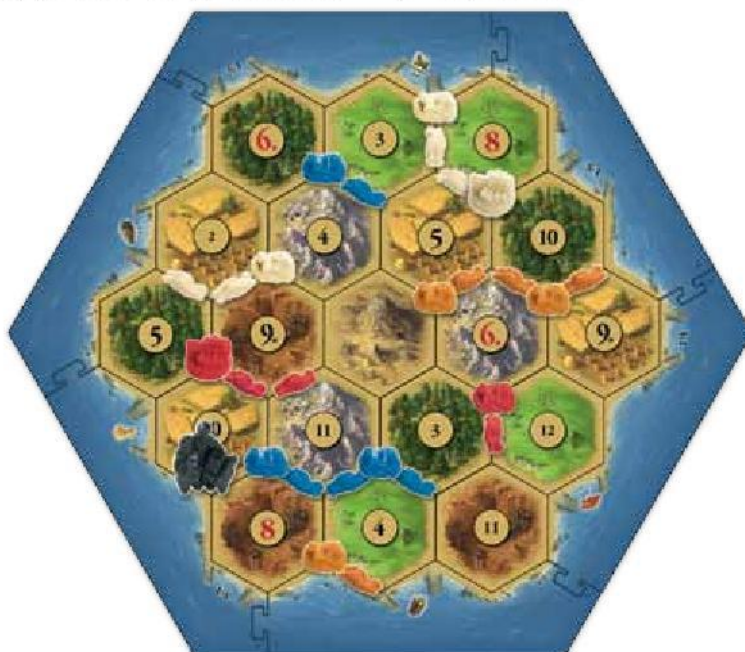
El jugador naranja tiene 3 puntos, aunque tiene 7 cartas en la mano. Si tiene suerte, y la tirada del próximo turno es 5, 8 ó 9, podría construir una ciudad. El jugador naranja tiene una importante producción de mineral y cereales, así que lo mejor que puede hacer en primer lugar es ampliar sus poblados a ciudades. Con la producción que obtendrá por ello, sería interesante para él conseguir un puerto básico. El puerto 3:1, en cuya dirección ya tiene construida una carretera, puede ser una opción. El jugador naranja se enfrenta a varios problemas para conseguir sus siguientes puntos de victoria: el jugador azul le podría quitar la posibilidad de conseguir la Gran ruta comercial, y el jugador blanco el Gran ejército de caballería,

porque los dos tienen una producción de materias primas más fuerte que él. A pesar de esto, la posición del jugador naranja es segura y con posibilidades de expansión.

El jugador rojo tiene 3 puntos, pero se encuentra en una situación un poco desfavorable. Necesita cereales con urgencia, pero la producción del terreno está bloqueada por el ladrón. Además, tiene pocas posibilidades de expansión y necesita urgentemente construir un segundo poblado (para el cual tan sólo le falta 1 de cereales). Después, tendrá que hacer lo posible para construir más carreteras y así tener acceso a un par de encrucijadas más en las que construir nuevos poblados.

El jugador azul también tiene 4 puntos, y se enfrenta a un problema similar al del jugador rojo. Su ruta de una única carretera se dirige a la "tierra de nadie" entre los poblados del jugador blanco y del jugador naranja. Su otra ruta se dirige a zonas en las que el jugador rojo y el jugador naranja también están interesados. Sin embargo, el jugador azul tiene un cerro con un 8 y un bosque con un 6, así que cuenta con la ventaja de tener la mejor producción para la construcción de carreteras. Para el jugador azul es difícil construir ciudades, así que debería concentrarse en la construcción de poblados y carreteras, con el fin de conseguir la Gran ruta comercial.

¡Aún no hay nada decidido!



Ladrillazo:

LADRILLAZO

Reglas

Una partida de Ladrillazo de 2 a 8 jugadores suele durar entre 60 y 90 minutos. Hace falta una mesa amplia. La partida en modo solitario dura unos 20 minutos. Antes de la primera partida monta el dispensador siguiendo las instrucciones.

Objetivo

En Ladrillazo cada jugador es el coordinador de una trama cuyo objetivo es ganar dinero con el negocio de la construcción durante la burbuja inmobiliaria. Los componentes de la trama están representados por las cartas que el jugador coloca ante sí boca arriba sobre la mesa. El dinero está representado por fichas a las que llamaremos sobres.

Cada carta tiene sus propias características, poderes y limitaciones. Algunas de ellas, en especial los proyectos, permiten ganar sobres. Otras permiten guardarlos.

