

# Guía - Cómo subir un juego en la BGG y no morir en el intento

por Ferran Renalias i Zueras.



Antes de dar el paso de subir la información sobre vuestro nuevo juego a la BGG es recomendable consultarlo con vuestra editorial, porque habitualmente son ellas las que se ocupan de hacerlo.

En la guía **Qué es la BoardGameGeek? (BGG)** —que podéis consultar en nuestra web— se hacía una introducción general sobre la estructura general de su web y de las distintas categorías de información (juegos, autores, editoriales...) que conforman su enorme base de datos. En esta segunda parte nos centraremos en un proceso que, como autores, puede resultarnos interesante: introducir y actualizar información sobre nuestras creaciones.

El artículo está desglosado en cuatro apartados principales:

0. **Altas en la BGG; quién y cuándo:** Explicamos para quién es apropiado subir un juego y cual es el mejor momento de hacerlo.
1. **Alta de un usuario en la BGG:** Describimos el proceso de creación de usuario de la BGG.
2. **Alta de autor@s, ilustrad@s y editoriales:** Antes de dar de alta nuestro juego es imprescindible verificar que hemos dado de alta toda esta información. Por ejemplo, no será posible acreditarnos como su *autor/a* si previamente no nos hemos dado de alta como *autor/a*.
3. **Dar de alta un juego:** Una vez hecho esto podemos solicitar la creación de un juego, para lo que deberemos rellenar toda la información, siempre teniendo en cuenta las guías de estilo de la BGG.

## 0. Altas en la BGG; quién y cuándo:

Antes de explicar el procedimiento para introducir información en la web de la BGG conviene anticiparnos a un par de dudas que podrían surgir:

*¿Cuándo debemos subir la información de un juego en la BGG?*

- Como regla general, para subir cualquier juego que hayamos creado es recomendable esperar a que ya esté en proceso de edición (ya sea vía autoedición o mediante una editorial).
- No hay ninguna limitación acerca de subir información sobre los prototipos de juegos en los que estáis trabajando, pero antes de hacerlo es recomendable tener prácticamente cerrados los apartados mecánico y visual.

*¿Quién tiene que subir un juego?*

- En caso de tener el juego firmado con una editorial, es práctica habitual que ella se ocupe de subir el juego a la BGG. No obstante, no está de más ofrecerle la posibilidad de ocuparos vosotr@s si lo tenéis por la mano, siempre que consideréis que puede ser de ayuda en vuestro proceso de colaboración con la editorial.
- En caso de autoedición, son l@s autor@s quienes deben subir la información.

## 1. Alta de un usuario en la BGG:

<https://www.boardgamegeek.com/>

Darse de alta es tan sencillo como entrar en la web de la BGG, pulsar el botón “**Join (it’s free)!**” y rellenar los campos **Usuario**, **Correo electrónico** y **Contraseña**. Una vez hecho esto, podéis acceder a la página como usuarios pulsando en “**Sign In**”, y ya estaréis listos para el siguiente paso.

## 2. Alta de autor@s, ilustrad@s y editoriales:

<https://www.boardgamegeek.com/> → Community → Contribute → Person / Publisher

Para dar de alta nuestro juego antes tenemos que haber dado de alta esta información, porque para crear el perfil del juego será necesario que estos datos ya estén disponibles (tal y como dijimos antes, no podremos acreditarnos como *autor/a* de un juego si previamente no nos dimos de alta como *autor/a*).

Antes de empezar, es importante realizar una búsqueda en la base de datos para asegurarse de que la persona a la que desea ingresar no esté ya allí. También debe verificarse la correspondiente cola pendiente para comprobar que el alta de dicha persona aún no haya sido enviada por otro usuario.

En esta explicación nos centramos en el alta de personas, y en los enlaces finales del documento dejamos una guía que recoge más detalladamente el método de alta como Publisher.

