

LA HISTORIA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN (III): LA EDAD MEDIA.

Continuando nuestro retroceso a través de las distintas edades históricas, llegamos a la Edad Media. 1000 años de Historia dan para mucho, y podemos encontrar infinidad de juegos de simulación histórica, especialmente *wargames*, ambientados en esta amplia época. Pero he querido seleccionar un juego relativamente reciente, que rompe esquemas en distintas vertientes. Se llama *Dominion*.

En primer lugar, se trata de un juego de cartas, de formato limitado y no coleccionable. Esto lo aparta de los sistemas tradicionales de juegos de tablero y fichas. Y por otro lado abre un nuevo espacio entre los naipes convencionales, de mazo cerrado, y los últimos juegos de cartas coleccionables y de combinaciones casi infinitas, que están causando furor en los últimos tiempos. Y además tiene una característica novedosa, que le confiere su rasgo más atrayente para el participante: No se juega con un mazo cerrado: su mecánica consiste en construir dicho mazo en el transcurso de la partida. Ya veremos cómo.

En segundo lugar, es un juego en el que la temática no está basada en fechas o acontecimientos épicos, ni en trepidantes batallas, ni en personajes históricos ilustres. Se basa pura y llanamente en el día a día de la sociedad medieval, y en particular en su característica más representativa, que no es otra que el feudalismo.

Finalmente, el formato limitado del juego no está reñido con la posibilidad de establecer múltiples combinaciones, que hagan que cada partida se convierta en una situación original y nueva para los jugadores. Y como añadido para los temerosos de las simulaciones, el juego es rápido en su ejecución y en su aprendizaje.

1. Marco del juego.

Dominion es un juego de cartas de 2 a 4 jugadores, compuesto por 500 naipes, que se dividen en distintos grupos: 130 cartas de tesoro (cobre, plata y oro), 48 cartas de victoria, 252 cartas de Reino, y 30 cartas de maldición, además de algunas cartas auxiliares. Cada jugador representa a un señor feudal (en la explicación del juego va más allá y los equipara a monarcas), cada uno de los cuales rige los destinos de un pequeño y apacible territorio. Tan pequeño es, que todos los jugadores comienzan con 3 fincas (un tanto diminuto este terreno para llamarlo reino), y 7 cartas de cobre. Es decir, el mazo inicial de cada jugador es idéntico y está compuesto por 10 cartas.

El objetivo de cada jugador es construir un mazo, que representará su dominio, su señorío, o lo que también se llama su feudo. El mazo va a contener tres grupos de recursos: los económicos (dinero), los puntos de victoria necesarios para ganar la partida, y las acciones que puede llevar a cabo. Progresivamente, cada jugador irá acumulando cada vez más cartas, más recursos y más puntos de victoria. Pero desde el primer turno, cada participante va a tener la posibilidad de elegir su propia estrategia para ser el señor más poderoso del reino. El jugador que al final de la partida tenga más cartas de puntos de victoria, será el ganador.

En estos momentos, la serie *Dominion* cuenta con un juego básico, y varias extensiones (*Terramar*, *Intriga*, *Alquimia*, *Prosperidad* y *Cornucopia*), lo que permite incrementar tanto el número de participantes por partida, como la combinación de partidas nuevas que se pueden celebrar.

2. La preparación del juego.

Para jugar una partida no se necesitan todas las cartas que componen el juego. Se emplean todas las cartas del tesoro, y todas las cartas de victoria (salvo en las partidas de 2 jugadores, que se reduce este último tipo de cartas). Pero sólo se utilizan en una misma partida 10 tipos de cartas de Reino, de los 25 tipos disponibles en la caja básica. La elección de estos diez tipos de cartas se puede hacer de diversas maneras. El propio juego sugiere para empezar algunas combinaciones. Lo más socorrido puede ser también elegir las al azar. Pero puede ser muy interesante que un organizador de partidas con conocimientos de Historia Medieval haga una selección determinada para simular una situación específica de su interés. En el siguiente gráfico vemos la disposición básica de las cartas en el centro de la mesa de juego, al inicio de una partida de iniciación.



Se observa la existencia de un apartado para cartas eliminadas y otro para las cartas de maldición. Hay partidas que, según las cartas del Reino seleccionadas, no van a emplearse estos dos montones, pero es una buena práctica colocarlos siempre.