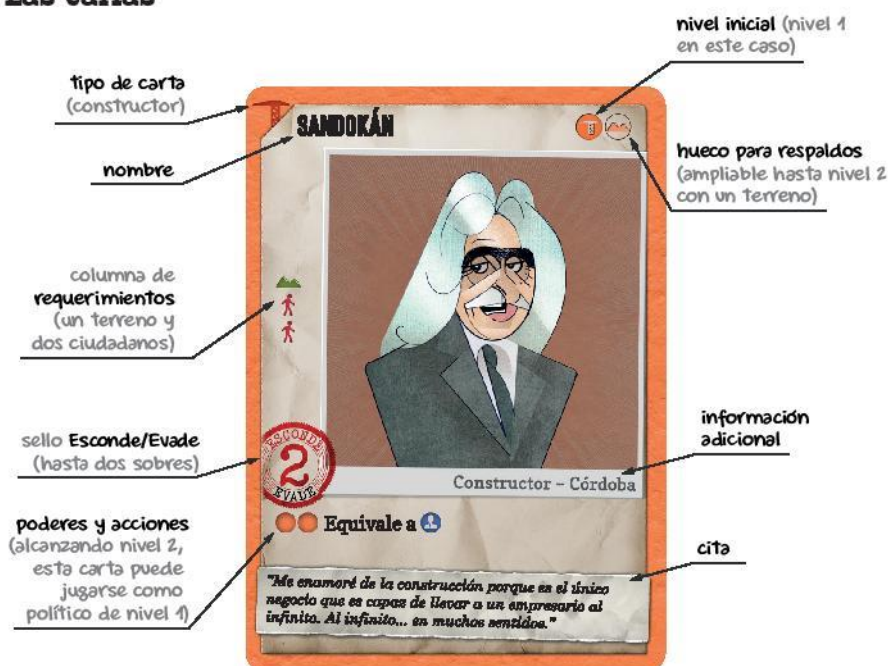
En el medio de la mesa se coloca el dispensador, que representará el dinero de España, con el objetivo de sacar de él la máxima cantidad posible de sobres antes de que se agote.



La esencia del juego es ir bajando estratégicamente cartas de la mano a la mesa para construir la trama. Las características de las cartas sólo pueden usarse cuando están en la mesa. Puede entenderse la mano como los contactos potenciales del jugador y la trama como las relaciones establecidas, dispuestas a colaborar en proyectos y hacer favores. La mesa es el conjunto de tramas durante la partida.

La trama de todos los jugadores comienza con su tarjeta de paraíso a la que evadir las ganancias que obtendrán más adelante en la partida. Cada jugador tomará cartas del mazo a su mano, y en su turno intentará formar una trama provechosa o hacer menos provechosa la de sus rivales. La tarjeta de paraíso contiene un resumen de los pasos que se siguen en cada turno.

Las cartas



Las cartas son de seis tipos:



Los **terrenos** y los **ciudadanos** son la materia prima de la burbuja. No tienen requerimientos para bajar a la trama.



Los **políticos** y **constructores** son indispensables para llevar los proyectos a cabo y son más poderosos cuanto más nivel tienen, pero también más difíciles de bajar.



Los **proyectos** son las cartas que permiten ganar dinero. Cuando un proyecto baja a la trama se considera que se ha puesto en marcha y a partir de entonces dará dinero cada turno.



Las **mamandurrias** son patrocinios, eventos en los que invertir dinero para conseguir alguna ventaja. Son cartas que no tienen requerimientos, sino un coste en sobres que se pagan al dispensador. Tras su uso, la carta se deja en la baraja descartada al final del turno.

Empezar a jugar

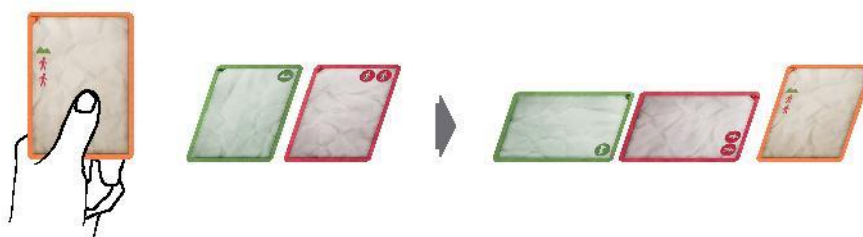
Cada jugador elige una tarjeta de paraíso y la coloca a su lado. El dispensador se coloca en medio de la mesa y cada jugador introduce en el tubo un puñado de sobres. Se baraja bien, se reparten ocho cartas a cada jugador, que serán su mano inicial, y se deja el mazo boca abajo junto al dispensador.

Como España es una gerontocracia, el jugador más viejo comienza la partida. Durante su turno podrá bajar cartas de su mano a su trama, respaldar y desrespaldar, ejecutar poderes o acciones de las cartas que ya tiene en su trama, ganar dinero y guardarlo:

Girar y bajar

Bajar una carta es siempre opcional. Desde el principio, el jugador puede bajar de la mano a su trama terrenos y ciudadanos, que no tienen requerimientos. Éstos dependen de los iconos de nivel en las cartas ya bajadas.

Para bajar una carta con requerimientos (columna izquierda), debe haber ya en la trama cartas que juntas sumen los mismos valores en su nivel (los iconos rellenos en la esquina superior derecha). Se giran 90° y se baja la carta nueva.



Este giro marca el uso. Cada carta de la trama sólo puede usarse una vez por turno para bajar cartas o realizar acciones. Todas las cartas bajan enderezadas, listas para usarse, y la columna de requerimientos deja de ser necesaria.

Al principio del siguiente turno se enderezarán todas las cartas para usarlas de nuevo.

Nivel y respaldo

Algunas cartas pueden subir de nivel si son respaldadas por terrenos o ciudadanos. Los iconos atenuados en el nivel indican el tipo de carta que se puede colocar detrás como respaldo. Una carta puede subir tantos niveles como iconos atenuados tenga. Si éstos tienen un candado, significa que la carta que respalda no podrá salir durante el resto de la partida. Para poner o quitar respaldos, las cartas afectadas deben estar enderezadas. Mientras una carta respalda a otra no puede usarse de manera independiente.