### Alta de Personas (autor@s y ilustrador@s):

Debemos indicar la siguiente información:

- **Nombre:** El nombre de la persona, preferiblemente el real, pudiendo utilizarse diminutivos o alias.
- **Descripción:** Obligatoriamente en inglés, aunque también puede incluirse en otros idiomas adicionales. Debe ser de tamaño moderado; superior a una frase e inferior a una biografía completa. También debe incluir una breve descripción de la persona, su carrera, vida e influencias en el medio. Puede ser apropiado mencionar sus productos emblemáticos, pero siempre tratando de mantener el enfoque en la persona.
- **Credits:** Pueden acreditarse los juegos creados como autor/a o diseñador/a.
- **Notas al administrador:** En la BGG existen *credenciales especiales de diseñador* que se otorgan a los usuarios, vinculándolos directamente con la entrada de autor/a. Estas credenciales no se agregan automáticamente tras el alta, sino que deben solicitarse expresamente. Por este motivo, es recomendable solicitar esta insignia en el apartado *Notas de administrador*.



Credencial de diseñador



### 3. Dar de alta un juego:

<https://www.boardgamegeek.com/> → Community → Contribute → BoardGame

#### Datos generales del juego:

**0 Create Board Game**

**PLEASE READ THE GUIDE BEFORE SUBMITTING ANY DATA!**  
Also, please check that it has not already been added to the [current submission queue](#).  
**Before you enter this item, ensure that ALL people (designers and artists) and companies (publishers) are in the pending people or companies.**  
Images, links, and files and other additional content can be added to the game page post-approval.

**1 Primary Name\***

**2 Description\***

Please summarize the theme, game-play, and goal of the game in 1-4 paragraphs. Off-site links should be reserved for the links section.

**3 Short Description\***

Briefly, get us excited to try this game. This is **NOT** a subtitle or tagline from the box.

**Example**  
✗ "A fun cooperative deduction game."  
✗ "A game about detectives set in Victorian London."  
✓ Better: "Detectives work together to solve mysteries in Victorian London."  
Please [read our guidelines](#) before submitting your first short description.

**Properties**

**4 Year Published**

**5 Minimum Players**

**6 Maximum Players**

**7 Minimum Age**

**8 Minimum Playing Time**  minutes

**9 Maximum Playing Time**  minutes

**10 Category** [\[Add Category\]](#)

**11 Mechanism** [\[Add Mechanism\]](#)

**12 Family** [\[Add Family\]](#)

**13 Expands** [\[Add Expands\]](#)

**14 Integrates With** [\[Add Integrates With\]](#)  
Only for stand-alone games that integrate with other stand-alone games. **NOT** for expansions.

**15 Contains** [\[Add Contains\]](#)  
Add items contained in this item (if this is a compilation, for example)

**16 Reimplements** [\[Add Reimplements\]](#)  
Add the "parent" item(s) for this game, if it reimplements a previous game

**People**

**17 Designer** [\[Add Designer\]](#)

**18 Artist** [\[Add Artist\]](#)

**Companies**

**19 Publisher\*** [\[Add Publisher\]](#)  
(Unknown, Self-published, and Web-published are also options)

- Nombre principal:** El título del juego. Su formato ideal es "Título: Subtítulo - Subtítulo adicional", con dos puntos separando el título del subtítulo y un guión separando este del subtítulo adicional.
- Descripción:** Lo ideal es enviar una descripción del juego de 1 a 4 párrafos escrita en voz neutra que cubra el *escenario* (nuestro papel en el mundo del juego), el *objetivo* (lo que estamos tratando de hacer) y la *jugabilidad* (cómo avanzar para lograr ese objetivo). Si no disponéis de ningún texto podéis utilizar la descripción del editor, debiendo indicarlo en el pie de página añadiendo el texto "descripción del editor".

