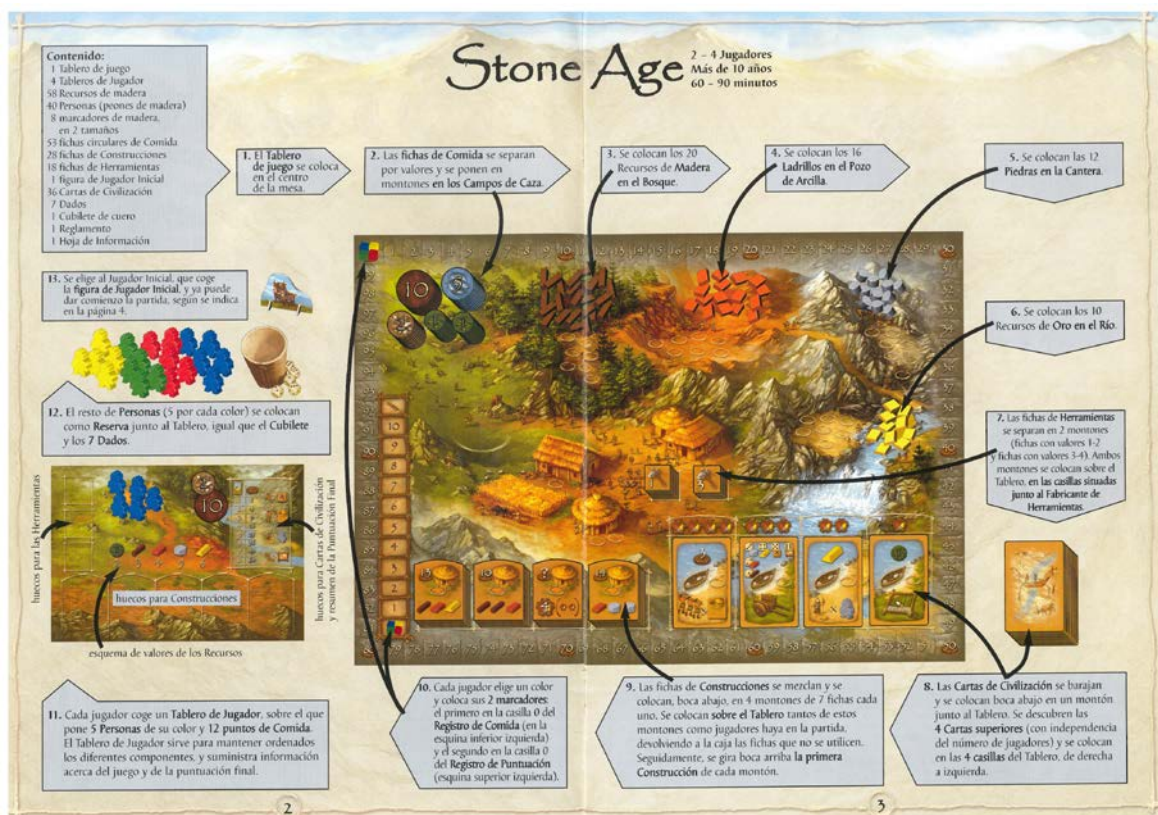


LA HISTORIA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN (y V: La Prehistoria)

Para concluir esta colección de artículos sobre los juegos de simulación con fondo histórico, acabo con la última edad histórica que queda por comentar: la prehistoria. Y para ello, he seleccionado un juego muy interesante, que hemos experimentado en el taller de “Historia a través de los juegos de simulación” que estoy coordinando durante el curso 2012-13 en la Asociación Sin Límites”: Stone Age, o la Edad de Piedra.

Este juego tiene un motor muy interesante, al que le he puesto el nombre de “motor de reparto o de apuesta”. Los jugadores tienen que repartirse un número limitado de recursos, y lo hacen siguiendo un orden de iniciativa. Los recursos son escasos, y se van otorgando por riguroso orden de selección. Cada jugador hace una apuesta por una colección de estos recursos, y todos confían en que esta selección les lleve a poder cumplir sus objetivos durante ese turno. Veamos con qué cuenta este juego:

Está preparado para cuatro jugadores. Cada uno de ellos toma el papel del líder de una tribu, que debe velar por la supervivencia de sus congéneres, y por animarlos a desarrollarse y progresar hacia estados más evolucionados de civilización. La tarea no va a ser fácil: deben conseguir recursos imprescindibles, como es el alimento, o el refugio. Para ello, deben repartir a la población activa (representada por una cantidad muy limitada de muñequitos de madera, que son las piezas que simbolizan a los aldeanos), entre las diversas tareas necesarias: caza y pesca, cultivo, recolección de madera, de arena y arcilla, trabajos de cantera, y búsqueda de oro en las aguas del río. El mapa de juego muestra las zonas de trabajo, comunes a todos los jugadores:



