

Tira los dados. Se mueve alrededor del tablero. Compra propiedades inmobiliarias, paga alquiler. Construye riquezas. Y, si es necesario, destruye al adversario.

¿Le resulta familiar? Claro, es una enseñanza básica del capitalismo. Pero es también la temática del *Monopoly*, el juego más practicado en el mundo y sólo superado en ventas por el *Trivial Pursuit*.

Mr. Monopoly (ilustrado por un millonario bigotón) ha sido traducido a 30 idiomas y adaptado en 80 países. Podría considerarse el primer magnate inmobiliario estadounidense. Nació oficialmente en 1935, y su éxito no ha cesado. *Monopoly* forma el día de hoy, parte de una larga lista de productos que siguen firmes en el mercado de los juegos de mesa.

Según las estadísticas, en el siglo XX, gracias a la creciente sociedad media americana, la popularidad de los juegos creció, pero hoy, las nuevas tecnologías han ganado terreno pues se habla de una reducción de 10 por ciento en las ventas de juegos de mesa. El mercado ha mudado sus gustos hacia las sofisticadas consolas y los videojuegos, pero eso no ha impedido que sigan vigentes.

Los clásicos juegos de mesa, esos que alguna vez jugó en su vida, han mutado con el tiempo, su imagen ha cambiado y su estructura también al adaptarse a las nuevas tecnologías. Puede dar clic a su mouse y los obtendrá en su computadora, lo que ha permitido a las grandes empresas ampliar su mercado de ventas.

Pero en opinión de muchos, los tradicionales juegos no saben igual digitalizados, nada mejor que un cálido juego sobre una mesa y los contrincantes de frente. De hecho, fue gracias a la trilogía de *El Señor de los Anillos* que los juegos de rol representaron el 70 por ciento del monto total de ventas de juegos de mesa. Hasbro, Milton Bradley y Parker Brothers son tres de los mayores fabricantes de juegos, de hecho, en lugares como Corea este tipo de juegos ha despertado un gran interés desde hace unos años. Además, se habla de que podría ser el único país donde crece una industria propia de ediciones piratas de estos juegos. Estas empresas importan los más famosos productos de Alemania y Estados Unidos. •

JUEGOS DE PRIMARIA

El juego es anterior a la escritura y al dinero. Desde la antigüedad, el ser humano se las ingeniaba para divertirse. Así surgieron los juegos de palabras, con piedras, huesos y primitivos dados. Pero siempre con una idea clara: entretenerse.

Los juegos de mesa han garantizado diversión a miles. En Occidente por más de cinco milenios, en Egipto por más de tres y en Mesopotamia desde dos milenios antes de Cristo. Las reglas que le dieron vida a los juegos de mesa se han perdido o extraviado con el tiempo. Se sabe que en el antiguo Egipto, éstos fueron una parte fundamental de la vida social. El antecedente más lejano en esa ciudad se llamaba *Senet* y era practicado por reyes, nobles y gente del pueblo. Se han encontrado tableros en tumbas egipcias, inclusive. Otros dicen que fue el juego de *Ur*, descubierto en Mesopotamia, antecesor del *Backgammon* y del *Jacquet*. También en Egipto surgió uno de los juegos más antiguos: el *Alquerque*, que más tarde cambió su nombre a *Juego de Molino* y del que se registran testimonios de alrededor de 1900 a.C. Los árabes lo llevaron a Europa y llegó hasta la Edad Media. Más tarde, evolucionaría a lo que hoy se conoce como *Juego de Damas*. Para 1723, las reglas del juego ya estaban dadas.

Gracias a los descubrimientos arqueológicos, hoy se sabe que romanos, griegos y egipcios inventaban sus propios tableros y se valían de

huesos, monedas o cuentas de vidrio como fichas. Como se sabe, la mayoría de los juegos contienen elementos que giran en torno a la posibilidad o la suerte. Cientos de años atrás, mucho antes que la Revolución Científica arrastrara a Europa fuera de la Edad Media, vivieron hombres que marcaron el principio del *Ajedrez*. Los griegos destacan porque tuvieron a bien desarrollar un juego que mezclara habilidad y razonamiento.

