

Guía de mecánicas de los juegos de mesa

Recopilación y traducción del listado del BoardGameGeek (BGG),
por Rubén Pastor.

<https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>



Las mecánicas son los sistemas y las normas por las que se rigen los juegos de mesa, y pueden representar tanto dinámicas que afectan a todo el juego como mecanismos específicos. Los juegos no se diferencian por la originalidad de sus mecánicas, sino por la manera en la que combinan varias diferentes y por la relevancia que le dan a cada una.

Este documento recoge todas las mecánicas del BoardGameGeek (BGG) y las clasifica en distintos apartados. Muchas clasificaciones son subjetivas, y podrían encasillarse en varias secciones: los apartados presentados no pretenden ofrecer una clasificación definitiva, sino ayudar a localizar determinadas mecánicas.

Al final de cada descripción hay un link a la BGG en el que puede encontrarse el texto original (que en algunos casos ha sido ampliado con otras fuentes) y un ranking de los juegos que emplean la mecánica. Las mecánicas que son variantes de otras se indican como subsecciones de estas.



Mecánicas de los juegos de mesa

Acciones	2	Mecánicas como tipo de juego	15
• Capacidades únicas y mejoras	2	Movimiento	16
• Selección	2	• Distancia y posición	16
• Resolución	3	• Movimiento múltiple	17
Áreas de juego, mapas y tableros	4	• Movimiento por fases	17
• Acciones sobre el espacio de juego	4	• Movimiento - Varios	18
• Alteraciones del espacio de juego	6	Orden de juego	18
• Conexiones, rutas y uniones	6	• Orden de acciones	18
• Control y ocupación de zonas	6	• Orden de turno	19
• Movimiento según espacio de juego	7	Progresión en el juego	20
• Tipos de espacio de juego	8	• Configuración y eventos	20
Cartas	8	• Condiciones de avance	20
Dados	10	• Métodos de avance y puntuación	21
Destreza	10	Roles de juego	23
Dinámicas entre jugadores	11	Subasta/Puja	23
• Dinámicas permanentes	11	• Mecánica base	23
• Dinámicas variables	11	• Tipos de subasta	24
• Eliminación y derrota	12	• Variantes	25
• Formas de comunicación	12	Otras referencias	25
Gestión del tiempo	13		
Gestión y adquisición de recursos	13		



— Acciones —

Capacidades únicas y mejoras:

Árboles/Track de tecnologías:

A lo largo del juego algunos jugadores pueden disponer de nuevas acciones o mejorar las que ya tienen, o ambas cosas. Esto suele reflejarse mediante la adquisición de mejoras tecnológicas, pero puede representarse de otras maneras (como objetos especiales, magia o entrenamiento). Las nuevas capacidades se expresan mediante un esquema en árbol o en un track lineal, y avanzar por el camino desbloquea o potencia acciones.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2849/tech-trees-tech-tracks>

Habilidades de un solo uso por partida:

Los jugadores disponen de una o más habilidades especiales que pueden utilizar una sola vez en toda la partida. Estas habilidades pueden ser comunes a todos o exclusivas de cada jugador, y no utilizarlas suele recompensarse con puntos de victoria adicionales.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2846/once-game-abilities>

Habilidades variables:

Los jugadores tienen acciones especiales que sólo ellos pueden realizar, o que modifican las acciones estándar. Esto les obliga a jugar de manera diferente que los demás, pudiendo tener sus propios caminos a la victoria. Existen mecanismos para asegurar el equilibrio entre jugadores, como disponer de muchas habilidades poco poderosas o de pocas pero muy potentes, o controlar una única pieza muy poderosa o varias débiles. Dependiendo del juego, las capacidades pueden escogerse libremente o ser asignadas aleatoriamente, y pueden ser fijas o cambiar a lo largo de la partida.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2015/variable-player-powers>

Marcador de ventaja:

Un jugador dispone de una ficha que le permite realizar una acción especial o modificar una acción convencional, y cuando la utiliza se la pasa a otro jugador.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2847/advantage-token>

Selección:

Acción/Evento:

Los jugadores cuentan en cada turno con una carta que muestra unos puntos de acción y un evento, y deben decidir cual de las dos cosas utilizar. En muchos juegos, cuando un jugador se decide por los puntos de acción el evento puede ser ejecutado por otro.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2840/actionevent>

Cartas de comando:

Mediante una gestión de mano de cartas, los jugadores ejecutan órdenes sobre sus distintas unidades en el tablero para intentar cumplir las condiciones de victoria antes que sus rivales.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2841/command-cards>