Los espacios limitados que los jugadores pueden ocupar para conseguir recursos, están señalados con unos círculos. El espacio para caza y pesca se representa por un gran círculo que simboliza que para esta tarea no hay límite de ocupación. Pero para el resto de trabajos, hay una cantidad limitada de círculos. Una vez que se ocupan con fichas de personas todos los círculos de una zona, es imposible colocar más.

Hay unas zonas especiales en parte central del tablero: la choza de herramientas, que sólo permite que se ocupe por la figura de un único jugador, la de las chozas del poblado (que hay que ocuparla con dos figuritas de la misma tribu, y la de la choza del campo de cultivo, que también es ocupada por un único jugador. Son tres zonas especiales, porque los beneficios que dan al jugador son distintos a los recursos



naturales básicos. El jugador que apuesta por conseguir un punto de herramientas, recibe una ficha de herramienta que le permite disponer automáticamente de un punto extra por cada tirada de dados que necesita realizar para intentar conseguir recursos naturales. Cuantos más puntos de herramientas tenga, más fácil será conseguir los recursos naturales que se proponga un turno determinado. Las chozas del

poblado permiten incrementar la población. Si se colocan dos figuritas humanas en ese espacio, recibirá como resultado, una nueva figurita de población adicional. El juego comienza con cinco figuritas por jugador, y el máximo que se puede obtener a lo largo de la partida son otras cinco figuritas adicionales, es decir un total de diez. Finalmente el punto de agricultura que se consigue al haber apostado por esta opción permite conseguir un punto fijo de alimentación para cada turno. Esto significa que en turnos sucesivos, la tribu necesitará un punto menos de caza y de pesca. Cada punto de alimento sirve para garantizar la subsistencia de una de las figuritas humanas con que cuenta el jugador de una determinada tribu. El juego permite un máximo de 10 puntos de alimento por cultivo, lo que es suficiente para mantener a toda la tribu, y que no sea necesario cazar y pescar más, si llegan a obtener el máximo de alimento a través del campo de cultivo.

Los recursos naturales se obtienen lanzando dados, uno por cada figurita humana que participe en un trabajo. La tarea más fácil es la de la caza y la pesca. Por cada figurita que mandemos a realizar esta misión, lanzaremos un dado, y el resultado se divide por 2. Se redondea hacia abajo la división. Pero si se dispone de puntos de herramientas, por cada punto que se suma, podemos conseguir subir resultados con cifra impar hasta conseguir un resultado par, y por lo tanto una división exacta, y asegurarse un punto más de comida.

La misma mecánica se sigue en la obtención del resto de recursos naturales. Pero la dificultad va creciendo. Para obtener madera, el resultado al lanzar los dados (un dado por cada ficha humana destinada a esta tarea), se divide por tres; para conseguir bloques de arcilla, el resultado se divide por cuatro; para conseguir bloques de piedra, se divide por cinco, y finalmente, para conseguir oro, el resultado se divide por seis. Si al redondear hacia abajo no se consigue ningún punto, habremos perdido la posibilidad de obtener el recurso. Pero si el jugador tiene éxito en la tirada, consigue una o más piezas que simbolizan el recurso obtenido. Estos recursos los almacena en una tarjeta que controla cada jugador, y que simbolizan a su tribu:





¿Para qué sirven estos recursos naturales? El alimento sirve para dar de comer a tu tribu. Por cada figurita humana que disponga el jugador (de 5 a 10 como máximo), necesita todos los turnos gastar un punto de alimento (estos puntos son acumulables turno tras turno, pero si te descuidas, la despensa se vacía rápidamente). Si en un determinado turno no tienes suficientes puntos de alimento para tu gente, no disminuye el número de figuritas humanas, pero pierdes nada menos que 10 puntos de civilización, lo que a la postre son 10 puntos de victoria menos. Un serio problema si quieres triunfar.

