

# Guía de categorías de juegos de mesa

Recopilación de Rubén Pastor a partir de varias referencias online.



La gran diversidad de los juegos de mesa hace que abarquen todos los gustos y edades. Aunque no existe ningún sistema oficial que clasifique su enorme diversidad, sí que hay una serie de nomenclaturas de uso común que se suelen usar para catalogarlos. Estas clasificaciones son una manera rápida de definir un prototipo ante las editoriales y de atraer al público objetivo del juego.

La mayoría de juegos son difíciles de clasificar dentro de una sola categoría ya que muchos entran dentro de varias distintas o son una combinación de más de una. Para hacerlo un poco más difícil, cada clasificación permite gradaciones: un juego particularmente complejo podría añadir a su categoría un “Plus”, y uno con unas reglas especialmente sencillas dentro de su estilo sería descrito como “Ligero”.



<b>Características de los juegos</b> .....	2	• Abstracción o tematización .....	2
• Estrategia o azar .....	2	• Información total o parcial .....	2
• Simplicidad o complejidad .....	2	• Confortación total o diplomacia .....	2

## — Clasificaciones —

<b>Por componentes</b> .....	3	<b>Por público y contexto de juego</b> .....	5
• Cartas .....	3	• Infantil .....	5
◦ <i>Juegos completos</i> .....	3	• Familiar .....	5
◦ <i>Juegos coleccionables</i> .....	3	• Parejas .....	5
◦ <i>Living Card Game (LCG)</i> .....	3	• Party .....	5
• Dados .....	3	• Filler .....	6
• Fichas .....	3	• Educativo .....	6
• Losetas .....	3	<b>Por tematización</b> .....	6
• Miniaturas .....	3	• Abstractos .....	6
• Tablero .....	3	• Temáticos .....	6
◦ <i>Eurogames (Euros)</i> .....	3	<b>Por dinámica de juego</b> .....	6
◦ <i>Ameritrash (Temáticos)</i> .....	4	• Acción/Habilidad .....	6
◦ <i>Eurotrash (Híbrido)</i> .....	4	• Colaborativos .....	6
◦ <i>Wargames</i> .....	4	• Deductivos .....	7
• Legacy .....	4	• De palabras .....	7
• Print & Play (Imprime y juega) .....	4	• En tiempo real .....	7
• Electrónicos .....	4	• Escape en casa .....	7
• Con mejoras tecnológicas .....	4	• Memorización .....	7
<b>Por complejidad</b> .....	5	• Puzzles .....	7
• Fácil (Ocasional/Casual) .....	5	• Roles ocultos .....	7
• Complejidad media .....	5	• Rol (RPG Board Games) .....	7
• Avanzado .....	5		
• Experto .....	6		

<b>Juegos adquiridos por partes</b> .....	8	<b>Referencias</b> .....	8
• Coleccionables .....	8		
• Expansiones .....	8		



## Características de los juegos:

Independientemente del género al que pertenezcan, todos los juegos comparten una serie de características que pueden encontrarse en mayor o menor medida en ellos. Tenerlas claras resulta útil para entender las diferentes categorías existentes:

### **Estrategia o azar:**

Algunos juegos se basan en estrategias puras, en tanto que otros contienen elementos de azar o son puramente casuales; sin ningún elemento de habilidad. Cuanto menos aleatoriedad hay, más frecuentemente ganarán los jugadores más hábiles. Por contra, cierto grado de azar puede generar más emoción y dar pie a estrategias más diversas, ya que deberán considerarse factores como las probabilidades y la relación entre riesgo y recompensa. La aleatoriedad puede introducirse en el juego por varios métodos, siendo los más habituales los dados y las cartas. Estos elementos pueden decidir cualquier factor: el movimiento, el resultado de un combate, los recursos ganados...

### **Simplicidad o complejidad:**

Las mecánicas pueden variar desde lo muy simple a lo extremadamente complejo. El tiempo requerido para aprender a jugar o dominar un juego varía mucho de uno a otro, pero no depende necesariamente de la cantidad o complejidad de las reglas: Muchos juegos con reglas relativamente simples esconden una gran profundidad estratégica.

### **Abstracción o tematización:**

La representación de situaciones de la vida real en el juego puede variar desde no tener ningún tema inherente hasta tener una temática y una narrativa específicas que se entremezclan con las reglas.

### **Información total o parcial:**

En los juegos de "información perfecta" cada jugador tiene un conocimiento absoluto sobre el estado del juego. En otros, por contra, parte de la información permanece oculta, ya sea a todos los jugadores o a algunos de ellos. Esto dificulta decidir la mejor jugada, y puede implicar tener que analizar las probabilidades de los demás oponentes.