EL JUEGO DE LA VIDA

En el siglo XIX, los juegos de mesa estadounidenses imitaban –según los conocedores– situaciones reales. Pretendían inculcar en los jugadores el sentido de lo correcto.

La Mansión de la Felicidad creado en 1843, fue el primer juego americano. La temática giraba en torno a las buenas acciones, y el propósito era llegar a la meta y conseguir la felicidad. Después de 17 años, Milton Bradley lanzó uno muy similar: *El Juego de la Vida*, que aún sigue vigente.

Cuando la televisión llegó, los fabricantes de juegos de mesa temieron que sus ventas cayeran. Y ante tal alboroto por el nuevo invento, decidieron lanzar juegos basados en series de televisión. El primer juego de mesa de este tipo fue el inspirado en la serie western *Hopalong Cassidy*. La fabricación corrió a cargo de Milton Bradley a finales de los 40. Desde luego que sucedió lo mismo con el cine y los videojuegos. Hoy puede encontrar, por ejemplo, juegos de *Star Wars*, *Star Trek*, *Disney*, *Mickey Mouse*, *Elvis Presley* o *El Señor de los Anillos*.

Incluso, para los de gusto más refinado, hay sets con piezas de oro macizo. Hoy existen muchas opciones para los aficionados de corazón. Por ejemplo, Singapur creó la primera franquicia de bares especializados en juegos de mesa: *Settlers* llegó para que familias y jugadores asiduos disfruten de su comida con un buen juego. Debido al gran éxito, ya se abrieron tres grandes bares. Estos lugares cuentan con áreas separadas para jugar, con una variada carta de juegos y, claro, de comida y bebida.

NO TODO ES UN JUEGO

Se sabe que los juegos de mesa desarrollan habilidad y capacidad de ingenio. Algunos, como los juegos de palabras, cartas o de tablero, ejercitan la mente y brindan entretenimiento. Entre los más famosos se pueden mencionar: *Monopoly*, *Canasta*, *Lotería*, *Scrabble*, *Ajedrez*, *Póker*, *Backgammon*, *Dados*, *Damas Chinas*, *Go*, *La Oca*, *Cribbage* y *Shogi*.

Cada uno de ellos ofrecen la ventaja de ir desarrollando habilidades y capacidad de ingenio. Si no lo cree, el mismo Albert Einstein los jugaba de niño. Por cierto, el juego que perteneció a Einstein se vendió por 20 mil dólares en Portsmouth, New Hampshire, en Estados Unidos en 1995.

Aunque hay miles de juegos, existen los que por su naturaleza ayudan al jugador a desarrollar su destreza y sirven como herramientas de autoayuda. Hace poco más de tres años se dio a conocer el *Parkinsonpoly*, con el cual los enfermos de Parkinson acceden a un recurso educativo interactivo, basado en el juego de mesa. Los motiva a interesarse en su padecimiento, a través de la comprensión y la memorización. Como en cualquier padecimiento, es necesario que los enfermos estén informados de cómo mejorar activamente su calidad de vida. *Parkinsonpoly* contiene

MERCADO MUNDIAL

El mundo de los juegos de mesa sigue su lucha por mantenerse en el gusto actual.

2,100 mdd son los ingresos superados en el mercado mundial de juegos de mesa.

