

Björn Galiana Blanch

**JOCES DE TAULA. ANÀLISI DEL PERFIL DEL CONSUMIDOR I DISSENY
D'UN NOU JOC - *TRUNCO***

TREBALL DE FI DE GRAU

dirigit per la Sra. Clàudia Caubet Espuny

Grau d'Administració i Direcció d'Empreses



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI

Tortosa

2016

Abstract

Board games are a broad and growing global market. This work includes a history of these types of games and an analysis of the customer's preference with an online and paper survey to which 226 people responded and two players and a game creator have been interviewed. The ultimate goal was to develop an idea for a board game based on the customer analysis and to gather comprehensive information about the target market.

Keywords

Board game

Customer analysis

Product research

Resum

Els jocs de taula constitueixen un mercat mundial ampli i en expansió. Aquest treball recull una història d'aquests tipus de jocs i fa una anàlisi del perfil del consumidor a partir de les dades aconseguides després d'elaborar una enquesta en paper i en línia que han contestat 226 persones i d'entrevistar dos jugadors i un creador de jocs de taula. L'objectiu final era elaborar una idea de joc que correspongués al perfil obtingut i tenir un coneixement més acurat del sector.

Paraules clau

Jocs de taula/Jocs de tauler

Perfil del consumidor

Recerca de mercat

ÍNDIX

1. Introducció.....	1
1.1 Presentació.....	1
1.2 Justificació.....	1
1.3 Objectius.....	2
1.4 Metodologia.....	2
1.5 Estructura del treball.....	3
2. Els jocs i l'home.....	4
2.1 Diferència entre els jocs de taula i els jocs de cartes.....	5
2.2 Història dels jocs de taula més rellevants anteriors al segle XX.....	5
2.2.1 Senet.....	5
2.2.2 El joc Reial d'Ur.....	6
2.2.3 El Go.....	7
2.2.4 Jocs de Mancala.....	8
2.2.5 Els escacs.....	9
2.2.6 El Shogi.....	10
2.2.7 L'Alquerque.....	10
2.2.8 El dòmino.....	11
2.2.9 El pachisi.....	11
2.2.10 El gran joc de l'oca.....	12
2.2.11 Altres jocs.....	12
2.3 Jocs dels segles XX i XXI.....	13
2.3.1 El Monopoly.....	13
2.3.2 L'Stratego.....	14
2.3.3 L'Scrabble.....	14

2.3.4 Cluedo.....	15
2.3.5 Risk.....	15
2.3.6 Dungeons and Dragons.....	16
2.3.7 Trivial Pursuit.....	17
2.3.8 Warhammer i Warhammer 40.000.....	17
2.3.9 Magic.....	18
2.3.10 Catan	19
2.3.11 Actualitat dels jocs de taula.....	20
3. Anàlisi del perfil de consumidor dels jocs de taula.....	21
3.1 Passos emprats per identificar el perfil de consumidor dels jocs de taula....	21
3.1.1 L'enquesta.....	22
3.1.2 Anàlisi dels resultats de l'enquesta.....	22
3.1.3 Perfil del consumidor.....	34
3.1.4. L'entrevista.....	35
4. Trunco.....	37
4.1 El mapa.....	37
4.2 Tipus de tropa.....	38
4.3 Les cartes.....	38
4.4 Algunes normes del joc.....	39
5. Conclusions.....	40
6. Bibliografia i webgrafia.....	41
Agraïments.....	44
Annexos	

1. Introducció

1.1 Presentació

El mercat dels jocs de taula és un mercat a l'alça, que factura milions d'euros anuals i que té un creixement important.¹ Unes poques empreses editorials mouen el gruix del mercat, sobretot *Devir* i *Edge* a l'estat espanyol; la resta del mercat se'l reparteixen editorials petites de vida efímera.

L'increment que ha viscut els darrers anys aquest sector ha fet que molts emprenedors intentessin trobar el seu lloc en el mercat. A més, l'aparició d'un nou tipus de finançament, especialment el micromecenatge (*crowdfunding*) ha afavorit que creadors i consumidors poguessin aliar-se per donar pas a nous projectes empresarials.

Tot això fa que un estudi del perfil del consumidor de jocs de taula pugui ser interessant per poder saber com és i què prefereix aquest comprador.

Ens trobem davant d'un mercat que evoluciona molt ràpidament i que considera que els productes ja no són novetat quan fa més d'un mes de la seva publicació. Aquesta variabilitat demana un estudi de tendències i, si és possible, una previsió de futur.

D'altra banda, hi ha algunes confusions respecte a aquest mercat. Sovint es té la idea que es tracta d'un fenomen adolescent, quan la realitat és ben diferent. En el nostre treball volíem plantejar-nos les preguntes que ens permetessin aclarir al màxim quin consumidor té aquest mercat i quines preferències el determinen a l'hora de comprar un joc. Precisament, un dels creadors amb qui hem parlat deia que les editorials estaven molt atentes a les tendències canviants del mercat i que sovint mantenen les mecàniques de joc, però canvien les ambientacions per adaptar-les als girs constants de la demanda.

1.2 Justificació

Fa anys que tinc un especial interès pels jocs de taula. Vaig començar pels jocs tradicionals, els escacs, les cartes, el parxís... I als catorze anys vaig decantar-me pels jocs moderns més famosos, *Catan*, *Carcassonne*, etc. A poc a poc vaig anar entrant en un món que avui dia mou milions de consumidors habituals i en un mercat que no ha parat de créixer i d'evolucionar.

Em va semblar interessant, a l'hora de plantejar el meu treball, centrar el meu estudi en una activitat amb la qual gaudeixo en les hores de lleure. No m'havia plantejat fins llavors què hi havia al darrere dels diferents jocs que tinc, ni tampoc coneixia la història dels jocs ni els problemes amb què es troben els creadors per fer conèixer les seves obres.

¹ Per exemple, *Devir*, una de les empreses més potents del sector, va vendre el 2015, 120.000 jocs a l'estat espanyol. El preu mitjà és de 40 euros per joc. La filial espanyola va aconseguir tenir una facturació el 2015 de 5.000.000 d'euros i un increment de vendes del 20%. Vegeu:

Honrado, Ismael. (2015, 19 de juny). Del Monopoly al Catan, el negocio de los juegos de mesa. *El Mundo*. Recuperat el 28 de maig del 2016, de

<http://www.elmundo.es/economia/2015/06/19/5583de0946163fc21e8b4572.html>

Crec que una afició personal m'ha permès elaborar un treball que m'ha donat la possibilitat de conèixer més a fons un mercat i d'establir un perfil del consumidor de jocs de taula.

Feia molt temps que imaginava possibles jocs de taula. Com a cloenda del treball, he fet un esbós de la idea del joc, tenint en compte el perfil del consumidor que he obtingut i també els consells que els entrevistats m'han suggerit.

1.3 Objectius

Vam començar el treball formulant-nos la pregunta següent: “Es pot establir un perfil del consumidor de jocs de taula que reflecteixi la tendència del mercat actual?”

L'objectiu era aconseguir de la manera més detallada possible un perfil del consumidor de jocs de taula i, un cop elaborat, aplicar la informació obtinguda a la nostra idea de joc.

Un altre dels objectius era entendre millor l'evolució dels jocs de taula, un món molt vast que va molt lligat a l'evolució de les societats humanes.

Alhora tots aquests objectius tenien un objectiu final, que era elaborar una primera idea de joc que reflectís tant com pogués els resultats obtinguts; és a dir, que s'ajustés a les preferències del consumidor.

Per arribar a aquests objectius, calia emprar una metodologia que detallarem tot seguit.

1.4 Metodologia

Per aconseguir tenir un coneixement més acurat del món dels jocs de taula, vam començar fent una història de com havien evolucionat els jocs des de les primeres societats fins a l'actualitat. Es tracta d'un apartat teòric producte d'una recerca bibliogràfica i per internet dels estudis fets sobre la qüestió. Hi ha moltes classificacions dels jocs de taula, ja que és un món complex i divers, però hem optat per transcriure el que ens ha semblat més clar per traçar una història cronològica.

A continuació, per poder arribar a establir un perfil del consumidor dels jocs de taula, hem passat al treball de camp. Hem elaborat una enquesta tenint en compte les característiques que volien determinar: variants demogràfiques (sexe i edat), variants de comportament respecte a un producte determinat i variants d'actitud psicològiques en relació a un producte determinat, i hem triat els canals de difusió en línia i en paper de l'enquesta.

Finalment, a partir dels resultats obtinguts, reflectits en tants per cent i gràfics, hem arribat a aïllar un perfil del consumidor dels jocs de taula.

Posteriorment, hem elaborat una entrevista tipus que hem fet a persones molt vinculades als jocs de taula a les Terres de l'Ebre, dos jugadors d'una associació de Roquetes molt activa, *Gremi Lúdic Desperta Ferro*, i que hem complementat amb l'entrevista a Fernando Chavarria, el creador, conjuntament amb Judit Hurtado, d'un joc de taula d'èxit, *10 Negritos*, basat en la novel·la homònima de l'escriptora Agatha Christie.

L'últim pas ha estat dissenyar el nostre joc de taula. El perfil del consumidor que hem obtingut de les enquestes i les entrevistes ens ha fet perfilar la idea de joc de taula que teníem i l'hem ajustat a la informació que hem obtingut, fins al punt que el que en un primer moment havia de ser un joc de gàngsters ha esdevingut un joc de fantasia medieval.

1.5 Estructura del treball

Aquest treball s'estructura en sis apartats principals. En primer lloc, la introducció fa una presentació del treball, n'explica la tria i defineix els objectius i la metodologia.

En el capítol 2, s'explica la relació entre l'home i el joc, després es fa una diferenciació entre els jocs de taula i els jocs de cartes; a continuació s'estableix una història dels jocs de taula més rellevants anteriors al s. XX seguint un criteri cronològic i, finalment, es comenten els jocs a partir del s. XX i s'esmenten breument els jocs actuals més importants.

El capítol 3 fa una anàlisi del perfil de consumidor dels jocs de taula. Es comença explicant els passos emprats per identificar aquest perfil, tot seguit s'explica l'enquesta que s'ha elaborat i els resultats obtinguts, i finalment es determina el perfil del consumidor. També en aquest apartat hi hem inclòs l'anàlisi de les entrevistes, ja que hem cregut que acaben de perfilar la informació obtinguda.

El següent apartat, capítol 4, descriu la idea de joc que hem dissenyat, que hem anomenat *Trunco*. Hem detallat alguns dels aspectes més importants que el conformen: el mapa, el tipus de tropa, les cartes i algunes normes del joc. Val a dir que es tracta més aviat de la concreció d'una possible mecànica, ja que encara és lluny de ser un prototip.

El penúltim apartat recull les conclusions a què hem arribat després de fer el treball i incorpora també tot l'aprenentatge que hem anat adquirint durant l'execució.

Finalment, l'apartat 6 presenta la bibliografia i la webgrafia.

El treball va acompanyat també de quatre annexos: l'enquesta model, el resultat de les enquestes, l'entrevista model i les entrevistes transcrites.

2. Els jocs i l'home

“Los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, juegos de paciencia, de construcción, etc. Pese a esa diversidad casi infinita y con una constancia sorprendente, la palabra juego evoca las mismas ideas de holgura, de riesgo o de habilidad”².

Creia J. Huizinga que a l'anomenat *homo faber* caldria afegir-li l'*homo ludens*³. El joc és més vell que la cultura i no és únicament privatiu dels homes, també els animals juguen.

Si ens fixem en les tribus primitives, trobem que el joc era una preparació per a la vida, a través de proves de supervivència, que permetien als infants aprendre les tècniques bàsiques.

En l'època clàssica, tant en el grecs com en els romans, el joc formava part de la vida quotidiana dels nens.

Per a l'home medieval, els jocs representen figures animals o humanes. És usual el costum entre les classes altes d'elaborar joguines per als infants.

A partir del segle XIX, la revolució industrial comportarà també l'aparició d'un gran nombre de jocs que ampliarien les propostes lúdiques.

Actualment, se li està donant al joc un lloc essencial en el desenvolupament de la humanitat. Fins i tot la UNESCO recull el dret de l'infant “al joc i a les activitats recreatives pròpies de la seva edat...”⁴.

Per tant, aquest lligam tan estret que hi ha entre l'home i el joc, ja des de la infància, continua en molts casos tota la vida. Així s'entén que moltes persones hagin fet o facin dels jocs una activitat freqüent en les hores de lleure.

El mercat lúdic està en plena mutació⁵. Gràcies a la generació anomenada Y (els nascuts els anys 80 i 90), ha passat de ser un món reservat als infants a ser considerat una activitat pròpia dels adults. Això ha provocat modificacions molt importants del sector, tant per part dels practicants com dels professionals. Som davant d'un ventall molt ampli de

² Vegeu:

Caillouis, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económico. pàg. 7.

³ Vegeu:

Huizinga, Johan (1968). *Homo ludens*. Buenos Aires: Alianza Editorial/Emecé Editores. pàg. 7.

⁴ Vegeu:

Sobre els drets de l'infant. Aprobada per l'Assemblea General de les Nacions Unides en la seva resolució 44/25, Convenció dels drets de l'infant, de 20 de novembre de 1989. Article 31. Unicef. Recuperat el 10 de març del 2016 de

https://www.unicef.es/sites/www.unicef.es/files/recursos/CDN_CAT_2013_CDN.PDF

⁵ Així ho afirmen Mr. Phal i Dr. Mops en un portal d'internet esplèndidament dissenyat, ple d'informacions: “Un jeu est une aventure intellectuelle et économique. Et l'économie du jeu de Société s'est considérable”. Vegeu: la pàgina web anomenada *Tric-Trac*, recuperada el 10 de maig del 2016 de

<https://www.trictrac.net/decouvrir>

propostes i això demana que el consumidor pugui identificar, classificar, conèixer les diferents pràctiques i tot allò que compon un oci cada vegada més popular.

2.1 Diferència entre els jocs de taula i els jocs de cartes

Abans de parlar de la diferència entre els jocs de taula i els jocs de cartes, cal esmentar un problema lingüístic que se'ns ha plantejat en la terminologia que hem emprat. Considerem jocs de taula tots aquells jocs que necessiten un tauler per poder-se jugar. En realitat, com veurem en la història dels jocs de taula, hauríem d'haver parlat pròpiament de jocs de tauler. Aquesta confusió prové del fet que s'entén de manera generalitzada que els jocs de taula són els de tauler, mentre que els jocs de cartes es caracteritzen per emprar naips a l'hora de jugar.

Aquest raonament aparentment simple, va anar canviant al llarg del segle XX, perquè els jocs moderns incorporen de vegades, entre altres elements, les cartes, però tenen la funció de ser un element més que es desplega al llarg del joc. D'altra banda, els jocs moderns únicament de cartes, sovint, tot i que no empen tauler, es juguen amb un desplegament de les cartes que arriba a semblar com si hi hagués un tauler, perquè cal un espai gran per poder col·locar totes les cartes.

Tal com afirma Quater, “potser una possible definició de joc de cartes, per diferenciar-la del joc de tauler, sigui que està format exclusivament (o gairebé) per cartes, que sigui fàcilment transportable i que no requereixi un espai de taula molt més gran que el que es necessita per jugar una partida de cartes o naips tradicionals”.⁶

Pensem també que bona part dels jocs moderns únicament de cartes sovint tenen un gran quantitat de cartes, amb possibles expansions i regles, que els aproximen molt als jocs de tauler.

Per tant, considerarem els jocs de tauler en el nostre treball com a “jocs de taula”, tot i que som conscients que alguns dels jocs que esmentem són únicament de cartes, però, com hem dit, tenen unes característiques molt allunyades dels jocs de naips tradicionals.

2.2 Història dels jocs de taula més rellevants anteriors al segle XX

2.2.1 Senet

El *Senet* va ser el joc més popular de l'antic Egipte i està considerat un dels jocs més antics de què disposem d'informació. Les primeres troballes se situen entre el 3000 i el 2600 aC: dotzenes de jocs trobats en tombes de persones de diferents classes socials i també gravats que mostren partides, i textos jeroglífics que en fan la descripció. Els

⁶ Vegeu l'article del bloguer Quater en la pàgina web *¿Jugamos Una?* Recuperat el 10 de novembre del 2015 de <http://jugamosuna.es/blog/2013/02/27/algunos-conceptos-tipos-de-juegos-de-mesa-i/> i <http://jugamosuna.es/blog/2013/03/11/algunos-conceptos-mas-tipos-de-juegos-de-mesa-parte-ii/>.

materials emprats en la fabricació del joc van ser molt diversos: des de terrissa fins a nacre o pedres precioses.

Els estudiosos Timothy Kendall i Roland May han fet en els seus treballs la reconstrucció de les regles d'aquest joc⁷. Sembla que hi havia una relació molt estreta entre el joc i els rituals funeraris. Fins al punt, que el futur del difunt depenia de la partida de Senet que havia de fer amb el Destí, en presència d'Osiris. També cal dir que el nom significa passatge o trànsit.

Una taula de Senet es compon de trenta caselles, en tres fileres de deu. El recorregut de les fitxes té forma de essa invertida i es fa començant per la casella superior esquerra. Al principi, tots dos jugadors posen les seves fitxes alternativament en les primeres catorze caselles del joc. El seu objectiu és ser el primer a treure totes les fitxes del tauler per la casella que fa trenta. El moviment es fa a partir de la tirada de quatre bastonets plans per un costat i convexos per l'altre: una casella per cada plana que surti en la tirada i cinc per totes les cares convexes. Les tirades d'1, 4 i 5, a més, permeten tornar a tirar els bastonets.

En cada casella només hi pot haver una fitxa. Si un jugador arriba a una casella on hi ha una fitxa adversària, n'ocupa el lloc i l'envia a la casella de la qual havia partit en iniciar el moviment. Aquesta substitució de fitxes només es pot fer quan la fitxa adversària no en té cap d'adjacent del seu mateix color.

Sembla que només les cinc últimes caselles tenen un significat especial en el joc: a la 26 cal passar-hi un torn sencer, a la 28, 29 i 30 cal que els bastonets ens donin un 3, un 2 i un 1, respectivament, per treure la fitxa del tauler. Si la tirada és més alta, la fitxa haurà de tornar a la casella 27 i intentar-ho un altre cop.

2.2.2 El joc Reial d'Ur

Els coneixements que tenim d'aquest joc van lligats al descobriment que el 1926 Sir Leonard Woolley va fer en l'anomenada tomba reial a la ciutat sumèria d'Ur, al sud de l'actual Iraq. Woolley va trobar 4 taulers que de seguida va reconèixer com a jocs, ja que era clar que no tenien una funció únicament decorativa. El millor conservat era del 2650 aC i estava fet amb nacre, lapislàtzuli i la pedra calcària vermella.

No disposem de les regles del joc, per bé que una taula d'argila trobada anys després i escrita amb caràcters cuneïformes ha donat, als investigadors, informació suficient per recrear-les i concloure que es tractava d'un joc d'apostes.

Segons Irving Finkel, conservador de la secció d'Antiguitats Orientals del Museu Britànic, el joc d'Ur és un joc de recorregut, possiblement es tracta d'un precedent d'alguns jocs de la família del *backgammon*.

El tauler té 20 caselles, disposades en dos blocs, un de 12 i un altre de 6 caselles, unides per un pont de 2 caselles. Totes les caselles estan bellament ornamentades, però només

⁷ Es troben reproduïdes en el catàleg de l'exposició *Jouer dans l'Antiquité*, celebrada a Marsella el 1991. Vegeu:

Centre de la Vieille Charité, Musée d'Archeologie Méditerranéenne (1991). *Jouer dans l'Antiquité. Marseille*: Musées de Marseille, RMN-Grand Palais.

les 5 que tenen una roseta tenen algun significat en el joc. L'objectiu és travessar el tauler amb les 5 peces que tenen i acabar traient-les el primer. Les tirades es fan amb tres daus piramidals blancs, que tenen dos dels 4 vèrtexs de color. En cada tirada obtindrem així de 0 a 3 punts, segons el nombre de vèrtexs de color que no toquin a terra.

Per entrar les fitxes al tauler, cal una tirada determinada (que no coneixem amb certesa). Després, les fitxes del dos jugadors tenen recorreguts diferents. En cada casella només pot haver-hi una fitxa. Si el moviment d'una fitxa acaba en la casella on hi ha una fitxa adversària, aquesta és eliminada i ha de tornar a començar des del principi. Les úniques caselles on no es poden capturar fitxes són les 5 rosetes, que donen seguretat completa a qui les ocupa.

2.2.3 El Go

El Go es va originar a la Xina fa uns 4000 anys, per bé que no tenim dades objectives que ens permetin assegurar-ho.

Diferents llegendes xineses expliquen l'origen del Go, *weiqi* en xinès, lligat a la necessitat d'alguns emperadors xinesos o generals d'alta graduació de disposar d'un joc que permetés augmentar les habilitats intel·lectuals dels seus hereus. Malgrat això, el primer document d'història narrativa xinesa, el *Zuo Zhuan*, fa referència a un esdeveniment que es va celebrar el 548 aC, i hi esmenta el joc.

Cal subratllar que al voltant del 600 dC, el Go es comença a considerar com una de les "quatre virtuts" que havien de dominar els cavallers xinesos.

Posteriorment, es va escampar per altres països asiàtics, sobretot pel Japó. L'ambaixador japonès a la Xina, Kibidaijin, s'emportà tauler i pedres cap al seu país el 735 dC. D'aleshores ençà la pràctica magistral del Go ha gaudit al Japó d'un ampli reconeixement, fins al punt que a principis del segle XVII Honinbo Sancha, el millor jugador japonès, va començar l'estudi i l'ensenyament rigorós del Go a l'acadèmia nacional que va fundar per encàrrec del general Tokugawa Ieyasu, el militar unificador del país.