### **Confortación total o diplomacia:**

En algunos juegos no hay margen para la negociación, pero en otros los tratos que los jugadores hacen entre ellos son un aspecto determinante. Generalmente la diplomacia sólo se presenta en juegos con tres o más jugadores, con la excepción de los Cooperativos. En algunos casos, la negociación consiste en persuadir a los demás para intercambiar recursos con uno mismo en vez de con los oponentes. En otros, varios jugadores pueden establecer alianzas en contra de un tercero. La forma más simple de diplomacia consiste en convencer a otros jugadores de que alguien más está ganando y de que deben unirse en su contra, mientras que en la diplomacia más avanzada se realizan elaborados planes contra otros jugadores y existe la posibilidad de traición.

\* \* \*

## — Clasificaciones —

A continuación se presentan varias listas de clasificación organizadas según distintos criterios:



### Por componentes:

#### Cartas:

El componente único o central de estos juegos son las cartas, que se usan para realizar gran variedad de mecánicas. Los juegos de cartas pueden dividirse en varios subgéneros en función de su contenido:

- **Juegos completos:** Ofrecen todas las cartas necesarias para jugar con las reglas preestablecidas, no siendo necesario adquirir nada más.
- **Juegos coleccionables:** Deben comprarse paquetes iniciales y expansiones para construir una baraja cada vez más poderosa. Su atractivo no es sólo el juego en sí, sino la colección y formación de las barajas.
- **Living Card Game (LGC):** Este formato combina los dos anteriores, ofreciendo todos los tipos de carta en el juego base, pero sin dar el número máximo de cada una.

#### Dados:

Estos juegos suelen utilizar dados como su único o principal componente, pudiendo emplear desde uno solo hasta varias decenas. Aunque los dados conceden gran importancia al azar, el uso de estrategias sigue teniendo gran relevancia en la mayoría de juegos.

#### Fichas:

El elemento principal de estos juegos son fichas con inscripciones, generalmente en una de sus caras. Las fichas pueden tener valores determinados o símbolos especiales, y permiten emplear diferentes mecánicas.

#### Losetas:

La base de estos juegos son losetas ilustradas por una o dos de sus caras. Suelen emplearse para crear o modificar el tablero, pero también se pueden utilizar como piezas móviles. Las losetas pueden tener capacidades especiales pasivas (que se aplican al pasar por encima con alguna pieza) o activas.

#### Miniaturas:

La característica principal de estos juegos no es el uso de miniaturas en sí, sino que estas no se desplazan sobre un tablero con casillas, sino sobre una maqueta o diorama. Estos juegos suelen emplear tarjetas que contienen objetivos, pruebas o pistas, y por lo general conceden mucha importancia a la ambientación, que puede abarcar toda clase de géneros (historia, fantasía, ciencia ficción...).

#### Tablero:

Estos juegos implican el movimiento de las piezas sobre un tablero delimitado. La categoría abarca muchísimos juegos: desde los más tradicionales (como el ajedrez o las damas) hasta otros más modernos. Los juegos de tablero se dividen en varias subcategorías en función de la relevancia que dan a la temática y a la mecánica:

- **Eurogames (Euros):** Llamados así por haberse originado en Europa —con Alemania como su máximo exponente—, estos juegos se encuentran a medio camino entre los juegos de estrategia abstractos y los de simulación. Se inclinan hacia temas económicos más que militares, pero normalmente las mecánicas están poco o nada vinculadas a la mecánica. Generalmente tienen reglas simples, tiempos de juego cortos o medios, interacción indirecta entre jugadores —lo que minimiza los conflictos— y componentes físicos abstractos (tradicionalmente de madera). Los Eurogames enfatizan la estrategia y minimizan el azar, y por lo general no hay eliminación de jugadores (todos juegan hasta el final).