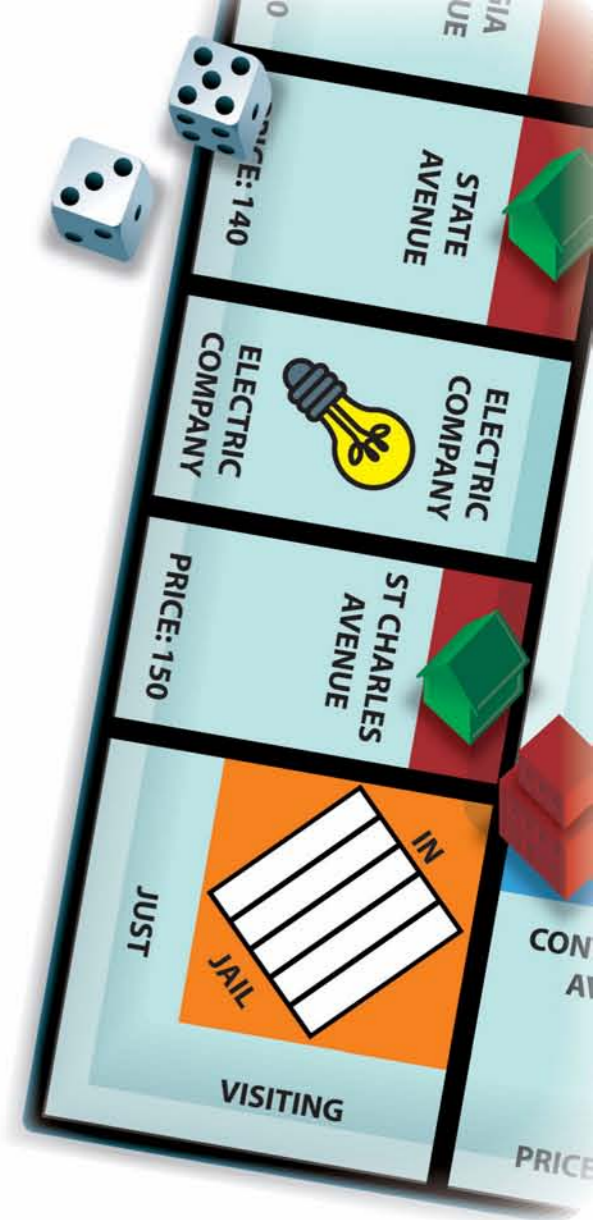
50 por ciento del mercado mundial lo representa Estados Unidos. Por lo que es quien encabeza las ventas.

450 mdd en ingresos anuales son para Alemania, segundo mercado más importante a nivel mundial.

30 y 50 mdd son los ingresos anuales para el pequeño mercado mexicano.

5,500 años atrás ya se conocían los juegos de mesa y desde entonces su popularidad no ha parado.

FUENTE:radio.com.mx



El Parkinsonpoly es un juego que ayuda a los enfermos a entender, a través del juego, su enfermedad

una serie de herramientas educativas dirigidas a estos pacientes. Destaca la página de internet (www.parkinsonpoly.com), en la que la gente puede obtener información en folletos, material educativo y una galería de imágenes para agilizar su capacidad de memoria.

Por su parte, *Monopoly* revolucionó el mercado ofreciendo herramientas de cuidado visual, consejos y ayuda, no sólo a los enfermos, sino también a sus familiares y amigos. Respecto a los juegos de palabras (que son miles), *Scrabble* tal vez sea el más popular. Y es ya una asignatura extra curricular en las escuelas de varios países, incluso en México a nivel universitario como en la Universidad de Monterrey (UDM).

Una de las ventajas de este juego de palabras es que de una manera divertida, los niños desarrollan su vocabulario y las matemáticas. Además, ayuda a las relaciones especiales y habilidades estratégicas. De tal manera, "los pequeños desarrollan su destreza en el análisis de las palabras y la lógica verbal". Según destaca Red de Letras en su sitio electrónico, *Scrabble* "les enseña a tener paciencia y disciplina, desarrolla capacidad sumatoria mental", "va mejorando el lenguaje de manera lúdica, induciendo a la correcta escritura y perfeccionando el vocabulario".