El resto de recursos sirven para construir edificaciones, o para obtener cartas de avances de civilización. Ambas opciones permiten acumular puntos de victoria, tanto en el acto como en un último recuento al final de la partida. Las construcciones y las cartas de civilización se colocan en la parte inferior del tablero. Las primeras, apiladas de siete en siete, boca abajo, excepto la pieza superior que se coloca hacia arriba. Todas tienen un círculo similar a los que se encuentran en las zonas de recursos. Esto quiere decir que para optar por adquirir una construcción, además de tener los recursos naturales que pide, tienes que colocar una figurita humana encima de esa pieza. En el ejemplo de la figura, la construcción se consigue utilizando una pieza de madera, otra de arcilla y otra de piedra. Adquirir esta ficha de construcción permite obtener al jugador un total de 12 puntos de civilización (o de victoria, como se prefiera). Estos puntos son variables, y cada construcción tiene sus propios puntos. Algunas construcciones tienen un número variable de puntos, simbolizados por una interrogación, que se contabilizan según el tipo de recursos naturales que se hayan empleado para su obtención. Lo mismo ocurre con las cartas de civilización. En general, puedes gastar cualquier tipo de recurso natural (excepto alimento) para obtener una de estas cartas. Pero algunas son más caras que otras. En este caso se colocan boca arriba para que todos los jugadores puedan elegir la que más les interese. Ahora bien, estas cartas, conforme se van adquiriendo, van rotando en cuanto a su coste, de manera que las caras se van abaratando. Si un jugador desea adquirir una carta cara, debe valorar si paga su alto coste o espera a que se abarate. En este último caso, tiene el riesgo de que otro jugador que está llevando la misma estrategia se le adelante, y coloque una de sus figuritas encima de la carta antes.





En los ejemplos de la figura de la izquierda, la primera carta que se ha conseguido pagando de uno a cuatro recursos, (ver mapa del juego), el líder de la tribu obtendrá en el acto tres puntos de civilización (o victoria) que se registrarán en ese momento, pero al final de la partida también conseguirá 3 puntos de victoria por cada construcción que haya adquirido a lo largo de la partida. En el segundo ejemplo, el jugador conseguirá en el acto 7 puntos de alimento, y una carta verde

de civilización (en este caso la alfarería); además, al final de la partida, obtendrá puntos de civilización adicionales, según una progresión geométrica: si tiene una carta verde obtendrá un punto, si tiene dos cartas obtendrá cuatro puntos, si tiene tres conseguirá nueve puntos, y así sucesivamente.

El juego termina cuando una de las pilas de construcciones se agota (es decir, cuando las siete construcciones de una determinada pila han sido adquiridas por los jugadores), o bien cuando se han gastado todas las cartas de civilización (cuando se cumpla uno u otro de los dos requisitos). Al finalizar la partida, se cuentan los puntos de victoria que dan las cartas de civilización, y el jugador que haya conseguido más puntos de civilización en total, sumándolos a los obtenidos a lo largo de la partida, es el que ha conseguido la tribu más evolucionada y obtiene la victoria.

Como el resto de los juegos que he comentado en esta serie, el jugador se pone en el papel de una persona responsable que toma decisiones en cada etapa histórica. El jugador toma contacto con situaciones problemáticas simuladas a las que tiene que dar solución, y echa mano a los recursos que le facilita el sistema de juego. Es una vivencia simulada, pero es forzado mentalmente a dar marcha atrás en el tiempo e imaginar cómo sería la situación de esas personas que tenían que tomar decisiones. En el caso de Stone Age, los jugadores aprenden rápidamente la importancia de estar abastecidos de alimentos antes de meterse en otras tareas de mayor complejidad. Comprende lo difícil que era asegurarse los recursos a través del cultivo, y lo trascendental que fue inventar las primeras herramientas. Los más codiciosos que se lanzan desde el primer momento a por el oro, se dan cuenta más pronto que tarde de que hay que cubrir antes otras necesidades más prioritarias. Estamos en una época en que el comercio no era una forma de vida, y la supervivencia de una tribu respondía a una cierta idea autárquica de conseguir por sus propios medios alimento, abrigo y refugio.

Lo fundamental de este tipo de juegos es que, quien está aprendiendo Historia, pasa de memorizar una serie de datos fríos, de información facilitada por los historiadores, a vivir en primera persona una serie de acontecimientos, tomar una serie de decisiones, y sufrir éxitos y fracasos que le ayudan a imaginar cómo se debieron sentir las personas que vivieron en cada una de las épocas pasadas. Y estas imágenes pueden facilitar la adquisición, comprensión y análisis y síntesis de los contenidos que se enseñan en las aulas. Son un recurso que ayudará a motivar a los alumnos en el estudio de la Historia, tanto a los que ya les gusta, como a los que la detestan. ◊