

Guía - Glosario de términos lúdicos

Recopilación de varias fuentes, por Rubén Pastor.



En el día a día de los juegos de mesa se usan con frecuencia muchos términos, palabras y expresiones propias, y es recomendable estar familiarizados con ellas para no perderse al jugar, ni tampoco al hablar o leer sobre el tema.

Esta guía repasa y define algunas palabras más o menos técnicas vinculadas al mundillo de los juegos. Algunas son de uso común, y otras pueden usarse de manera muy puntual. Se excluyen los nombres de *Categorías de juego* y de *Mecánicas*, que son tratadas en sus respectivas guías.



Términos lúdicos:

4X.....	1	Escalabilidad.....	3	Peón.....	5
AP (Análisis-Parálisis).....	1	Estrategia.....	3	Pool.....	5
Big Box.....	2	Evergreen.....	3	Print and Play (P&P).....	5
Campaña.....	2	Expansión.....	3	Prueba ciega.....	5
CCG.....	2	Fiddly.....	3	Puteo.....	5
CDG.....	2	Filler.....	3	Rediseño.....	5
Chrome.....	2	Gateway.....	3	Reimplementación.....	5
Core Set (Caja básica).....	2	Hype.....	4	Rejugabilidad.....	5
Crowdfunding (Micro-mecenazgo).....	2	Inserto.....	4	Ronda.....	5
Cubo.....	2	Juego balanceado.....	4	Runaway (Escapada).....	5
Dado.....	2	Juego pesado.....	4	Sandbox.....	5
Dependencia del idioma.....	2	Juego roto.....	4	Setup.....	5
Destroquelar.....	2	Jugón.....	4	Sinergia.....	5
Downtime.....	2	Kingmaking.....	4	Sobreproducido.....	5
Draft.....	2	LCG.....	4	Tablero modular.....	6
Dungeon Crawler.....	3	Loseta.....	4	Táctica.....	6
Editorial.....	3	Ludoteca.....	4	Tema pegado.....	6
Efecto Líder.....	3	Mazo de cartas.....	4	Token.....	6
Enfundar.....	3	Mecánica.....	4	Track.....	6
Engine building (Construcción de motor).....	3	Meeple.....	4	Tradumaquetado.....	6
Ensalada de puntos.....	3	Miniatura.....	4	Troquel.....	6
Entretorno.....	3	Muevecubos.....	4	Turno.....	6
		Must have.....	5	Variante.....	6

* * *

4X:

Juegos con cuatro elementos comunes que resultan imprescindibles para el desarrollo de la partida: *Exploración* (descubrir nuevos territorios enviando exploradores o realizando misiones), *Expansión* (ocupar territorios a medida que el juego avanza), *Explotación* (producir recursos en las áreas controladas) y *Exterminio* (atacar y eliminar a los rivales).

AP (Análisis-Parálisis):

La expresión “tener o sufrir AP” hace alusión al estado de ensimismamiento que algunos jugadores alcanzan cuando se bloquean o cuando intentan planificar la jugada óptima analizando todas las opciones posibles. Esto hace que tarden mucho en ejecutar su turno, causando el aburrimiento y la desesperación del resto de jugadores. Los juegos más propensos a generar AP son aquellos que ofrecen gran variedad de decisiones y muchas posibilidades estratégicas.

Big Box:

Una edición especial de mayor envergadura de un juego de éxito. La *Big Box* incluye el juego base y sus expansiones a un coste relativamente inferior al que tendrían por separado.

Campaña:

Un conjunto de partidas que guardan relación entre sí y que deben jugarse de forma progresiva, porque el resultado y los efectos de las partidas anteriores afectan a las posteriores. Las diferentes partidas de una campaña suelen hacerse en varios días, y es recomendable reunir un grupo comprometido a jugarla íntegramente. Algunos juegos disponen de un modo campaña, y otros sólo pueden jugarse de esta manera.

CCG:

Siglas de *Collectible Card Games*; juegos de cartas coleccionables en los que se deben ir comprando sobres de cartas aleatorias para poder mejorar y ampliar el juego. Los CCG suelen tener muchísimas cartas, por lo que coleccionarlas todas resulta considerablemente difícil y caro.