Según expertos, los niños se familiarizan con el uso del diccionario, dentro de un contexto recreativo. Entre los múltiples beneficios de este juego se encuentra que "jugando con niños y adultos, van fortaleciendo su integridad grupal y motiva el espíritu de competencia". *Scrabble* también ha servido de terapia a delincuentes. Por ejemplo, el año pasado se realizó el primer Torneo de *Scrabble* en el Reclusorio Norte de México. Los internos fueron parte de una terapia ocupacional en el penal. Más de 50 demostraron su destreza mental formando las palabras más anheladas. Aunque fue realizado en un principio como un experimento, el Torneo de *Scrabble* resultó todo un éxito. Con ello se demostró que este juego de mesa es una terapia ocupacional provechosa.

En el *Juego de la Oca* y el *Parchís* los niños aprenden a competir. Estudiosos señalan que esos juegos enseñan más de lo que muchos se imaginan. Aprenden a confiar en sí mismos y explotar el talento natural. Inculcan la competitividad, indispensable para moldear su futura personalidad. Éste ha entretenido a varias generaciones alrededor del mundo. No por nada, desde sus orígenes ha vendido más de 160 millones de piezas en más de 80 países. En el caso del Monopolio, el objetivo es muy claro: conseguir terrenos, ganar dinero y, por supuesto, llevar al adversario a la bancarrota sin miramientos. Se dice que es una clara muestra del capitalismo. Tan representativo que Fidel Castro ordenó requisar y destruir los juegos que había en Cuba. •

CLÁSICOS QUE NUNCA MUEREN

Estos son los juegos de mesa con mucha historia y gran popularidad.

Dominó

Su nombre supuestamente se debe a la similitud de las fichas con la túnica blanca del mismo nombre con capucha negra utilizada como disfraz. Según la historia, se jugaba desde el año 2450 (a.C.), se han encontrado vestigios de éste, en forma de piezas de hueso y descubiertos por arqueólogos de Ur, que se encuentran en el Museo de Bagdad, Irak. Aunque hay quien atribuye su origen a China antigua.

Lo cierto es que desde que llegó a Europa en el siglo XVIII, se realizaban con una cara en ébano y otra en marfil.

Las cartas

Investigadores señalan que Francia las fabricó por primera vez en 1392, para entretenimiento del rey Carlos VI. No obstante, su origen se debate entre India, China y Egipto. Aunque ya se jugaban desde la antigüedad, primero con símbolos mágicos y después simbolizando batallas.

Las primeras menciones del juego de cartas en Europa, se remontan a los siglos XIII y XIV. Se llegaron a utilizar para entretener a los niños, con papeles hechos a mano. Para 1397 un decreto dictado en París prohibió jugar a los naipes a las clases trabajadoras en días de labor.

La Oca

Existen tres versiones sobre su origen: podría ser una creación de los griegos durante el asedio a Troya. Esta teoría se basa en el disco de Pasitos, procedente de 2000 a.C., que podría ser un tablero del juego.

Otros piensan que nació en la Florencia de los Medici y que luego se extendió por las cortes de Europa.

La última teoría afirma que lo crearon los templarios en el siglo XI inspirándose en el Camino de Santiago.

Go

Los relatos milenarios cuentan que fue inventado por el emperador chino Yao. •

Su intención fue clara desde el principio: educar a sus hijos y acostumbrarlos a la reflexión. El juego se extendió por el Lejano Oriente, llegando a Corea y después a Japón en el siglo VIII.

Este juego ha estado siempre ligado a la ideología filosófico-ética de los pueblos asiáticos. Su esplendor llegó en el siglo XVII y el monje budista experto en el juego Hon Inbosansa fundó en Tokio la Academia de Go.

Scrabble

Fue desarrollado a raíz del juego Léxico inventado en 1931, durante la Gran Depresión, por un arquitecto de Nueva York. La idea era crear un juego que no fuera puramente de azar, ni meramente estratégico. El Léxico que no requería tablero, fue evolucionando hasta lo que hoy se conoce como Scrabble. Y no sólo se adaptó al español, sino a casi todos los otros idiomas.

