

Vida & Ocio

‘1936 Guerra Civil’, un juego de cartas que recrea los detalles de la contienda, aparece de nuevo

La Guerra Civil, sobre la mesa

CHEMA CARRASCO VALLADOLID

29 de marzo de 1939. Tras la retirada de las líneas republicanas de los frentes que defendían Madrid de los nacionales, a las tropas de Franco sólo les quedaba, durante los tres días siguientes, ocupar el resto de ciudades leales a la causa republicana sin oposición. Madrid había caído y la Guerra Civil podía darse, tras tres años de combates, por finalizada.

Ahora es posible recrear todos los aspectos del conflicto, setenta años después de terminar, e incluso, cambiar el signo de la contienda sin movernos de casa ni de la mesa, gracias a ‘1936 Guerra Civil’, un juego de cartas de serie limitada creado por Arturo García, un madrileño, de 36 años, que es ingeniero de telecomunicaciones. Un proyecto que ha tenido muchas horas de trabajo durante varios años hasta que ha visto la luz.

«‘1936 Guerra Civil’ es un juego de cartas en la que cada una representa un elemento de la Guerra Civil española. Puede ser un personaje, una unidad militar, una batalla, un evento o cualquier otro tipo de elemento socio cultural de la época», explica su creador.

El juego consta de un total de 252 cartas, 4 tableros (dos tableros de bando, un tablero político y un tablero militar), 24 fichas marca-

doras y de un librito de 36 páginas con las reglas, variantes, notas de diseño y ejemplos de barajas. La victoria en la partida se puede alcanzar por varias vías: la militar, la diplomacia o la desmoralización del contrario. Cada carta del juego tiene características diferentes en éstos u otros conceptos secundarios. Cada jugador debe, antes de empezar a jugar, decidir con qué estrategia lo hará, y construirse una baraja de cartas en base a esa estrategia.

Durante la partida habrá que decidir qué cartas se utilizan y cómo, en base a las cartas que van saliendo del mazo de cada jugador, a la estrategia que se hubiera diseñado y a las cartas que vaya jugando el participante contrario (está destinado a dos jugadores aunque también hay variantes para cuatro). «Se juega por turnos alternos, y en cada turno se generan unos recursos económicos que limitarán las acciones que se puedan ir realizando. Cada acción tendrá un coste y habrá que gestionar los limitados recursos para decidir cuáles se hacen y cuáles se dejan para más adelante», dice Arturo García.

No es rol

Aunque pueda parecerlo, no se trata de otro de tantos juegos de rol: «No tiene nada que ver. Es un jue-



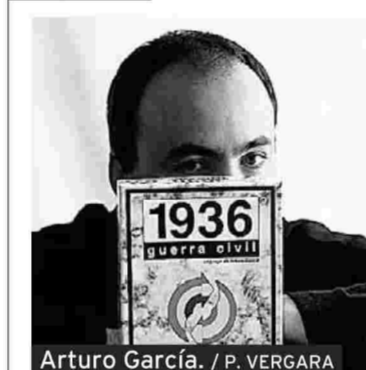
Despliegue de todo el material que conforma el juego de cartas ‘1936 Guerra Civil’. / RAMÓN GÓMEZ

go de cartas ambientado en la guerra civil. No hay que representar a un personaje ni tampoco un narrador de una historia, es más como el ajedrez. Un jugador contra otro, cada uno tiene sus cartas que se van utilizando para alcanzar unas condiciones de victoria», asegura Arturo.

La idea de crear este pasatiempo surgió en el año 2000. «Yo andaba detrás de desarrollar algún juego y también empecé a profundizar en el estudio de la Guerra Civil. Y me planteé el unir ambas pasiones», recuerda el madrileño, que añade que «fueron varios años de visitas a archivos en busca de imágenes y en el 2006 fue cuando me decidí a publicarlo».

Ahora, casi tres años después, Arturo quiere volver a recordar su juego, pese a que no se plantea el volver a sacar una nueva edición del mismo –y eso que las ven-

EL JUEGO



Arturo García. / P. VERGARA

- ▶ **Contenido:** 252 cartas, 4 tableros, 24 fichas marcadoras y un librito con las reglas y notas de diseño.
- ▶ **Jugadores:** 2 (también se pueden 4).
- ▶ **Tiempo de juego:** 45-90 minutos.
- ▶ **Precio:** 36 euros.
- ▶ **Puntos de venta:** Valladolid, librería Micrón (C\ San Quintín, 8). A través de Internet, en la web www.1936guerracivil.com.

tas han sido buenas–, y sólo pretende sacar lo que le queda en su casa de la primera tirada (casi mil unidades), porque para él supone «mucho esfuerzo y económicamente no merece la pena», pero «la satisfacción de ver una obra tuya disponible en las tiendas, que la gente lo compra y lo disfruta, que valora el esfuerzo que he realizado, eso no tiene precio», sentencia el joven creador del juego.