Con respaldo, este político puede bajar cartas que requieran 2 puntos de político.

Poderes y acciones

Muchas cartas tienen poderes que pueden otorgar ventajas o desventajas a un jugador o a sus oponentes. Estos poderes pueden ser permanentes, usarse una sola vez al bajar, o ejecutarse hasta una vez por turno, en cuyo caso se denominan acciones.

Las acciones se indican por círculos. El número de círculos indica el nivel que ha de tener la carta para poder ejecutar la acción. Al ejecutar una acción se gira la carta. No se pueden usar dos acciones de una misma carta en un turno.

●● Tarjetas Black: Gana 2

●●● Ministro de Economía:
Duplica la evasión de otra carta.

Esta carta de nivel inicial 2 tiene un poder que puede usar siempre y otro para el que necesita un respaldo.

Dinero

Ganar dinero es la acción propia de los proyectos. Cada carta de proyecto de una trama le permitirá al jugador ganar tantos sobres como su propio nivel indica, girando la carta para indicar la acción y sacándolos del dispensador.



Sin respaldo, esta carta da un sobre al girarla; con respaldo puede dar hasta dos.



El dinero ha de guardarse en la cartas de la propia trama. Cada carta con un sello **Esconde** puede guardar como máximo el número de sobres indicado en el sello, colocándolos sobre ella. Los sobres que no quepan en las cartas de la trama se devolverán al dispensador al final del turno.

Para poner y quitar sobres de una carta da igual si está girada o respaldada. No obstante, las cartas que respaldan pierden su capacidad de guardar sobres.



Para complementar la capacidad de la trama, las cartas con el sello **Evade** permiten además llevar al paraíso el número de sobres indicado. El paraíso no tiene límite y el dinero evadido no puede salir. Evadir es una acción y por tanto se marca con un giro de la carta.

Fin del turno

Al final del turno, el jugador devuelve todo el dinero que no haya podido esconder. Luego se descarta de las cartas de su mano que no le interesen, colocándolas boca abajo junto al mazo, y cogerá de éste el mismo número de cartas que haya descartado y una más. Comienza entonces su turno el jugador a la derecha, que lo primero que hará será enderezar las cartas de su trama giradas en el turno anterior.

En caso de que el mazo se termine antes que la partida, la baraja de descartes será el nuevo mazo.

Negociaciones

Ladrillazo se desarrolla en un ambiente liberal en lo económico. Los jugadores son libres de negociar, intercambiar, vender o subastar sus cartas y sobres. También pueden chantajear, pactar o sobornar.

Al cambiar de jugador, las cartas han de mantener posición y estado: de trama a trama, de mano a mano, y si estaban giradas permanecerán giradas.

Una carta solo puede pasar de un jugador a otro en el turno de alguno de ellos.

Si una carta que tiene sobres guardados cambia de jugador, los sobres son devueltos al tubo; si gracias a un poder se roba una carta respaldada de la trama de otro jugador, el respaldo se queda en esa trama.

Fin de la partida

Una partida de Ladrillazo termina al final del turno en el que se hayan agotado los sobres del dispensador. El jugador de este turno no necesita esconder su dinero.

Gana el jugador que más sobres tenga en total.

Preguntas frecuentes

¿Cuántas cartas debo tener en la mano?

Puedes llegar a tener muchas o incluso ninguna. Es normal. Hay momentos en que es mejor reservarse y no bajar cartas para que los demás no sepan lo que tienes y otros en los que tienes oportunidad de bajar varias seguidas y empezar a hacer dinero pronto. Ten en cuenta que al final de cada turno siempre obtendrás una carta más.

¿Puedo usar una carta nada más bajarla?

Sí, puedes usarla para bajar otra carta o para ejecutar una acción.

Cuando se habla de perder sobres o pagar sin especificar a quién, ¿a dónde se van?

Si no se especifica que sea a otro jugador, los sobres van al dispensador.

¿Cuándo se giran las cartas y cuándo no?

Las cartas se giran para bajar otra carta a la trama, cuando se ejecuta una acción y para evadir sobres. No se giran cuando se hace uso de un poder permanente o al bajar, para respaldar, ni para guardar sobres. Las cartas giradas pueden guardar sobres.

¡Las cartas están mal barajadas!

Si no te llegan a la mano las cartas del tipo o nivel que necesitas, puedes cortar el mazo las veces que quieras a la hora de descartarte y coger.

¿Me pueden robar sobres del paraíso?

No, el dinero evadido no puede salir nunca del paraíso, tampoco podrás usarlo para pagar mamandurrias.

¿Puedo usar una carta de nivel 2 para respaldar una carta con un solo hueco?

Sí, aunque la carta respaldada sólo subirá un punto de nivel.

¿Puedo usar una carta para bajar dos cartas en el mismo turno?

No, si giras una carta es para una sola cosa, aunque tenga más nivel del estrictamente necesario.

Tengo un político con el poder de equivaler a un ciudadano, ¿cómo funciona?

Cuando una carta tiene como acción "equivale a", puedes elegir al girarla si usarla como un tipo u otro.