Ajedrez

Sobre su origen hay muchas versiones. La más aceptada dice que fue inventado en la India alrededor del siglo VI. Se le conocía como Juego del Ejército o Chaturanga. Gracias a los viajes de los mercaderes y comerciantes, el juego llegó a Persia y después a toda Asia. Más adelante los árabes lo estudiaron con profundidad y descubrieron su relación con las matemáticas. Ellos escribieron varios tratados sobre él y, al parecer, fueron los primeros en escribir sus reglas.

Dados

Se dice que es uno de los juegos más antiguos en la historia de la humanidad. Ya en la Roma antigua se pueden encontrar juegos de dados formados por huesos, que se arrojaban dentro de los escudos de batallas entre las largas esperas de los combates. También era una forma de saber el futuro, ya que la forma en que caían podía representar fortuna o el destino adverso en la guerra. Pero no está exactamente documentado cuándo comenzó a jugarse con dados reales ni cuál es el origen del nombre y del juego. •

El Scrabble es tan popular que ya es una asignatura extra curricular en universidades del país

MONOPOLY, OBJETO DE CULTO

Oficialmente, el *Monopoly* fue inventado por Charles Barrow en Germantown, Pensilvania, en 1934. En un momento de plena depresión económica, no hubo interés de las marcas por comercializarlo, entonces el propio Barrow vendió 5,000 unidades. Ante tal éxito, a la Parker Brother no le quedó más remedio que adquirir el invento.

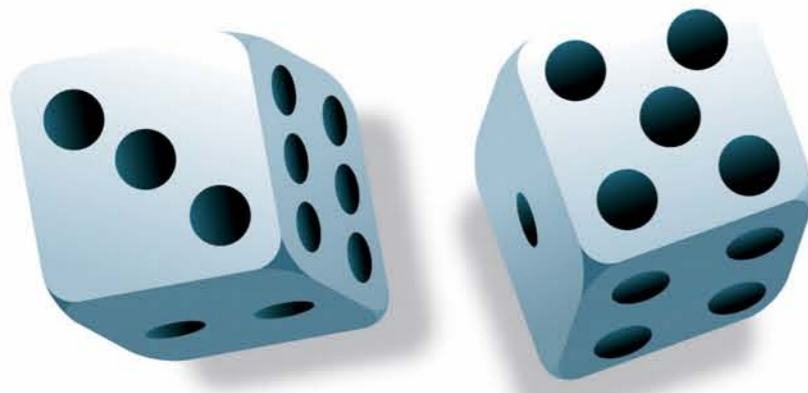
Dejando de lado la historia oficial, se dice que el *Monopoly* pudo tener su predecesor a finales del siglo XIX. *The Landlord's Game* fue patentado en 1904 por Elizabeth Magie. Con él no sólo entretenía a miles, sino que además hacía una crítica a los dueños de propiedades que se hacían ricos a costa de rentas excesivas. Al expirar la patente de Magie, el juego se hizo popular en Atlantic City. Nuevamente Barrow redescubrió el juego, y lo modificó para vendérselo a la Parker Brother, hoy propiedad de Hasbro.

No obstante, después se supo que había varias patentes, la de Magie y la de otro juego similar llamado *Finance*. Con tantos años de existencia, *Monopoly* no ha visto disminuir su popularidad, sino todo lo contrario: ya es popular en la red.

Cientos de aficionados a este juego, organizan competencias internacionales, donde se reparten jugosas cantidades al inicio de cada juego. Objeto de culto para miles de personas, *Monopoly* logró una histórica partida de 1,680 horas, algo así como 70 días. Y es, según la propia empresa, la jugada más larga de la historia.

Monopoly ha sido capaz de seducir desde niños hasta delincuentes. Por lo menos así le pasó a los autores del famoso asalto al tren de Glasgow, hace 40 años. Una vez cometido el llamado "Robo del siglo XX", los 14 asaltantes se escondieron en una granja, con el millonario motín de cuatro millones, (hoy equivalentes a unos 65 mdd). Así pasaron días jugando con dinero real a *Monopoly*. Debido a que sus huellas dactilares se encontraban en el tablero, su captura fue casi inmediata.