Va ser justament Honinbo Sancha el creador del sistema de classificació de jugadors avui en dia encara vigent. Els diaris japonesos actuals dediquen columnes importants als torneigs que se celebren i els jugadors de Go són personatges importants.

A Occident, el primer a parlar del Go va ser l'erudit orientalista anglès Thomas Hyde (1636-1702). El fet de ser traductor de la cort li va permetre conèixer, sense sortir del seu país, el costums d'Orient. Entre els molts llibres que va publicar, hi trobem *De Ludis Orientalibus* (1694), on destaca el Go.

Però va ser l'enginyer alemany Edward Lasker (1885-1981), gran jugador d'escacs, la persona que va descobrir el Go a Berlín el 1905 i el va popularitzar. Un cop instal·lat als EUA, va publicar el llibre *Go and Go-moku, the Oriental Board Games* el 1934, que encara avui dia s'edita com a manual de referència del joc.

No reproduïm aquí detalladament les regles del joc, pel fet de tractar-se d'un joc aparentment senzill però molt complex. Amb tot, es podria resumir dient que es tracta, per torns, de posar pedres blanques i negres en les interseccions d'un tauler de dinou per

dinou línies. El final d'una partida s'estableix per acord entre els jugadors, quan decideixen que posar més pedres al tauler no canviarà res. Un cop fet, han de comptar qui guanya, és a dir qui té més pedres al tauler.

2.2.4 Jocs de Mancala

Els jocs de Mancala -també anomenats Oware, Aualé, etc.- abracen una gran família de jocs estesa per tot el món i practicada sobretot a l'Àfrica.

Per bé que el seu origen no és gens clar, se'n té una primera evidència a Etiòpia, el segle VII dC. D'altres troballes el fan remuntar al 1400 aC, ja que en els temples de Luxor, Tebes i Memfis s'han trobat taulers amb forats esculpits a la mateixa pedra.

Els experts, però, no s'acaben de posar d'acord i alguns pensen que els jocs egipcis s'empraven per a la comptabilitat o per fer ofrenes.

Chelkh Anta Diop, historiador, físic nuclear i polític panafricanista senegalès, especialista mundial de jocs Mancala, creu que els primers Aualé van sorgir a l'actual Guinea i, a poc a poc, es van anar expandint per la resta de tribus africanes. Això va originar moltes variants del joc.

Es poden distingir tres famílies de jocs Mancala a l'Àfrica: els jocs amb dos fileres de forats, des del Golf de Guinea fins al nord; els jocs amb tres fileres de forats, a Somàlia i Etiòpia; i els de quatre fileres, al sud del Golf de Guinea.

Segons l'historiador senegalès, els jocs també van arribar a l'Orient Mitjà mitjançant els comerciants àrabs i els esclaus, i també a l'Àsia seguint les rutes comercials, especialment la ruta de la seda.

D'altres estudiosos creuen que els Mancala no tenen el seu origen a l'Àfrica, sinó que en realitat els jocs que els comerciants van portar al continent es van barrejar amb els ja existents i d'aquesta unió van derivar els Mancala que coneixem.

Avui en dia trobem jocs de Mancala, sobretot de fabricació artesanal, en la major part de les llars africanes, i es transmeten de generació en generació.

Malgrat les diferències, tots els jocs de Mancala comparteixen tres característiques:

- Els jugadors comparteixen les fitxes.
- Es juga distribuint les fitxes d'una en una, normalment fent recorreguts circulars pels forats del tauler, operació que s'anomena sembra.
- Pot haver-hi més d'una fitxa en cada forat.

Explicarem a continuació la manera de jugar a l'Aualé, un dels jocs de Mancala més coneguts a Europa. Per jugar-hi, cal un tauler de dues rengleres de sis forats i quaranta-vuit llavors. Hi juguen dos persones que posen el tauler entre elles, de manera que cada una té davant una renglera de sis forats. Aquesta renglera és el seu camp. Es posen quatre llavors a cada forat, es tria a sorts qui farà la primera sembra i ja es pot començar la partida. L'objectiu del joc és haver collit més llavors que l'adversari al final de la partida.

2.2.5 Els escacs

Els escacs és un joc relativament modern, però les seves arrels es remunten molts segles enrere. La seva complexitat s'explica per la successió de variants d'un mateix joc, al llarg de la seva expansió des d'Àsia fins a Europa.

Van ser creats cap al segle VII, a l'Índia o la Xina. Potser provenen d'un antic joc indi, el Xaturanga, que ja tenia alguns dels components dels actuals Escacs: es jugava amb un tauler de seixanta-quatre caselles i algunes peces ja recorden les actuals. Altres elements del joc, però, l'allunyen una mica dels escacs: al Xaturanga hi jugaven quatre jugadors que s'ajudaven de daus per fer els moviments. Des de l'Índia els escacs potser van derivar cap a Pèrsia, on s'anomenava Shatrang, i es va introduir a Europa a través del món àrab.

El Shatrang va eliminar l'ús dels daus i va esdevenir un enfrontament entre dos exèrcits. Es van duplicar les peces, se'n van substituir algunes i se'n van afegir d'altres, com ara la peça anomenada *alferza*, que és actualment la *dama*.

Els elefants van ser substituïts per l'*alfil*, que precisament significa l'elefant.

La diferència més important que té el shatrang respecte als escacs és la possibilitat de guanyar sense haver capturat el rei, és a dir sense forçar escac i mat.

La primera referència als escacs és del 847 dC, quan Ar-Razi escriu *Elegància en els escacs*.

Les primeres peces d'escacs europees són del segle X i es van trobar a Santiago de Peñalba, en una comarca lleonesa, el Bierzo. L'*alferza* figura en el codi d'Alfons X el savi, en el llibre *Juegos diversos de Axedrez, dados, y tablas con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey don Alfonso el sabio*, una obra que se situa entre 1251 i 1283. La primera referència a la dama és a València, ja al segle XV.

Durant el Renaixement es desenvolupen les regles i els moviments actuals. Per exemple, l'*alfil*, que abans podia saltar, perd aquesta facultat i passa a moure's en diagonal.

Malgrat la popularitat que adquireix, sobretot al sud d'Europa, no hi havia unes regles universals. L'aparició de la impremta, al segle XV, va permetre la difusió de llibres sobre els escacs per tot el món.

La publicació de l'obra *El noble joc dels escacs* l'any 1737 del sirià Philip Stamma empra per primera vegada el sistema algebraic d'anotació, que usem actualment. Malgrat això, fins el 1980 no va ser considerat l'únic sistema vàlid.

La Federació Internacional d'Escacs, FIDE en francès, va ser fundada a París el 1924. Només la supera la FIFA en nombre de països membres. El seu lema, "Gens una sumus" (som una família) no s'ha acomplert del tot, ja que s'han produït algunes dissidències importants des de la seva creació.

Els escacs són un joc per a dos jugadors. Es juga per torns en un tauler, compost de seixanta-quatre caselles alternativament blanques i negres. L'objectiu del joc és eliminar o fer rendir el rei de l'adversari.

Cada jugador disposa de vuit peces (rei, dama, dues torres, dos cavalls i dos alfils) i vuit peons. Comencen les blanques i es juga per torns. Cada fitxa té un moviment determinat.

En cada casella només hi pot haver una fitxa, i en moure's, llevat del cavall, no poden saltar mai per sobre de les altres, siguin pròpies o adversàries.

Quan el rei està en escac i mat, és a dir, quan no pot moure's a cap casella no amenaçada i no pot parar l'atac, perd la partida. En algunes situacions especials, la partida pot acabar en taules (empat).

La popularitat dels escacs és tan gran que fins i tot la informàtica hi ha dedicat mitjans. La computadora *Deep Blue* de la marca *IBM* va ser la primera computadora que va guanyar un Campió del Món, Garri Kaspàrov. Després d'això i cada vegada més els ordinadors s'estan imposant en els escacs, per la capacitat de processar milions i milions de jugades de manera gairebé immediata.

2.2.6 El Shogi

El Shogi, també anomenat escacs japonesos, és el joc més popular del Japó, juntament amb el Go. El practiquen més de vint milions de persones.

Manté la característica essencial d'una batalla oberta entre dos exèrcits amb components de diferent rang, però incorpora dues particularitats exclusives. Una és que les fitxes capturades en lloc de ser retirades del tauler i eliminades de la partida, passen a ser fitxes del jugador que les ha capturades. La segona és que moltes de les peces tenen dues cares, són reversibles, com a conseqüència del sistema de promoció del joc.

El Shogi és un joc per a dos jugadors que es juga en un tauler de nou per nou caselles lleugerament rectangulars. Cada jugador disposa d'un exèrcit de vint fitxes pentagonals, compost d'onze peces (un rei, una torre, un alfil, dos generals d'or, dos generals d'argent, dos cavalls i dos llancers) i nou peons. El conjunt de fitxes dels dos jugadors són rigorosament idèntics, de manera que és la punta del pentàgon, que assenyala cap a l'adversari, la que indica la pertinença de la fitxa a un o a l'altre jugador.

Com en tots els jocs d'escacs, l'objectiu és eliminar el rei de l'adversari. Al Shogi, les partides rarament acaben en taules. Es tria qui comença i, per torns, cada jugador mou una de les seves fitxes.

2.2.7 L'Alquerque

L'Alquerque engloba jocs diferents amb la característica comuna d'emprar un tauler i unes peces semblants.

Com en tots els jocs antics, no hi ha referències clares sobre els seus orígens. Se suposa que va néixer a l'Antic Egipte, i n'hi ha taulers gravats en pedres de diversos temples de la Mediterrània antiga. Arribat amb els àrabs a la península Ibèrica, en arribar a Occitània es va fusionar amb el tauler d'escacs i va donar lloc a les Dames. És molt possible que també hagi donat lloc a d'altres jocs semblants: el joc malgaix *Fanorona*, el *Fetach* marroquí, el *Pretwa* indi, els *Zuni* nord-americans, entre d'altres.

Cal situar-se al segle X per trobar la primera referència escrita sobre aquest joc, quan Abu al-Faraj al-Isfahani en parla a la seva obra *Kitab al-Aghani* (*El llibre de les cançons*).

Tot i així les regles més antigues conegudes són les que apareixen el segle XIII a l'obra *Libro de axedrez, dados e tablas*, d'Alfons X de Castella.

L'objectiu en una partida d'Alquerque és eliminar les fitxes de l'adversari. En cada punt només pot haver-hi una fitxa. Es mou per torns. En cada jugada es pot desplaçar una fitxa a un punt contigu o saltar, per sobre d'una fitxa adversària adjacent, al punt següent en la mateixa línia per capturar-la. Les captures són obligatòries i es poden encadenar. Si s'encadenen, cada salt pot ser en una direcció diferent.

2.2.8 El dòmino

El joc del dòmino deriva dels jocs de daus. Els estudiosos creuen que va néixer entre l'any 1000 i 1100 dC a la Xina. Els xinesos van transformar en peces planes els daus indis, un cub de sis cares.

Va arribar a Europa de la mà dels italians al voltant del segle XVIII, moment en el qual es van incorporar les cares buides sense punts. Des d'Itàlia es va estendre a França a la fi del segle XVIII, on va aconseguir una gran popularitat. A la vegada va arribar a Anglaterra, probablement amb el presoners de guerra francesos.

El nom del joc és d'origen francès i prové d'una caputxa negra per fora i blanca per dins, els mateixos colors que presenta el joc.

Les vint-i-una peces que té el joc reflecteixen les diferents combinacions que es poden fer amb dos daus, per bé que amb el temps es va augmentar el nombre de peces.

Actualment, el dòmino i les seves variants són practicats per tot el món. Té Federació internacional i es fan campionats pertot arreu.

L'objectiu del joc és aconseguir una determinada puntuació prèviament prefixada, jugant les rondes que calgui. El jugador que en guanya una, suma els punts de les fitxes dels seus adversaris i/o parella. El primer jugador o parella que aconsegueix la puntuació fixada a l'inici de la partida, guanya.

2.2.9 El pachisi

El Pachisi és l'avantpassat il·lustre del parxís que es juga a l'Índia des de fa centenars d'anys. El seu nom significa vint-i-cinc en hindi, perquè és la tirada més alta que es pot aconseguir amb les sis closques de cauri⁸ que es fan servir com a daus. Va tenir el seu moment de glòria durant el regnat de l'emperador mongol Akbar, al segle XVI, que va fer construir taulers gegants als seus palaus i emprava les dones del seu harem com a fitxes.

No se sap com va arribar el joc a Europa, potser arran de les guerres expansionistes o del comerç entre els diferents continents. L'any 1862 es va publicar a Anglaterra un joc

⁸ El cauri és la closca d'un mol·lusc que viu a l'oceà Índic. Fou la petxina més emprada com a diner, ja que s'utilitzà en el comerç en bona part del món. Té un costat còncau i un altre pla amb una fenedura.

anomenat *Puchese*, una variant del Pachisi. D'altres variants europees són *Le jeu de dada* a França i el *Parxís* a Espanya.

El tauler de Pachisi té forma de creu, de noranta-sis caselles (vint-i-quatre cada pal de la creu), més una gran casella central, que rep el nom de Char-koni, on comença i acaba el joc. Les caselles marcades amb una creu representen castells, i no s'hi poden capturar fitxes. Cada jugador té quatre fitxes d'un mateix color. L'objectiu és fer arribar les quatre fitxes a Char-koni.

2.2.10 El gran joc de l'oca

Es considera l'Oca un joc relativament modern, però hi ha teories que el situen fa uns 4000 anys. L'any 1908, al palau de Creta, es va trobar el *disc de Phaistos*, una peça d'argila que conté una espiral dividida en caselles amb dibuixos d'aus i diversos jeroglífics en totes dues cares, i aquesta troballa es relaciona amb la llegendes del setge de Troia.

Una altra teoria, més enigmàtica, situa els templers en el seu origen i parla de missatges ocults en el tauler, la distribució i el nombre de caselles. Es diu que el joc de l'oca s'emprava com a mapa simbòlic i xifrat del Camí de Sant Jaume.

Es creu que l'autor desconegut del joc era italià i cap a l'any 1580 ja tenia acabada la seva obra.

Sembla que la majoria dels experts consideren que l'oca no és un joc banal, sinó que més aviat cal pensar en una completa simbologia del recorregut de la vida humana, plena de fortuna i entrebancs.

El joc de l'oca és un joc de tauler per a entre dues i quatre persones, per bé que hi pot jugar més gent. L'objectiu del joc és avançar per 63 caselles amb dibuixos, en un recorregut en forma d'espiral, arribant al centre del tauler (casella 63). Hi ha caselles especials, que poden fer retrocedir, avançar, entre altres coses.

2.2.11 Altres jocs

Molts d'aquests jocs mil·lenaris han perviscut, amb les seves variants, al llarg dels segles, i actualment es continuen jugant en diferents parts del món. Ja hem dit abans que les variants del Mancala es juguen encara a tot l'Àfrica i en molts llocs d'Àsia.

L'existència de jocs tradicionals està estesa per tot el món: *Bagh Chal* (Nepal), *Bashni* (Rússia), *Fanorona* (Madagascar), *Dara* (Nigèria), *Siga* (Àfrica), *Yoté* (Àfrica subsahariana), *Awithlaknannai* (Amèrica del Nord), *Mu Torere* (Nova Zelanda), *Surakarta* (Sumatra), *Mahjong* (Xina)... La llista és interminable. Alguns d'aquests jocs, amb antecedents comuns, avui en dia es juguen en llocs molt distants i diferents del món.

Com hem vist, la història d'alguns jocs es remunta a milers d'anys, i la d'altres, a centenars d'anys. Res a veure amb les desenes d'anys que tenen els jocs actuals. El *Monopoly*, per posar un exemple, va ser creat l'any 1903, però fins el 1933 no va començar a tenir popularitat. L'*Stratego* és del 1908, l'*Scrabble* i el *Cluedo* del 1948, el

Risk del 1959 i el *Trivial* del 1981. Així doncs, és molt important conèixer la història i els elements originals del joc per adonar-se que van néixer, de vegades, amb altres finalitats o que es van crear a partir d'algunes pràctiques que poc tenen a veure amb el joc: el Go, per exemple, pretenia potenciar la intel·ligència, l'estratègia i la concentració, habilitats molt preuades pels samurais japonesos.

2.3 Jocs dels segles XX i XXI

Entre el 1760 i 1850, el món occidental visqué uns processos revolucionaris que el trasbalsaren radicalment. En primer lloc, l'anomenada Revolució Industrial, que modificà les relacions dels humans amb el medi i capgirà els hàbits i usos que havien prevalgut des de l'edat mitjana. Més tard, la Declaració d'Independència Americana (1776) i, sobretot, la Revolució Francesa (1789-1800) posaren les bases de les futures democràcies en postular les idees d'igualtat, llibertat i fraternitat que els pensadors il·lustrats havien ajudat a configurar.

Aquest nou context per força havia de transformar el món dels jocs de taula, en la mesura que apareixia un nou públic amb interessos ideològics més diversificats i que generava una demanda completament diferent.

La producció en sèrie i el desenvolupament del capitalisme, que va comportar l'aparició de les grans empreses, va contribuir al consum en massa dels jocs de taula, perquè es va aconseguir la reducció dels costos de fabricació, i això va fer que qualsevol família de qualsevol zona geogràfica hi tingués accés fàcilment. D'altra banda, l'augment de la població de les ciutats, com a conseqüència de les migracions del camp a la ciutat, va augmentar la demanda i va créixer la necessitat de crear més jocs de taula.

Al llarg de tot el segle XX la demanda va anar incrementant-se i els jocs de taula, antics i moderns, es van popularitzar arreu. Com a sector de l'economia, té un paper rellevant en dos països: Alemanya i els EUA.

2.3.1 El Monopoly

El 5 de gener de 1904 una dona americana, Elizabeth Magie (1866-1948), obtenia la patent 748.626 per a un joc de taula que s'havia inventat anomenat *The Landlord's game*, és a dir, el joc dels terratinents.

Magie el va idear per demostrar d'una manera lúdica que el monopoli de la terra en mans d'uns pocs era perjudicial per a la resta de la població i per al desenvolupament de l'economia. Ben aviat, moltes escoles d'economia el van emprar i, fins i tot, molts alumnes en van crear les seves versions.

Durant la Gran Depressió, un venedor americà a l'atur, Charles Darrow (1889-1967) va patentar el 1935 una versió del joc de Magie, a la qual va anomenar *Monopoly*. Aquesta versió deixava de banda l'esperit pedagògic del joc inicial i el nom de la creadora va caure en l'oblit. Curiosament, un joc que volia ensenyar les conseqüències adverses d'una economia salvatge va esdevenir un joc el guanyador del qual era aquell que aconseguia més diners i possessions.

El Monopoly és una referència fonamental pel que fa als jocs de societat. Charles Darrow creà el joc el 1934 amb els carrers de la ciutat nord-americana d'Atlantic City. Actualment, n'hi ha versions de diferents ciutats de molts països. Les regles de joc i el disseny original de 1934 són els mateixos amb què encara es juga avui dia. Només canvien d'edició en edició els materials i les fitxes. Les més famoses, però, segueixen sent les del primer dia: un cotxe, un barret de copa, un cavall, una sabatilla...

L'objectiu del joc està directament vinculat a l'especulació urbanística: comprar carrers i edificar-los per tal d'arruïnar els contraris, fins que esdevens l'amo de tota la ciutat.

Es considera que el Monopoly ha estat jugat per més de 500 milions de persones, segons que afirma el llibre Guinness, s'han venut més de 275 milions d'exemplars i s'ha traduït a 43 idiomes. És un dels primers jocs reconegut ja com a modern.

2.3.2 L'Stratego

L'Stratego, de Jacques Johan Mogendorff, amb la seva ambientació napoleònica, va aparèixer el 1947, publicat per *Jumbo* a Holanda. Durant la dècada dels 60 la marca *MB* es va fer amb els drets de venda en d'altres països.

La història d'aquest joc es remunta al començament del segle XX. Mademoiselle Hermance Edan va idear un joc de batalla per a dos persones, format per un tauler amb les peces ordenades per rang, que es va vendre amb el nom de l'*Atac* a partir de 1910.

L'Stratego es juga en un tauler de deu per deu caselles on s'ha de vèncer l'exèrcit enemic, simbolitzat per un conjunt de peons. Es tracta d'un joc d'estratègia per a dos persones. Cada bàndol es compon de quaranta fitxes, de les quals sis són bombes i una és la bandera. La resta és un exèrcit perfectament jerarquitzat, del mariscal als soferts soldats exploradors i al solitari i menyspreat espia. L'objectiu és apoderar-se de la bandera enemiga. La bandera i les sis bombes són fitxes immòbils, un cop col·locades no es mouen en tota la partida.

2.3.3 L'Scrabble

L'Scrabble és el joc de lletrejar paraules encreuades. L'arquitecte americà Alfred Mosher Butts va millorar el 1938 un joc seu anterior (*Lexiko*), puntuant cada lletra segons la freqüència d'aparició en la llengua anglesa.

Va anomenar el joc *Criss-Crosswords*, però a causa de la Segona Guerra Mundial no va aconseguir de vendre'l fins al 1948. Després d'alguns canvis poc importants de regles, i amb un nou títol, va triomfar l'Scrabble, paraula que significa aproximadament cercar alguna cosa a les palpentes nerviosament.

Avui és un joc practicat en trenta-una llengües per milions de persones a tot el món. Com altres grans jocs, té federacions internacionals en diverses llengües, campionats de tot tipus, programes d'ordinador per jugar-hi i diccionaris especialitzats. Ha esdevingut un referent cultural i d'oci de la nostra societat.

El joc consisteix a formar paraules de la llengua, una en cada torn, i col·locar-les en el tauler: el primer jugador ha de posar la paraula aprofitant la casella central, assenyalada amb una estrella; els altres jugadors han de posar la seva paraula de manera que s'encreui amb alguna paraula que ja sigui al tauler, o bé que l'allargui. Cada jugador rep els punts de les paraules que construeix i algunes caselles atorguen punts suplementaris. El guanyador és el que aconsegueix més punts.