Con esta colocación inicial, basta elegir cuál va a ser el primer jugador para comenzar la partida. Los sucesivos jugadores continuarán en sentido de los agujas del reloj, o en el orden establecido de común acuerdo.

3. Cómo se juega.

Recordemos que cada jugador al comienzo de la partida debe tener un mazo de 10 cartas (7 cartas de cobre y 3 fincas), que debe barajar, y colocar boca abajo cerca de él. Una vez mezcladas, el jugador roba de su mazo 5 cartas que formarán su "mano".

El turno de cada jugador consta de 3 fases, a realizar en el siguiente orden:

- a) Fase de Acción, en el que el jugador puede jugar una Acción. Estas son las cartas de Reino que en su parte inferior pone la palabra Acción. Normalmente, cada jugador sólo puede poner en juego una Carta de Acción por turno, pero según la carta que juegue, puede que se le permita jugar sucesivas cartas de Acción. Esta fase concluirá cuando ya no quede ninguna acción por jugar, de todas las que se le hayan permitido, según lo que estipule el texto de las cartas.
- b) Fase de Compra: a continuación el jugador puede comprar una nueva

Carta de los diez montones de Cartas de Reino que se han colocado encima de la mesa, en la disposición de la anterior imagen. Al igual que en la anterior fase, normalmente sólo se autoriza a comprar una sola carta; pero hay determinadas Cartas que permiten que ese turno se pueda comprar alguna carta más. Esa carta o cartas compradas se depositan en la zona de descarte de las cartas jugadas; no se suben a la mano ni se ponen en el mazo de juego, salvo que el texto de alguna carta jugada ese turno nos permita hacerlo. Todas las cartas, tanto las de Reino, las de Tesoro o las de Victoria tienen en su esquina inferior izquierda un número dentro de una moneda de oro que indique su valor. Este es el precio que se tiene que pagar en la fase de compra por adquirirla.

- c) Fase de Mantenimiento: en la parte final de su turno, el jugador se descarta de las cartas jugadas y de las cartas que le queden en su mano, y roba cinco nuevas cartas. A partir de aquí comienza el turno del siguiente jugador.

La dinámica del juego hace que las dos primeras rondas (5 + 5 cartas), los jugadores no pueden emplear cartas de Acción, porque no tienen ese tipo de cartas. ¿Qué ocurre cuando se llega a la tercera ronda? Que los jugadores han agotado sus mazos de diez cartas. En ese momento, y en la Fase de Mantenimiento, para poder seguir robando cinco cartas, tienen que coger en bloque TODAS las cartas de la zona de descartes (las diez que han jugado y las que han comprado), deben mezclarlas nuevamente, y ponerlas otra vez boca a bajo formando su nuevo mazo. Lo lógico es que este mazo sea cada vez mayor, con más número de cartas.

Pues bien, los jugadores pronto comprenderán la importancia de que su mazo disponga de suficientes cartas de dinero para comprar otras cartas, y por otro lado deberán elegir con acierto las cartas de acción que les permitan desarrollar una estrategia ganadora. Pero no deben olvidar que al final, las cartas que les van a dar la victoria son esas cartas verdes que se llaman Fincas, Ducados y Provincias. Estas cartas de victoria NO APORTAN NADA POSITIVO en la creación del mazo, en la adquisición de recursos y acciones. Es decir, son un estorbo para la dinámica del jugador. Pero son indispensables para ganar. De alguna manera, la existencia de estas cartas en el mazo, esta simulando que tener en propiedad estas cartas conlleva un gasto, un esfuerzo por mantenerlas. Este esfuerzo queda reflejado en el jugador, al tener éste que soportar estoicamente que aparezcan en su mano, ocupando un espacio que podría haber sido llenado por cartas de acción o por dinero para aumentar las posesiones del señor feudal. Este equilibrio entre cartas útiles (cartas de Reino) y cartas de victoria es la columna vertebral del juego, y de las diferentes estrategias que se activan.

4. Cuándo se acaba la partida.

La partida termina al final del turno de cualquier jugador cuando se cumpla UNA de estas dos condiciones:

- a) Se termina el Mazo de Cartas de Provincia (que es la carta de victoria más valiosa).
- b) Se terminan 3 Mazos de Cartas de Reino cualesquiera.

En ese momento, cada jugador cuenta los Puntos de Victoria que tiene entre todas las cartas de su mazo (juntando también las cartas que tenga en la zona de descartes y las que le queden en la mano).

