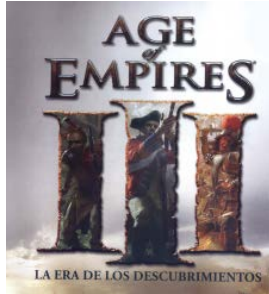


## LA HISTORIA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN (II).

Retrocediendo en la Historia, ha llegado el momento de asomarnos a la siguiente Edad: La Etapa Moderna, que transcurre desde el descubrimiento de América (1492) hasta el inicio de la Revolución Francesa (1789). Vamos a explorar un *boardgame* que, naciendo de un videojuego, ha dado el salto a los juegos de mesa, y el resultado es más que aceptable. Rápido, sencillo y fácilmente trasladable al aula ordinaria y al aula de desarrollo de capacidades: Age of Empires III.

### AGE OF EMPIRES III. La historia de las potencias europeas desde el siglo XVI al XVIII.



Como el subtítulo indica, “la Era de los Descubrimientos”, es un juego para 5 jugadores (aunque existe una versión extendida para 6 jugadores) que representa la carrera de distintas potencias europeas por descubrir el continente americano y en una fase posterior el resto del mundo. Las naciones representadas por los jugadores son España, Portugal, Inglaterra, Francia y los Países Bajos. Este hecho hace que el juego no sea ya una simulación histórica estricta, puesto que Holanda no fue estado independiente hasta el siglo XVII, pero su papel como potencia económica a partir de ese momento se ha reconocido en el proceso de un juego que abarca tres siglos.

La mecánica del juego es original. No existen tiradas de dados, como suele ser frecuente en muchos otros casos. De hecho el azar tiene un papel muy secundario, y se reduce a la fase de descubrimientos, en la que los jugadores llegan a una zona inexplorada y se tienen que enfrentar con la posible hostilidad de los nativos que la habitan. En el resto de las fases, la suerte no existe, y el motor principal es un sistema de distribución de recursos limitados entre distintas alternativas, distribución que se realiza por orden de iniciativa. Por turnos, los jugadores van colocando uno a uno sus recursos eligiendo entre todas las posibilidades que ofrece el tablero:

A nuestra derecha, tenemos una imagen del tablero de juego. En la parte izquierda, debajo del título se observa el dibujo del continente americano. A la derecha, y en columna se sitúan, una debajo de la otra, las diferentes alternativas que los jugadores tienen para colocar sus recursos. Estos recursos están simbolizados por unas figuritas de plástico. Estas figuritas o recursos son:

-Los colonos: cada jugador comienza con cinco colonos, que pueden colocar por turnos y de manera alternativa en cada una de las opciones de la columna de la derecha. Estos colonos, cuando se sitúan en el continente americano, se convierten en una pieza fundamental para conseguir puntos de victoria. Cada turno de juego, las naciones participantes empiezan como mínimo con esos cinco colonos. Es decir, aunque se coloquen en una de las opciones del tablero, no se pierden, sino que los tienen a su disposición todos los turnos.

-Los soldados: estos recursos son importantes para tener éxito en los descubrimientos, para conseguir una mayor recaudación económica en las zonas descubiertas (lamentablemente están simbolizando el saqueo o la presión sobre los nativos); pero también pueden llegar a jugar un papel decisivo en los dos últimos turnos de juego (que simbolizan el siglo XVIII), puesto que en ese momento es fácil que se produzcan conflictos militares entre los jugadores.

- Los mercadores: ayudan a fletar naves comerciales y a aportar dinero a las arcas del jugador.

- Los misioneros: su papel es el de aumentar la población de colonos de las regiones americanas, lo que equivale a facilitar la adquisición de puntos de victoria con mayor rapidez. Simboliza la capacidad de convertir a la población nativa en ciudadanos súbditos de la nación del jugador.

- Los descubridores (llamados capitanes): Su presencia ayuda a que el descubrimiento de una zona de América o del resto del mundo sea exitosa.



**ORDEN DE TURNO E INICIATIVA:** Lo primero que tiene que hacer un jugador es situar un marcador para indicar quién tiene la iniciativa en el juego. El orden del juego determina quién empieza colocando sus recursos. El

primer jugador coloca uno de sus recursos en cada una de las zonas de distribución de la parte derecha del tablero, empezando por la línea de iniciativa.



En el primer turno, las reglas originales del juego indican que se reparta el orden del turno al azar. Sin embargo, una posibilidad muy interesante que aporta una simulación más realista, y que he utilizado varias veces en el aula es repartir el orden según la realidad histórica a principios del siglo XVI: El jugador con más iniciativa será el español, seguido de Portugal, Inglaterra, Francia y Holanda (ni siquiera existía en este siglo).