3. **Breve descripción:** Una frase de un máximo de 85 caracteres que procure transmitir la esencia del juego.
4. **Año de lanzamiento:** El año de debut del juego, en el que fue vendido por primera vez a través de puntos de venta.
5. **Número mínimo y máximo de jugadores:** Según lo especificado en la caja del juego.
6. **Edad mínima:** Según lo especificado en la caja del juego.
7. **Tiempo mínimo y máximo de juego:** Según lo especificado en la caja del juego.
8. **Categoría y mecánica:** Categoría es una clasificación del “tipo de juego”, y mecánica detalla sus principales motores internos. Los posibles valores a introducir vienen preestablecidos en un menú desplegable.
9. **Familia:** Este concepto describe agrupaciones de juegos en función de temática, procedencia, período histórico, profesiones, asociaciones... Ya que estáis leyendo esta guía, es recomendable añadir al juego la familia [Organizations: Board Games Association of Creators in Spain \(LUDO\)](#) :)
- 10-13 **Expansiones / Se integra con / Contiene / Re-Implementa:** Estas secciones sólo se aplican en el caso de que el juego esté relacionado con un juego anterior.
14. **Diseñador / Artista:** Los nombres registrados aparecen en un desplegable. Siempre que hayáis realizado correctamente las altas de personas del apartado 2 de la guía, deberíais encontrar el nombre del autor/a e ilustrador/a.
15. **Editorial:** Ídem, pero con el *Publisher*.

### **Datos específicos de la edición:**

	Version Information	Add Another   Clone This
16	Create associated version information along with this item.	
17	Version Nickname*	<input type="text"/> <small>A version nickname should identify and describe a version (e.g. First edition, [publisher] edition, English second edition). It is not a tag line. See the <a href="#">guidelines</a> for version name conventions.</small>
18	Version Publisher*	<a href="#">[Add Version Publisher]</a> <small>(Unknown, Self-published, and Web-published are also options)</small>
19	Version Artist	<a href="#">[Add Version Artist]</a>
20	Year Published* <small>(for version)</small>	<input type="text"/> OR <input type="checkbox"/> No year available
21	Product Code	<input type="text"/> <small>A product code is a company-specific code, NOT an ISBN, UPC, or EAN. Not everything has a product codes.</small> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-top: 5px;">(Choose preset) ▾</div>
22	Dimensions*	<b>OR Specify</b> Units <input type="text" value="Inches"/> ▾ Length <input type="text"/> Width <input type="text"/> Depth <input type="text"/> OR <input type="checkbox"/> N/A
23	Weight	<input type="text"/> <input type="text" value="Pounds"/> ▾
24	Languages*	<a href="#">[Add Languages]</a>

16. **Información de la versión:** Este apartado permite diferenciar las distintas versiones del juego en caso de que haya sido licenciado con varias editoriales y/o lenguas. Si estamos introduciendo un nuevo juego, normalmente su versión corresponderá a la única existente hasta el momento, que es la que deberá especificarse.
17. **Apodo de la versión:** La pauta general debería ser “(idioma) edition” para ediciones con un solo idioma, o “(idioma abreviado) / (idioma abreviado) / (idioma abreviado) edition” para ediciones con varios idiomas.
- 18-19 **Editor de la versión / Artista de la versión:** Este campo sólo debe rellenarse si su información es diferente a la indicada en el apartado de conceptos generales del juego.

- 20. **Año de publicación:** El primer año en el que pudo adquirirse esta versión en particular.
- 21. **Código de producto:** Este campo es opcional, y hace alusión al código proporcionado por el editor, siempre que haya creado un código específico para el producto.
- 22. **Dimensiones:** Este campo es opcional. Por defecto se indica en pulgadas, pero puede expresarse en centímetros mediante el menú desplegable.
- 23. **Peso:** Este campo es opcional. Por defecto se indica en libras, pero puede expresarse en kilogramos mediante el menú desplegable.
- 24. **Idiomas:** Deben seleccionarse todos los idiomas de las reglas indicados en la caja del juego.

**Datos de lanzamiento:**

**Release Data**  
 For release data, include a link to your source in the "Note to Admin" section.  
**DO NOT SUBMIT RELEASE DATA FOR GAMES PRIOR TO 2011.**