Elección narrativa/párrafo:

A los jugadores se les presentan varias opciones de acción a través de un formato narrativo, ya sea en cartas individuales o en un libro con párrafos numerados.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2851/narrative-choice-paragraph>

Jugadas similares:

Cada jugada debe coincidir con una característica de la anterior, como un mismo color o número. Los juegos que utilizan esta mecánica suelen emplear cartas, y para ganar normalmente hay que jugar todas las propias cartas hasta quedarse sin ninguna. Generalmente, en los turnos en los que no se puede hacer ninguna jugada hay que robar una carta como penalización. Esta mecánica permite diversas variantes, como que la próxima jugada deba ser un punto más alta o mas baja que la anterior.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/3007/matching>

Puntos de acción:

En cada ronda los jugadores tienen cierta cantidad de puntos que pueden o deben gastar en las acciones disponibles para ellos. Las acciones están predeterminadas por el juego, e incluyen moverse, combatir y utilizar habilidades especiales. El coste de cada acción puede variar en función de su poder.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2001/action-points>

Recuperación de acciones:

Los jugadores disponen de una serie de acciones representadas por cartas o fichas (y en ocasiones en alguna otra presentación) que se gastan una vez realizadas, y que no pueden volver a realizarse hasta que se recuperan. Generalmente para recuperarlas se debe esperar un turno completo o utilizar una acción específica “de reiniciado”.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2839/action-retrieval>

Rondel:

Las acciones disponibles de juego se representan en las distintas porciones de un rondel; un pequeño tablero circular. Cada jugador tiene una o más fichas en el rondel, y en su turno puede moverlas alrededor (en el sentido indicado por el juego) y realizar la acción indicada por la porción en la que se detenga. Las acciones disponibles dependen tanto de los espacios libres como de la capacidad de movimiento, y generalmente es posible desplazarse más lejos mediante el pago de un coste. Las diferentes acciones representadas pueden ser únicas o estar repetidas, y el rondel puede estar compuesto por una sola pieza o por una distinta para cada porción, lo que permite varias configuraciones.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2813/rondel>

Resolución:

Deslizar/empujar:

Los jugadores deslizan o empujan fichas, y las que están ante ellas también son desplazadas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/3005/slidepush>

Patata caliente:

Los jugadores deben esforzarse por pasar a los demás cierto elemento de juego y evitar que se lo pasen a ellos, porque quien lo tenga al final de la partida —o en otro momento determinado— sufrirá consecuencias negativas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/3000/hot-potato>

Resolución de combates por tabla de ratio:

Los conflictos se resuelven comparando la fuerza del atacante y del defensor y consultando los efectos en una tabla de resultados cruzados que dependen de la relación entre ambas fuerzas. Los jugadores pueden emplear una puntuación fija, lanzar los dados para determinarla o combinar ambas opciones sumando un valor fijo a una tirada.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2855/ratio-combat-results-table>

Resolución de conflictos mediante cartas:

Cada jugador juega una o más cartas —simultáneamente o en secuencia— para modificar el resultado base de un conflicto, pudiendo aplicar los efectos de varias habilidades especiales.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2857/card-play-conflict-resolution>

Resolución por comparación de estadísticas:

Para superar una prueba hay que igualar o superar un número objetivo que depende de una estadística de juego. Se utiliza algún método aleatorio para generar el número (como tirar dados o robar cartas), y si iguala o excede el objetivo, la acción tiene éxito.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2853/stat-check-resolution>

Toma eso:

Los jugadores atacan directamente a sus rivales para perjudicarles o evitar que progresen, causándoles pérdidas en forma de puntos de victoria, salud o fuerza (o en otros elementos valiosos de juego). Los ataques suelen realizarse empleando cartas, y por lo general son la principal forma de interacción entre jugadores. Los juegos en los que ciertas jugadas imprevistas pueden causar grandes cambios en el progreso o el poder de los rivales se consideran variantes de esta categoría.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2686/take>

Torre de cubo:

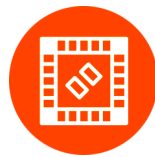
Las acciones se resuelven colocando cubos de varios colores en la parte superior de una torre de cubos: una forma vertical hueca con obstáculos internos. Algunos de los cubos queden bloqueados y otros bajan hasta una bandeja de salida. El vencedor de la contienda suele ser el que acaba con más cubos en la bandeja, y todos los cubos que se han anulado mutuamente son recuperados por sus jugadores. Los cubos que no han surgido pueden aparecer en acciones posteriores, afectando a sus resultados.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2990/cube-tower>