Y es que Arturo quiso hacer propia su idea porque «no quería sentirme presionado a la hora de diseñar el juego» y «decidí no buscar mecenas, para que no se diera una imagen politizada o distorsionada de los objetivos del juego. La edición me la pagué con mis ahorros», afirma el madrileño.

Pese a que el entretenimiento es el pilar básico de su creación, durante su desarrollo, Arturo

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE ▶▶

▶▶ **VIENE DE LA PÁGINA ANTERIOR** pudo mostrar sus avances a historiadores como Paul Preston, Rafael Permyo o la también historiadora y profesora de la UNED Ángeles Egido. «A todos les gustó mi proyecto y su ánimo fue un estímulo importante para seguir adelante», recuerda Arturo.

Valor pedagógico

Pero el juego no cuenta sólo con valor histórico, si no también pedagógico, aunque no está diseñado «para niños, sino para adultos debido a la complejidad que tuvo la guerra», aclara Arturo. Todas las cartas se presentan estructuradas en facciones, lo que ayuda a aclarar quiénes eran unos y quiénes eran otros, sobre todo dentro de cada bando. Asimismo, cada carta tiene una imagen que pone cara a un personaje, a un evento de la guerra o a cualquier

otro elemento de la misma.

En un mundo cada vez más computerizado, muchos son los juegos de cartas –¿quién o ha jugado al solitario en horas de trabajo?– que han pasado a la pantalla del ordenador. Arturo no es ajeno a esto y comenta que «hay ya dos módulos hechos para dos plataformas de juego por Internet, Cyberboard y Vassal». Pero –matiza– «son interfaces con una serie de operaciones básicas y son los jugadores quienes deben saber qué hacer durante la partida».

Pero si todavía no se fían de las nuevas tecnologías, en Valladolid existe un punto de venta en el que podrán adquirir el juego, la librería Micrón (C\ San Quintín, número 8). Para los demás, hay varios puntos de venta online que sirven a España o a varios países del extranjero a través de la web www.1936guerracivil.com.

EL FILÓN DEL CONFLICTO

‘Sombras de Guerra’

- ▶ **El primer videojuego** el primer videojuego que se editaba sobre la contienda y que trajo polémica, más cuando se puso a la venta el 20 de noviembre del 2007, coincidiendo con el aniversario de la muerte de Franco.
- ▶ **Trataba** de hacer una revisión de la Guerra Civil española en clave de juego de estrategia en tiempo real, pero lo que logró fue una fuerte polémica en los medios de comunicación por el hecho de tratar la Guerra Civil como un mero juego.

▶ **Se podía escoger** cualquiera de los dos bandos. Una vez hecho esto se tenía que elegir una de las facciones que integraban dicho bando (por parte de los republicanos se podía escoger la facción soviética o la republicana; por parte de los nacionales se podía elegir entre la Legión Cóndor, la facción italiana o las tropas nacionales), con la posibilidad de que al escoger el bando republicano se podía dar la vuelta a la historia. A lo largo de 25 misiones por cada bando se tenían que cumplimentar éstas con éxito.

si no el signo de la guerra estaba ya decidido. En la actualidad el juego ha sido ampliado. Ahora es posible completar cuatro misiones más por bando.

▶ **Desde el punto de vista** de jugabilidad el veredicto era bastante claro por parte de los expertos: «Nada que rescatar del proyecto, poco ambicioso, torpe, acomodaticio y peyoroso. Un despropósito de proporciones gigantescas», criticaban desde una plataforma de videojuegos en Internet.

▶ **El proyecto costó** un total de un millón de euros, la apuesta más cara de la industria del videojuego española, hasta la fecha.



El videojuego ‘Sombras de Guerra’. / EL NORTE

- ▶ **‘Cruzada y revolución. la Guerra Civil Española’**
- ▶ **Otra iniciativa particular**, que al fin y al cabo son las que más abundan en este episodio de la historia de nuestro país.
- ▶ **También basado en el sistema de cartas** a modo de estrategia sobre un tablero de juego en el que está representado el mapa de España.

Este juego necesita de un profundo conocimiento de estrategia, ya que el equilibrio en las diferentes operaciones (ofensivas o defensivas) es clave para poder llevar a buen puerto la partida.

▶ **Se juega por turnos** con un mazo de cartas por jugador (sólo admite dos) y con las posiciones iniciales de ambos bandos el día del levantamiento el 18 de julio. La partida termina de manera automática cuando uno de los bandos logra ocupar el resto de las ciudades de España.

dependiendo de la peripicia de cada jugador, se puede cambiar el signo del ganador de cada batalla.

▶ **Gran variedad**

▶ **En la red abundan** los blogs y los foros donde sus creadores explican en que consisten sus proyectos.

▶ **La mayoría** de los juegos parten de iniciativas particulares y no suelen estar patrocinados por grandes compañías.

▶ **Los juegos de guerra** son los que más se venden en el mercado de videojuegos.