¿De qué cartas he de deshacerme al final de mi turno y con cuáles debo quedarme?

Puedes deshacerte de tantas cartas de tu mano como quieras, de 0 a todas las que tengas, y siempre cogerás tantas como hayas dejado más una. La estrategia de Ladrillazo se basa en crear una buena trama que permita ganar mucho dinero y evadirlo. Es importante tener cartas de todos los tipos. En general, al principio de la partida es conveniente descartarse de cartas demasiado poderosas y con muchos requerimientos que no vas a poder bajar hasta dentro de muchos turnos, y de mamandurrias que requieren un pago en sobres que aún no tienes. Tampoco suele ser buena idea guardarse más de dos o tres terrenos y ciudadanos. En Ladrillazo no hay cartas intrínsecamente mejores que otras, procura quedarte con las que veas que vas a poder bajar a tu trama en pocos turnos.

¿Cómo funcionan las cartas que sólo tienen iconos atenuados?

Son de nivel 0 hasta que les pongas un respaldo. Antes, no se pueden girar para bajar otras cartas ni para ganar dinero.

¿Cuando un poder se refiere por ejemplo a “roba un político hasta nivel 1”, se refiere al valor inicial de la carta o ya con respaldos?

El respaldo sube el nivel de la carta a todos los efectos.

¿Qué son los terrenos y ciudadanos libres? ¿Y los hipotecados?

Son libres aquellos terrenos y ciudadanos sobre la mesa que no están respaldando a otras cartas. Un ciudadano hipotecado es el que respalda cualquier proyecto de viviendas (urbanizaciones y rascacielos, pero no hoteles u hospitales).

¿Cómo funcionan las cartas de boicot/okupa/zona inundable?

Son terrenos y ciudadanos que puedes usar de manera normal en tu trama para bajar y respaldar, pero además puedes echárselas a otro jugador durante tu turno. Sólo pueden echarse sobre el tipo de carta que indican, y ésta debe tener hueco para respaldos aún sin rellenar. Ambas cartas quedarán bloqueadas durante el resto de la partida y las de respaldo que puedan estar debajo dejarán de subir nivel.

¿Qué son la evasión automática y las expropiaciones que tienen algunos proyectos?

El poder de evasión automática les permite llevar al paraíso todo lo que ganen sin pasar por la trama. Las expropiaciones roban un respaldo de otro proyecto. Sólo pueden usarse mientras la carta con el poder tenga hueco para más respaldos. En los turnos que se usa, la carta no puede girarse para ganar dinero.

¿Tienen valor en el juego los datos “cita” e “información adicional” de las cartas?

La información adicional es importante porque muchos poderes de cartas se refieren específicamente a ésta: un terreno puede ser de costa, un proyecto puede ser una infraestructura deportiva... La cita no es necesaria para jugar, pero sirve para entender algunos poderes y el trabajo de documentación del que es fruto este juego.

No he jugado nunca. ¿Algún consejo para empezar?

Podéis comenzar ignorando la sección de poderes de las cartas. Por otro lado, los sobres marcan la duración de la partida, por lo que para ir haciéndoos con la mecánica podéis jugar con pocos sobres en el dispensador (entre 10 y 20). Es importante no conocer la cantidad exacta de sobres introducidos para que el final del juego os pille por sorpresa.

Modo 1 jugador

Para jugar a Ladrillazo en modo solitario, se quitan las mamandurrias de la baraja y se introducen unos 25 sobres en el dispensador. Se juega de manera normal, pero sin descartes y cogiendo de la baraja una carta por turno antes de enderezar su trama. La partida termina cuando se agota el dispensador. Se cuentan las cartas usadas, tanto en la mano como en la trama, y el jugador gana si el número de cartas es menor que el número de sobres evadidos al paraíso.

LADRILLAZO

Juego creado por
Francisco Fernández y Alejandro Pérez

Ilustraciones
Joaquín Aldegue y Rut Pedreño

Fotografías
David Gómez

Agradecimientos

Diego Rodríguez, Ángel Pazos, Eduardo Merchán, Xabi Tolosa, Pepón Fuentes, Edu Bravo, Gregorio García, Emilio Ureña, Nacho Mínguez, Beatriz Solís, Manuel Bartual, El Teleoperador, Javier de la Cueva, Albano Albarado, Silvia Martín, M Ángeles, Gonzalo Boye, Inés Herrero, Darío Adanti, Fernando Rapa, Javier González, Maé Durant, Elisa de los Reyes, Eduardo Coello, María García, Marta Vela, Desiré Tomás, Clément Aquilina, Carol Mattos, Marta Martín, Nerea Sanz, Francesca Vercellino, Martina Bofinga, Elisa Zenoni, Darío Muriel, Manuel Ruiz, Enrique Aguirre, Marianna Ghiaccio, Domenico di Siena, Manuel Polanco, Alberto Nanclares, Adolfo Estalella, Alfonso Sánchez Uzabal, Jan, Albert Monteys, Woody Aragón, Maricarmen Perea, Pablo Rey, Miguel Álvarez, Marcus Carús, Javi Giner, Qam3r, Chema Blanco, La Tofii, Velasco Broca, Úrsula Villalta, Natalia Mateo, Inés de León, Flanagan, José Viruete, Javier Viruete, Borja Álvarez, Pili Baena, Manuel Ruiz, Sai, Víctor Hidalgo, Angie Cardona, Taramona, Noel Ceballos, Lucía Helguera, Álvaro León Rojo, Enrique Ordejón, Paco Sabido, Mario García, Raúl Navarro, Miguel Esteban, Aitor Gutiérrez, Clara Martínez-Lázaro, Alfonso Barajas, Jorge Astyaro, Jan Araujo, Pedro Toro, Julia Happymiaow, Miguel Vidal, Héctor Garay, Clara Gómez, David Pareja, El Pino Rojo, Nación Rotonda, Fundación Civio, 15MpaRato, Ataque al poder, Basurama, Obsoletos y a todos los mecenas de Verkami.