CDG:

Siglas de *Card Driven Games*; juegos con “motor de cartas” en los que la mecánica principal del juego se basa en las acciones que pueden realizarse mediante las cartas.

Chrome:

Juegos que tienen elementos y/o reglamentos que son particularmente vistosos y que, aún siendo prescindibles, contribuyen a la espectacularidad y a la inmersión temática. Un exceso de vistosidad puede resultar contraproducente, complicando innecesariamente la comprensión y funcionamiento del juego.

Core Set (Caja básica):

Caja básica o de iniciación en juegos coleccionables o que tienen muchas expansiones. El *Core Set* incluye las reglas y los componentes necesarios para jugar, y puede complementarse con expansiones que introducen nuevas reglas y variantes, enriqueciendo el juego.

Crowdfunding (Micro-mecenazgo):

Este sistema permite la financiación de juegos mediante pequeños aportes de mucha gente. Cualquiera puede convertirse en mecenas de un juego y contribuir a su financiación, y a cambio recibe tanto el juego como los componentes exclusivos que se desbloqueen a lo largo de su campaña.

La plataforma más importante a nivel nacional es **Verkami**, y a nivel internacional **Kickstarter**.

Cubo:

Un componente habitual en los *Eurogames* y en algunos otros juegos. Los cubos suelen tener un tamaño de un centímetro o menos, tener muchos colores y ser de madera o de plástico. Suelen utilizarse para representar cualquier tipo de elemento necesario para el desarrollo del juego, como puntos de victoria, personajes, energía, salud, provisiones o infinidad de recursos.

Dado:

Los dados se emplean para añadir un componente de azar e incertidumbre en muchos juegos. Aparte de los típicos dados de seis caras con puntos, existen dados con símbolos especiales y con distinta cantidad de caras. Estos últimos se identifican con una “D” seguida del número (como “D12” para un dado de 12 caras).

Dependencia del idioma:

El término alude a la cantidad de texto presente en los componentes del juego (excluyendo las reglas), que tiene repercusión en su desarrollo: Si los componentes no tienen texto el juego se considera independiente del idioma, y si lo tienen se considera dependiente (si tienen poco texto, la dependencia puede clasificarse como “baja”).

Los juegos independientes del idioma pueden ser jugados en cualquier país, y son más adecuados para la producción y venta internacional. Los juegos con mucha carga temática suelen tener más texto, y los que tienen poca o ninguna carga (los abstractos) no suelen necesitar demasiado porque sus reglas son más sencillas.

Destroquelar:

Separar de su base los troqueles: las placas precortadas de cartón que se utilizan en muchos juegos.

Downtime:

El período de tiempo en el que el jugador no hace nada durante el transcurso de la partida. Esto depende tanto de la velocidad del juego en sí como del AP que puedan tener los jugadores.

Draft:

Acción mediante la cual los jugadores se van pasando entre ellos ciertos elementos de juego (generalmente cartas) a través de un proceso ordenado, debiendo escoger con cual quedarse antes de hacer el siguiente pase.

Dungeon Crawler:

Aunque la traducción literal es “avanzar lentamente por una mazmorra”, el concepto de esta clase de juegos ha evolucionado hasta abarcar distintas ambientaciones. En los *Dungeon Crawlers* los jugadores controlan personajes que se adentran en entornos hostiles para cumplir una misión, debiendo investigar estancias, sortear trampas y enfrentarse a criaturas —individualmente o en grupo—, ganando tesoros y recompensas en el camino.

Los *Dungeon Crawlers* combinan características de los juegos de rol clásicos (como una trama o misión y la figura del director de juego) y de los *Wargames* (como el uso de miniaturas y escenografías para configurar los escenarios).

Editorial:

La empresa que publica los juegos de los autores que no quieren o no pueden hacerlo ellos mismos. Las editoriales juegan un papel clave en el mundo del juego, encargándose de la producción de los juegos y, en ocasiones, también de la distribución, el diseño o de su propia creación.

Efecto Líder:

Dinámica que se produce en algunos juegos cooperativos cuando uno de los jugadores (normalmente con más experiencia en el juego) determina la estrategia común, guiando las decisiones de los demás y haciendo que tengan mucha menos repercusión en el desarrollo de la partida.