El jugador que tenga más puntos de victoria gana la partida, se considera el señor más poderoso, y favorito de su rey. En caso de empate, el jugador que haya jugado menos turnos para conseguir los puntos será el ganador. Si pese a todo persiste el empate, esos jugadores comparten la gloria de la victoria.

5. Ejemplos de cartas de Reino.

Como ejemplo del fondo histórico que puede representarse con el juego, hay que decir que en el juego básico se han recopilado los siguientes tipos de cartas de Reino: Aldeas, Minas, Talleres, Fosos, Capillas, Bibliotecas, Laboratorios, Salas del Trono y del Consejo, Sótanos, Mercados, Herrerías, Leñadores, Cancilleres, Burócratas, Prestamistas, Espías, Aventureros, Ladrones, Milicias, Brujas, y cartas tan sugerentes como Banquetes, Festivales o Jardines.



En las sucesivas ampliaciones, aumentan ese número de tipos de cartas.

Así, si cogemos la carta de Mercado, una de las más completas del juego, podremos ver los diferentes elementos que la componen. Esta es una carta de Acción. Se juega en la primera fase, y permite a su jugador:

- Robar una carta adicional del mazo en el momento de jugarla.
- Permite jugar una acción adicional, es decir, jugar una carta más de acción.
- Permite realizar una compra adicional a la que se le reconoce en las reglas del juego.
- Facilita una moneda adicional para gastar en esa compra sólo por este turno.

Ejemplo de carta de acción

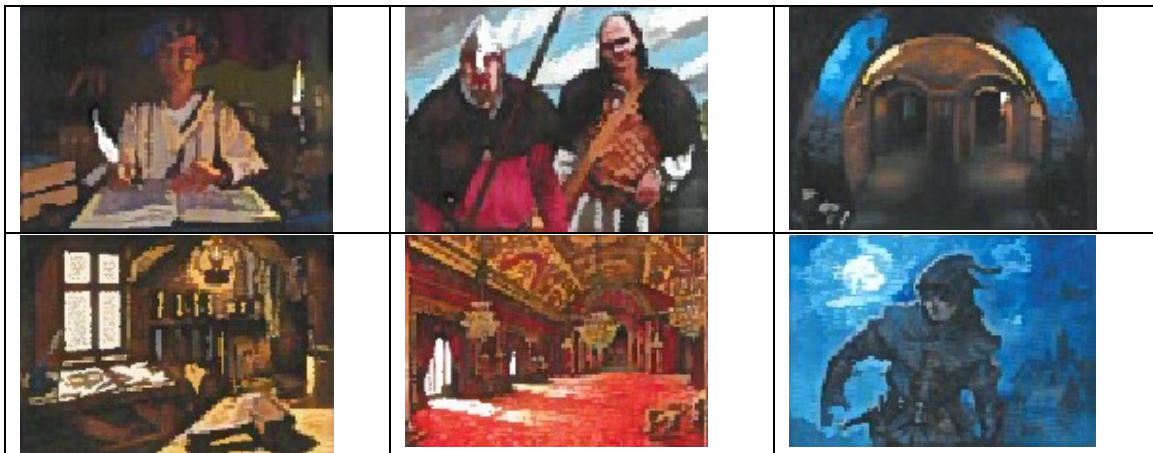


comparaciones se podrían establecer con lo acontecido en una determinada etapa de la edad media, en un determinado contexto social.

Encadenar varias cartas de este tipo facilitan al participante el que pueda jugar varias cartas una detrás de otra, desarrollando su estrategia con mayor eficacia.

Las cartas de Reino que se consideran de Acción, aportan al jugador diferentes posibilidades: Acciones suplementarias, robar cartas suplementarias, dinero adicional para compras en ese turno, posibilidad de comprar más de una carta por turno, facilitar el descarte de cartas (para hacer que el mazo sea más eficiente), eliminar definitivamente cartas (ídem que el anterior), conseguir cartas gratis, conseguir que otro jugador revele sus cartas, o apartar cartas para que se produzca un efecto alternativo.

Como los otros juegos que se han comentado en la serie, *Dominion* se presta también a la interpretación de lo que pasa en el desarrollo de la partida, cuando ésta ha terminado: Por qué una determinada estrategia ha sido ganadora, y que tipo de



Estoy seguro de que, una vez controlada la mecánica de este juego, los expertos en el mismo pueden llegar a ser capaces de diseñar nuevas cartas de Reino que permitan simular situaciones que acontecieron en la Historia de nuestras comunidades. ☺