2.3.4 Cluedo

El *Cluedo*, un joc de pistes (*clue* en anglès significa “indici” i *ludo* és el nom del parxís en anglès) per resoldre un assassinat en una mansió luxosa a l'estil d'Agatha Christie, va ser ideat per Anthony E. Pratt, un oficinista de Birmingham (Regne Unit). Publicat originalment a Anglaterra per la marca *Waddingtons* el 1948, va ser adquirit aviat per *Parker* (avui part de *Hasbro*), i va esdevenir un èxit mundial. N'han aparegut nombroses seqüeles, versions de cartes, jocs amb DVD, llibres, un musical de Broadway, una superproducció de Hollywood i altres pel·lícules...Fins i tot hi ha a l'estat espanyol, a Pareja, província de Guadalajara, un hotel temàtic basat en el joc.

La partida comença pel final: l'enigmàtic doctor Black ha estat assassinat en algun lloc de la seva gran mansió, *Vil·la Tudor*. Els jugadors interpreten el paper de les sis persones que es troben a la casa en el moment de la mort. Totes tenen un mòbil per cometre el crim i alhora estan interessades per aclarir els fets. La recerca en què participen ha de permetre descobrir el culpable, i també esbrinar quina ha estat l'arma i l'escenari del crim. Aquell que aconsegueix primer la resposta a aquestes tres incògnites és el guanyador.

La mecànica del *Cluedo* és senzilla. S'agafa una carta de cada un dels tres tipus (persona, lloc i arma), sense que les vegi ningú, i es posen dins d'un sobre. La resta de cartes es barregen juntes i es reparteixen als jugadors. Per torn, cada jugador tira els daus i es desplaça per *Vil·la Tudor*. Quan arriba a un dels espais on pot haver-se comès el crim, si vol, pot expressar en veu alta les seves sospites, que sempre han d'incloure personatge, arma i l'espai en el qual es troba. Un cop fet això, el jugador de la seva esquerra mira si té alguna carta corresponent a la sospita i l'ensenya al jugador que formula la tesi sobre l'assassinat.

2.3.5 Risk

Risk és una altra franquícia de *Parker Brothers*, que va comprar el 1957 a la marca francesa *Miro*, el joc *La Conquête du Monde*, inventat per Albert Lamorisse, un director de cinema francès molt imaginatiu.

Lamorisse va obtenir l'Oscar al millor guió original el 1956 per la pel·lícula *Le ballon rouge*. Malauradament, no va arribar a veure com el seu joc, que va ser comprat per una multinacional, va esdevenir un gran èxit durant tants anys, després de canviar-ne el nom i alguna de les regles, ja que va morir el 1970, cinc anys abans de l'esclat internacional de *Risk*, el 1975.

En un tauler que representa el món dividit en quaranta-dos territoris de mida semblant, els jugadors es reparteixen tots els territoris a l'atzar. Cada jugador col·loca una fitxa en cada un dels seus territoris i, per torn, fa tres accions: reforçar els seus exèrcits, atacar territoris veïns per ocupar-los i desplaçar tropes.

L'atacant tira tres daus (o menys, si ataca amb menys exèrcit) i el defensor, dos (o un, si defensa el territori només amb una fitxa). Es comparen els resultats de cada bàndol, primer els dos millors i després els dos segons. En cada combat perd la tirada més baixa i, en cas d'empat, guanya el defensor.

Cada jugador té un objectiu diferent. Hi ha tres tipus d'objectius: conquerir dos o tres continents sencers, conquerir un nombre determinat de territoris, i aniquilar tots els exèrcits d'un dels jugadors. A més, i aquest és potser un dels elements claus per entendre el seu èxit, els objectius són secrets.

El Risk està considerat un dels *wargames* més famosos.

2.3.6 Dungeons and Dragons

Els primers jocs de rol de taula es van publicar a la zona central dels EUA, on hi havia aleshores una gran comunitat tant de *wargamers* com de jugadors de rol. Lake Geneva, a Wisconsin, va ser la seu de les *GenCon*, que es van iniciar el 1968 amb una petita convenció dels estats centrals del país vinculada a la *International Federation of Wargaming* (IFW). El 1973, un parell de membres d'una molt cohesionada societat de jocs de guerra, Gary Gygax i Dave Arneson, van crear el joc *Dungeons & Dragons*.

Es va anar desenvolupant durant uns anys, va començar com una partida amb miniatures històriques sobre el tauler d'un altre joc, i va anar evolucionant fins convertir-se en un joc de personatges de fantasia situats en unes masmorres desconegudes.

La primera edició de *Dungeons & Dragons* es va publicar en format de capsa amb tres llibrets ("Men and Magic", 36 pàgines; "Monsters and Treasure", 40 pàgines; i "Underworld and Wilderness Adventures", 36 pàgines) i, a més a més, amb unes quantes taules de referència.

Pel que fa als personatges, en tenia tres classes ("magic-user", "fighting-man" i "cleric"), tres alineaments ("legal", "caòtic" i "neutral") i quatre races ("elf", "dwarf", "men" i "hobbit"). Els hobbits van haver de ser anomenats aviat "halflings" ("mitjans") després de la demanda del *Tolkien State*. En aquestes regles hi havia referències al joc *Chainmail* per a resoldre combats de masses o situacions especials de combat.

Ràpidament es va estendre per tot el país i va captar molts seguidors. Al llarg dels anys s'han anar publicant millores del reglament, anomenades versions.

Actualment es juga a tot el món i hi ha desenes de versions i expansions, novel·les, videojocs, així com cents de jocs de rol ambientats en tot tipus de mons, però a la base dels quals hi ha les regles de *D&D*.

Una de les característiques del joc és que el director o *màster* s'amaga sempre darrere d'un petit paravent, que aixopluga un espai que ningú més pot veure: hi té notes i plànols

de l'aventura, resums de les regles del joc i altres ajudes per al desenvolupament de la partida... El director no juga contra els personatges, guia la partida, interpreta altres personatges per donar versemblança a la història, aclareix situacions ...

Els jugadors necessiten, a més d'imaginació, paper, llapis i goma, per poder prendre notes del que va succeint i on succeeix. Tots, personatges i director, tenen una pila de daus, els quals els permeten conèixer les possibilitats d'èxit o fracàs de les accions dels personatges i resoldre situacions.

La principal característica, doncs, d'aquest joc és que cada jugador interpreta el paper d'un personatge, un rol.

2.3.7 Trivial Pursuit

El 1982 va aparèixer al mercat un producte amb aspecte de joc de societat que es deia *Trivial Pursuit*. En poc temps, se'n van vendre milions i milions d'exemplars. La revista *Time* el va qualificar de "major fenomen de la història dels jocs". Encara ara, en diferents formats i presentacions, continua sent un supervendes.

La idea inicial dels periodistes canadencs Scott Abbott i Chris Haney, creadors del joc, era molt senzilla: convertir l'antiga diversió de jugar a preguntes i respostes en un joc amb milers de preguntes, amb un tauler que calia recórrer i sobretot amb una bona campanya de màrqueting.

S'explica que una nit d'hivern del 1979 Abbot i Haney, que s'havien conegut durant els Jocs Olímpics de Montreal, estaven jugant a l'Scrabble en un bar i, com que no tenien prou peces, van decidir crear el seu propi joc. En menys d'una hora van tenir un esbós general de la fórmula que els va fer milionaris guixant unes estovalles de paper del bar.

Han sortit moltes variants i reedicions del joc. En la versió original de 1982, el color blau representava les preguntes de geografia, el marró d'art, el verd de ciència, el groc d'història, el taronja d'esport i el rosa, d'entreteniment i espectacles. L'èxit del joc es basa en gran mesura en l'equilibri de la dificultat de les preguntes, que cobreixen des d'aspectes de cultura general als més trivials (d'aquí el nom).

Cada jugador es mou pel tauler mitjançant un dau i respon les preguntes que li toquen (marcades pels colors de les caselles del tauler). Hi ha unes caselles especials, que donen dret a un peó o "formatget". Qui aconsegueix tots els peons i arriba a la casella central, guanya la partida. Algunes vegades cal respondre quatre de les sis preguntes d'una targeta per guanyar. Es pot jugar de manera individual o per equips.

2.3.8 Warhammer i Warhammer 40.000

Warhammer és un joc d'estratègia militar per torns, que va ser creat a la dècada de 1970, per Bryan Ansell, Richard Haliwell i Rick Priestley, però de mica en mica, i després de nombroses edicions, s'ha convertit en un joc complex de grans batalles.

Games Workshop, l'empresa que el comercialitza, és una empresa curiosa en el món dels jocs de taula. Tim Kirby, president de la companyia després de comprar-la a Bryan Ansell,

ha aconseguit que els clients dels seus productes compren i col·leccionen miniatures, les pinten, llegeixen les revistes i llibres que editen només sobre els seus jocs, participen en tornejos de pintat de miniatures, es troben en les botigues exclusives *Games Workshop* poder jugar a nous jocs i conèixer nous jugadors.

El catàleg de l'empresa es basa sobretot en dos jocs: *Warhammer* i *Warhammer 40.000*. Un està ambientat en un univers medieval fantàstic, ple de monstres i criatures amb poders especials, i l'altre l'omplen personatges humans i no humans de l'any 40.000 de la nostra era, equipats amb armes eficaçment destructores i potents vehicles de guerra. Són jocs d'estratègia militar, en què una partida sempre reproduceix una batalla. El més important, però, és conèixer les miniatures d'un i altre jugador, quines es fan servir i per què, com han estat pintades ...

Avui *dia Games Workshop* té dos-centes quaranta botigues arreu del món (tretze a l'estat espanyol) i milers i milers de seguidors entusiàstics.

2.3.9 Magic

L'any 1993, amb la publicació per la companyia *Wizards of the coast* (avui també part de *Hasbro*) del joc *Magic: the Gathering*, de Richard Garfield, es va crear un altre gran negoci.

Es tracta d'un joc de cartes col·leccionables i va ser el primer d'aquest gènere. També el més popular: té sis milions de jugadors arreu del món, distribuïts en més de setanta països.

Les partides de *Magic* representen una batalla entre dos o més mags, coneguts com a *Planeswalkers* (literalment, Caminants de plans), els quals es tiren conjurs i bèsties i encanteris per anorrear-se mútuament. L'únic element del joc són cartes il·lustrades, totes diferents, totes amb el seu nom i les seves pròpies regles. Cada arma està representada per una carta, la qual té un efecte sobre el joc quan és jugada. Cada carta té un efecte i característiques diferents de les altres, per aquest motiu, hi ha cartes que són més poderoses o més difícils de jugar. Quan un jugador es queda sense punts de vida, mor i perd la partida.

En el món de *Magic* hi ha cinc colors: blanc, blau, negre, vermell i verd. Cada color representa un tipus de màgia, la seva filosofia, els seus punts forts i les seves debilitats.

A diferència de la majoria de jocs de taula, a *Magic: The Gathering* els jugadors juguen cadascun amb un conjunt personalitzat de cartes, anomenat *deck*. Per aquest motiu, un dels aspectes que fa que jugar *Magic* sigui molt divertit és que hi ha una quantitat elevada de *decks*, per això depenent de amb quin i contra quin juguis les partides són molt diferents entre si.

Per jugar es necessita únicament una baralla, però si un jugador vol més cartes per tenir més varietat i més potència, ha de comprar, després de la primera baralla, sobres i més sobres. Precisament, el veritable invent de Garfield i de *Wizards of the coast* va ser la freqüència d'aparició de les cartes. Les cartes *Magic* són comunes, rares o molt rares. Això vol dir que de cada exemplar en surten més o menys quantitat d'impremta. I per

tant, es crea un segon mercat de col·leccionistes, afavorit per la bellesa de les cartes, il·lustrades pels millors dibuixants de fantasia dels EUA.

Cada partida es gaudeix dos vegades, la confecció de la baralla i la partida pròpiament dita.

Wizards of the coast ha venut més de tres mil milions de cartes a tot el món, organitza cada any tornejos professionals amb molts diners en joc i s'ha convertit, de la mà de *Hasbro*, en una de les més grans empreses del món del joc.

2.3.10 Catan

Catan, originàriament en alemany, *Die Siedler von Catan* ("Els colons de Catan"), és un joc de tauler d'estil europeu (*eurogame*), que va ser creat per Klaus Teuber i va aparèixer per primera vegada a Alemanya el 1995, de la mà de l'empresa *Kosmos*. Disposem de versió catalana des del 2010. El joc, de tres a quatre jugadors, consisteix a colonitzar una illa deserta i a construir-hi edificis i infraestructures negociant amb els altres jugadors per intercanviar recursos.

La majoria de jocs de Klaus Teuber, un dels més grans creadors de jocs actual i guanyador dels millors premis existents, es caracteritzen per la seva gran accessibilitat: normalment són jocs per jugadors a partir de 12 anys i, al mateix temps, tenen elements suficients per enganxar jugadors adults. Els mecanismes de joc són simples però subtils, tot té una explicació. Són jocs d'estratègia, on l'atzar té un paper limitat que no provoca per si sol el desenllaç de la partida. I atorga una gran importància als elements físics de joc.

El tauler del *Catan* està format per peces soltes que permeten configurar escenaris absolutament nous en cada partida. A més, les regles del joc estan presentades de manera tutorial: només cal seguir les il·lustracions per posar-se a jugar en deu minuts.

L'objectiu del joc és assolir una certa quantitat de punts prèviament pactada. Es guanyen punts fent ciutats i amb cartes especials. Per construir les ciutats i fer-les créixer, cal una sèrie de matèries primeres o recursos que s'obtenen segons la puntuació dels daus i la posició de les ciutats, per tant es combina l'estratègia i l'atzar.

Alguns experts consideren *Catan* el ressorgiment dels jocs de tauler i que va marcar un abans i un després del gènere. Oriol Comas⁹, el traductor del joc al català, el considera la mostra més clara de com seran els jocs el segle XXI: no hi ha tauler, les partides són curtes i cada vegada diferents i les regles, molt clares i simples.

A causa del seu renom, el joc ha estat recreat en d'altres formats: mòbil, ordinador i consoles. N'existeixen versions en cartes, de viatge, en tres dimensions, per a dos persones...

⁹ Vegeu:

Comas, Oriol. (2005). *El món en jocs*. Barcelona: RBA Libros. Pàg. 212.

Segons la pàgina oficial del joc alemanya, en aquest país, s'hi han venut més de tres milions d'unitats del joc i deu milions d'alemanys han jugat alguna vegada a aquest joc, del qual podem trobar versions en trenta llengües diferents i se n'han venut més de divuit milions des de 1995.

2.3.11 Actualitat dels jocs de taula

L'aparició de premis importants, per exemple el prestigiós *Spiel des Jahres* a Alemanya, i el constant creixement de la indústria dels jocs de taula ha fet que al llarg del que portem del segle XXI hagin aparegut una gran quantitat de jocs, que de vegades es consoliden i d'altres passen de moda ràpidament. Actualment, es comercialitzen centenars de jocs cada any. La llista, per tant, dels jocs nous seria massa extensa.

Cal esmentar, però, entre els dissenyadors més reconeguts, ja consolidats, Reinier Knizia, Wolfgang Kramer i Martin Wallace, considerats els pares dels jocs actuals.

3. Anàlisi del perfil de consumidor dels jocs de taula

De totes les característiques que trobem en el joc no n'hi ha cap de definitiva per ella mateixa. Potser jugar no és res més que trobar amb qui tu vols un espai de llibertat separat de la vida diària, un espai on tot val¹⁰

3.1 Passos emprats per identificar el perfil de consumidor dels jocs de taula

Abans de crear un joc de taula nou, és convenient saber el perfil del possible consumidor, perfil que a la vegada un cop elaborat permet acabar d'ajustar el producte als gustos dels hipotètics clients, per tal de garantir un producte d'èxit.

En el cas del joc de taula que vam idear, el primer pas va consistir en l'elaboració d'una enquesta que ens ha permès identificar tipus de consumidors amb característiques semblants, seleccionar un segment de mercat, per enfocar l'estudi i dirigir-hi únicament el joc plantejat.

Un cop elaborada l'enquesta, es va decidir el criteri geogràfic per a les enquestes que es van fer en paper. Es va seleccionar Tortosa, una capital de comarca, i Barcelona, la capital de Catalunya. Es tracta de dos poblacions prou diferents quant a la diversitat d'habitants, que han permès d'obtenir una quantitat d'enquestes contestades suficient per extreure'n conclusions: 226. Això ha generat una pluralitat de respostes que ha enriquit els resultats, per bé que no hem diferenciat l'origen dels jugadors, ja que hem analitzat sobretot altres aspectes. Les enquestes en línia estaven disponibles dins del territori nacional.

Un altre aspecte important a consignar és que els enquestats han pogut fer servir dos canals diferents: un model en línia, a través d'una plataforma digital d'elaboració d'enquestes (*Encuesta fàcil*) i un model en paper.

Pel que fa al model en paper, els enquestats i les enquestades l'han trobat en botigues importants de venda de jocs de Barcelona (*Jugar x jugar*, *4 dados*, *Gigamesh...*) i en bars de Barcelona i Tortosa on es va a jugar a jocs de taula (*Fireflye drinks and games*, *Kaburi* ...).

D'altra banda, hi havia l'enllaç de l'enquesta en línia al Facebook de les botigues i bars abans esmentats.

Cal dir que una part important de les fotocòpies que vam deixar en els diferents locals no van ser retornades i que alguns propietaris dels diferents establiments han col·laborat més que d'altres.

La recollida de dades s'ha portat a terme entre el desembre del 2015 i el març del 2016.

¹⁰ Vegeu:

Comas, Oriol. (2014).: El joc és cultura. A propòsit de Dau Barcelona, festival del joc . *Revista de Catalunya*. núm. 288. pàg. 101.

Un cop emplenades les enquestes, hem portat a terme l'anàlisi de les dades.

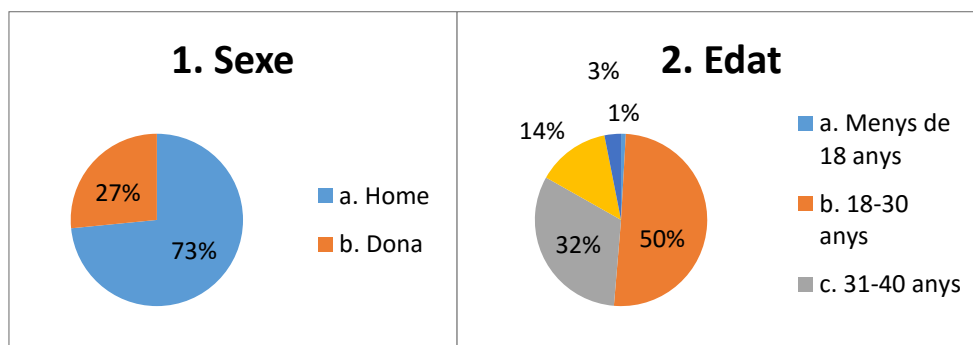
Per acabar d'identificar el perfil del consumidor i poder perfilar el joc ideat vam creure important fer entrevistes a un creador reconegut de jocs, Fernando Chavarria, coautor de *10 negritos*, i a dos jugadors membres de l'*Associació Gremi Lúdic Desperta Ferro*, Robert Roig i Dani Alcaide, tots ells de les Terres de l'Ebre¹¹.

3.1.1 L'enquesta

Consta de vint-i-tres preguntes pensades per a recollir la màxima informació amb el plantejament de la pregunta més senzill possible, és a dir, la major part de les preguntes tenen respostes tipus test. Únicament la pregunta 10 té una formulació una mica diferent, ja que cal ordenar de l'1 al 12 les ambientacions de joc preferides.

Tenint en compte la informació que es volia obtenir¹², l'enquesta es va ordenar de la manera següent: variants demogràfiques (sexes i edat), variants de comportament respecte a un producte determinat (freqüència de compra, despesa a l'any en jocs de taula ...) i variants d'actitud psicològiques en relació a un producte determinat (si guanyar és un factor important, nombre de jugadors preferit, ambientacions ...).

3.1.2 Anàlisi dels resultats de l'enquesta



Gràfic 1

Gràfic 2

Les dos primeres preguntes de l'enquesta, relacionades amb les variants demogràfiques, han donat uns resultats molt diferenciats. Pel que fa al sexe, un 74% de les persones enquestades que juguen als jocs de taula són homes i un 26 % són dones, cosa que fa pensar que hi ha una majoria de jugadors que són homes. Malgrat això, el percentatge de dones jugadores també és una dada que cal tenir en compte, ja que, quan vaig començar a idear el meu joc, no considerava aquesta dada, perquè creia que era una quantitat molt inferior¹³.

Pel que fa a l'edat, la franja de població més important de consumidors de jocs de taula abraça des dels 18 als 30 anys, una mica més del 50 % del total d'enquestats. L'altra

¹¹ Vegeu el model creat d'entrevista en l'annex 3.

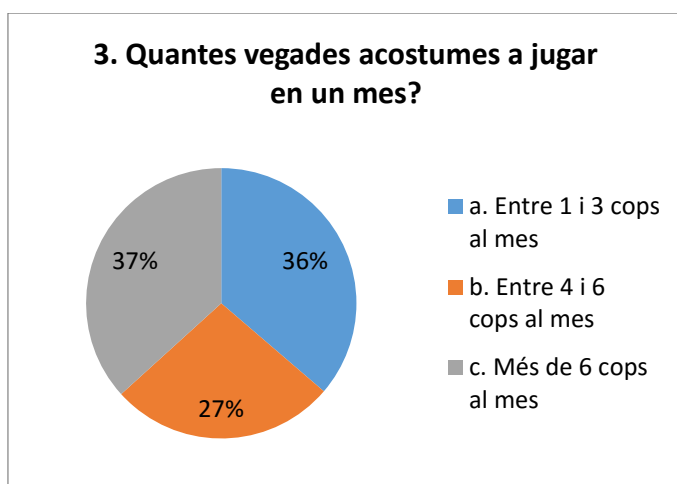
¹² Vegeu l'enquesta a l'annex 1.