© 2017 Creaciones Lúdicas Sinoespañolas S. L. C/ Alustante, 22, 4ºB 28002 Madrid. Todos los derechos reservados. Fabricado en España por AGRpriority. C/ Eduardo Requenas 10, 28053 Madrid.

 Ladrillazo
 @juegoladrillazo



EDAD
18+



Hay vídeos de instrucciones y ejemplos de partidas en www.ladrillazo.com

Monopoly:

MONOPOLY®

Parker Brothers' Real Estate Trading Game

MONOPOLY®, el diseño distintivo del tablero de juego, las cuatro esquinas cuadradas, al igual que cada uno de los elementos distintivos del tablero y las piezas de juego son marcas registradas de Tonka Corporation para su juego de intercambio de inmobiliaria y equipo de juego.

© 1935, 1946, 1961, 1985, 1994 Parker Brothers, División de Tonka Corporation, Heverly, MA 01915. Fabricado en U.S.A.

En 1934, Charles B. Darrow de Germantown, Pensilvania, presentó a los ejecutivos de Parker Brothers un juego llamado **MONOPOLY**. Al igual que muchos otros norteamericanos, el Sr. Darrow estaba sin empleo y jugaba frecuentemente este juego para divertirse y pasar el tiempo. La promesa de fama y fortuna que alentaba el juego alentó a Darrow a producir él mismo el juego.

Con la ayuda de un amigo impresor, Darrow vendió 5.000 de juegos **MONOPOLY** a un negocio de Filadelfia. Cuando la demanda por el juego empezó a crecer, Darrow descubrió que no podía satisfacer todos los pedidos y acordó el traspaso del juego a Parker Brothers.

Desde 1935, cuando Parker Brothers adquirió todos los derechos sobre el juego, éste se ha transformado en el juego de propiedades líder en los Estados Unidos y el resto del mundo occidental. El juego ha sido producido bajo licencia en 43 países y en 26 idiomas distintos.

OBJETIVO... El objetivo del juego es convertirse en el jugador más rico a través de la compra, alquiler y venta de propiedades.

EL EQUIPO... El equipo se compone de un tablero, dos dados, fichas, 32 casas y 12 hoteles. Hay barajas de cartas para los espacios de CASUALIDAD y ARCA COMUNAL. Hay una tarjeta de Escritura de Propiedad para cada una de las fincas, y vales que representan dinero.

PREPARACION... Se pone el tablero sobre una mesa colocando las cartas de Casualidad y de Arca Comunal con la cara hacia abajo, en los espacios destinados para las mismas en el tablero. A cada jugador se le entrega una ficha que representa a dicho jugador en sus viajes alrededor del tablero. A cada jugador se le dan también \$1500 divididos de la manera siguiente: Dos vales de \$500, dos de \$100 y dos de \$50; seis de \$20, cinco de \$10, cinco de \$5 y cinco de \$1. El resto del dinero lo recibe el Banco.

EL BANQUERO... Se elegirá como Banquero un jugador que sea capaz de ser también un buen subastador. Si el banquero participa también en el juego, está obligado a mantener sus fondos personales aparte de los fondos del Banco. Cuando juegan más de cinco jugadores, el banquero prefiere a veces limitarse a actuar tan sólo de banquero y subastador.

EL BANCO... El Banco guarda, además del dinero del banco, las cartas de Escritura de Propiedad y las casas y hoteles antes de que los adquieran y utilicen los jugadores. El Banco paga los sueldos y gratificaciones, vende y remata propiedades a los jugadores y les entrega las cartas de Escritura de Propiedad de las mismas; les vende casas y hoteles a los jugadores y les presta, cuando esto es necesario, dinero sobre hipotecas de las propiedades.

Se le paga al Banco todas las contribuciones, multas, préstamos e intereses y el precio de todas las propiedades que venda y remate.

El Banco no "se arruina" nunca. Si se queda sin dinero puede emitir toda la moneda propia que necesite, con sólo escribirla sobre cualquier papel corriente.

EL JUEGO... Empezando por el Banquero, cada jugador echa los dados por turno. El jugador que logra el total mayor inicia el juego. Después de colocar su ficha en el ángulo marcado por la palabra "GO" (Adelante), echa los dados y hace adelantar su ficha en la dirección de la flecha el número de espacios que indican los dados. Cuando ha terminado la jugada le pasa el turno al jugador a su izquierda. Las fichas quedan en los espacios que han ocupado y siguen adelantando a partir de dicho punto cuando le toca el turno de nuevo a cada jugador. Pueden quedar a la vez dos o más fichas en el mismo espacio.