En cuanto se comienza el juego, cada nación puede ya colocar un colono en las casillas de iniciativa, asegurándose esa posición para el siguiente turno. Obsérvese que se puede reservar una posición retrasada. ¿Por qué? A cambio de perder iniciativa, el jugador recibirá tantas monedas como indique la casilla seleccionada. El jugador que apueste por ser el primero, sólo recibirá una moneda.

El resto de opciones en las que se pueden colocar los 5 colonos que se reciben como mínimo al principio del turno son las siguientes:



**EL PUERTO:** Los colonos que se colocan aquí, embarcan hacia América. El jugador podrá desembarcarlos en cualquier zona americana YA descubierta. No pueden desembarcar en un terreno no descubierta. Al principio del juego sólo el Caribe está descubierta. Dependiendo del número de jugadores que participen, la capacidad de embarcar en el puerto será más o menos limitada. Para 5 jugadores, la capacidad máxima es de 9 colonos. El juego permite dos espacios extra para embarcar, que sólo dispondrán de ellos quienes tengan ciertos avances tecnológicos. Gracias a este embarque, los jugadores podrán llevar colonos, soldados, mercadores, misioneros al Nuevo Mundo, con el fin de conseguir puntos de victoria.



**MERCANCIAS:** Los colonos que se coloquen aquí, podrán elegir, por orden de iniciativa, una de las cuatro mercancías que cada turno se colocan en la parte izquierda de esta sección. Las mercancías se coleccionan para conseguir dinero. Hay que reunir el mayor número posible de mercancías del mismo tipo. Cuantas más se acumulen, más dinero recibiremos.



Cada turno se pueden seleccionar cuatro mercancías, que se han colocado en el mapa aleatoriamente. El número de la ficha sólo indica el total de fichas de la misma mercancía que se ponen en juego. Algunas de estas fichas se colocan inicialmente en las zonas del mapa americano. Cuando un jugador, después de haber descubierta la zona, lleva como mínimo a tres colonos a esa región, conseguirá la ficha de mercancía asociada a esa zona americana.

**TRANSPORTE MARÍTIMO:** Cada turno se coloca una ficha de barco. Es una réplica en plástico de un galeón. El jugador que más colonos coloque en esta sección, se llevará el barco. En caso de empate, el jugador con más iniciativa se lo lleva. Además, si en lugar de colocar un colono el jugador coloca la figurita de un mercader o de un capitán, dicha figurita tendrá el valor de dos colonos a la hora de contar los puntos que le otorguen la propiedad del barco.



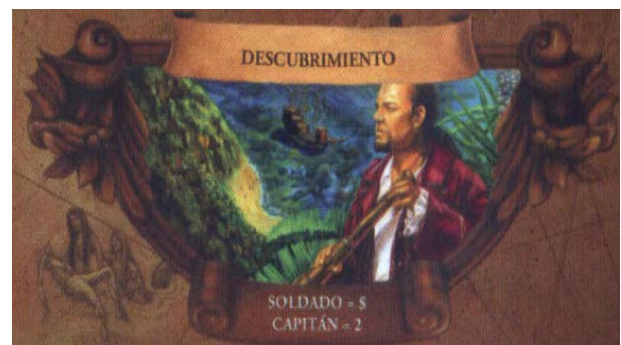
El barco así conseguido, cuenta como un comodín de mercancías. Es decir, el jugador elige en cada turno a qué mercancía representa. Esto es importante. Para que las mercancías den dinero hay que coleccionar al menos tres mercancías. Si no son iguales, sólo te darán una moneda. Si las tres son iguales, te aportan tres monedas; pero si tienes cuatro iguales, te aportan seis monedas. De ahí la importancia de colocar el comodín del barco con acierto. Además los barcos pueden dar al final de la partida puntos de victoria, si se dispone de los avances tecnológicos adecuados.



**AVANCES TECNOLÓGICOS:** Son una de las bazas más interesantes del juego. En cada turno, los jugadores tienen a su disposición cinco fichas de avances. Si las quieren, tienen que comprarlas. Para comprarlas, han de colocar un colono en uno de los espacios de la sección de avances de la parte derecha del tablero, y además, tienen que pagar posteriormente el coste de monedas. Este coste irá aumentando conforme se pase de un siglo a otro. Los avances son distintos en la fase I (siglo XVI), en la fase II (siglo XVII) y en la fase III (siglo XVIII).