¹³ Podeu consultar els resultats amb detall de l'enquesta en l'annex 2.

franja important va dels 31 als 40 anys, gairebé el 32%. Les persones que tenen entre 41 i 50 anys representen al voltant d'un 14%. Les altres dos franges estudiades no són significatives.

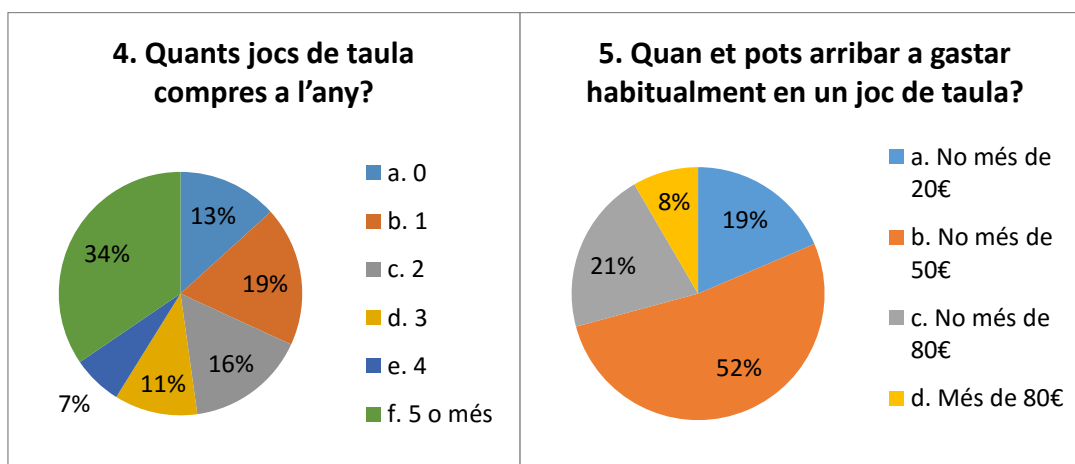
Aquestes dades indiquen que la major part de consumidors són joves, una dada molt important a l'hora de projectar un joc de taula.

Pel que fa a les variants de comportament (preguntes 3, 4, 5, 6, 7 i 8) els resultats són també molt útils per perfilar el possible consumidor.



Gràfic 3

La pregunta número 3, que demanava la freqüència mensual que es juga a un joc de taula, ha donat uns resultats molt equilibrats: aproximadament, un 36 % de persones juguen entre 1 i 3 cops al mes, un 27 % entre 4 i 6 cops, i un 37 % més de 6 cops al mes. Això representa que els jugadors habituals són molt actius, ja que si unim les xifres de l'opció b) i c) el percentatge és alt, un 64 % juguen més de 4 cops al mes.



Gràfic 4

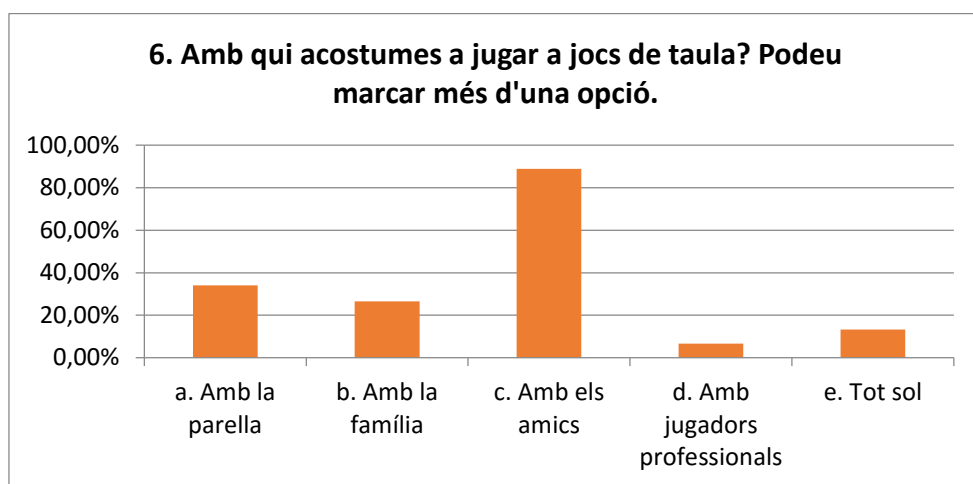
Gràfic 5

Les preguntes número 4 i 5 estan relacionades amb la despesa econòmica en jocs, però estudien coses diferents, importants a l'hora d'establir el perfil del consumidor: exemplars de jocs que compra anualment i preu que es pot arribar a gastar en un joc.

Un 34 % compren 5 o més jocs a l'any, un 19 % en compren 1, un 16 % en compren 2, un 13 % no en compra cap, un 11% en compren 3 i un 7% en compra 4. Dels resultats obtinguts, es desprèn que més de la meitat d'enquestats, un 52 % en compra almenys tres a l'any, una xifra prou elevada perquè sigui un sector de mercat considerable.

Les respostes obtingudes de la quantitat que es gasta un jugador en un joc de taula són les següents: un 52 % es pot arribar a gastar un límit de 50 €, un 21 % fins a 80 €, un 19 % fins a 20 € i un 8 % més de 80 €. Podem interpretar les xifres obtingudes tenint en compte el resultat de l'edat majoritària de jugadors de jocs de taula, que recordem eren persones de 18 a 30 anys. Per tant, la xifra de la despesa en un joc s'explica per la joventut dels compradors, un franja d'edat que en general no disposa encara de molts recursos.

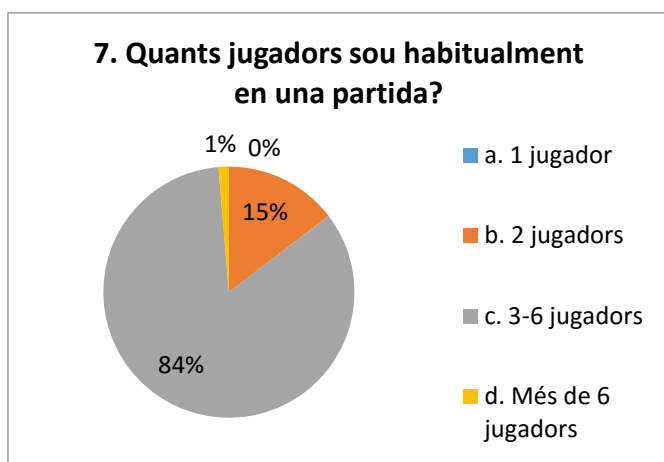
Una altra dada que sembla important de considerar en aquesta pregunta és que gairebé una tercera part dels enquestats es pot arribar a gastar en un joc 80 €, preu dels jocs més rics en material accessori (figuretes, mapes, etc.).



Gràfic 6

La pregunta 6 té un plantejament de resposta una mica diferent a les anteriors, ja que volíem esbrinar amb qui s'acostuma a jugar als jocs de taula. Els enquestats podien marcar totes les opcions que creguessin adients. Per aquesta raó, a la gràfica, el percentatge està calculat sobre el total.

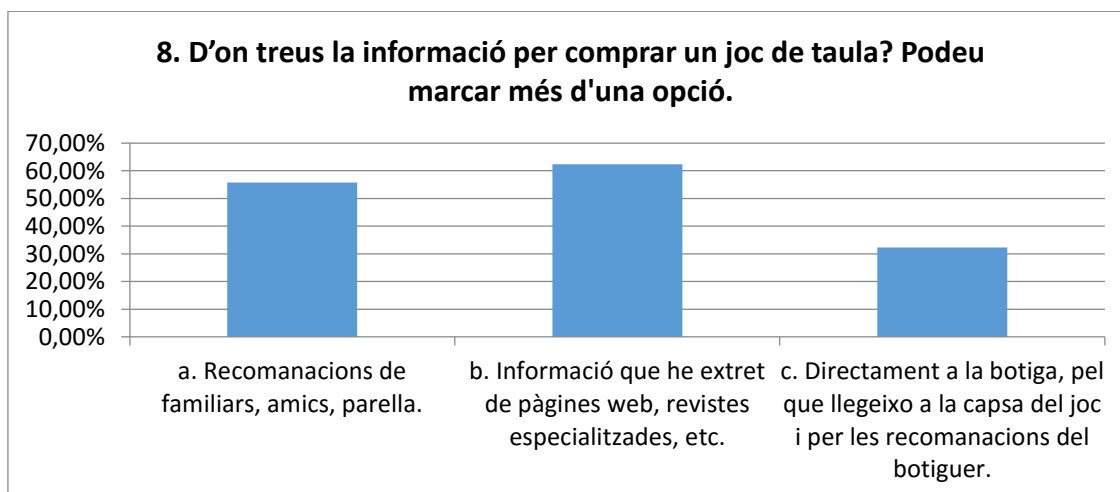
Tenint en compte aquesta formulació, hem obtingut aquests resultats: 77 persones juguen amb la parella, 60 ho fan amb la família, 201 amb els amics, 15 amb jugadors professionals i 30 tot sols. Com es veu, la xifra més alta indica que els jugadors de taula juguen sobretot amb els amics, cosa que demostra que aquesta activitat té un component socialitzador important, una dada més a tenir molt en compte. També el fet de jugar en l'àmbit familiar, encara que les xifres siguin més baixes, sembla indicar que el joc també hi té un paper més o menys rellevant.



Gràfic 7

La pregunta 7 està directament relacionada amb l'anterior. Es tractava de saber quants jugadors hi ha habitualment en una partida. El resultat ha estat clar: un 84 % juga partides de 3 a 6 jugadors, un 15 % són 2 jugadors i un 1 % més de 6 jugadors. Aquestes dades estan molt d'acord amb les respostes dels jugadors més freqüents, ja que una bona part jugava amb els amics. Per tant, cal pensar que en aquestes partides amb els amics sovint es reuneixen de 3 a 6 jugadors, i això informa sobre les possibilitats de jugadors que hauria de tenir un joc creat de nou.

Una dada que cal aclarir és que en la pregunta 6, 30 persones han marcat que jugaven sols, però cal tenir en compte que podien marcar diferents opcions. Per la qual cosa no és d'estranyar que ningú hagi marcat 1 jugador. Probablement perquè no és l'habitual.

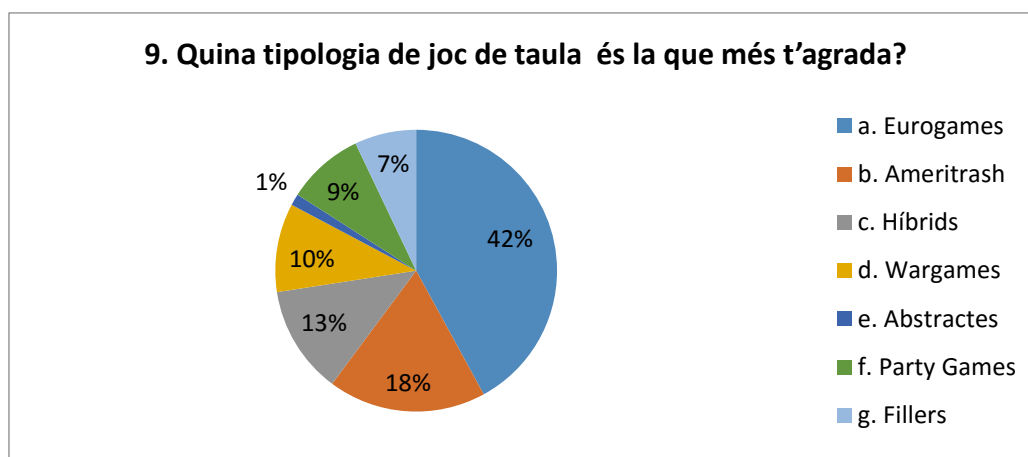


Gràfic 8

La pregunta 8 també és de resposta múltiple i vol esbrinar d'on treu el consumidor la informació per comprar un joc de taula. Els resultats han estat aquí prou repartits: 126 persones fan cas, entre d'altres, de les recomanacions de familiars, etc., 141 persones llegeixen la informació de pàgines webs i revistes especialitzades, 73 pregunten directament a la botiga. La conclusió és que la persona que compra un joc, prèviament ja està informada mínimament del que està buscant. La prova és que únicament 73 de 226 persones pregunten al venedor. Això demostra que la publicitat que es pugui fer d'un joc

a internet i en revistes especialitzades pot tenir un poder de convicció més que considerable.

Comentarem a continuació les variants psicològiques, en el cas del nostre treball centrades en les preferències de tipologia de joc, d'ambientació, d'accessoris, d'objectius, d'estratègies, d'atzar, de normes de joc, etc. Tots els aspectes estudiats serveixen per singularitzar els diferents jocs que podem trobar en el mercat actualment.



Gràfic 9

La pregunta número 9 es refereix a la tipologia de joc preferida. Cal dir, d'entrada, que no hi ha un criteri unànim a l'hora de fer-ne l'esquema i que hi ha jocs que tenen característiques de tipologies diverses. Hem pres com a criteri de les possibles tipologies la classificació més repetida en els blogs de més renom entre els jugadors de jocs de taula¹⁴. Passem a detallar breument les tipologies que hem establert.

Eurogames, també anomenats **jocs d'estil alemany**: jocs en què el joc és més important que la fidelitat al tema, es fomenta la cooperació, duren poques hores, tenen poc text escrit i les regles són senzilles. Un exemple clar n'és el *Catan*.

Ameritrash, també anomenats **jocs d'estil americà**: predomina el tema sobre la mecànica del joc, esperona el conflicte entre els jugadors, depèn prou de la sort i presenta una gran quantitat d'elements (figures, caps gran, etc.). N'és un exemple *Dungeons & Dragons*.

Híbrids: combina elements dels dos tipus anteriors. El joc anomenat *Eclipse* n'és un exemple.

¹⁴ Per exemple, la *Boardgamegeek*, una pàgina web que gaudeix de molta consideració, classifica els jocs seguint diversos criteris (famílies, mecànica de joc, dibuixants, jocs, etc.). Vegeu:

<http://boardgamegeek.com/> [Recuperat el 10 de novembre del 2015].

Hem triat la classificació que ens ha semblat més fàcil d'aplicar i més intel·ligible per als enquestats. Així que hem seguit el criteri del blog *¿Jugamos una?*, on Quater, àlies de l'autor, el 27 de febrer i l'11 de març del 2013 va fer dos articles molt ben argumentats i entenedors.

Vegeu: <http://jugamosuna.es/blog/2013/02/27/algunos-conceptos-tipos-de-juegos-de-mesa-i/> i <http://jugamosuna.es/blog/2013/03/11/algunos-conceptos-mas-tipos-de-juegos-de-mesa-parte-ii/> [Recuperats el 10 de novembre del 2015].

Wargames, també anomenat **joc de simulació de conflictes**: dos o més jugadors simulen un conflicte bèl·lic, des d'un punt de vista tàctic, estratègic, etc. *Risk* és un dels més coneguts.

Abstractes: la sort juga un paper mínim enfront de la lògica o l'estratègia i el tauler no té cap tipus d'ambientació. El *Go* n'és un bon exemple.

Party Games, és a dir, **jocs de festa o per a una festa**: la major part dels jocs tradicionals i antics jocs de taula són d'aquest tipus. El *Pictionary* n'és un exemple molt conegut.

Fillers: joc ràpid, senzill, que requereix de poc espai per ser jugat. El *Saboteur* és un dels més famosos.

Els resultats de l'enquesta són clars. Sobresurten amb el 42,04% els Eurogames. Vénen a continuació, amb una diferència molt significativa, els Ameritrash, el 18,14 %. Trobem després els Híbrids, amb un 12,39 %, els Wargames amb 10,18 %, els Party Games amb 8,85 % , els Fillers amb 7,08 % i, per últim, els Abstractes amb un 1,33 %.

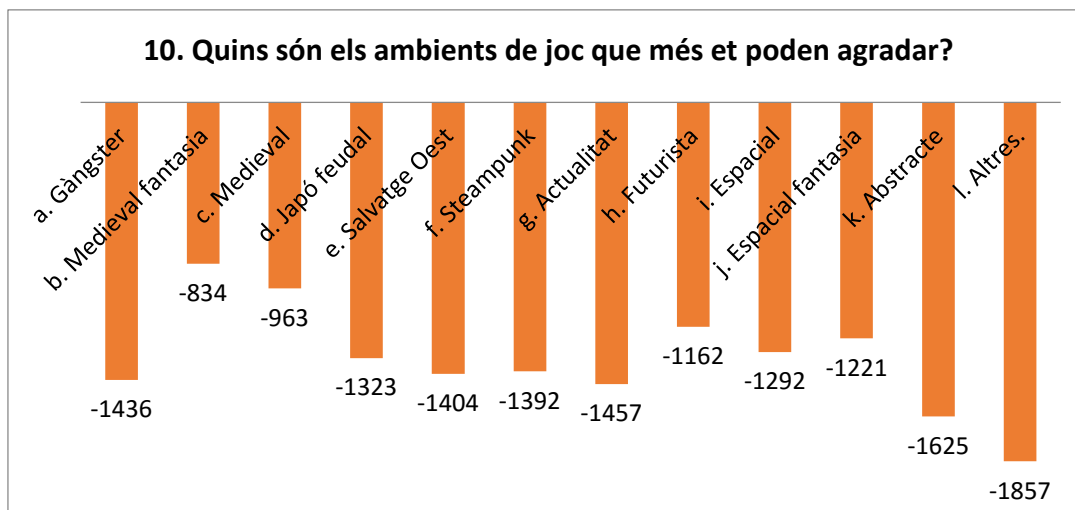
Cal tenir en compte que el fet que destaquí de molt, pel que fa al percentatge, una tipologia sobre les altres, és significatiu, però no exclouent, ja que les mateixes persones que juguen a un joc poden jugar a un altre. La pregunta només demanava quina era la que més agradava i no admetia resposta múltiple. Tot i això, la conclusió és que els Eurogames són avui dia la tipologia que més persones prefereixen. Probablement perquè són jocs que fomenten la cooperació i que tenen regles senzilles. A més a més, gaudeixen d'una millor acceptació social que els Ameritrash, el segon en percentatge, perquè la poca complexitat de regles permet que qualsevol persona hi pugui jugar, encara que no sigui un jugador habitual. La prova d'això és que *Zacatrus*¹⁵, una empresa important de venda en línia de jocs de taula, situa el *Catan*, un Eurogame, com el més ben valorat de tots els jocs venuts. Entre els sis primers, cinc són Eurogames (*Catan*, *Ciudadela*, *Agricola*, *Dixit* i *Carcassonne Plus 2014*).

Una altra explicació lligada a les preferències de tipologia, va unida a la quantitat de jugadors. Les tres tipologies més votades són habitualment d'entre tres i sis jugadors. En canvi, els Wargames o alguns Abstractes acostumen a ser de dos jugadors.

També crida l'atenció que les tipologies de joc més tradicionals són les menys votades.

Tot això fa pensar que estem davant d'un consumidor a qui agraden els jocs de col·laboració, de regles més aviat clares i ben pautades, i relativament moderns. Si tenim en compte que la franja d'edat majoritària eren persones joves, entre 18 i 30 anys, veiem que els resultats, pel que fa a les preferències de les tipologies, tenen una gran relació amb l'edat del consumidor.

¹⁵ Zacatrus és una empresa madrilenya de venda en línia especialitzada en els jocs de taula. Podeu trobar el rànquing citat a: <http://zacatrus.es/ranking> [Recuperat el 10 de març del 2016].



Gràfic 10

La pregunta número 10 demanava els ambients preferits. Era una pregunta de resposta múltiple, en què calia ordenar les diferents possibilitats de l'1 al 12. Hem considerat els resultats en negatiu, ja que l'1 era la puntuació més positiva i 12 era la menys positiva. Per aquesta raó, cal entendre la gràfica de la manera següent: la barra més curta respon al millor classificat i la més llarga, al pitjor ¹⁶.

Els onze ambients consignats no pretenien recollir totes les possibilitats existents, només les que eren més freqüents en els jocs de taula. Per abastar tots els ambients que podien faltar, vam afegir la possibilitat de valorar “altres” amb la mateixa puntuació que la resta.

L'ambient més ben valorat, en general, és el de “medieval fantasia”, que és la denominació que s'emptra per a referir-se a la barreja que fan alguns autors del món narrat èpic (fades, elfs, nans, dracs, etc.) amb el món medieval en històries de caire cavalleresc. *El senyor dels anells* de J.R.R. Tolkien en literatura i *Dungeons and dragons* en els jocs de taula serien bons exemples d'aquesta ambientació.

El segon en puntuació és l'ambient medieval, que correspon a l'època històrica i al món de la cavalleria. Com a exemple, podem citar el *Catan*.

El tercer ambient preferit, a prou distància dels altres quant a la valoració, és l'ambient futurista, un ambient que planteja distopies, sovint amb tecnologia molt avançada i amb tot tipus de criatures. *Netrunner* n'és un bon exemple.