- **Ameritrash (Temáticos):** Estos juegos tienen su origen en Estados Unidos. Se caracterizan por dar la máxima importancia a la temática y la ambientación, enfocándose en contar una historia y crear una experiencia dramática. Suelen incorporar una cantidad significativa de azar en comparación con la habilidad. Por lo general se centran en enfrentar a los jugadores entre sí hasta la eliminación (en contraposición a los juegos en los que se compite por un objetivo central compartido). Los jugadores no siempre disponen de las mismas capacidades: en función de las características de su personaje o de su facción podrán tener un rol y unas habilidades únicas que les obligarán a jugar de manera diferente para ganar.
- **Eurotrash (Híbridos):** Estos juegos combinan mecánicas de Eurogame con ambientaciones y diseños propios de Ameritrash. Suelen implicar mucha interacción entre jugadores y un azar controlado.
- **Wargames:** Este género recrea conflictos militares a distintas escalas, y abarca cualquier categoría de juego que use la guerra como tema general, incluyendo juegos de tablero y de miniaturas. Cada jugador toma el control de una facción y construye un ejército con unas capacidades usualmente diferentes a las de los demás. Por lo general el escenario consiste en un mapa grande que representa el campo de batalla, y la simulación de los combates depende en gran medida de los dados. Los Wargames son altamente estratégicos, e implican planificar la manera de posicionar las tropas para atacar sin quedar indefensos. Suele ambientarse en contextos muy específicos —ya sean históricos, fantásticos o de ciencia ficción—. La precisión con la que recrean las batallas hace que sus mecánicas puedan ser bastante densas (pudiendo llegar a tener manuales de en torno a las 100 páginas).

Los Wargames de miniaturas se basan en la colección de figuras, y son tanto un juego como un pasatiempo. Cada jugador debe comprar y pintar las miniaturas para crear su propio ejército personalizado, lo que supone una inversión considerable en tiempo y dinero.

#### **Legacy:**

Estos juegos consisten en pequeñas campañas que se juegan a lo largo de varias sesiones, idealmente con el mismo grupo de jugadores. Su nombre proviene de la terminología “heredados”, y se debe a que cada nueva partida se basa en las decisiones tomadas en las anteriores, que implican ventajas o desventajas. La característica principal de los juegos Legacy es que a medida que avanza la partida sus elementos físicos se destruyen o se alteran drásticamente (como escribiendo sobre ellos). Esto añade tensión al juego, y agrega consecuencias reales —y definitivas— al resultado de cada partida. Aunque los juegos de este género sólo pueden jugarse un número limitado de veces, una vez que se completa el escenario se obtiene una sensación de finalidad difícil de igualar por otros tipos de juego.

#### **Print & Play (Imprime y juega):**

Estos juegos no se publican en formato físico, sino que las reglas y los componentes —al menos la mayoría— están disponibles en formato digital, y se espera que los jugadores los impriman y los ensamblen ellos mismos (aunque a menudo suelen requerir algunos componentes adicionales no imprimibles). En Internet hay disponibles muchos juegos de estilo Print & Play; a menudo de forma gratuita.

#### **Electrónicos:**

El componente central de estos juegos es un aparato electrónico que contiene circuitos o un pequeño ordenador. La mecánica y la temática del juego (de tener) están subordinadas a dicho componente.

#### **Con mejoras tecnológicas:**

Estos juegos incorporan un elemento electrónico; generalmente una aplicación de móvil con mejoras o ayudas. Esto puede ir de algo tan sencillo como una grabación a algo tan sofisticado como la realidad aumentada; una tecnología con muchas posibilidades de integración en los juegos de mesa tradicionales. Los elementos tecnológicos pueden aportar casi cualquier cosa al juego: instrucciones, pistas, marcadores de puntuación, cronometrados de fases, tematizaciones en audio y vídeo... En algunas ocasiones esta tecnología es un mero complemento, pero en otras forman parte esencial del juego.



## Por complejidad:

### Fácil (Ocasional/Casual):

Juegos rápidos de entender y jugar que pueden ser disfrutados por jugadores ocasionales. Sus manuales suelen ser muy breves, y muchas de sus reglas pueden ser explicadas mediante iconos.

### Complejidad media:

Juegos que pueden comenzar a jugarse en poco tiempo sin problemas, pero en los que no es infrecuente tener que consultar algunas reglas (en especial si son de uso poco habitual). El despliegue inicial no suele ocupar mucho tiempo, y los manuales de juego tienen pocas páginas.

### Avanzado:

Juegos que requieren dedicar cierto tiempo a entender las reglas o a desplegar los componentes antes de jugar. Sus manuales tienen un tamaño medio, y en las primeras partidas puede ser necesario revisarlos.

### Experto:

Estos juegos son particularmente complicados: Requieren estudiar bien las reglas para jugar, y pueden implicar dedicar bastante tiempo a preparar y organizar los componentes antes de jugar. Sus manuales son muy extensos, y es frecuente tener que consultar algunas reglas hasta que se aprenden bien.