Cada avance conseguido da ventajas al jugador, en forma de dinero, puntos de victoria o recursos adicionales (soldados, más colonos, capitanes, misioneros, etc.). Estos avances son situaciones que se dieron en la realidad, y dan mucho juego didáctico. Pueden ocurrir sucesos que se dieron realmente en la Historia, o bien situaciones totalmente novedosas, con lo que se puede trabajar la Historia contrafactual. Ejemplo: un avance del siglo XVII es la contratación de los corsarios. Cada turno posterior facilita al jugador que lo posee que el resto de los jugadores tengan que pagarle dinero. ¿Conseguirán este avance los británicos, como realmente ocurrió, o se hará con él otra nación?

**DESCUBRIMIENTOS.** Es la única sección del tablero que permite almacenar figuritas de colonos, soldados y otros recursos de un turno a otro. Esto es así, porque cuanto más nutrida sea la expedición que se envíe a un descubrimiento más posibilidad de éxito tendrá. Y hay que calcular bien, puesto que una vez realizado el descubrimiento (sea en América o en el resto del mundo), todos los recursos se pierden. En el caso de las zonas americanas sólo se permite dejar un colono en la zona descubierta; el resto de figuras se pierden. Si el jugador hace corto en su expedición y fracasa, el retraso en la partida es importante.



Mandar soldados en una expedición te garantiza mayor probabilidad de éxito y mayor recaudación en la zona descubierta. Si se manda un capitán con la expedición, cuenta como si se enviasen dos figuritas de colonos, con lo que hay mayor seguridad de que sea efectiva.

**ESPECIALISTAS:** Si al principio de la partida cada jugador sólo recibe cinco colonos, ¿cómo se consigue tener más colonos o incluso otras figuras distintas? Una vía es a través de los avances, que ya hemos visto. Y la otra es reservando con uno de tus colonos fijos a otro especialista (misionero, mercader, soldado o capitán) en el apartado correspondiente:



Cada jugador sólo puede reservar una figura de cada tipo, por lo que la iniciativa tiene su importancia. No obstante, todavía queda una de las casillas para elegir cualquier tipo de especialista, eso sí, pagando 5 monedas por él.

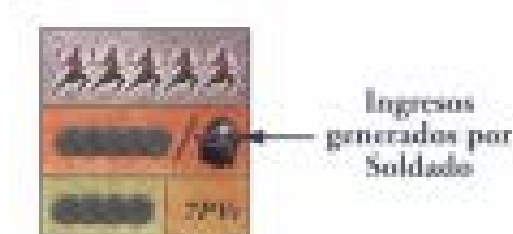
**GUERRA:** Este juego no es precisamente un wargame. Tiene muchísima más importancia la estrategia que el combate. Pero es verdad que en el siglo XVIII los enfrentamientos entre las potencias reinantes eran muy frecuentes, tanto en Europa como en América. Fue además un siglo de cierta recuperación para España, después de un nefasto siglo XVII, en el que se recuperó parte de la hegemonía perdida gracias a las participaciones de su ejército en diferentes contiendas. Y por este motivo, en los dos últimos turnos del juego es probable que se den combates en las áreas americanas entre los jugadores. Las batallas tienen un mecanismo muy fácil de aplicar. Por cada soldado, eliminas una figura del contrario. Los especialistas distintos a los soldados no combaten. Punto. Los conflictos no tienen coste si son localizados. Pero si hay una guerra generalizada en todas las áreas, sí que hay que pagarla. Estos combates sólo tienen sentido con la finalidad de rebajar los puntos de victoria del adversario. Para declarar la guerra basta colocar un colono en alguna de las casillas de la sección correspondiente, a la derecha del tablero:



El juego es rápido y relativamente corto cuando se juega por participantes experimentados. 3 turnos para los dos primeros siglos, y dos turnos para el último siglo. Los puntos de victoria se obtienen de varias formas: 1º, el jugador que tenga más colonos recolecta puntos de victoria al final de cada siglo; 2º, al final de la partida se obtienen otros puntos extra derivados de los avances que se hayan comprado en el transcurso del juego (se valora la apuesta por el desarrollo técnico), de las zonas de América y del resto del mundo descubiertas, y por el valor de las mercancías que se han recolectado durante la partida.



Este juego lo he probado en clases de alumnos de sexto de educación primaria con equipos de alumnos. En cada equipo, se repartían diferentes roles: el rey, que tomaba las decisiones finales, el capitán general, que recomendaba al rey invertir en soldados y realizar descubrimientos, y el gran mercader, que le recomendaba invertir en economía y en producción técnica. Se dieron múltiples situaciones similares a las ocurridas en la realidad; y también otras totalmente chocantes, como comprobar que los holandeses habían colonizado el Perú, o que España era en el siglo XVIII una potencia hegemónica.



Introduce a los jugadores en la Historia Moderna del mundo de una manera sencilla pero jugosa. Y siempre te queda en la boca la eterna pregunta: *¿Qué hubiese pasado si....?*

Juan Carlos López Garzón