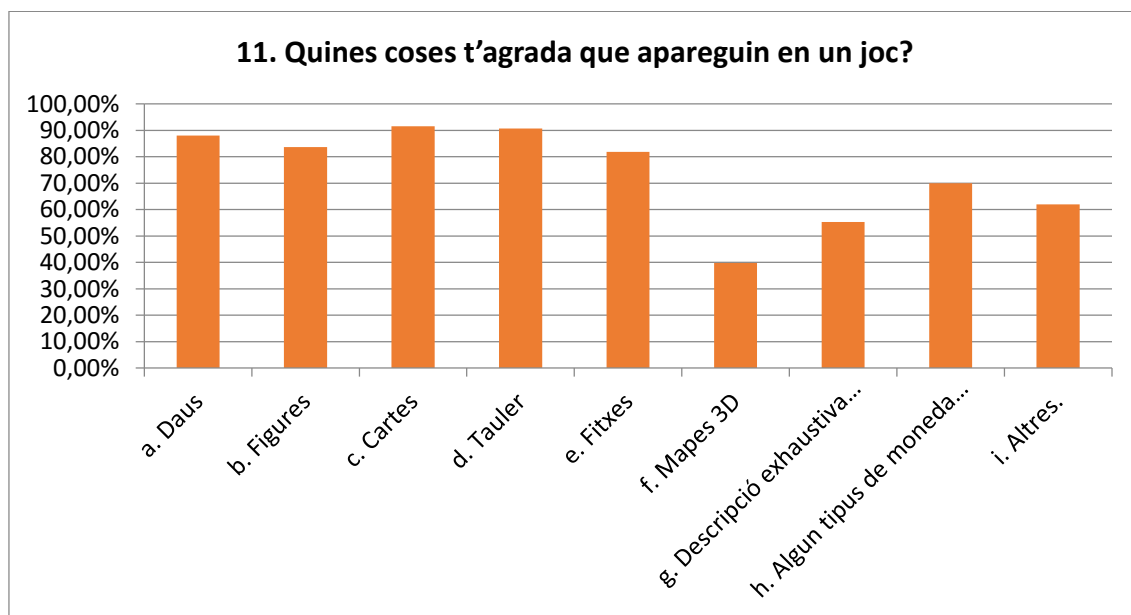
La valoració més negativa l'ha rebut l'apartat *ela*, que corresponia a “altres”. Aquesta puntuació es deu, probablement, al fet de no saber ben bé com interpretar-lo. Pensem que en els casos en què “altres” no era interpretat de cap manera, els enquestats l'han deixat en l'últim lloc; en canvi, si consideraven que algun ambient que els agradava no estava consignat, posaven una puntuació dins de la valoració a “altres”.

Una altra dada significativa és l'ambient que ha quedat en penúltim lloc, “l'Abstracte”, fet que sembla indicar que al públic no li agraden els jocs que no tenen una ambientació

¹⁶ Trobareu argumentada la idoneïtat del plantejament d'aquesta pregunta en les conclusions finals.

ben definida on les peces no simbolitzen res. El parxís il·lustra bé aquest tipus d'ambientació.

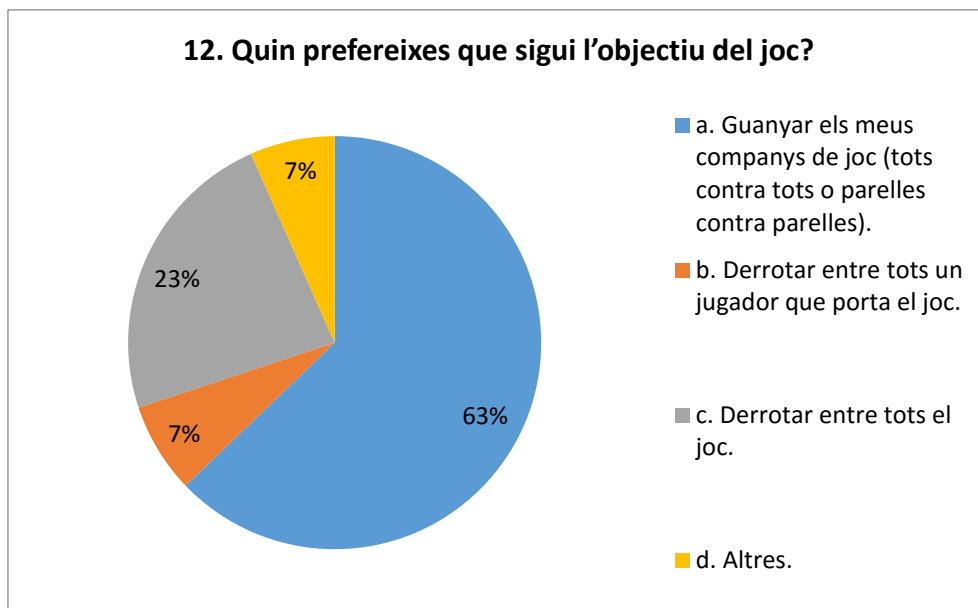
En conclusió, les respostes dels enquestats indiquen que l'edat mitjana és un període històric que fascina els jugadors, tant si conté elements fantàstics com no. Els ambients que presenten tecnologies avançades, que tenen en comú els ambients que han quedat en tercer, quart i cinquè (futurista, espacial fantasia i espacial) són els altres grans triomfadors entre els consumidors. Aquests resultats fan palès que els jugadors prefereixen el passat o el futur a l'hora de comprar un joc i que els jocs que reflecteixen l'actualitat interessin més aviat poc.



Gràfic 11

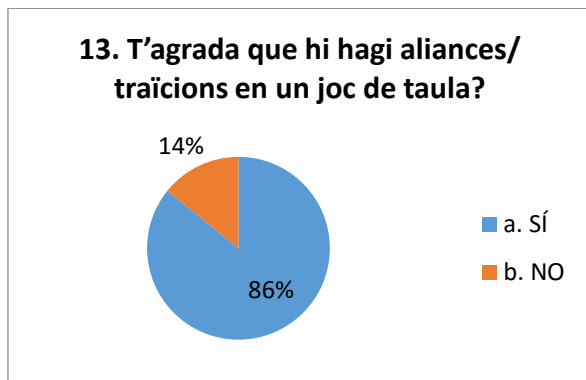
La pregunta número 11 planteja un seguit d'elements que l'enquestat ha de dir si li agrada o no que siguin inclosos en un joc de taula. Per això calculem el percentatge de cada resposta sobre el 100%, que repartim entre el sí i el no. Quant als elements físics que els jugadors prefereixen, els més valorats amb percentatges de més del 80 % són cartes, tauler, daus, figures i fitxes, en aquest ordre. Es tracta d'accessoris tradicionals en un joc de taula. Els elements menys valorats, amb només un 39,98 %, són els mapes 3D i la descripció exhaustiva dels personatges, amb un 55,31 %.

Altres dades interessants són que un 69,91 % volen algun tipus de moneda o material de canvi i que l'apartat "altres" té una valoració del 61,95 %. En un futur, es podria intentar esbrinar a què correspon exactament aquesta valoració, és a dir, en quins elements pensen els enquestats quan marquen aquesta opció.



Gràfic 12

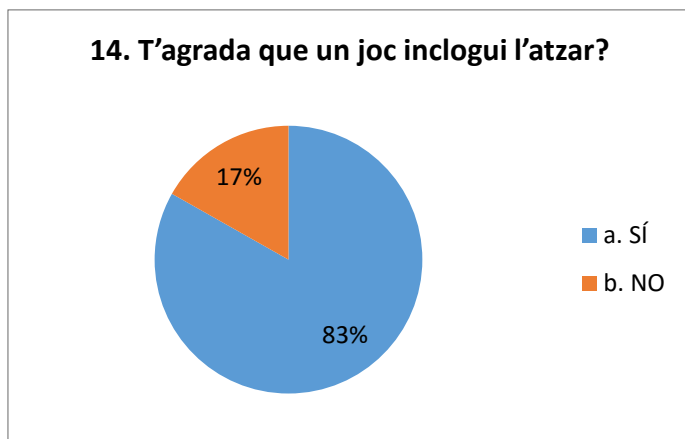
La pregunta número 12 és clau en la informació referida a les variants psicològiques, ja que demana quin és l'objectiu preferit del joc. Un 62,83 % manifesta que vol guanyar els seus companys i valora en segon lloc, a molta distància, amb un 23,45 %, el fet de derrotar entre tots el joc. La conclusió que obtenim d'aquest apartat és que, en general, els jugadors són competitius i gaudeixen de la rivalitat durant la partida. Per tant, la lluita per l'èxit és un estímul que agrada molt i que fa que la majoria de jocs tinguin aquest objectiu.



Gràfic 13

La pregunta número 13 recull la possibilitat de poder formar aliances o de trair els altres en un joc de taula. Un 85,84 % dels enquestats vol aquesta possibilitat. Aquestes respostes demostren que l'home és un animal social, ja que l'aliança o la traïció permeten que hi hagi canvis importants en les partides i donen dinamisme al joc.

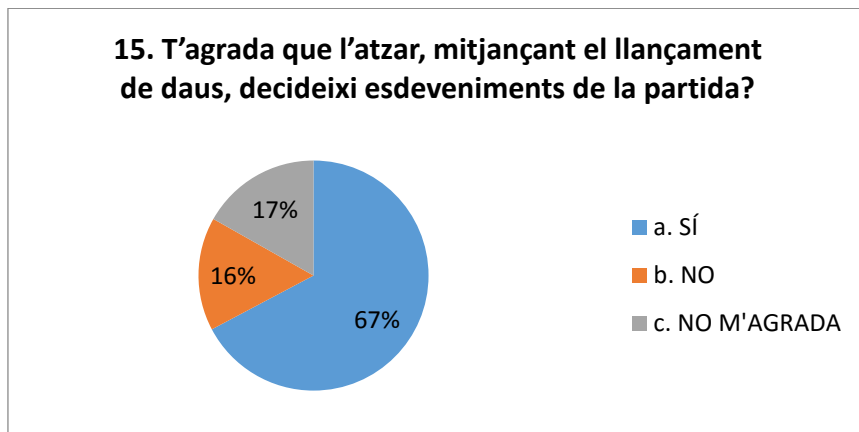
Les preguntes 14, 15, 16 i 17 anaven lligades. Pot ser per aquesta raó alguns dels enquestats no han acabat d'entendre la mecànica de les possibles respostes i els resultats presenten algunes irregularitats. Invalidarem la pregunta 15 perquè els resultats demostren una incoherència absoluta respecte a la pregunta 11, les altres les comentarem, però no les considerarem de la mateixa manera que la resta de l'enquesta.



Gràfic 14

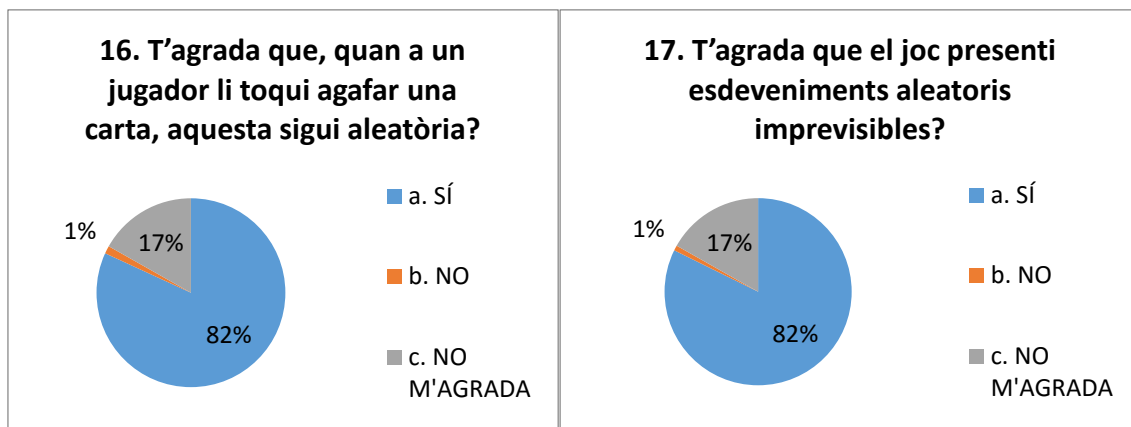
Els enquestats han afirmat en un 83,19 % que els agrada el component de l'atzar en els jocs de taula. Aquesta dada no es correspon amb el percentatge del 88,05 % que contestaven en la pregunta número 11 que volien daus en els jocs. Pensem que hi ha un problema de comprensió, que algunes de les persones enquestades no han tingut en compte que incloure daus en un joc implica atzar. Per aquesta raó parlem d'incoherència.

Malgrat això, és clar que l'atzar és un component molt valorat en els jocs de taula.



Gràfic 15

La pregunta 15 demanava directament el fet d'incloure atzar mitjançant els daus. Només el 67,26 % ha respost que sí i això s'allunya de molt del 88,05 % (pregunta 11) que afirmaven que volien daus en el joc. Aquesta és la raó per la qual no considerarem per a res aquesta resposta, ja que estem segurs que no s'ha entès correctament.

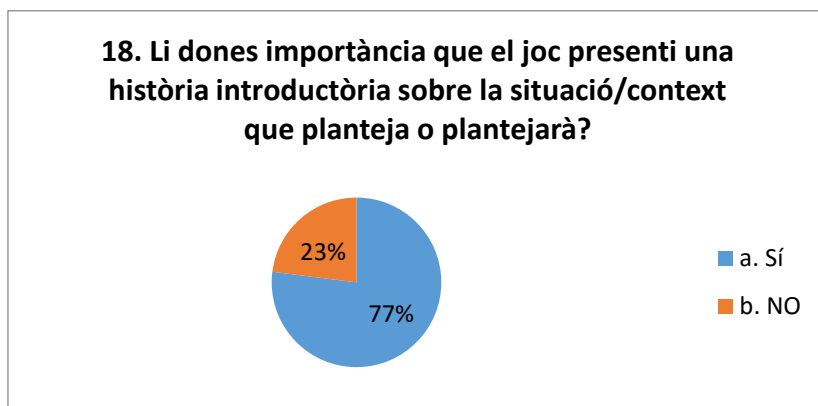


Gràfic 16

Gràfic 17

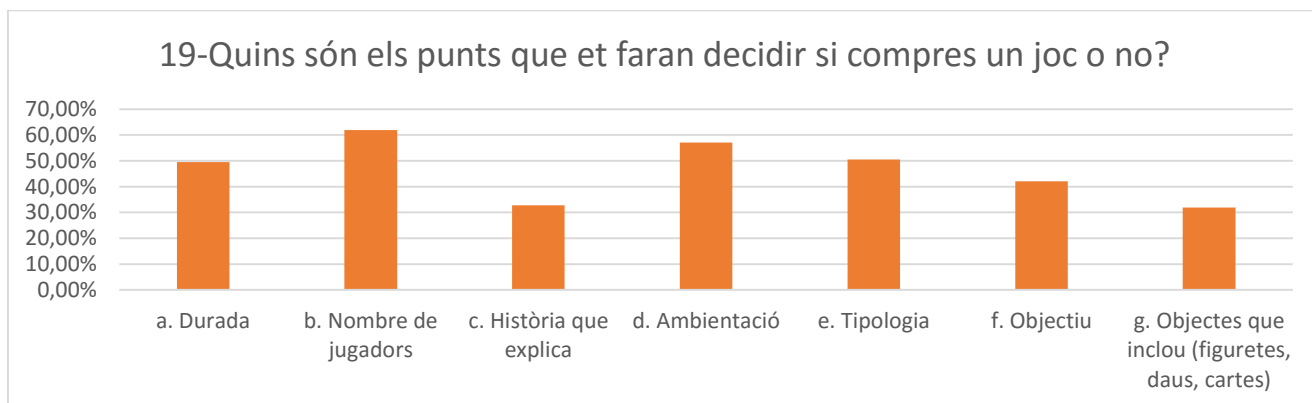
Les preguntes 16 i 17, malgrat els problemes que ja hem comentat, demostren que l'atzar en forma de carta que cal agafar o d'esdeveniments aleatoris, en general, agrada als jugadors.

Podem concloure, doncs, que una gran part dels consumidors consideren l'atzar un element positiu que enriqueix la mecànica del joc i el valoren amb un percentatge alt.



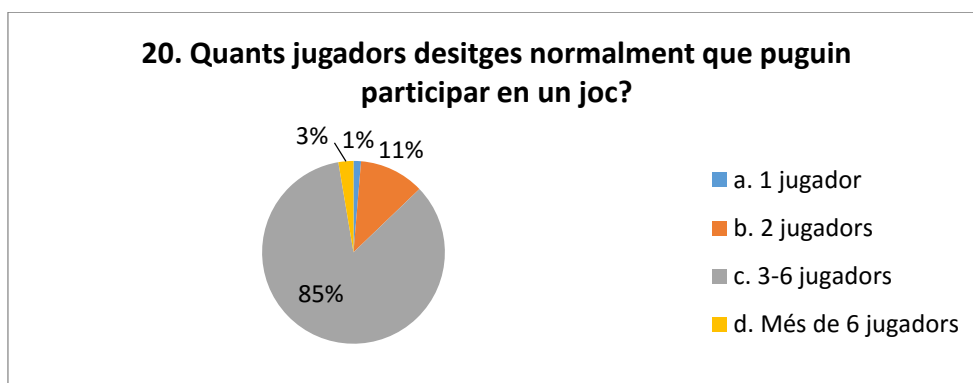
Gràfic 18

La pregunta 18 planteja la possibilitat de trobar una història introductòria que presenti el joc. Una bona part dels enquestats han valorat positivament, en un 76,99 %, aquesta opció. De fet, sol ser molt habitual, tant en els Eurogames com en els Ameritrash i els Híbrids, les tipologies que tenien més acceptació, la presència de la introducció narrativa al joc.



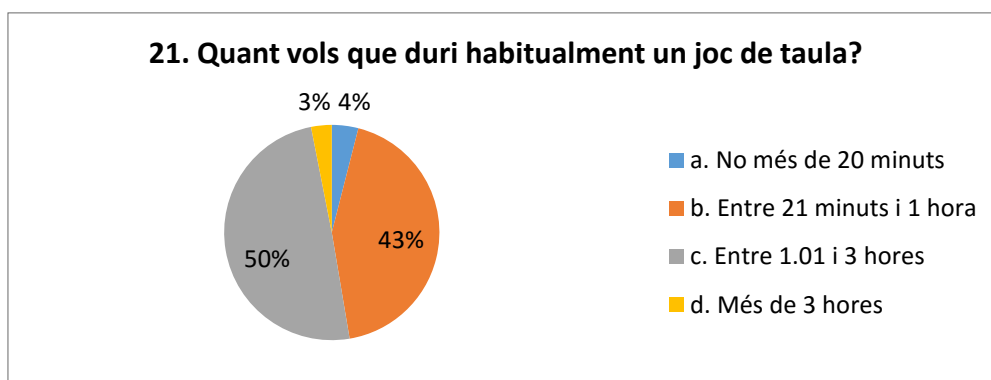
Gràfic 19

La pregunta número 19 incideix de manera directa en allò que pot moure un possible consumidor a comprar un joc de taula. Es tracta d'una pregunta de resposta múltiple, per la qual cosa considerarem cada resposta sobre el total d'enquestats, 226 persones. Per bé que el percentatge més alt correspon al nombre de jugadors (61,95 %) i a l'ambientació (57,08 %), les respostes presenten molta varietat i algunes de les altres opcions (tipologia, durada del joc, objectiu) no queden tan lluny (50,44 %, 49,56%, 42,04 %). Tot això ens dóna una possible descripció dels punts més importants que un consumidor valora, punts que tindrem en compte en el joc que idearem.



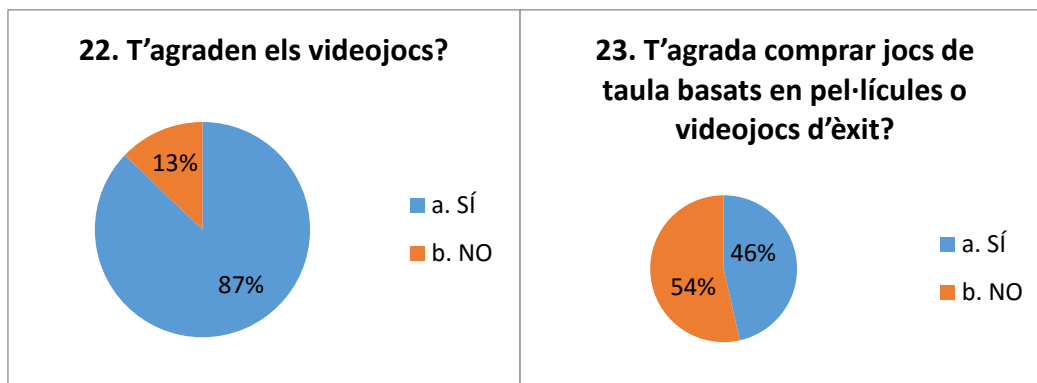
Gràfic 20

Les respostes de la pregunta 20 informen sobre el nombre de jugadors que els enquestats desitgen que tinguin un joc de taula. Aquesta pregunta pretén esbrinar si la quantitat de jugadors reals, informació que hem obtingut a la pregunta número 7, es correspon amb la quantitat ideal de jugadors que tenen com a preferència els enquestats. La comparació demostra que la xifra ideal es correspon pràcticament amb la xifra real, entre 3 i 6 jugadors. Considerem, per tant, que definitivament aquesta és la xifra de jugadors que hauria de tenir un joc de taula de nova creació.



Gràfic 21

La pregunta 21 demanava la durada ideal d'un joc de taula. Les respostes es divideixen entre dos grans grups diferenciats. Entre 1,01 i 3 hores el percentatge és d'un 49,56 % i entre 21 minuts i 1 hora, de 43,36 %. Això vol dir que hi ha una part de jugadors que prefereixen jocs ràpids i una altra part a qui agrada més els jocs de durada més llarga. Pot ser al voltant d'una hora podria ser la durada ideal per abraçar més quantitat de mercat.



Gràfic 22

Gràfic 23

Les preguntes 22 i 23 volien plantejar el lligam que d'entrada molta gent pensa que hi ha entre els videojocs i els jocs de taula.

La pregunta 22 corrobora aquest lligam. A un 87,17 % els agraden els videojocs. Això s'explica pot ser per la joventut del consumidor més habitual, que ja hem vist que era entre 18 i 30 anys. Recordem que aquesta franja d'edat consumeix habitualment videojocs.