<b>25</b>	<p><b>Release Date</b>            Use custom date ONLY if you need a custom release date, e.g., "Q3 2010" or "Jan/Feb 2010". This will override the regular release date.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>-Month- ▾</span> <span>-Day- ▾</span> <span>-Year- ▾</span> </div> <p>OR Custom override date</p> <input style="width: 100%;" type="text"/>
<b>26</b>	<p><b>Release Comment</b>            Please keep release comments to a minimum.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 40px;"></div>
<b>27</b>	<p><b>Release Status</b></p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">▾</div>
<b>28</b>	<p><b>Pre-order Type</b>            Or enter override text:</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;"> <input style="width: 100%;" type="text"/> </div>
<b>29</b>	<p><b>Pre-order URL</b>            Shown on the game page and on Gone Cardboard during the time from the pre-order start date through the end date or until released, whichever is first.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 40px;"></div>
<b>30</b>	<p><b>Pre-order Start Date</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>-Month- ▾</span> <span>-Day- ▾</span> <span>-Year- ▾</span> </div> <p><b>Pre-order End Date</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>-Month- ▾</span> <span>-Day- ▾</span> <span>-Year- ▾</span> </div>
<b>Notes</b>	
<b>31</b>	<p><b>Note to Admin</b></p> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 40px;"></div>
<b>32</b>	<p><b>Save</b> * Starred fields are required</p>


- 25-27. **Fecha de lanzamiento / Publicar comentario / Estado de lanzamiento:** Estos campos indican la información relativa al lanzamiento
- 28-29. **Tipo de pedido anticipado / URL de pedido anticipado:** Descripción y URL del proyecto de financiación colectiva o del sitio web del editor en el que se realicen los pedidos anticipados.
- 30. **Fechas de inicio y final del pedido anticipado:** Detalles de las fechas del pedido anticipado.

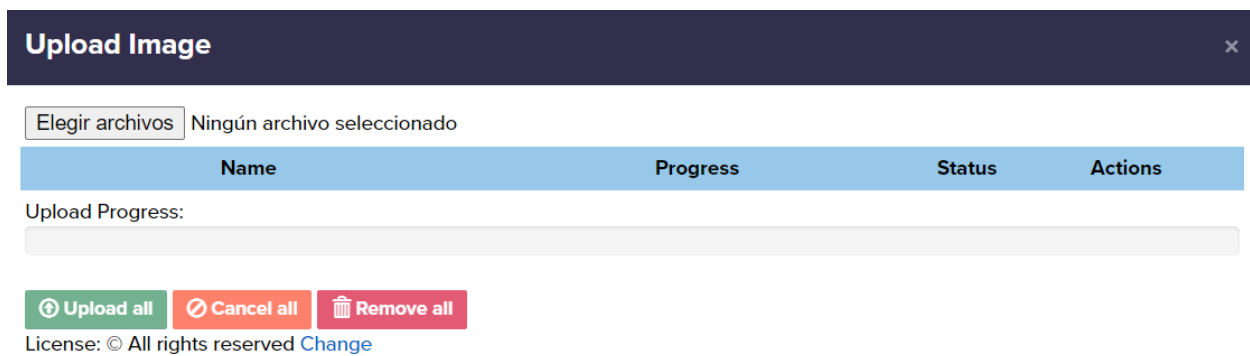
- 31. **Nota para el administrador:** Este campo puede abarcar muchas cosas: URL a un anuncio (en el sitio web de un editor, en el feed de Twitter de un diseñador o en la página de un juego de un minorista), nombres alternativos en diferentes idiomas (ya que solo puede indicarse un único nombre para el juego), detalles adicionales sobre la fecha de lanzamiento, notas individuales relativas al diseñador o editor, aclaraciones respecto a qué miembro de la BGG es el diseñador o editor del juego, etc.
- 32. **Save:** Si habéis llegado hasta aquí, habréis terminado la entrada de un nuevo juego. ¡Felicidades!

Generalmente los gestores de la BGG se pondrán en contacto mediante *GeekMail* con la persona que ha hecho la entrada para solicitar correcciones o para solucionar dudas antes de dar el alta definitiva del juego, momento en el que será visible para toda la comunidad. Tened en cuenta que el proceso de alta no es inmediato, pudiendo tardar semanas desde el momento en el que se realiza la entrada con la información.