Según sea el espacio a que va a parar su ficha, el jugador tendrá derecho a comprar terrenos u otras propiedades, estará obligado a pagar alquiler, contribuciones, robar una tarjeta de Casualidad o de Arca Comunal, "Vayase a la Cárcel", etc.

Si el jugador saca dobles, adelantará su ficha normalmente o se mantendrá en el mismo espacio como puntos haya sacado, y quedará sujeto a los derechos o castigos que correspondan al espacio al que haya llegado. Después de esto volverá a echar los dados y adelantará su ficha del mismo modo. Si un jugador saca tres dobles seguidos, en vez de adelantar la ficha lo pondrá inmediatamente en el espacio marcado "En la (Cárcel)" (véase LA CÁRCEL).

"GO"(Adelante)... Cada vez que la ficha de un jugador va a parar o pasa sobre el espacio "GO" (SALIDA), sin tener en cuenta si ha llegado a dicho espacio o pasado por el mismo como resultado de echar los dados o de robar una carta, el banquero le paga un "sueldo" de \$200.

Sin embargo, los \$200 se pagan una sola vez por cada vuelta al tablero en la que se llegue al espacio "GO" o se pase por el mismo. Si un jugador que pasa sobre "GO" la primera vez que echa los dados va a parar al "Arca Comunal" dos espacios más allá, o a "Azar" siete espacios más allá, si logra robar la carta "Avance hasta GO", recibe \$200 por pasar "GO" la primera vez y otros \$200 por ir a "GO" la segunda vez siguiendo las instrucciones de la carta.

COMPRA DE UNA PROPIEDAD... Cuando la ficha de un jugador va a parar a una propiedad sin dueño, este jugador tiene la opción de comprar dicha propiedad al Banco por el precio que va impreso en la misma. El jugador recibe una carta de Escritura de Propiedad que lo acredita como dueño y que debe colocar boca arriba delante de sí mismo.

Si el jugador opta por no comprar, la propiedad es puesta inmediatamente a la venta en subasta por el Banquero y es vendida al mejor postor. El comprador pagará al Banco la cantidad estipulada en la licitación y recibirá la carta correspondiente de Escritura de Propiedad. Todos los jugadores pueden licitar, incluso el jugador que no aceptó la opción de compra al precio impreso en la propiedad. Cualquier precio puede servir de base para comenzar la licitación.

LLEGADA A UNA PROPIEDAD CON DUEÑO... Si la ficha de un jugador llega a una propiedad que tiene dueño, el dueño de dicha finca le cobra el alquiler estipulado en la lista impresa en la tarjeta de Escritura de Propiedad correspondiente a la misma.

Si el solar está hipotecado no puede cobrarse alquiler. La hipoteca de la propiedad se indica volviendo boca abajo frente al dueño la tarjeta de Escritura de Propiedad que la representa.

Nota: Si en el solar hay una o varias casas el alquiler es mayor del que corresponde a un solar sin construcción.

Es sumamente ventajoso poseer las Escrituras de Propiedad de todas las fincas de un grupo completo de determinado color (por ejemplo: de Paseo Tablado y Plaza del Parque; o de las Avenidas Connecticut, Vermont y Oriental) porque esto autoriza al dueño a cobrar doble alquiler por los solares sin construir de dicha propiedad. Esta regla se aplica a los solares no hipotecados, aún en el caso de que algún otro solar del mismo grupo esté hipotecado.

Es mucho más ventajoso ser dueño de casas y hoteles que de solares sin construir porque los alquileres de los primeros son mucho más altos que los de los solares sin construir.

Si el propietario deja de exigir el pago del alquiler antes de que el segundo jugador que siga en turno eche los dados, no podrá cobrar dicho alquiler.

LLEGADA A LOS ESPACIOS DE “CASUALIDAD” O “ARCA COMUNAL”... Cuando ello ocurre, el jugador roba la carta de encima de la baraja que se indique, y luego de seguir las instrucciones impresas en la misma, la vuelve a poner cara abajo debajo de dicha baraja.

La carta “Salir libre de la Cárcel” se conserva hasta que se utilice y una vez utilizada se la vuelve a poner debajo de la baraja. Si el jugador que la posee no desea utilizarla, la puede vender en cualquier momento a otro jugador al precio que convenga.

IMPUESTO... Cuando el jugador llega al espacio de contribuciones tiene dos opciones: estimar su impuesto en la cantidad de \$200 y pagarlo al Banco o pagar el 10% de su patrimonio total al Banco. El patrimonio total se calcula sumando el dinero en efectivo, el precio impuesto a las propiedades (hipotecadas o no) y el precio de costo de todos los edificios que posea.

El jugador debe decidir qué hacer antes de empezar a sumar el valor de sus bienes.

LA CARCEL... El jugador va a la cárcel cuando: (1) su pieza va a parar al espacio marcado “Vayase a la Cárcel”; (2) roba una carta marcada “Vayase a la Cárcel”; (3) al echar los dados saca dobles tres veces seguidas.