A la pregunta 23, en canvi, les respostes es divideixen i només un 46,46 % manifesta que li agraden els jocs de taula basats en pel·lícules o videojocs. Per tant, un joc de taula basat en un videojoc o pel·lícula no té necessàriament l'èxit garantit, ja que a un 53,54 % no els agrada aquesta font d'inspiració. Sorpren una mica que a la major part dels enquestats els agraden els videojocs i que això no ho vinculen als jocs de taula, però potser separen bé les dos activitats i consideren que allò que els agrada en un cas (els videojocs) no té per què ser igual en una activitat diferent (els jocs de taula).

3.1.3 Perfil del consumidor

Un cop feta l'anàlisi dels resultats de l'enquesta, hem aconseguit d'esbossar un perfil del consumidor que ens permetrà tenir una idea més clara de tot el que cal tenir en compte a l'hora de crear el joc.

El perfil del consumidor que hem obtingut és un home, d'entre 18 i 30 anys, que juga, com a mínim, més de 4 cops al mes.

Sabem també que compra 5 o més jocs a l'any, que no es gasta més de 50 € en un joc, que juga habitualment sobretot amb els amics i que participa en partides de 3 a 6 jugadors.

Treu la informació que el fa decidir comprar un joc de les recomanacions tant de familiars, amics i parella, com de les pàgines web o revistes especialitzades, entre altres.

Prefereix els Eurogames i els ambients que més li agraden són els medievals i els de ciència-ficció.

Quant als accessoris, els que més valora que apareguin són el tauler, les cartes, els daus, les figures i les fitxes.

Es tracta d'un jugador competitiu, que vol guanyar els seus companys de joc i a qui sembla atractiu que hi hagi aliances i traïcions.

Pel que fa a l'atzar, queda clar que sí que li agrada, tant en forma de daus com en la presència de cartes que cal agafar o d'esdeveniments aleatoris imprevisibles.

El consumidor que hem aïllat dóna importància al fet que el joc presenti una història introductòria i té molt en compte, a l'hora de decidir de comprar un joc o no, sobretot el nombre de jugadors i l'ambientació.

D'una manera ideal, aquest nombre de jugadors el situa de 3 a 6, que correspon al nombre de jugadors que afirma que són habitualment.

La durada ideal del joc és, aproximadament, al voltant d'una hora.

Curiosament, li agraden els videojocs, però que el joc de taula es basi en una pel·lícula o un videojoc no el motiva necessàriament per comprar-lo, ja que els resultats d'aquesta pregunta són gairebé el 50 %.

D'acord amb això el nostre joc serà un Eurogame, ambientat en època medieval fantàstica, amb possibilitat de joc de 3 a 6 persones, amb tauler, cartes, daus, figures i fitxes, i tindrà una durada d'una hora aproximadament. El procés de producció hauria de permetre que el preu per unitat no fos superior a 50 €.

3.1.4. L'entrevista

Un cop determinat el perfil del consumidor, vam crear un model d'entrevista per poder corroborar o ampliar la informació de què disposàvem. Vam seleccionar persones molt representatives del món dels jugadors de jocs de taula: Fernando Chavarria, un creador de jocs, i Dani Alcaide i Robert Roig, dos jugadors habituals que formen part d'una associació molt activa de jugadors de jocs de taula.

Fa més de dos anys que a Roquetes (Terres de l'Ebre) hi ha una associació d'aficionats als jocs de taula, el *Gremi Lúdic Desperta Ferro*, al qual pertany també Fernando Chavarria, un creador de jocs molt conegut entre els entesos en jocs de taula, ja que conjuntament amb la seva parella, Judit Hurtado, van crear *10 negritos*, basat en la novel·la de detectius d'Agatha Christie.

Les entrevistes han estat molt profitoses per conèixer de primera mà les preferències dels jugadors, els problemes a què s'enfronten els creadors i allò que pot interessar als consumidors més fidels trobar en un joc.

Dani Alcaide i Robert Roig, els dos jugadors membres de *Desperta Ferro* amb qui hem parlat, corresponen en bona part al perfil de consumidor que hem obtingut en les enquestes: són ja a la trentena, juguen amb els amics o a l'associació, no amb les parelles, i els agrada especialment jugar a jocs de medieval fantasia i futuristes.

Les seves declaracions els decanten cap als *Ameritrash*, més que cap als *Eurogames*. Però destaquen especialment el valor de l'ambientació a l'hora de triar un joc i tots dos prefereixen ambientacions molt detallades.

Hem pogut observar que els jugadors són bons coneixedors de les possibilitats del mercat i ens han explicat que obtenen la informació de les pàgines d'internet.

Quant a l'orientació del mercat, subratllen la transformació que ha comportat el micromecenatge i l'alliberament de llicències, tant d'obres literàries com de pel·lícules. Un exemple clar és l'aparició recent de molts jocs relacionats amb *Sherlock Holmes* i anteriorment va passar el mateix amb els contes i novel·les de H.P. Lovecraft, sobretot amb *Els mites de Cthulhu*.

Pel que fa a les hores que passen jugant, encara que no són exactament les mateixes, és clar que tots dos juguen dos hores o més totes les setmanes i poden estar-se moltes hores jugant si el joc els interessa.

Un aspecte que sembla molt important en els jugadors de jocs de taula és que valoren molt el vessant de socialització que té el joc. Tots dos ho han comentat en les seves declaracions.

Des del punt de vista del mercat, ha resultat interessant saber que els jugadors consideren 50 euros un preu normal per a un joc de taula. Ara bé, tots dos declaren que sovint es gasten una quantitat superior. Sembla que la barrera psicològica són 100 euros.

Finalment, quan hem parlat del joc que havíem pensat (vegeu apartat 3.1.5), hem vist que s'aproximava molt a allò que els agradava: els accessoris, l'ambientació, les instruccions detallades però clares, la introducció d'atzar controlat, etc.

D'altra banda, l'entrevista a Fernando Chavarria ha estat especialment productiva. Hem conegut de primera mà les diferents fases de creació d'un joc i tots els impediments amb què es troben els creadors: falta de confiança de les editorials, manca d'inversió, moltes hores de prova i error, etc.

Tres empreses editorials nacionals: *Devir*, *Edge* i *Asmodee* monopolitzen el mercat arreu. Les editorials petites tenen una vida efímera i no poden competir amb les grans empreses. Malgrat això, Chavarria comenta també que el micromecenatge està canviant les possibilitats del mercat i que el fet de reduir la inversió ha fet aparèixer una gran quantitat de petites empreses que comercialitzen jocs de creadors nacionals.

El mercat dels jocs de taula és un mercat a l'alça, a causa de l'entrada de nous jugadors, especialment jugadors de *fillers* i *eurogames* no durs, jocs que no demanen disposar de massa temps ni diners. Alhora la crisi ha estat un factor determinant en l'augment del mercat, ja que, com comenta Chavarria, pots jugar a casa amb els amics.

Cal subratllar la importància de les fires per als creadors de jocs de taula, ja que permeten l'assaig dels jocs i l'intercanvi d'opinions. Sobresurt, a Catalunya, la fira de Granollers, *JugarXJugar*, el director de la qual és Oriol Comas, un dels grans entesos catalans. Enguany se n'ha fet la desena edició.

Hem après també amb Chavarria que el que compra l'editorial és una mecànica de joc i que la il·lustració s'externalitza.

Per acabar, cal remarcar que actualment els jocs ja tindran a l'exterior el nom dels seus creadors, cosa que fins ara no passava a l'estat espanyol i sí a Europa i que ha aconseguit *Ludo*, una associació de creadors de jocs de taula a la qual pertany Chavarria.

4. Trunco

El joc que hem imaginat s'anomena *Trunco*, un mot llatí que significa “amputar, atrinxerar, cercenar, deduir, descomptar, restar, sostroure, truncar”. Verbs que indiquen accions relacionades amb els exèrcits i alhora amb activitats econòmiques.

Detallem a continuació la introducció de la història que acompanyarà el joc.

Quatre famílies nobles que controlen territoris no molt grans, els Whiteheart, els Hardroc, els Blackskull i els Deepfire es troben en un moment adequat per sortir a conquerir uns territoris que sempre han desitjat annexionar-se. Trobaran al llarg del camí molts paranys i oportunitats que els permetran fer fortuna i obtenir o no els territoris desitjats. La rivalitat entre les famílies és molt gran i només una aconseguirà els territoris i que les altres li rendeixin vassallatge a l'acabament del joc.

El joc té els elements següents: un tauler de 70 x 70 cm, 7 tipus de cartes diferents (eclesiàstiques, tipus de tropa, màgiques, d'equipaments, aleatòries per torn, mercat obscur i d'esdeveniments per ronda), 4 daus normals i 5 especials, figures de cada tipus de tropa diferent (soldat de milícia, soldat professional, cavalleria lleugera, cavalleria pesada, mags i dracs), fitxes per a l'or i fitxes per calcular el dany que t'han ocasionat.

Passem a analitzar més a fons els diferents elements de què consta el joc.

4.1 El mapa

El mapa està dividit en camins que incorporen punts per on avancen les figuretes. Té els elements següents:

- 4 castells de famílies nobles, un a cada punta del tauler.
- Dos serradores situades prop del dos possibles bosquets que hi hagi pel mapa.
- Dos mines situades a les muntanyes del mapa.
- Diverses ferreries.
- Diversos pobles.
- Diverses tavernes.
- Dos passos de riu.
- Un riu que divideix el mapa en dos parts; per tant, només es pot creuar pels passos de riu o per les ciutats en què el riu passa pel mig.
- Dos castells al mig del mapa, corresponents a dues ciutats, el control dels quals aporta més diners que cap altra localització i també més defensa. És complicadíssim de controlar-los.
- Torres de guaita (si les controles, cap bandoler o mercenari pot passar per allí). Et donen poder, però no diners.

4.2 Tipus de tropa

En un joc medieval de fantasia, les figuretes són importants. En aquest cas trobem les figures següents:

- Soldats de milícia (barreja de guerrers i arquers). És la tropa més barata.
- Exèrcit professional (soldats molt entrenats, una tropa amb armadura i armes ofensives ja poderoses). A les seves cartes posarà +1 a les tirades d'atac i +1 a les tirades de defensa, per exemple.
- Cavalleria lleugera (pot avançar moltes caselles, no és una tropa especialment forta).
- Cavalleria pesada (pot córrer una mica més caselles que la tropa normal, però no moltes més; és una tropa molt forta, excepte en els castells).
- Mags. Tropa especialment forta, sempre que vagi acompanyada d'una altra classe de tropa; per ella mateixa no és gran cosa. També té molt poca capacitat de conquesta.
- Dragons. Tropa caríssima i difícil d'aconseguir. Per comprar la voluntat d'un drac, has d'oferir-li una quantitat d'or enorme; tropa fortíssima en quasi tots els aspectes.

4.3 Les cartes

Les cartes són també un element important. Hem ideat diversos tipus de cartes, algunes s'obtenen mitjançant el pagament dels establiments de la ciutat i d'altres són aleatòries. Hi ha els tipus de cartes que detallem a continuació

Eclesiàstiques. Es paga una quota a l'església perquè ens doni el seu favor; a canvi, es pot agafar una carta aleatòria d'església que es pot jugar quan es cregui convenient. Poden ser cartes de guarir una tropa, de ressuscitar-la, o també, de força divina, que permet avançar més caselles amb una tropa, etc.

Militars. Es pot comprar mitjançant or el tipus de tropa que més convingui. Cada carta detalla les característiques de cada element de la tropa.

Màgiques. S'obtenen comprant-les a la Torre dels mags. Serviran sovint per afavorir l'atac o la defensa; el procediment serà igual que en les eclesiàstiques.

Cartes d' Equipaments per a tropes. Són cartes a la vista. Es pot seleccionar la que més convingui. Hi ha armadures, espases, escuts, accessoris per millorar una mica les tropes que ja tenim. Aquest equipament sempre tardarà un torn com a mínim en arribar a les tropes, depenent del número de caselles on sigui la tropa de la ciutat.

Cartes aleatòries per torn. Poden ser coses com ara que la serradora es rebel·li si està sota el control d'algun jugador i aquest la perd; en cas que no estigui sota el control de ningú, passa al teu control a canvi de protecció; també poden ser ajudes o desgràcies extra.

El mercat obscur. Té les cartes de bandolers, mercenaris i espies. Els bandolers els enviaràs a una zona, tardaran uns torns a arribar-hi i un cop siguin allà, el que posseeixi aquell lloc no cobrarà d'aquells establiments; el mercenari fa el mateix que el bandoler,

però els diners se'ls queda el jugador, i l'espia permet mirar les cartes que té a la mà un oponent (encanteris, cartes eclesiàstiques, etc.).

Cartes d'esdeveniments per a tots al final de cada ronda. Són coses que afecten a tots, com ara una plaga, fet que implica que les tropes estan mal alimentades i passen a tenir la meitat de la vida, o com ara que l'amo d'un dels castells neutrals vol casar la seva filla, i el jugador que ofereixi més or pot aconseguir immediatament el castell i la filla.

4.4 Algunes normes del joc

Cada família només disposa de dos tropes bàsiques de milícia per iniciar la partida.

Per torns, que es decidiran a sorts cada ronda, cada jugador mou les seves tropes per tal d'aconseguir conquerir els diversos llocs disponibles. Un lloc sempre es defensarà amb el numero preestablert per a un acte de conquesta. Si s'aconsegueix la quantitat demanada, es quedarà el lloc; si no s'aconsegueix, el jugador sofrirà algunes baixes i quedarà la tropa una mica ferida.

Si una tropa entra en un lloc d'un exèrcit enemic, es produeix un combat; una vegada eliminades les tropes que sobrin, el perdedor si encara té tropes, es bat en retirada.

Si una tropa entra en un lloc com ara una serradora i el seu enemic ja hi té tropes disposades, el defensor del lloc, pel fet de ser en un terreny de la seva propietat, disposarà d'algun avantatge. Igualment, encara que l'atacant guanyi el combat, haurà de fer després la seva tirada de conquesta.

El joc el guanya el que conquisti el 50 per cent dels establiments disposats en el mapa o aquell que aconsegueixi enderrocar un altre noble. S'entén que si té més del 50% del territori, els altres són inferiors i esdevenen els seus vassalls. El mateix passa si s'elimina una altra casa noble.

Els sistemes de combat no estan encara ben definits. Caldria estudiar bé quina seria la forma més equilibrada i divertida de resoldre els conflictes.

També caldria valorar més a fons els usos dels daus. Potser daus normals i corrents en les tirades d'atac i defensa, o bé daus especials i possibilitar de canviar la dinàmica.

Pel que fa al pagament, l'or es cobra a l'acabament de la ronda pels establiments que es tenen en aquell moment. Representa que, d'entrada, cal pagar el sou a les tropes que el jugador ja té posades al mapa (que costen menys or que crear-les) i després es fa el que es vulgui amb els diners restants. Si no es disposa de prou or per pagar les tropes, desertaran (es podrà triar quines se'n van).

5. Conclusions

Hem pogut comprovar que els jocs de taula tenen encara avui dia una presència molt important en la societat. Tothom ha jugat alguna vegada a un joc de taula o coneix algú que és aficionat a jugar-hi. Informar-nos de la història dels jocs de taula ens ha permès tenir una visió més clara del recorregut que ha tingut aquest mercat i de fins a quin punt els jocs moderns són deutors dels jocs del passat.

En primer lloc, pensem que un dels objectius que hem assolit és la confecció de l'enquesta que ens ha permès establir el perfil del consumidor de jocs de taula. El fet que l'hagin contestat més de 200 persones de llocs diferents i d'edats diferents, cosa que ha propiciat presentar-la en paper i en línia, demostra que el nostre model era prou clar i incidia en la informació que volíem conèixer. Malgrat això, també ens ha servit per detectar, *a posteriori*, que algunes preguntes les hauríem d'haver formulat de manera diferent, ja que ens hem adonat que un percentatge petit dels enquestats, sobretot en les preguntes que eren de resposta múltiple, no responen correctament a la pregunta. A més, hem arribat a la conclusió que emprar el sistema en línia estalvia temps, problemes i diners, perquè moltes de les enquestes en paper s'han perdut i ningú ens n'ha donat notícia.

En segon lloc, hem comprovat que sí que és possible establir un perfil del consumidor que reflecteixi les tendències del mercat actual. Hem aconseguit saber que el consumidor és un home d'entre 18 i 30 anys, que juga com a mínim més de 4 cops al mes, que compra 5 o més jocs a l'any, que habitualment no es gasta més de 50 € en un joc, que juga amb els amics i que participa en partides de 3 a 6 jugadors. També sabem que li agrada l'atzar, que la durada ideal d'un joc és al voltant d'una hora, que valora molt la temàtica i que prefereix els *Eurogames*.

Precisament, les declaracions de les persones entrevistades en l'annex confirmen, en gran mesura, aquest perfil, cosa que corrobora els nostres resultats.

L'entrevista a Fernando Chavarria, coautor de *10 Negritos*, ha estat molt productiva per diferents raons: per tota la informació sobre la gestació i la concreció d'un joc de taula que ens ha donat, pels coneixements de primera mà que té del mercat i també pels consells personals i de tècniques que ens ha proporcionat a l'hora de plantejar el nostre joc.

Per bé que només és una idea de joc, hem pogut comprovar les complicacions i problemes que sorgeixen a mesura que vas creant la mecànica d'un joc de taula. A més, assabentar-nos dels impediments amb què es troba un creador de jocs de taula per poder editar el seu treball ens ha fet adonar que es tracta d'una feina llarga que requereix paciència i molta sort.

Finalment, volem subratllar que el camí recorregut des que vam iniciar aquest treball ens ha fet aprendre moltes coses útils sobre el món dels jocs de taula i els seus consumidors.

6. Bibliografia i webgrafia

6.1 Bibliografia

Caillouis, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económico.

Centre de la Vieille Charité, Musée d'Archeologie Méditerranéenne (1991). *Jouer dans l'Antiquité*. Marseille: Musées de Marseille, RMN-Grand Palais.

Comas, Oriol. (2005). *El món en jocs*. Barcelona: RBA Libros.

Comas, Oriol. (2008). *Quince juegos que cambiaron el mundo*. San Sebastián: Ibermática, S.A.

Comas, Oriol. (2014). *El joc és cultura*. A propòsit de Dau Barcelona, festival del joc . Revista de Catalunya. núm. 288.

Honrado, Ismael. (2015). *Del Monopoly al Catan, el negocio de los juegos de mesa*. *El Mundo*. 19 de juny

Huizinga, Johan (1968). *Homo ludens*. Buenos Aires: Alianza Editorial/Emecé Editores.

Attia, Peter (2016). *La muy, muy larga però imprescindible historia de los juegos de mesa*. *Magnet.Xataka*. Revista en línia. Recuperat el 3 de març del 2016, de <http://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>

6.2 Webgrafia

Asamblea General de las Naciones Unidas en la seva resolució 44/25, Convenció dels drets de l'infant, de 20 de novembre de 1989. Article 31. Unicef. Recuperat el 10 de març del 2016, de https://www.unicef.es/sites/www.unicef.es/files/recursos/CDN_CAT_2013_CDN.PDF

Associacions culturals i de jugadors de jocs de taula:

Ajjeia. Associació d'Amposta (Montsià) centrada en jocs d'estratègia, rol i sofcombat. Recuperat el 13 de maig del 2016, de <https://plus.google.com/110938551078089279602/posts>

Ajjerre: Baronia d'Entença. Associació de Mora d'Ebre (Ribera d'Ebre). Recuperat el 17 de maig del 2016, de www.labaronia.mforos.com

Gremi Lúdic Desperta Ferro. Associació de jocs de taula de Roquetes (Baix Ebre). Recuperat el 20 de maig del 2016, de <http://gldespertaferro.blogspot.com.es/>

Jugamos todos. Asociación Cultural. Recuperat el 20 de novembre del 2015, de <http://www.jugamostodos.org/>

Sociedad Británica para el conocimiento (BSK), primera comunitat dedicada als jocs de taula i cartes a Espanya. Recuperat el 16 de maig del 2016, de <http://labsk.net/>

Webs de jocs de taula

Boardgamegeek. Web en anglès que és una gran base de dades universal sobre els jocs de reflexió. Recuperat el 10 de novembre del 2015, de <http://boardgamegeek.com>

Webs de bloguers francesos sobre l'actualitat dels jocs de taula:

Bruno Faidutti. Blog del primer creador de jocs de França. Recuperat l'11 d'abril del 2016, de <http://faidutti.com/blog>

Web de l'autor de *Dalapapa*, François Haffner. Recuperat el 3 d'abril del 2016, de <http://jeuxsoc.fr/>

Tric-Trac, de Mr, Phal i Dr. Mops, recuperat el 10 de maig del 2016, de <https://www.trictrac.net/decouvrir>

Webs de l'estat espanyol dedicats als jocs de taula que inclouen articles de bloguers:

A que jugamos hoy. Blog d'Armando GC sobre els jocs de taula. Recuperat el 16 de febrer del 2016, de <http://aquejugamoshoy.com/2014/05/una-vida-de-juegos/>

Ara va de jocs. Web de Granollers que inclou una secció dedicada als jocs de taula. Recuperat el 23 de febrer del 2016, de <http://vadejocs.ara.cat/etiqueta/concurs-de-creacio-de-jocs-ciutat-de-granollers/>

El món en jocs. Web d'Oriol Comas i Coma, gran erudit català dels jocs de taula. Recuperat el 15 de novembre del 2015 de http://www.comascoma.com/cat/08impor_cast.htm

Ojo al dado, programa de Radio MAI, que ha esdevingut format podcast. Recuperat el 2 de febrer del 2016, de <http://ojoaldado.blogspot.com.es/>

Article del bloguer Quater en la pàgina web *¿Jugamos Una?* Recuperat el 10 de novembre del 2015, de <http://jugamosuna.es/blog/2013/02/27/algunos-conceptos-tipos-de-juegos-de-mesa-i/> i <http://jugamosuna.es/blog/2013/03/11/algunos-conceptos-mas-tipos-de-juegos-de-mesa-parte-ii/>.