Más dramático fue el caso de Marc Cienkowski, el joven de Pensilvania que en medio de una discusión del juego, le disparó a su amigo Michael Kluczniak y lo mató. •



¿a su elección

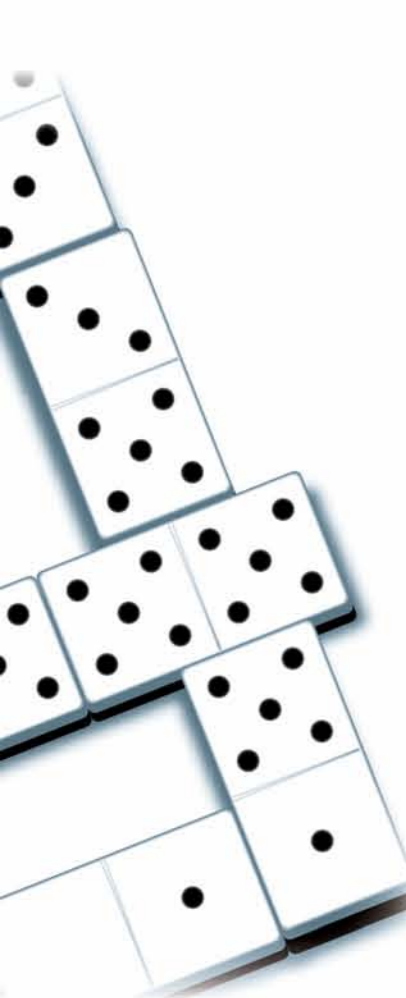
Los juegos de mesa se dividen en cuatro grandes categorías.

Tradicionales. Son los populares y que se juegan sobre un tablero: Ajedrez, Parqués, Monopolio, Dominó, Scrabble, Batalla naval, Stratego, Póker (y otros juegos de cartas), Ruta, Uno, etcétera. Son pasatiempo puro.

Eurojuegos. Surgieron en Europa con el propósito de integrar a familias mediante juegos temáticos, accesibles y relativamente cortos pero altamente estratégicos: Acquire (que aunque no es de Europa es un Eurojuego según la definición), Settlers of Catan, El Grande, Tigris y Eufrates, Ticket To Ride, Princes of Florence, Puerto Rico, Tikal, Modern Art y Caylus.

Juegos de rol, guerra y simulación. En éstos se pretende simular un mundo ficticio (o real), recrear una guerra mundial o situación histórica política o económica, e incluso revivir las aventuras escritas por algún autor de fantasía, ciencia ficción o terror (como J.R. Tolkien o H.P. Lovecraft), entre otras cosas: Dungeons and Dragons, Warhammer, Diplomacy, Shadowrun, Vampire, 7 Ages, Axis and Allies y Twilight Imperium.

Juegos abstractos. Requieren de gran habilidad mental (memoria, lógica, creatividad) y típicamente son para dos jugadores: Go, Ajedrez, Othello, Backgammon, GIPF Project y Blokus. •



CRONOLOGÍA DE LOS JUEGOS CLÁSICOS

Lo que debes saber acerca de los juegos de mesa.

- | | |
|--|----------------------------------|
| 1860 Milton Bradley comienza con un negocio de litografía | 1959 Risk |
| 1867 Aparece el Parchís | 1960 El juego de la vida |
| 1883 George S. Parker, de Parker Bros., publica Banking | 1965 Operación |
| 1901 Aparece Tiddly Winks | 1966 Twister |
| 1934 Sorry! | 1967 Acorazado |
| 1935 Monopolio | 1974 Conecta Cuatro |
| 1948 Scrabble | 1978 Hungry Hungry Hippos |
| 1949 Clue y Candyland | 1982 Trivial Pursuit |
| 1956 Yahtzee | 1986 Jenga |
| | 1990 Tabú |
-

Recomendaciones

Aunque existen cientos de juegos de mesa, siempre hay populares. Ésta es una lista de los 10 juegos recomendados por los conocedores:

Caylus, de William Attia

Económico, construcción de Ciudad; 2-5 jugadores. Caylus es el nombre de una ciudad medieval que los jugadores desarrollan en conjunto poniendo a trabajar a sus hombres, construyendo edificios con dinero y distintos recursos. Además, construirán un castillo para el rey, ganando prestigio durante el proceso.