Cuando se envía a la Cárcel a un jugador no puede cobrar el sueldo de \$200 en dicho movimiento porque sin importar el lugar en donde se halle situada su pieza en el recorrido del tablero, tiene que trasladarla directamente a la cárcel. Siempre que se le envía a la cárcel termina el turno de un jugador.

Si en el curso de una jugada normal la ficha de un jugador llega al espacio “De Visita No Mas”, el jugador no sufre ningún castigo, y sigue adelante de la manera normal cuando le toca de nuevo el turno.

El jugador puede salir de la Cárcel de alguna de las siguientes maneras: (1) sacando dobles en alguno de los tres turnos siguientes al de entrada a la cárcel. (Si consigue hacerlo, avanza inmediatamente la ficha por el número de espacios indicados al sacar los dobles. En este caso, a pesar

de haber sacado dobles *no* usará el otro turno); (2) usando la carta "Salir libre la Cárcel Gratis", si la posee; (3) comprando la carta "Salir libre de la Cárcel Gratis" a otro jugador y usándola; (4) pagando una multa de \$50 antes de echar los dados en cualquiera de sus dos turnos siguientes.

Si al llegar el tercer turno el jugador no ha sacado dobles, deberá pagar la multa de \$50. Entonces sale de la cárcel y deberá mover su ficha la cantidad de espacios que indique su echada de dados.

Aunque esté en la cárcel el jugador puede comprar y vender propiedades, casas y hoteles y cobrar alquileres.

PARADA LIBRE... El jugador cuya ficha va a parar a este espacio no reciben ningún dinero, propiedad ni premios de ninguna clase. Se trata simplemente de un lugar de descanso "gratis".

LAS CASAS... Cuando un jugador posee todas las propiedades de un grupo del mismo color puede comprar casas al Banco y levantarlas en dichas propiedades.

Si compra una sola casa, la situará en cualquiera de las propiedades del grupo. La segunda casa que compre y levante tendrá que situarse en uno de los solares no ocupados de este grupo completo de un solo color o de algún otro de dichos grupos de su propiedad.

En la Escritura de Propiedad del solar se indica el precio que debe pagarle al banco por cada casa.

Aún sobre los solares sin construir pertenecientes a un grupo completo de un solo color de su propiedad puede cobrar doble alquiler a algún adversario cuya ficha llegue a los mismos.

El jugador podrá comprar y construir, de conformidad con las reglas que anteceden y en cualquier momento, todas las casas que juzgue conveniente y le permita su situación económica. Pero debe construir *en partes iguales* (es decir que no podrá construir más de una casa en un solar de un grupo de un determinado color hasta haber construido una casa en cada solar de dicho grupo. Cuando lo haya hecho podrá entonces empezar a construir la segunda fila de casas y así sucesivamente hasta llegar al límite de cuatro casas por cada solar. Por ejemplo, no podrá construir tres casas en un solo solar mientras exista tan sólo una casa en otro solar del mismo grupo).

De la misma forma que hay que construir en partes iguales, también hay que deshacerse en partes iguales de las casas al volverlas a vender al Banco. (Ver VENTA DE PROPIEDADES).

LOS HOTELES... Antes de poder comprar un edificio de hotel, el jugador ha de tener cuatro casas en cada solar de un grupo completo de un solo color. Cuando lo logre podrá comprar del Banco un hotel para levantarlo en cualquier solar de dicho grupo de un solo color, entregándole al Banco a cambio del mismo las cuatro casas allí existentes y el precio del hotel que indique la Escritura de Propiedad. En cada solar no puede construirse más de un hotel.

LA ESCASEZ DE EDIFICIOS... Cuando el Banco no tenga casas para vender, los jugadores que deseen construir tendrán que esperar para hacerlo a que algún otro jugador devuelva o venda al Banco sus casas. Si se dispone de una pequeña cantidad de casas y hoteles y dos o más jugadores desean comprar un número superior al que tiene el Banco, las casas y hoteles tienen que venderse en pública subasta al mejor postor.

VENTA DE PROPIEDADES... Todo jugador que sea dueño de solares sin edificar, ferrocarriles y servicios públicos (pero no de edificios) podrá venderlos a cualquier otro jugador en una operación privada y por la cantidad que convengan ambos. No obstante, no podrá venderse ningún solar que pertenezca a un grupo de color en el que haya algún otro solar que contenga edificios. Antes de que el dueño pueda vender un solar de dicho grupo de color, tendrá que vender al Banco dichos edificios.

Los jugadores pueden volver a vender las casas y hoteles al Banco en cualquier momento y a la mitad del precio que pagaron por los mismos.

Todas las casas de un grupo de color deben venderse una a una, parejamente y a la inversa de la forma en que se construyeron.

Todos los hoteles de un grupo de color pueden venderse al mismo tiempo y enteros o de una casa por vez (un hotel equivale a cinco casas). Deben venderse parejamente y a la inversa de la forma en que se construyeron.

HIPOTECAS... Las propiedades sin construcción pueden afectarse en cualquier momento y sólo a través del Banco. Antes de poder hipotecar un solar con construcción, todos los edificios construidos en dicho solar y en todos los demás solares pertenecientes al mismo grupo de color deben ser vendidos al Banco a mitad de precio. El valor hipotecario de cada finca va impreso en la carta de Escritura de Propiedad de la misma.