Webs d'història del joc:

Web del CAE (Centre d'Animació i Esplai) de Manresa. Recuperat el dia 10 de desembre del 2015, de

<http://www.cae.cat/nivells/editorweb/titular/dossiers-cae-1-jocs-de-aula-del-mon>

Los juegos de mesa. Blog d'Eduardo Salgado. Recuperat el 27 de novembre del 2015, de

<http://edosal2010.blogspot.com.es/>

Mapa conceptual sobre el tema. Recuperat el 14 de desembre del 2015, de

http://cursa.ihmc.us/rid=1291889362427_1233353700_26086/1.1.%20Hist%C3%B2ria%20del%20joc.cmap

Magnet. Revista en línia de divulgació cultural, que té un article dedicat a la història dels jocs de taula.

Web del curs “Problemas filosóficos” del Colegio de Estudios Latinoamericanos de la UNAM, que comenta l'obra de Roger Caillois. Recuperat l'11 de gener del 2016, de

<http://timocratico.blogspot.com.es/2012/04/resumen-caillois-los-juegos-y-los.html>

Webs de venda en línia de jocs de taula:

Asmodee. Empresa de jocs de taula. Recuperat el 8 de març del 2016 de

<http://es.asmodee.com/ressources/jeux/>

Devir Iberia. Empresa editora de jocs de taula molt important. Recuperat el 10 de març del 2016 de

<http://www.devir.es>

Edge. Empresa editora de jocs de taula. Recuperat el 12 de març del 2016 de

<http://www.edgeent.com/home/noticias>

Zacatrus és una empresa madrilenya de venda en línia especialitzada en els jocs de taula. Recuperat el 10 de març del 2016 de

<http://zacatrus>

Agraïments

Vull començar, en primer lloc, agraint a la meva tutora, Clàudia Caubet, que acceptés dirigir el meu treball. Els seus consells i la seva orientació han estat importants per portar a terme aquest estudi.

També vull donar les gràcies a totes les persones que m'han contestat les enquestes, tant en paper com en línia, i destacar *4Dados* i *Firefly Games*, per la seva diligència a l'hora de divulgar les meves enquestes i per l'amabilitat amb què m'han tractat, tant els propietaris com els treballadors.

Mereixen un reconeixement especial Fernando Chavarria, Dani Alcaide i Robert Roig per accedir a ser entrevistats i per totes les informacions que van voler compartir amb mi, que m'han estat de gran ajuda.

En darrer lloc, vull manifestar el meu agraïment a tots els familiars que d'una manera o una altra m'han donat suport.

Björn Galiana Blanch

**JOCES DE TAULA. ANÀLISI DEL PERFIL DEL CONSUMIDOR I DISSENY
D'UN NOU JOC - *TRUNCO***

**ANNEXOS DEL
TREBALL DE FI DE GRAU**

dirigit per la Sra. Clàudia Caubet Espuny

Grau d'Administració i Direcció d'Empreses



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI

Tortosa

2016

ÍNDIX DELS ANNEXOS

Annex 1 (Enquesta).....	1
Annex 2 (Resultats de l'enquesta)	7
Annex 3 (Model d'entrevista)	15
Annex 4 (Entrevistes)	21

ANNEX 1

ENQUESTA SOBRE ELS JOCS DE TAULA

Si us plau, encercleu, en cada cas, la resposta o les respostes que cregueu adequades, tret de la pregunta número 10, en què haureu d'escriure un nombre. Gràcies per la vostra col·laboració.

- 1- Sexe
 - a. Home
 - b. Dona
- 2- Edat
 - a. Menys de 18 anys
 - b. 18-30 anys
 - c. 31-40 anys
 - d. 41-50 anys
 - e. Majors de 50 anys
- 3- Quantes vegades acostumes a jugar en un mes?
 - a. Entre 1 i 3 cops al mes
 - b. Entre 4 i 6 cops al mes
 - c. Més de 6 cops al mes
- 4- Quants jocs de taula compres a l'any?
 - a. 0
 - b. 1
 - c. 2
 - d. 3
 - e. 4
 - f. 5 o més
- 5- Quan et pots arribar a gastar habitualment en un joc de taula?
 - a. No més de 20€
 - b. No més de 50€
 - c. No més de 80€
 - d. Més de 80€
- 6- Amb qui acostumes a jugar a jocs de taula? Podeu marcar més d'una opció
 - a. Amb la parella
 - b. Amb la família
 - c. Amb els amics
 - d. Amb jugadors professionals
 - e. Tot sol
- 7- Quants jugadors sou habitualment en una partida?
 - a. 1 jugador
 - b. 2 jugadors
 - c. 3-6 jugadors
 - d. Més de 6 jugadors
- 8- D'on treus la informació per comprar un joc de taula? Pots marcar més d'una opció.
 - a. Recomanacions de familiars, amics, parella.

- b. Informació que he extret de pàgines web, revistes especialitzades, etc.
- c. Directament a la botiga, pel que llegeixo a la capsa del joc i per les recomanacions del botiguer.

9- Quina tipologia de joc de taula és la que més t'agrada?

- a. Eurogames (Ex.: *Dominion*, *Carcassonne*, *Aventureros al tren*, etc.)
- b. Ameritrash (Ex.: *Dragones y Mazmorras*, *Monopoly*, *Juego de Tronos*, etc.)
- c. Híbrids (Ex.: *Eclipse*, etc.)
- d. Wargames (Ex.: *Age of Empires*, *Warhammer*, etc.)
- e. Abstractes (Ex.: *Genial*, *Avalone*, *Dames*, etc.)
- f. Party Games (Ex.: *Pictionary*, *Tabú*, *Party & Co*, etc.)
- g. Fillers (Ex.: *Saboteur*, *Coloretto*, etc.)

10- Quins són els ambients de joc que més et poden agradar? Enumera'ls per ordre d'importància segons el teu criteri (De l'1 al 12, sent 1 el que més t'agrada).

a. Gàngster	
b. Medieval fantasia	
c. Medieval	
d. Japó feudal	
e. Salvatge Oest	
f. Steampunk	
g. Actualitat	
h. Futurista	
i. Espacial	
j. Espacial fantasia	
k. Abstracte	
l. Altres	

11- Quines coses t'agrada que apareguin en un joc? Escriu **SÍ** o **NO**.

a. Daus	
b. Figures	
c. Cartes	
d. Tauler	

e. Fitxes	
f. Mapes 3D	
g. Descripció exhaustiva dels personatges	
h. Algun tipus de moneda o material de canvi	
i. Altres	

- 12- Quin prefereixes que sigui l'objectiu del joc?
- Guanyar els meus companys de joc (tots contra tots o parelles contra parelles).
 - Derrotar entre tots un jugador que porta el joc.
 - Derrotar entre tots el joc.
 - Altres.
- 13- T'agrada que hi hagi aliances/ traïcions en un joc de taula?
- SÍ
 - NO
- 14- T'agrada que un joc inclogui l'atzar? Si la resposta és NO, marca **NO** m'agrada a les preguntes 15, 16 i 17.
- SÍ
 - NO
- 15- T'agrada que l'atzar, mitjançant el llançament de daus, decideixi esdeveniments de la partida?
- SÍ
 - NO
 - NO M'AGRADA
- 16- T'agrada que, quan a un jugador li toqui agafar una carta, aquesta sigui aleatòria?
- SÍ
 - NO
 - NO M'AGRADA
- 17- T'agrada que el joc presenti esdeveniments aleatoris imprevisibles?
- SÍ
 - NO
 - NO M'AGRADA
- 18- Li dones importància que el joc presenti una història introductòria sobre la situació/context que planteja o plantejarà?
- SÍ
 - NO
- 19- Quins són els punts que et faran decidir si compres un joc o no? Pots triar-ne més d'un.
- Durada
 - Nombre de jugadors
 - Història que explica
 - Ambientació
 - Tipologia

- f. Objectiu
 - g. Objectes que inclou (figuretes, daus, cartes)
- 20- Quants jugadors desitges normalment que puguin participar en un joc?
- a. 1 jugador
 - b. 2 jugadors
 - c. 3-6 jugadors
 - d. Més de 6 jugadors
- 21- Quant vols que duri habitualment un joc de taula?
- a. No més de 20 minuts
 - b. Entre 21 minuts i 1 hora
 - c. Entre 1.01 i 3 hores
 - d. Més de 3 hores
- 22- T'agraden els videojocs?
- a. SÍ
 - b. NO
- 23- T'agrada comprar jocs de taula basats en pel·lícules o videojocs d'èxit?
- a. SÍ
 - b. NO

ANNEX 2

ENQUESTA SOBRE ELS JOCS DE TAULA

RESULTATS

1-Sexe	Totals	%
a. Home	166	73,45%
b. Dona	60	26,55%
Respostes recollides	226	100,00%

2-Edat	Totals	
a. Menys de 18 anys	2	0,88%
b. 18-30 anys	114	50,44%
c. 31-40 anys	72	31,86%
d. 41-50 anys	31	13,72%
e. Majors de 50 anys	7	3,10%
Respostes recollides	226	100,00%

3-Quantes vegades acostumes a jugar en un mes?	Totals	
a. Entre 1 i 3 cops al mes	82	36,28%
b. Entre 4 i 6 cops al mes	61	26,99%
c. Més de 6 cops al mes	83	36,73%
Respostes recollides	226	100,00%

4-Quants jocs de taula compres a l'any?	Totals	
a. 0	30	13,27%
b. 1	42	18,58%
c. 2	36	15,93%
d. 3	25	11,06%
e. 4	15	6,64%
f. 5 o més	78	34,51%
Respostes recollides	226	100,00%

5-Quan et pots arribar a gastar habitualment en un joc de taula?	Totals	
a. No més de 20€	42	18,58%
b. No més de 50€	118	52,21%
c. No més de 80€	47	20,80%
d. Més de 80€	19	8,41%

Respostes recollides 226 100,00%

6-Amb qui acostumes a jugar a jocs de taula? Podeu marcar més d'una opció.

	Totals	
a. Amb la parella	77	34,07%
b. Amb la família	60	26,55%
c. Amb els amics	201	88,94%
d. Amb jugadors professionals	15	6,64%
e. Tot sol	30	13,27%

Respostes recollides 226

7-Quants jugadors sou habitualment en una partida?

	Totals	
a. 1 jugador	0	0,00%
b. 2 jugadors	33	14,60%
c. 3-6 jugadors	190	84,07%
d. Més de 6 jugadors	3	1,33%

Respostes recollides 226 100,00%

8-D'on treus la informació per comprar un joc de taula? Podeu marcar més d'una opció.

	Totals	
a. Recomanacions de familiars, amics, parella.	126	55,75%
b. Informació que he extret de pàgines web, revistes especialitzades, etc.	141	62,39%
c. Directament a la botiga, pel que llegeixo a la capsa del joc i per les recomanacions del botiguer.	73	32,30%

Respostes recollides 226

9-Quina tipologia de joc de taula és la que més t'agrada?

	Totals	
a. Eurogames (Ex.: Dominion, Carcassone, Aventureros al tren, etc.)	95	42,04%
b. Ameritrash (Ex.: Dragones y Mazmorras, Monopoly, Juego de Tronos, etc.)	41	18,14%
c. Híbrids (Ex.: Eclipse, etc.)	28	12,39%
d. Wargames (Ex.: Age of Empires, Warhammer, etc.)	23	10,18%
e. Abstractes (Ex.: Genial, Avalone, Dames, etc.)	3	1,33%
f. Party Games (Ex.: Pictionary, Tabú, Party & Co, etc.)	20	8,85%
g. Fillers (Ex.: Saboteur, Coloretto, etc.)	16	7,08%

Respostes recollides 226 100,00%

10-Quins són els ambients de joc que més et poden agradar? Enumera'ls per ordre d'importància segons el teu criteri (De l'1 al 12, sent 1 el que més t'agrada).

Valoració

a. Gàngster	-1436
b. Medieval fantasia	-834
c. Medieval	-963
d. Japó feudal	-1323
e. Salvatge Oest	-1404
f. Steampunk	-1392
g. Actualitat	-1457
h. Futurista	-1162
i. Espacial	-1292
j. Espacial fantasia	-1221
k. Abstracte	-1625
l. Altres.	-1857

Respostes recollides 226

11-Quines coses t'agrada que apareguin en un joc? Escribe SÍ o NO.

	SÍ	NO	%
a. Daus	199	27	88,05
b. Figures	189	37	83,63
c. Cartes	207	19	91,59
d. Tauler	205	21	90,71
e. Fitxes	185	41	81,86
f. Mapes 3D	90	136	39,82
g. Descripció exhaustiva dels personatges	125	101	55,31
h. Algun tipus de moneda o material de canvi	158	68	69,91
i. Altres.	140	86	61,95

Respostes recollides 226

12-Quin prefereixes que sigui l'objectiu del joc?

	Totals	
a. Guanyar els meus companys de joc (tots contra tots o parelles contra parelles).	142	62,83%
b. Derrotar entre tots un jugador que porta el joc.	16	7,08%
c. Derrotar entre tots el joc.	53	23,45%
d. Altres.	15	6,64%

Respostes recollides 226 **100,00%**

13-T'agrada que hi hagi aliances/ traïcions en un joc de taula?

Totals

a. SÍ	194	85,84%
b. NO	32	14,16%
Respostes recollides	226	100,00%

14-T'agrada que un joc inclogui l'atzar? Si la resposta és NO, marca NO M'AGRADA a les preguntes 15, 16 i 17.

	Totals	
a. SÍ	188	83,19%
b. NO	38	16,81%
Respostes recollides	226	100,00%

15-T'agrada que l'atzar, mitjançant el llançament de daus, decideixi esdeveniments de la partida?

	Totals	
a. SÍ	152	67,26%
b. NO	36	15,93%
c. NO M'AGRADA	38	16,81%
Respostes recollides	226	100,00%

16-T'agrada que, quan a un jugador li toqui agafar una carta, aquesta sigui aleatòria?

	Totals	
a. SÍ	185	81,86%
b. NO	3	1,33%
c. NO M'AGRADA	38	16,81%
Respostes recollides	226	100,00%

17-T'agrada que el joc presenti esdeveniments aleatoris imprevisibles?

	Totals	
a. SÍ	186	82,30%
b. NO	2	0,88%
c. NO M'AGRADA	38	16,81%
Respostes recollides	226	100,00%

18-Li dones importància que el joc presenti una història introductòria sobre la situació/context que planteja o plantejarà?

	Totals	
a. SÍ	174	76,99%
b. NO	52	23,01%
Respostes recollides	226	100,00%

19-Quins són els punts que et faran decidir si compres un joc o no?**Pots triar-ne més d'un.**

	Totals	
a. Durada	112	49,56%
b. Nombre de jugadors	140	61,95%
c. Història que explica	74	32,74%
d. Ambientació	129	57,08%
e. Tipologia	114	50,44%
f. Objectiu	95	42,04%
g. Objectes que inclou (figuretes, daus, cartes)	72	31,86%
Respostes recollides	226	

20-Quants jugadors desitges normalment que puguin participar en un joc?

	Totals	
a. 1 jugador	3	1,33%
b. 2 jugadors	26	11,50%
c. 3-6 jugadors	191	84,51%
d. Més de 6 jugadors	6	2,65%
Respostes recollides	226	100,00%

21-Quant vols que duri habitualment un joc de taula?

	Totals	
a. No més de 20 minuts	9	3,98%
b. Entre 21 minuts i 1 hora	98	43,36%
c. Entre 1.01 i 3 hores	112	49,56%
d. Més de 3 hores	7	3,10%
Respostes recollides	226	100,00%

22-T'agraden els videojocs?

	Totals	
a. SÍ	197	87,17%
b. NO	29	12,83%
Respostes recollides	226	100,00%

23-T'agrada comprar jocs de taula basats en pel·lícules o videojocs d'èxit?

	Totals	
a. SÍ	105	46,46%
b. NO	121	53,54%
Respostes recollides	226	100,00%

ANNEX 3

MODEL D'ENTREVISTA ALS JUGADORS

Fitxa tècnica

Objectiu general de l'estudi: conèixer les preferències i els costums dels jugadors de jocs de taula.

Objectius específics:

- Identificar quins tipus de jocs de taula són els que més motiven el públic i per què.
- Saber quins són els objectes materials que més valoren els jugadors en un joc de taula.
- Tenir constància de les característiques que prefereixen els jugadors a l'hora de triar un joc de taula: regles, amb atzar o sense, etc.
- Estudiar el grau de competitivitat que ha de tenir un joc per tenir èxit.
- Esbrinar quines coses inclourien els entrevistats en un joc de taula per tal de millorar-lo.

Nom: entrevista qualitativa a jugadors de jocs de taula i a creadors de jocs de taula.

Univers de treball: jugadors de Catalunya de jocs de taula.

Mètode de recollida d'informació: entrevista cara a cara.

Mostra: dos jugadors i un creador de jocs de taula.

Durada de l'entrevista: aproximadament 1 hora.

Estudi: *Sobre les preferències i gustos en els jocs de taula.*

Bon dia, em dic Björn Galiana i som aquí per portar a terme una entrevista sobre els jocs de taula. **Informem l'entrevistat que l'estem gravant.**

1. Parlem una mica en general dels jocs de taula.
 - a. Quantes vegades jugues a jocs de taula al mes?
 - b. Quins són els jocs de taula que més t'agraden?
 - c. Quin és el motiu pel qual participes en un joc normalment?
2. Preguntem sobre les característiques més concretes dels jocs que els agraden.
 - a. Amb qui jugues habitualment?
 - b. Ets competitiu als jocs?
 - c. L'atzar és necessari en un joc de taula?
 - d. Pel que fa a l'ambientació, la trobes necessària? Quines són les teves preferències?
 - e. Quin tipus de material t'agrada que incorporin els jocs?
 - f. Quant et sols gastar en un joc de taula?
 - g. (Botiguers/ associació) Quins són els jocs més venuts/jugats a l'associació?
 - h. (Botiguers/associació) Quines són les característiques d'aquests jocs que més agraden a la gent?
 - i. (Botiguers/associació) Què és el que crea interès a la gent per comprar un joc de taula? (en què es fixen a primera vista)
 - j. (Botiguers/associació) Què et sol preguntar la gent per decidir-se a comprar un joc?
 - k. (Botiguers/associació) Quant es gasta la gent aproximadament en un joc de taula?
3. Tema del meu joc més concretament.
 - a. T'agradaria un joc d'ambientació medieval fantasia?
 - b. Què me'n dius d'una barreja de sort i estratègia elaborada?
 - c. Com creus que haurien de ser l'estil de dibuix i les peces d'un joc perquè t'agradin més?
 - d. Els daus són un factor clau en un joc?
 - e. Creus que els jocs que fan referència a alguna pel·lícula o videojoc agraden més?
 - f. Quant estaries disposat a pagar per un joc d'aquestes característiques?
4. Imagina el teu joc de taula ideal.
 - a. Com seria el teu joc de taula ideal? Explica-ho breument.
 - b. Quin de tots els aspectes esmentats és el més important?
 - c. Quina és l'emoció que t'agrada que et transmeti el teu joc de taula ideal?
 - d. Creus que pots arribar a crear un joc de taula si se t'acut una bona idea de com hauria de ser?

Aportacions finals: vols fer alguna aportació, alguna cosa que no s'hagi comentat i consideris que pot ser important?

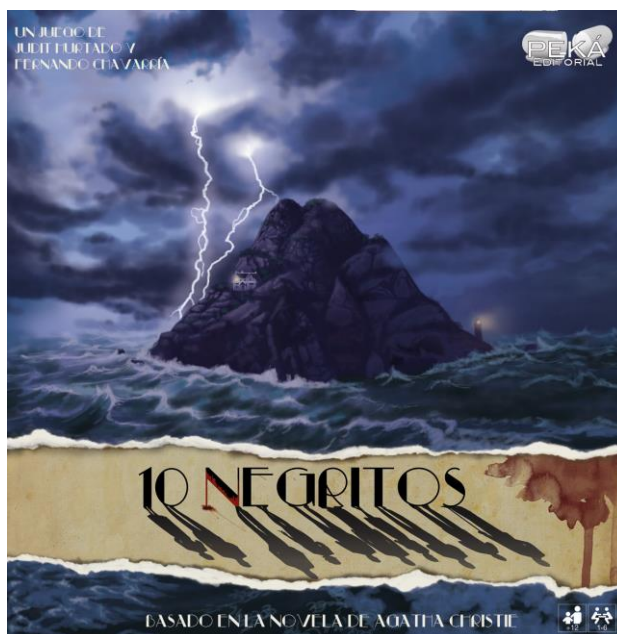
Agrair l'assistència i acomiadar-lo.

ANNEX 4

ENTREVISTES A FERNANDO CHAVARRIA, ROBERT ROIG I DANIEL ALCAIDE

“L’atzar existeix, però al darrere hi pots posar moltes matemàtiques”.

Fernando Chavarria (Roquetes, 1973) és el creador del joc *10 negritos*, conjuntament amb la seva parella Judith Hurtado, i fa classes de Física a l’Institut Terra Alta. El seu joc, basat en la millor novel·la d’Agatha Christie, va tenir l’accessit del VI *Concurs de Creació de Jocs de Granollers* l’any 2013.



Il·lustració portada *10 negritos*

Com vas començar amb els jocs de taula?