Enfundar:

Proteger mediante fundas las cartas de un juego. Esto evita que las cartas se desgasten con el uso y que se ensucien con comida o bebida.

Engine building (Construcción de motor):

Conjunto de mecánicas de juego mediante la que los jugadores van incrementando la producción de ciertos elementos, ya sea mejorando su producción o recolectando una cantidad mayor. Esta dinámica hace que el juego vaya ganando velocidad a medida que la partida avanza.

Ensalada de puntos:

Juegos con una gran cantidad de métodos de puntuación, lo que permite seguir infinidad de estrategias.

Entretorno:

El período de tiempo transcurrido desde que un jugador termina su turno hasta que vuelve a tocarle (es decir; el tiempo que pasan jugando los demás jugadores).

Los juegos con un entretorno bajo son dinámicos y rápidos, y los que tienen un entretorno alto pueden resultar tediosos y aburridos a causa de las frecuentes esperas. La principal causa del entretorno alto es el AP (Análisis-Parálisis).

Escalabilidad:

La capacidad de los juegos de poder jugarse por cualquier número de personas dentro del rango recomendado sin perder calidad. En contraposición, los juegos que no escalan bien necesitan ser jugados por un número más o menos concreto de jugadores para obtener la máxima diversión.

En muchos casos, los juegos escalables reciben ajustes en función del número de jugadores, ya sea a las reglas, a los componentes o a las condiciones de victoria. Muchos juegos escalan mal en partidas de 2 jugadores, debiendo recurrir a ajustes especiales.

Estrategia:

Conjunto de acciones planificadas con antelación para lograr un objetivo o la victoria. Suele ser a largo plazo.

Evergreen:

Aquellos juegos que se venden tan bien que siguen reeditándose a pesar del paso del tiempo.

Expansión:

Conjunto de componentes y reglas adicionales que amplían un juego básico. Exceptuando las autojugables, las expansiones deben utilizarse junto con el juego original, no pudiendo jugarse por sí solas.

Fiddly:

Aquellos juegos de mesa que obligan a ser especialmente minuciosos, ya sea por tener que pensar en muchos factores a la vez o porque los componentes deben colocarse de forma muy concreta.

Filler:

Término inglés que significa “relleno” usado para designar a juegos cortos y sencillos, ideales para rellenar ratos libres o calentar antes de jugar a juegos más pesados.

Gateway:

La clase de juegos que suelen utilizarse para atraer a nuevos jugadores a la afición de los juegos de mesa. Suelen ser títulos adictivos y que enganchan con facilidad.

Hype:

Traducido como “excitación”, el término se refiere a la expectación generada por un juego que acaba de salir al mercado o que está a punto de hacerlo. El *Hype* suele surgir debido a buenos comentarios, a los componentes del juego o al nombre de su creador. En los casos en los que se generan expectativas demasiado elevadas el efecto puede resultar contraproducente.

Inserto:

El organizador que viene en la caja de algunos juegos para guardar sus componentes. La mayoría de los insertos de fábrica son de plástico o de cartón, y no siempre son óptimos para guardar los elementos de juego de cara a la próxima partida. Si el inserto deja mucho espacio libre se suele decir que la caja del juego “tiene mucho aire”.

Juego balanceado:

Un juego que está equilibrado, ofreciendo a todos los jugadores las mismas posibilidades de lograr la victoria al comienzo de la partida. Cualquier alternativa o estrategia que un jugador escoja a lo largo del juego no le supondrá un beneficio extra frente al resto de opciones disponibles. De lo contrario nos encontraríamos frente a un juego “roto”.

Juego pesado:

Juegos que tienen una gran complejidad y trasfondo, con muchas reglas e infinidad de estrategias posibles. La cantidad de factores y elementos a tener en cuenta requieren de la máxima atención y concentración de los jugadores.

Juego roto:

Se dice que un juego está “roto” cuando hay un conjunto de acciones o una estrategia claramente ganadora, que con sólo seguirla otorga la victoria independientemente de lo que hagan el resto de jugadores. Estos juegos carecen de equilibrio, y no han sido correctamente balanceados antes de su lanzamiento.

Jugón:

Aficionado al mundo de los juegos de mesa al que le encanta jugar.