Sobre los solares o servicios públicos hipotecados no puede cobrarse alquiler, pero sin embargo puede cobrarse sobre las propiedades no hipotecadas pertenecientes al mismo grupo.

Para levantar la hipoteca, el propietario tiene que pagarle al Banco la

cantidad de la hipoteca *más* un 10% de interés. Cuando todas las propiedades de un grupo de color dejen de estar hipotecadas, el propietario podrá volver a comprar la casa al Banco por el precio total.

El jugador que hipoteca su propiedad retiene la posesión de la misma, de modo que ningún otro jugador podrá obtenerla levantando para ello la hipoteca que tiene el Banco. No obstante, dicho propietario puede vender su propiedad hipotecada a otro jugador a cualquier precio que convengan. El nuevo propietario podrá, si lo desea, levantar inmediatamente la hipoteca, pero para esto tendrá que pagarle al Banco el capital de la hipoteca más el 10% de interés. Si no desea levantar inmediatamente la hipoteca, tendrá que pagarle al Banco el 10% de interés en el momento que compre la propiedad del otro jugador y, si más tarde decide levantar la hipoteca tendrá que pagarle al Banco la cantidad correspondiente a la hipoteca *más otro* 10% de interés.

QUIEBRA... Un jugador entra en quiebra cuando debe más a otro jugador o al Banco que lo que puede pagar. Si es deudor de otro jugador tiene que entregarle a dicho jugador todos sus bienes y retirarse del juego. Al efectuar dicha liquidación si posee casa su hoteles tiene que devolverlos al Banco a cambio de dinero, por una cantidad igual a la mitad del precio que pagó por ellos, y entregarle el dinero al acreedor. Si posee propiedades hipotecadas también le entregará dichas propiedades a su acreedor, pero en este caso el nuevo propietario tiene que pagarle al Banco inmediatamente los intereses del préstamo que son el 10% del valor de la propiedad. Luego de hacerlo, el nuevo propietario podrá, a su elección, pagar la cantidad correspondiente al capital y terminar la hipoteca o retener la propiedad y tomar la decisión de levantar la hipoteca más adelante. Si retiene de esta forma la hipoteca hasta un turno subsiguiente, cuando levante la hipoteca deberá pagar de nuevo intereses.

Si el jugador es deudor del Banco, en vez de serlo de otro jugador, (debido a que no puede pagar contribuciones o multas aún después de vender las construcciones y propiedades hipotecadas) le entregará todos sus bienes al Banco. En dicho caso el Banco venderá inmediatamente en pública subasta todos los bienes así adquiridos con excepción de los edificios. El jugador quebrado tiene que retirarse inmediatamente del juego. El último jugador que queda gana el juego.

MISCELANEA... Los jugadores sólo pueden tomar prestado dinero del Banco mediante la hipoteca de sus propiedades. Ningún jugador puede pedir prestado o prestarle dinero a otro jugador.

REGLAS para un JUEGO CORTO (60 a 90 minutos)

Hay tres diferencias en las reglas para este "Juego Corto":

1. Durante la **PREPARACION** el Banquero mezcla el mazo de tarjetas de Escritura de Propiedad. El mazo es entonces cortado por el jugador a la izquierda y el Banquero da las tarjetas de Escritura de Propiedad, dos a la vez, a cada jugador (incluyéndose a sí mismo, si es a la vez jugador y Banquero). Los jugadores que reciben las tarjetas deben pagar inmediatamente al Banco el precio impreso de las dos propiedades así adquiridas. Se empieza a jugar entonces, de la misma manera que en el juego común.

2. En este juego corto sólo es necesario tener tres casas (en vez de cuatro) en cada solar de un grupo completo de color para poder comprar un hotel.

El alquiler recibido por un hotel es igual que en el juego común.

El valor de devolución de un hotel es siempre la mitad del precio de compra que, en este juego, es de una casa menos que en el juego común.

3. **FIN DEL JUEGO.** El primer jugador en declararse en quiebra se retira del juego, al igual que en el juego común. Sin embargo, al producirse la segunda quiebra el juego se termina y el jugador en quiebra entrega a su acreedor todo lo de valor que posea, incluyendo edificios y otras propiedades, ya sea que el acreedor sea un jugador rival o el Banco.

Cada uno de los restantes jugadores calcula el valor de sus propiedades (1) dinero en efectivo, (2) solares, servicios públicos y ferrocarriles de su propiedad, al valor impreso en el tablero; (3) toda propiedad que tenga hipotecada a la mitad del precio impreso en el tablero; (4) casas, al precio de compra; (5) hoteles, al precio de compra, incluyendo el valor de las tres casas entregadas en pago.

¡EL JUGADOR MAS RICO GANA!

OTRO BUEN JUEGO CORTO

EL JUEGO CON LIMITE DE TIEMPO... Antes de empezar, establézcase una hora de terminación, llegada la cual el jugador más rico en ese entonces ganará. Antes de comenzar el juego se mezcla y corta el mazo de escrituras de propiedad y el Banquero da dos escrituras a cada jugador. Los jugadores pagan inmediatamente al Banco el precio de las propiedades obtenidas.

Aclararemos con sumo agrado cualquier duda referente a este juego. Sírvase enviar sus preguntas a
Consumer Relations Department, Parker Brothers,
P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.