Coloretto, de Michael Schank

Cartas, rápido; 3-5 jugadores. El objetivo: recolectar muchas cartas de tres colores distintos y la menor cantidad posible de otros tonos. Las cartas se obtienen tomando filas que se van formando en el centro de la mesa. El juego brilla por su dinamismo y simplicidad.

Lord of the Rings: The Confrontation, de Reiner Knizia

2 jugadores. Juego similar a Stratego, en donde el bien y el mal definen el destino de la Tierra Media en menos de 30 minutos. Cada jugador representa un bando, controlando nueve personajes que van avanzando en un tablero.

Modern Art, de Reiner Knizia

Subastas; 3 a 5 jugadores. Juego de subastas de obras de arte. Cada obra tendrá un valor que dependerá de la cantidad de obras del mismo artista que sean vendidas. En este juego se requiere habilidad para estimar probabilidades de eventos y asignar valores máximos a pagar por cada obra según la información limitada con que se cuenta en cada momento.

Príncipes de Florencia, de Wolfgang Kramer y Richard Ulrich

Construcción de ciudad; 3-5 jugadores. En este elegante juego, cada jugador busca desarrollar su palacio construyendo edificios, embelleciéndolo y adquiriendo libertades para que sus profesionales trabajen en las mejores condiciones. El jugador que tenga el palacio con más prestigio será el ganador.

Puerto Rico, de Andreas Seyfarth

Construcción de ciudad; 3-5 jugadores. En Puerto Rico cada jugador representa a un

conquistador español de una isla del Nuevo Mundo. Debe sembrar cultivos, construir edificios, administrar colonos, producir bienes, vender bienes en el mercado local y exportarlos hacia el Viejo Continente. La mecánica del juego es el sistema de elección de roles, con la particularidad de que cuando un jugador escoge un rol, entonces la acción asociada a éste es realizada por todos los jugadores.

Settlers of Catan, de Klaus Teuber

Construcción de ciudad, negociación; 2-4 jugadores. En un gran territorio compuesto por hexágonos de distintos recursos (madera, trigo, piedra, ovejas, ladrillo), los jugadores construyen caminos, asentamientos y ciudades, intercambiando recursos entre ellos. Este juego marcó un hito, y para muchos es el precursor de los juegos de mesa modernos europeos.

Tichu, de Urs Hostettler

Cartas; 4 jugadores. Juego de cartas chino. Se juega en parejas. El objetivo: acabar con todas las cartas antes que los oponentes, jugando distintas combinaciones al estilo del póker. Si antes de una mano un jugador llama a Tichu, su equipo podrá ganar 100 puntos extra si el jugador sale primero, pero de lo contrario perderá 100 puntos.

Tigris y Eufrates, de Reiner Knizia

Colocación de fichas; 2-4 jugadores. En este original juego, los jugadores interactúan en diferentes imperios para conseguir puntos en cuatro colores. Cada jugador posee un líder de cada color, que se ubicará en diferentes imperios para recibir puntos de este color. Cuando un jugador coloca un líder en un imperio que ya tiene un líder del mismo color, ocurre un conflicto interno. Cuando dos imperios se unen por una ficha, ocasionalmente se lleva a cabo un conflicto externo.

Time's Up, de Peter Sarret.

Fiesta; 4 a 8 jugadores. Juego de mímica. Durante tres fases los jugadores deben adivinar personajes. En la primera fase se permiten descripciones, en la segunda sólo se puede decir una palabra, y en la última sólo es posible la mímica. •