Kingmaking:

Situación o efecto que se produce cuando uno o más jugadores sin posibilidades de ganar deciden con sus acciones qué jugador se llevará la victoria (o bien impiden la victoria de cierto jugador).

LCG:

Siglas de *Living Card Game*; un tipo de juego de cartas coleccionables. Aunque se adquiere completo al inicio, su editorial va lanzando expansiones sin las que no es posible tener una experiencia de juego completa. Las expansiones suelen consistir en sobres con cartas determinadas, lo que elimina la aleatoriedad propia de los CGC.

Loseta:

Una losa plana de cartón que suele emplearse para dar forma al tablero de juego, aunque en muchos juegos también cumple otros cometidos.

Ludoteca:

Una colección de cierta cantidad de juegos de mesa. Por lo general se intenta que sea lo más completa posible, teniendo en cuenta los propios gustos y los del grupo con el que se suele jugar.

Mazo de cartas:

Un conjunto de cartas que se agrupan en una misma pila y que tienen un elemento en común. En algunos juegos pueden encontrarse diversos tipos de cartas que dan lugar a distintos mazos.

Mecánica:

Una regla o sistema que determina el modo en el que el juego funciona. Por lo general los juegos están compuestos por una combinación de varios tipos de mecánicas.

Meeple:

Pieza de madera con la forma estilizada de una persona, de uso muy común en los *Eurogames*. El término procede de la contracción de las palabras “my people”, y ha generado derivados para referirse a otras piezas de madera, como “animeeples” para animales o “vegimeeples” para vegetales, frutas y cultivos.

Miniatura:

Una representación a escala reducida de cualquier elemento acorde a la temática de un juego. Las miniaturas aportan tridimensionalidad y realismo a las partidas. Son muy habituales en los *Wargames*, aunque cada vez pueden encontrarse en más tipos de juegos.

Muevecubos:

Término para referirse a algunos *Eurogames* (juegos en los que la mecánica prima por encima del tema) en los que el tema está “pegado”, siendo un mero adorno totalmente desconectado de la mecánica.

Must have:

Un juego que se considera imprescindible en una buena ludoteca. Aunque los gustos son subjetivos, cuando se escucha hablar de un *Must have* es recomendable prestar atención.

Peón:

Una pequeña figura similar a un bolo, abombada en la parte inferior y estrecha y redondeada en la superior. Los peones pueden tener muchos colores y ser de plástico o de madera. Suelen utilizarse para representar personajes (con un color asignado a cada jugador), pero pueden tener otros usos.

Pool:

Un conjunto de elementos de juego disponibles para su selección, como por ejemplo un “pool de dados”.

Print and Play (P&P):

Término que significa literalmente “Imprimir y Jugar”. Hace alusión a juegos liberados en internet que pueden descargarse e imprimirse en casa, estando listos para jugar. Esto incluye tanto juegos originales como rediseños con nuevas temáticas y ambientaciones.

Prueba ciega:

Un testeo de un prototipo de juego sin la presencia de su autor. Los testeadores deben aprender a jugar leyendo las reglas, tal y cómo sucede con un juego publicado.

Puteo:

Juegos o estrategias centradas en fastidiar a los contrarios con la propia jugada, provocando rivalidad y ganas de revancha. El grado de las reacciones puede variar considerablemente dependiendo de la acción específica y de los jugadores implicados.

Rediseño:

Actualización gráfica de un juego publicado hace cierto tiempo —generalmente más de 10 años— modernizando el apartado visual pero conservando su nombre, reglas y temática (si los cambios no son importantes no se considera un rediseño, sino una reedición).

Los rediseños suelen hacerse con juegos muy conocidos y valorados por la comunidad, que siguen teniendo demanda a pesar de no seguir en el mercado, y en ocasiones para conmemorar su aniversario. También pueden deberse a que una nueva editorial decida cambiar la apariencia del juego para ajustarla a las posibilidades actuales de producción.

Reimplementación:

Un juego con exactamente el mismo funcionamiento que otro, pero con un nombre y una temática diferentes. En ocasiones la reimplementación aporta añadidos o mejoras mecánicas.