### Colocar una imagen representativa del juego:

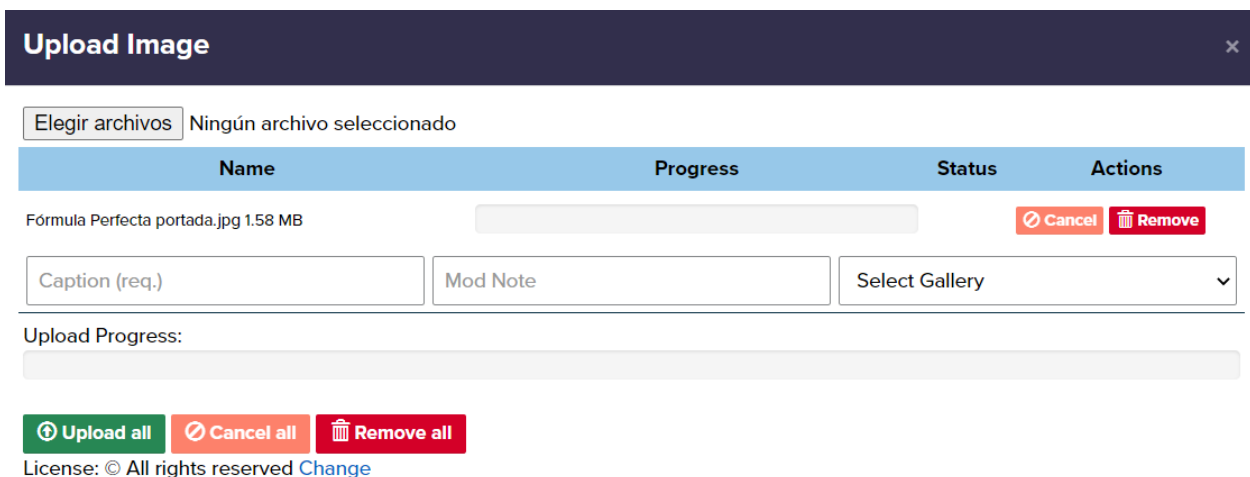
Una vez creada la entrada en la BGG, es muy aconsejable colocar una imagen representativa del juego para que aparezca en los resultados de las búsquedas y en su propia ficha. La imagen a utilizar debe ser representativa, y lo ideal es utilizar la versión final de la portada o de la maquetación de la caja. Para ello debemos ir a la ficha de la entrada que hemos creado y elegir el apartado “Images”.

Una vez dentro de esta sección debemos pulsar el botón azul  para abrir una ventana emergente que nos permita seleccionar el archivo deseado:



### Image Guidelines

Una vez que hayáis elegido la imagen se abrirá otra ventana muy parecida en la que deberéis añadir los datos relacionados con la imagen:



### Image Guidelines

Este menú indica un nombre (Caption), unas notas al moderador y la categoría a la que pertenece la imagen (que normalmente será "Game"). Una vez cumplimentados estos datos debemos pulsar el botón verde de "Upload all", y la imagen se cargará en la correspondiente categoría de la ficha del juego. Antes de que la imagen se muestre deberá ser validada por un administrador, lo que suele tardar unas 24-48 horas.

Para seleccionar una imagen cargada como "cabecera del juego" hay que ir al apartado "Images", pulsar sobre los "3 puntos" que aparecen bajo de la imagen deseada y escoger la opción "Propose Representative". En un periodo de entre 3 y 5 días aparecerá como imagen representativa de nuestro juego, tanto en la ficha como en las búsquedas generales de BGG.



Y con este último paso damos por finalizada esta guía. ¡Espero que os haya resultado de utilidad!

\* \* \*

#### Enlaces de interés

- Guía detallada paso a paso para contribuir en la BGG:  
<https://www.boardgamegeek.com/blogpost/105097/advice-designers-and-publishers-how-submit-listing>
- Guía BGG de recomendaciones para altas de personas y compañías:  
[https://boardgamegeek.com/wiki/page/BGG\\_People\\_and\\_Company\\_Guide#](https://boardgamegeek.com/wiki/page/BGG_People_and_Company_Guide#)
- Guía BGG de recomendaciones para altas de juegos:  
[https://boardgamegeek.com/wiki/page/BGG\\_Guide\\_to\\_Game\\_Submissions](https://boardgamegeek.com/wiki/page/BGG_Guide_to_Game_Submissions)