## Por público y contexto de juego:

### Infantil:

Juegos diseñados para el disfrute de los más pequeños, tanto en compañía de sus padres como en la de otros niños. A menudo se basan en un conjunto de reglas y de temas sencillos y visuales, y su contenido suele ser más o menos educativo. Los más populares pueden disfrutarse por gente de todas las edades.

### Familiar:

Estos son los juegos de mesa de corte más tradicional, en los que niños y mayores pueden divertirse juntos. Suelen evitar los contenidos adultos, centrándose en los apropiados para todos los públicos. Dado que se dirigen a familias y grupos de amigos, por lo general son al menos para cuatro jugadores. Sus mecánicas son sencillas y rápidas de entender, y su dificultad tiende a ser baja.

### Parejas:

Juegos especialmente diseñados para dos jugadores, ya sean parejas sin tiempo para quedar con otra gente o gente que sólo tiene a otra persona con la que compartir su afición. El contenido de estos juegos no tiene por qué ser específicamente adulto.

### Party:

Estos juegos se enfocan en la diversión fácil y el humor, y su objetivo es echarse unas risas. Su preparación es rápida, y sus mecánicas son simples y fáciles de entender. A veces sirven como “aperitivo” antes de experiencias de juego más serias. Suelen ser juegos para mucha gente, siendo más divertidos cuantos más participantes haya. Pueden ser disfrutados por jugadores no habituales, lo que los convierte en una buena introducción al mundo de los juegos de mesa.

**Filler:**

El nombre proviene de la palabra “relleno”, en alusión a llenar un rato con algo entretenido. Son juegos rápidos con mecánicas sencillas y una preparación muy corta, y por lo general ocupan poco espacio. Coinciden con varios aspectos con los juegos Party, pero son mas variados. Su principal característica es el tiempo de partida, que no suele superar la media hora.

**Educativo:**

El propósito principal de estos juegos es que sus jugadores aprendan de manera lúdica algo tangible: desarrollar una habilidad, instruirse sobre un tema, reforzar el desarrollo general, practicar alguna actitud positiva o comprender cierto evento o cultura histórica. Suelen ir dirigidos a niños pequeños (en cuyo caso emplean mecánicas simples), y son una buena introducción para enseñarles a cooperar y a seguir reglas.

**Por tematización:****Abstractos:**

Estos juegos prácticamente carecen de temática, y no necesitan estar vinculados a ninguna para funcionar. Suelen basarse en mecánicas de estrategia pura en las que los resultados dependen completamente de las decisiones, sin ningún componente de suerte o azar. Tampoco suelen incluir información oculta: todos los jugadores pueden ver todo lo que está sucediendo en el juego. Estos juegos suelen tener un conjunto de reglas simples y fáciles de aprender: su verdadero desafío es la complejidad de las opciones que abarcan, que obligan a pensar muchos pasos por delante del oponente para superarlo.

**Temáticos:**

Estos juegos están fuertemente enfocados en una temática y la exploran en profundidad, indagando en los personajes, el escenario, la historia, la construcción del mundo, etc. Si cada jugador interpreta a facciones o personajes diferentes habrá asimetría (sus papeles no estarán tan equilibrados como en otros juegos), porque cada uno empleará distintas habilidades y reglas que les obligarán a jugar de manera diferente.

**Por dinámica de juego:****Acción/Habilidad:**

En estos juegos los reflejos físicos y la coordinación son determinantes para el éxito. Pueden implicar mover o deslizar piezas de juego, arrebatarse cartas de la mesa, apilar bloques, acertar a un objetivo a distancia o hacer otras proezas de destreza física a pequeña escala.

**Colaborativos:**

A diferencia de la mayoría de juegos —caracterizados por ser competitivos—, en los juegos de este género los jugadores coordinan sus acciones para lograr unas condiciones de victoria comunes: Todos trabajan en equipo, y ganan o pierden juntos. Los jugadores se enfrentan a un adversario común; generalmente el tablero en sí. El juego suele emplear una mecánica aleatoria que actúa a modo de IA, permitiéndole emplear ciertos elementos contra las fuerzas combinadas de los jugadores. Los objetivos de juego suelen ser más difíciles de lo habitual, pero esto queda compensado con la colaboración de todos los jugadores.

**Deductivos:**

Juegos en los que los jugadores deben desarrollar conclusiones en base a las premisas disponibles, como una lista de posibilidades de las que debe descubrirse su veracidad o falsedad. Estos juegos son bastante variados, e incluyen distintos tipos de razonamiento lógico. Los más sociales recurren a los roles ocultos y el faroleo.