Rejugabilidad:

un juego rejugable es aquel que no resulta repetitivo a pesar de haber sido jugado en muchas ocasiones por los mismos jugadores, ya sea por la variedad de estrategias que presenta o por otros motivos.

Ronda:

Conjunto de los turnos individuales de todos los jugadores. Cuando una ronda acaba se inicia una nueva y vuelve a ser el turno del jugador inicial, aunque en algunos juegos este puede ir cambiando.

Runaway (Escapada):

Dinámica de juego en la que un jugador avanza tan rápidamente hacia la victoria que deja a los rivales sin posibilidades de alcanzarle. Esto suele suceder cuando alcanza beneficios que le permiten adquirir otros mucho más poderosos, logrando un avance exponencial.

Este efecto no es importante si se limita a las primeras partidas (en las que los jugadores todavía no están familiarizados con todas las maneras de avanzar), pero si sigue sucediendo después puede considerarse un defecto del juego.

Sandbox:

Un tipo o modo de juego que ofrece muchas estrategias y posibles aventuras, permitiendo explorar diversas opciones de manera no lineal.

Setup:

Proceso de preparación de la partida de un juego, consistente en la colocación de los componentes necesarios de la manera indicada por las reglas.

Sinergia (Combos):

Una relación entre diversos elementos de juego que potencian sus efectos individuales. Ejecutar ciertas combinaciones (también llamadas “Combos”) permite realizar acciones más provechosas de lo normal. Las sinergias aportan un componente adicional de estrategia y profundidad a los juegos, redundando en una mayor rejugabilidad.

Sobreproducido:

Un juego que tiene unos componentes de más calidad, cantidad y/o tamaño de lo necesario para ser jugado (o una caja mucho mayor de lo indispensable), con la única finalidad aparente de justificar su elevado precio.

Tablero modular:

Tablero formado por piezas que se unen de manera diferente en cada partida, lo que hace que el juego sea más rejugable.

Táctica:

Conjunto de acciones que pueden llevarse a cabo ante unas circunstancias determinadas; un equivalente a corto plazo de una estrategia.

Tema pegado:

Cuando la mecánica de un juego no es coherente con su tema suele decirse que este está pegado, dando a entender que el juego podría tener cualquier otro tema.

Token:

Una pieza que, en función del juego, puede usarse como marcador (por ejemplo, para indicar quien es el jugador inicial) o para representar diversos elementos: dinero, recursos, puntos de victoria, etc. Un *token* puede ser tanto una ficha plana como un cubo, peón o figura, y puede estar hecho de cartón troquelado (en el caso de las fichas), de madera o de plástico. Su color puede usarse para identificar las piezas de cada jugador o para representar diferentes recursos.

Track:

Pista dividida en casillas sobre la que se desplazan uno o más marcadores. En función del juego

pueden usarse para registrar puntos de victoria, turnos, recursos o muchos otros parámetros.

Tradumaquetado:

Juego cuyos componentes —que solo se encuentran disponibles en un idioma distinto al castellano— han sido traducidos y maquetados siguiendo el diseño original del juego. Este es un paso más allá de la traducción, ya que mantiene la fidelidad visual respecto al diseño original.

Troquel:

Placa de cartón que puede servir para representar diversos elementos en función del juego: monedas, fichas, contadores, losetas de terreno, personajes, etc.

Turno:

Fase de juego de un jugador. Comienza cuando finaliza el turno del jugador anterior, y termina cuando el jugador ejecuta todas las acciones que puede o quiere realizar, momento en el que da comienzo el turno del siguiente jugador.

Variante:

Alteración en las reglas de un juego que cambia en mayor o menor medida la forma de jugarlo. Hay variantes oficiales que se incluyen en el propio reglamento o que se publican posteriormente, así como variantes populares o caseras creadas por aficionados.



* * *

Referencias:

Don Meeple – Glosario de juegos de mesa

- <https://donmeeple.com/glosario-juegos-mesa/>

Escuela de juegos – Diccionario

- <http://escueladjuegos.blogspot.com/p/diccionario.html>

El doble uno – Diccionario lúdico:

- <http://eldobleuno.blogspot.com/search?q=DICCIONARIO+LÚDICO>

The Curiosity Shop – Diccionario Jugón:

- <http://www.thecuriosityshop.es/search?q=diccionario+jugón>