Vaig començar molt gran. De petit, sí que havia jugat als jocs de taula d’aquell moment, com ara *Cobra*, però en la meua joventut em vaig dedicar als escacs. No va ser fins que em vaig posar a viure amb la meua parella, la Judit, que vaig interessar-me pels jocs de taula. Ella jugava a jocs de rol i em va donar a conèixer aquest món. Això va despertar la meua vena creativa i se’m va ocórrer la idea d’un joc. Vaig llegir un anunci a la *BSK* (Sociedad Británica para el Conocimiento) que anunciava una trobada de creadors de jocs a Saragossa i vam decidir amb la Judit d’anar-hi, tot i que no coneixíem ningú ni res d’aquest esdeveniment. Va ser la primera edició del *Protos y Tipos*, érem només vint persones i ens vam passar el cap de setmana jugant als jocs que presentàvem. El nostre joc va agradar molt i es pot dir que vam connectar ja amb gent important dins del sector. Val a dir que el joc que portàvem en aquell moment no ha passat mai de ser un prototip. A partir d’aquí vam crear un parell de jocs més que vam presentar en aquestes trobades anuals.

Explica'm una mica el teu procés de creació d'un joc. Com passes de la idea a la materialització del joc?

Cada autor té el seu procés creatiu. En primer lloc, cal dir que sempre treballem conjuntament Judit i jo. Sempre tenim una llibreta a mà i anotem les idees que se'ns ocorren, sovint molt parcials: un possible tauler, una classe de dau, una mecànica de joc, etc. A partir d'aquí comença el procés de depurar la idea: si farem una mà de cartes, si se les queda el jugador, si es passen a l'altre jugador, etc. Normalment, un cop definida la mecànica, cerquem un tema, creem un entorn i busquem imatges per Internet. Per exemple, una fórmula matemàtica, en guanyo 1, en perdo 1, pot esdevenir compro un blat, venc un blat. Un cop ornamentat, el presentem en públic i valorem la resposta d'altres autors. Així sabem si el joc és agradable de jugar, per exemple, o si resulta pesat. Aquest procés pot durar mesos. Quan ja el donem per bo, l'enviem a les editorials i, si hi estan interessades, s'encarreguen de donar-li la forma definitiva: unifiquen tipografies, milloren la distribució dels elements, etc.

Quan vosaltres plantejàveu el vostre joc, com ho fèieu per provar les mecàniques que proposàveu? De quina manera aconseguíeu tenir clara la mecànica del joc?

Ja en la fase comercial, vam fer una exposició en els diferents llocs on el presentàvem que anomenàvem "Del prototip al joc editat". En unes quantes taules posàvem el joc en les diferents fases: fase inicial, prototip, versió comercial, etc.



Evolució carta 10 negritos. Disseny original/Disseny comercial

Veig els jocs d'una manera molt matemàtica, a causa de la meva formació acadèmica i d'haver estat jugador d'escacs. Fem la fase inicial en paper, en foli, i ho provem amb Judit. Si veig que el joc funciona, ja passem a les proves dures. La manera de tenir més informació de la validesa del joc és quan anem als diferents esdeveniments. Normalment, a la nit ens reunim els creadors, els il·lustradors i els editors en les sales dels hotels on ens hostatgem. És el moment en què en traiem més profit, ja que canviem impressions i et donen *feed-back*. Alguna vegada també t'emportes algun disgust. Fa dos anys vaig presentar un joc que creia que estava bé i, després de la primera partida, em queia la cara de vergonya en veure que no funcionava gens. L'havia provat a casa,

però quan el vaig veure jugat per altres em vaig adonar que feia aigües pertot arreu. En arribar a casa, vaig destruir més de la meitat del joc. Ni era divertit ni funcionava.

Ara hi ha una empresa a Barcelona, anomenada *Santa Clara*, que per un preu mòdic et prova el joc. Et fa un informe detallat del teu joc, on s'expliquen els punts forts i els punts febles, què cal rectificar, etc.

Podríem dir que el que tu véns a l'editorial és una mecànica de joc?

Sí, més aviat un manual d'instruccions. Ara bé, sempre has de pensar en allò que els editors et poden demanar. Una baralla de cartes, posem per cas, és de 54 o de 72. Si en fas 80, estàs encarint el producte innecessàriament. De vegades, les editorials també et demanen que facis canvis en algun plantejament. Quan vam editar *10 negritos*, es tractava d'un joc totalment cooperatiu i no hi havia un guanyador. Ens van suggerir que hi hagués un interacció extra.

Precisament et volia preguntar per *10 negritos*. Ens pots explicar en què consisteix el teu joc?

Consisteix que tots hem d'intentar descobrir qui és l'assassí, que és un dels personatges del joc, i ningú té assignat un personatge, sinó que tots van decidint el que els personatges faran. Entre tots cal guanyar al joc. Per crear més interacció, vam pensar uns personatges a part que no surten a la novel·la d'Agatha Christie, punt de partida del joc, i que van relacionats, aquests sí, amb cada jugador. A la vegada el jugador rep en secret una carta, on diu si és còmplice o no de l'assassinat. Això fa que es generi una interacció diferent, ja que guanyes o perds en funció si ets còmplice o no. A més, com a molt, només hi ha un còmplice, i pot no haver-n'hi cap. Aquest element va ser una petició de l'editor que va canviar la mecànica del joc: va passar de ser cooperatiu a crear desconfiança i suspens entre els jugadors, ja que no saps mai si algú és còmplice.



Versió final de *10 negritos*

Com aconseguir un creador de jocs de taula trobar editor?

No és gens fàcil. Quan vam crear el nostre joc, tres grans editorials monopolitzaven el mercat: *Devir*, *Edge* i *Asmodee*, i havien aparegut dos petites editorials, *Peká* i *Asylum*, que estaven intentant treure jocs d'autors espanyols. No hi havia res més dins del sector. Avui dia hi ha al voltant d'una quarantena d'editorials de jocs de taula.

El procés normal que seguia abans un autor era anar a les fires i presentar el seu joc, especialment és important la fira que es fa a Granollers, *JugarXJugar*, i la que es fa a Còrdova, que és la més important del sector a Espanya. Precisament, *10 negritos* va aconseguir molt de renom perquè el vam presentar al concurs que es fa de prototips a Granollers, un concurs que té reconeixement internacional i al qual ve gent de tot el món. Això ens va obrir les portes de les editorials i ens va catapultar. Primer se'n va interessar *Asylum*, però finalment ens vam entendre amb *Peká*.

T'has plantejat alguna vegada crear una editorial de jocs de taula?

Nosaltres tenim dotze prototips creats de jocs de taula i els vam començar a presentar a editorials. Ens vam plantejar de crear una editorial, perquè vam creure que podíem guanyar més diners, però finalment no ho vam fer perquè vam comprendre que comercialitzar un joc requereix un perfil de persona diferent al nostre. El sector ha canviat molt i hi ha tingut molt a veure el *crowdfunding*, ja que s'ha reduït considerablement el risc inversor. Tot això ha fet que apareguin moltes editorials petites que busquen *fillers*, jocs fàcils i de producció barata.

En el meu treball, el perfil de consumidor donava com a resultat de les enquestes que els jugadors es gasten una mitjana de 50 euros en un joc. Com s'arriba a fixar en aquesta quantitat el preu d'un joc de taula?

Hi ha dos maneres per calcular el preu de venda d'un joc de taula. Una consisteix a multiplicar per quatre el preu de cost i l'altra el multiplica per cinc, però, per a mi, això no és correcte, ja que depèn de com facis el procés comercial. També és molt diferent la quantitat que es gasta una persona normal o un aficionat. Nosaltres, per exemple, gastàvem dos-cents cinquanta o tres-cents euros al mes.

Actualment, hi ha un perfil nou de consumidor. S'estan venent més jocs de taula que mai. D'entrada el novençà no compra jocs cars, sinó que comença amb els jocs petits i senzills.

El nostre joc, *Diez negritos*, pot costar uns 16 o 17 euros de producció si es fabriquen mil cinc-cents unitats. L'editorial el venia a trenta euros i a les botigues costava quaranta-cinc euros. Les botigues acostumen a treure del 30 al 40 %.

Creus que ha canviat el mercat, és a dir, han evolucionat els gustos dels consumidors?

Hi ha dos factors molt importants: l'entrada de molts creadors nous (plataformes de micromecenatge) i el fet d'aconseguir compradors que són inversors alhora, i que el mercat s'ha endurit; és a dir, que els compradors habituals compren més perquè disposen d'una oferta més variada. També hi ha qui pensa que la crisi ha comportat l'ampliació de mercat, ja que ha obligat la gent a quedar-se a casa.

De *10 negritos* es va vendre en un mes tota l'edició, mil cinc-cents exemplars. Va haver-hi molta campanya comercial en fòrums especialitzats i pàgines web. El normal és que d'un joc es facin mil exemplars. Avui dia hi ha un problema afegit, un joc deixa de ser nou després d'un mes. El que no vens durant el primer mes, ho arrastres durant bastant de temps.

Es pot trobar encara *10 negritos* al mercat?

En mercat de segona mà, sí, però no se n'ha fet cap reedició, ja que l'editorial va plegar. Estem en tractes amb una altra editorial per intentar-ho o , fins i tot, hi ha la possibilitat d'entendre's amb una editorial estrangera per fer-ne una edició internacional.

Parlant ara d'allò que t'agrada en un joc, no introdueixes mai el factor sort?

Sí, però és un component que també està mesurat. El factor sort el pots introduir de moltes maneres: una tirada de daus, una aixecada de cartes. Com el pots controlar? Sabent, per exemple, el nombre de cartes que hi ha de cada tipus, pots saber matemàticament les probabilitats que hi ha de tots els possibles resultats i desenvolupaments de la partida. L'atzar existeix, però al darrere hi pots posar moltes matemàtiques. En els meus jocs no és gratuït el nombre de cartes, obeeix a una sèrie de distribucions estadístiques. M'agrada que puguis jugar sabent que sempre tens opció de capgirar la partida.

I ja per acabar, com està el tema del copyright?

És una pregunta que em plantegen sovint. La qüestió és que no pots tenir copyright d'un joc, ja que de què el tindràs? Del manual d'instruccions? Dels daus? De les cartes? Tu només pots tenir copyright de les il·lustracions, també en general de les mecàniques. Fa tres anys que funciona *Ludo*, una associació de creadors de jocs de taula. Una de les primeres reivindicacions que ha fet ha estat que aparegui el nom de l'autor a la portada del joc, cosa que a l'estranger ja feia temps que es feia i a Espanya encara no. S'ha aconseguit i això és un reconeixement per al creador.

Bé, doncs, t'agraïm el temps que ens has dedicat i estarem pendants dels nous jocs que publiques.

“El fet que una decisió que prenguis ara tingui una conseqüència dies després comporta que et pensis millor l’elecció”

Robert Roig (Roquetes, 1980) és membre de l’associació *Gremi Lúdic Desperta Ferro*, formada principalment per gent de Roquetes, i guitarrista de la banda *Read my lips*. L’objectiu d’aquesta associació és fomentar la cultura dels jocs de taula, el rol i els jocs de guerra amb miniatures arreu de les Terres de l’Ebre.



Partida d'un joc de taula del *Gremi Lúdic Desperta Ferro*

Quantes vegades jugues en un mes als jocs de taula?

Al voltant de set. Normalment, dos cops a la setmana.

Quins són els jocs de taula que més t’agraden?

M’agraden molt els jocs temàtics, jocs de taula en què l’atzar té més importància que en altres jocs i en què el tema té molta incidència en la partida.

Normalment, quin és el motiu que et porta a participar en un joc?

És un tema social, ja que sempre quedem amb amics i alternem qui tria el joc. Quan em toca a mi, trio la tipologia que t’he esmentat abans, però si li toca a un altre, m’hi adapto.

Normalment amb qui jugues?

Sobretot amb la colla, amb els amics. En el nostre grup, sí que hi ha una parella que juguen els dos, però no és l'habitual.

Ets competitiu quan jugues? Jugues per a guanyar, cooperativament...?

Juguem molt a jocs col·laboratius, però m'agrada jugar per a guanyar, ja que si no, no li trobo la gràcia.

Abans em parlaves de l'atzar, des del teu punt de vista, és necessari l'atzar en qualsevol joc?

Sí que el considero necessari, el prototip de joc ideal que jo faria l'hauria de tenir, encara que penso que ha de ser controlable, perquè si no és així, estaries jugant al parxís. De vegades accepto jocs en què no hi hagi atzar, però no és freqüent, es tracta més aviat d'una cosa rara.

Creus fonamental l'ambientació d'un joc?

Sí, sens dubte. Allò que m'impulsa a comprar el joc és moltes vegades el tema. Em sembla més important que les mecàniques per elles mateixes.

Quines són, doncs, les ambientacions que més t'agraden?

Des de les típiques de fantasia medieval, fins a les futuristes, les postapocalíptiques (*steampunk*), fins i tot jocs de terror. Tinc, per exemple, molts de jocs basats en l'obra de Lovecraft, escriptor que es va posar de moda quan es van acabar els drets d'autor. Ara ve la fornada de Sherlock Holmes. Sempre que caduquen els drets d'autor, apareixen molts productes en general relacionats amb la seva obra.

Quin tipus de materials t'agrada que inclogui un joc?

M'agraden molt les figuretes, fins tot encara que no siguin necessàries. Trobo que ajuden molt en l'ambientació. També vull que inclogui daus *costumitzats*, que tinguin dibuixets a les cares, que siguin exclusius d'aquell joc, etc.

I un mapa 3D, per exemple?

Trobo que no li cal a un joc de taula, tret de si és indispensable per a la mecànica del joc.

Quant et sols gastar aproximadament en un joc de taula?

Depèn. M'he arribat a gastar cent cinquanta euros. És molt variable. Normalment, crec que al voltant de quaranta o cinquanta euros. Més enllà d'aquest preu ja m'ho miro una mica més. Trobo, però, que últimament aquest límit està canviant i et puc dir que els últims jocs que he comprat estan més a prop dels cent euros que dels cinquanta.

Parlem ara de l'associació. Quina tipologia de jocs jugueu aquí?

Potser el més jugat és *Shadows of Brimstone*, que és un Ameritrash. L'empresa que l'edita és *Flying Frog*, una empresa dedicada als Ameritrash. Llances daus fins per respirar, és a dir per a tot. És un joc de masmorres, però l'ambientació és de l'oest. Té la gràcia que vas fent partides i el personatge va evolucionant. També es juga molt a *fillers*, jocs molt senzills i ràpids. Per exemple, el *Samurai Sword*.

I quines són les característiques d'un joc que més agraden als membres de l'associació?

Crec que del *Shadows of Brimstone* el que més els agrada és que tingui continuïtat i que visualment sigui bonic. Pel que fa als *fillers*, els agrada que siguin ràpids i caòtics.

Què us fa decidir a comprar un joc per a l'associació?

Aquí comprem des de coses molt senzilles fins a coses molt complexes. Fem una llista, fem votacions i els triem entre tots. Aquí triomfa molt el joc de fer la guitza, de confrontació, el fet que esclafar l'oponent sigui part de la diversió.

Estic pensant un joc i m'agradaria conèixer la teva opinió. T'agradaria un joc de medieval fantasia i que l'estratègia inclogués el factor sort, que els daus formessin part del joc sense ser-ne la base?

Crec que està bé, sóc partidari de l'atzar contingut.

Com hauria de ser l'estil de dibuix de les peces d'un joc?

Penso que s'està abusant del *manga*. M'agradaria més un estil més clàssic per a l'ambientació fantàstica.

Penses que els jocs que fan referència a videojocs o pel·lícules agraden més?

Crec que vivim una època dorada de les llicències. El micromecenatge ha canviat el mercat. Crec que cada mes el tema de les ambientacions va augmentant.

Quant estaries disposat a pagar en el meu joc, el que estic pensant?

Depèn, potser el límit és la barrera psicològica dels cent euros.

Com seria el teu joc de taula ideal?

Cada vegada m'agrada més la continuïtat, que dia rere dia puguis anar continuant la partida. El fet que una decisió que prenguis ara tingui una conseqüència dies després comporta que et pensis millor l'elecció.

Quins aspectes et farien decidir a l'hora de comprar un joc: durada, quantitat de jugadors, etc.?

Que la quantitat de jugadors no sigui molt gran, tres o quatre persones i tampoc no m'agrada que les coses siguin eternes. Penso que dos hores i mitja o tres hauria de ser el límit de temps que dura el joc.

Quina emoció t'agrada que transmeti un joc?

La tensió. Quan et posa en una situació en què cal prendre decisions difícils.

Creus que podries arribar a crear un joc de taula si tinguessis una bona idea?

Sí, alguna cosa he fet. Penso, però, que a l'hora de crear un joc caldria fer alguna cosa que sigui nova, que no s'hagi fet mai encara. Cada vegada el mercat és més ple de coses molt semblants i que recorden d'altres coses ja fetes anteriorment.

“Quan jugues a un joc basat en una temàtica que t’atrau, les seves virtuts es magnifiquen i els seus defectes queden a l’ombra”.

Daniel Alcaide Salvador (Roquetes, 1981) és membre de l’associació ***Gremi Lúdic Desperta Ferro***, formada principalment per gent de Roquetes. L’objectiu d’aquesta associació és fomentar la cultura dels jocs de taula, el rol i els jocs de guerra amb miniatures arreu de les Terres de l’Ebre.

Quantes vegades jugues a jocs de taula al mes?

Juga un mitjana d’una vegada a la setmana, és dir, unes quatre vegades al mes, tenint en compte que hi ha alguna vegada que no puc jugar.

Quins són els jocs de taula que més t’agraden?

Els temàtics, jocs de cartes o molt basats en cartes. M’agrada que tinguin una ambientació molt concreta, que la mecànica del joc reforci la temàtica. M’agraden els jocs que tenen representacions molt concretes.

Quin és el motiu pel qual participes habitualment en un joc de taula?

Diversió, principalment, i el component social, que és superimportant. Tinc molts jocs als quals puc jugar en solitari, però ho faig rarament.

Amb qui jugues habitualment?

Amics i gent del gremi, principalment.

Et consideres competitiu en els jocs de taula?

Si jugo en un joc que ho és, sí que ho sóc, però no és el tipus de joc que busco.

Trobes que l’atzar és necessari en un joc de taula?

Per a mi, és molt necessari. Els jocs matemàtics, com ara els escacs o els eurogames més durs, no m’agraden. M’agrada creure que ningú té un control absolut sobre allò que està passant i, a més, vull que s’hagi d’improvisar contínuament.

Quines són les ambientacions que prefereixes?

Sóc molt víctima de les ambientacions basades en llicències populars. Ara, per exemple, ha sortit el projecte d’un joc basat en el videojoc anomenat *Dark souls*, o *Mega Man*, també basat en un altre videojoc, o un joc de cartes que es diu *Resident Evil*, etc. També m’agraden molt tots els jocs basats en llicències literàries, com ara en *Cthulhu*. Quan jugues a un joc basat en una temàtica que t’atrau, les seves virtuts es magnifiquen i els seus defectes queden a l’ombra. Els jocs basats en Conan m’agraden moltíssim.

Quant a l'alliberament de llicències, ara estan sortint molts de jocs basats en la figura de Sherlock Holmes i són molt *xulos*.

Quin tipus de material t'agrada que incorpori un joc?

Miniatures i cartes. M'encanten. M'agrada també la descripció exhaustiva dels personatges i la descripció del que està passant en figuretes, amb un mínim de detall i qualitat. Les cartes m'agraden perquè comporten una gran possibilitat en el joc. Sempre m'han agradat: des de les dels jocs tradicionals (burro, guinyot, etc.) fins a les dels jocs moderns, com el *Magic*, etc.

Quant et sols gastar en un sol joc de taula?

Una mitjana de seixanta euros. L'exigència de components (miniatures, etc.) encareix els jocs, per bé que també crec que s'aprofiten del fet que la gent els acaba comprant igualment.

Quantes hores passes jugant a un joc de taula?

Al voltant de tres hores per sessió com a mínim.

D'on treus la informació per comprar un joc de taula?

Sobretot internet: BGG, BSK i plataformes de micromecenatge. No visito botigues, perquè a les terres de l'Ebre no n'hi ha.

Estic pensant de fer un joc i m'agradaria conèixer la teva opinió. T'agradaria un joc de medieval fantasia i que l'estratègia inclogués el factor sort, que els daus formessin part del joc sense ser-ne la base?

Sí, és una ambientació que m'agrada moltíssim. Els daus representen el component aleatori que a mi m'agrada. Per exemple, de vegades portes diferents jugades preparant una estratègia i una tirada de daus desfà tot el que haves previst. Això m'encanta, que estigues obligat a adaptar-te al joc i al que faran els altres jugadors.

Com creus que hauria de ser l'estil de dibuix del meu joc perquè et resultés més atractiu?

A mi m'agrada que tingui personalitat. Li dono molta importància al component artístic dels jocs. No és tant important l'estil (anime, clàssic, etc.), sinó que tingui coherència i sigui personal, que tot ho hagi fet el mateix artista.

Com seria el teu joc ideal?

Crec que seria complicat, no podria quedar-me amb un. Haurien de ser dos o tres. Cada moment demana un joc diferent: de vegades tens molt de temps, d'altres vegades no en tens i voldries un joc ràpid o, fins i tot, pot ser que no et vingui de gust jugar un joc llarg.

Creus, per tant, que la durada és un aspecte important a tenir en compte?

Sí, em sembla molt important, però no és l'únic aspecte important. Cal tenir en compte altres aspectes: la mecànica, el manual de regles, etc.

Quina és l'emoció que més t'agrada que transmeti un joc?

Incertesa. No saber qui guanya fins a l'acabament del joc, aquesta és la gràcia.

Creus que pots arribar a crear un joc de taula si se t'acut una bona idea?

Penso que als jugadors habituals en un moment o altra se'ns ha acudit alguna idea. La veritat, però, és que avui dia em faria molta mandra crear un joc de taula, ja que li has de dedicar moltíssim temps i necessites tenir molt bon criteri.

Vols afegir alguna cosa a l'entrevista?

M'agradaria comentar, per acabar, que el preu dels jocs de taula fa que no tothom hi pugui accedir, ja que has de tenir una feina estable per tenir els diners necessaris. No és una afició de fàcil accés per als més joves.