**De palabras:**

Los jugadores compiten utilizando sus conocimientos del lenguaje, específicamente en ortografía y definiciones. Aunque pueda parecer que estos juegos tienen una naturaleza abstracta, muchos de ellos tienen temas muy bien encajados con sus mecánicas.

**En tiempo real:**

Estos juegos suelen permitir que los jugadores realicen simultáneamente sus turnos (o parte de ellos). En algunos de ellos se sufren consecuencias negativas si no se puede jugar el propio turno en un tiempo determinado.

**Escape en casa:**

El objetivo de estos juegos es transmitir la emoción e intriga de las salas de *Escape Room* en vivo. Suelen ser cooperativos y dar un tiempo para “escapar” a los jugadores de donde supuestamente están encerrados, o para resolver el misterio que plantean. Suelen ser relativamente económicos, pero sólo pueden jugarse una vez, porque después ya se conocen sus entresijos. Estos juegos potencian el trabajo en equipo, el pensamiento lateral y la comunicación.

**Memorización:**

Los jugadores deben recordar eventos o información de la partida como parte del objetivo final. La información permanece oculta casi todo el tiempo, y los jugadores que la retienen o rastrean —en el caso de que los elementos cambien de lugar o de jugador— obtienen ventaja.

**Puzzles:**

Juegos que consisten en resolver un rompecabezas. Muchos requieren el uso de habilidades de organización, resolución de problemas y reconocimiento de patrones y/o secuencias.

**Roles ocultos:**

En estos juegos casi todos los jugadores trabajan juntos, salvo por una minoría desconocida para el resto que forma un equipo separado e intenta debilitar a todo el grupo. Los jugadores del bando mayoritario (“los buenos”) tienen un objetivo compartido, y los del bando minoritario (“los malos”) deben socavarles mediante subterfugios, mentiras, traiciones y alianzas rotas. Estos juegos requieren que los jugadores cuestionen las motivaciones de lealtad de los demás: Descubrir a los traidores y deshacerse de ellos puede parecer simple, pero tiende a ser extremadamente complejo.

**Rol (RPG Board Games):**

Esta categoría de juegos de mesa incorpora muchas de las características de los juegos de rol tradicionales. Son juegos de naturaleza muy temática (como no podía ser de otro modo). A pesar de ser mucho más simples y estructurados que los juegos de rol tradicionales, estos juegos brindan toda su diversión y emoción, pero con una inversión de tiempo mucho menor. La experiencia de juego que ofrecen es similar, permitiendo crear un personaje, interpretarlo y mejorar sus capacidades. El tradicional papel del director de juego es asumido por la configuración de juego y el escenario, que cuentan con mecanismos aleatorios que actúan como IA.

\* \* \*



## Juegos adquiridos por partes:

Esto no es una categoría de juegos, sino una clasificación de los que no se adquieren en una única compra:

### Coleccionables:

En estos juegos los componentes necesarios para jugar no se adquieren a la vez, sino por partes. Los exponentes de esta clase de juegos son los de cartas coleccionables y miniaturas, que son tanto un juego como un pasatiempo.

### Expansiones:

Las expansiones no son juegos en sí, sino conjuntos de reglas y componentes que expanden un juego básico original añadiendo nuevas opciones, ya sea a nivel de mecánicas, escenarios, componentes o demás. En la mayoría de los casos, para jugar la expansión se debe adquirir previamente el juego base, pero algunas son autojugables, pudiendo jugarse independientemente. Algunas expansiones se incluyen en reediciones del juego base para captar a los jugadores que no compraron la edición anterior.

\* \* \*

## Referencias:

### *En castellano:*

Consumidor de Cultura – Juegos de mesa: Tipos y Géneros:

- <http://consumidorcultura.blogspot.com/2017/12/juegos-de-mesa-tipos-generos-y-las.html>

Wikipedia – Juego de mesa:

- [https://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_mesa](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_mesa)

### *En inglés:*

BoardGameGeek (BGG) – Board Game Categories:

- <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory>

Game Cows – Exploring the Different Types of Board Games:

- <https://gamecows.com/types-of-board-games/>

Gaming with Swag – Board Game Basics & Common Game Types:

- <http://www.gamingwithswag.com/blog/2017/1/26/board-game-basics-common-game-types>

Nonstop Tabletop – The Types of Board Games Everyone Should Know About:

- <https://nonstoptabletop.com/blog/2017/7/30/the-10-types-of-board-games-everyone-should-know-about>

Table Knight – Board Game Types: A Quick Classification:

- <https://tableknight.com/board-game-genres/>

Wikipedia – Tabletop Game:

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_game)