Votación:

Los jugadores influyen con sus votos en el resultado de ciertos eventos de juego, como decidir si se produce un evento, escoger el objetivo de un efecto de juego, acordar cual de las opciones presentadas es la correcta o determinar los resultados de cierta situación. Generalmente cada jugador dispone de un voto, pero en algunos juegos el número o el peso de los votos puede variar (ya sea en función de la posición en el tablero o del tema votado), y en algunos otros se pueden bloquear las votaciones de otros jugadores.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2017/voting>



— Áreas de juego, mapas y tableros —

Acciones sobre el espacio de juego:

Captura de piezas:

Las piezas se capturan ocupando el espacio en el que están o pasando sobre él.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2861/static-capture>

Cobertura de rejilla:

A veces llamada “mecánica Tetris”, esta dinámica impulsa a los jugadores a cubrir una cuadrícula o rellenar un espacio con determinadas formas, generalmente utilizando losetas. Tanto las losetas como las zonas a cubrir pueden tener distintas formas, lo que obliga a planificar la colocación de manera eficiente. Esta mecánica puede actuar como base del juego o como mecanismo secundario que obligue a los jugadores a planificar y restrinja sus opciones.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2978/grid-coverage>

Colocación de losetas:

Los jugadores deben colocar varios tipos de losetas en el espacio de juego para intentar obtener ventajas sobre sus rivales, siempre siguiendo las reglas y patrones determinados por el juego. Las ventajas suelen consistir en puntos, recursos, el uso de habilidades o la posibilidad de colocar más piezas. Generalmente se consiguen activando las propiedades de las losetas adyacentes o formando combinaciones con ellas. Durante el juego las losetas pueden administrarse de varias maneras, como robándolas aleatoriamente de una pila, gestionando las que se tienen en mano o adquiriendo nuevas (ya sea a un precio fijo o por subasta). Los objetivos de juego pueden variar, incluyendo la formación de un tablero o la mejora del propio territorio.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2002/tile-placement>

Colocación de trabajadores:

La selección de acciones mediante la asignación de “trabajadores” —comúnmente representados por fichas o meeples— a los espacios del tablero asociados a cada acción individual. En algunos juegos el efecto de asignación se logra a la inversa: el turno comienza con los espacios de acción llenos de trabajadores, y los jugadores los reclaman pagando un coste.

La cantidad de trabajadores es limitada, pero a veces puede aumentar a lo largo de la partida. Las acciones están disponibles para todos los jugadores, y generalmente se escogen de una en una y en orden de turno. El tipo de acciones disponibles dependerá de la temática, e incluye la adquisición o producción de recursos, la mejora de algunas áreas o la construcción de elementos que influyan en el juego (como caminos o muros).

Normalmente hay un límite en la cantidad de veces que puede escogerse una acción, y rebasarlo hace que sea más costosa o que ya no pueda ser escogida por el resto de jugadores durante ese turno, quedando bloqueada. Las acciones suelen actualizarse al comienzo o al final de cada ronda, volviendo a quedar disponibles.

A parte de los componentes comunes de juego, cada jugador suele disponer de un tapete individual en el que gestionar sus recursos. Como su nombre indica, esta mecánica suele emplearse en juegos de temáticas comerciales, pero también puede usarse en otros entornos, en cuyo caso las fichas de acción no tienen por qué representar a trabajadores. Esta mecánica es habitual en juegos de estilo *Eurogame* y en algunos *Ameritrash*.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2082/worker-placement>

Variantes:

La mecánica base de *Colocación de trabajadores* tiene dos variantes:

- **Colocación de trabajadores con dados:** Los trabajadores son representados por dados. El valor indicado en el dado tiene efectos en el juego, como poder realizar o no ciertas acciones o ejecutarlas con más o menos eficiencia. Los dados pueden lanzarse normalmente antes de colocarlos o emplearse como marcadores, representando ciertas capacidades de los trabajadores (capacidad de trabajo, salud, etc.).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2935/worker-placement-dice-workers>

- **Colocación de trabajadores de diferentes tipos:** Existen varios tipos diferentes de trabajadores. Las variantes incluyen tener distintas habilidades, poder ser asignados a áreas específicas o la capacidad de ser potenciados o degradados.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2933/worker-placement-different-worker-types>

Colocación de unidades secretas:

Cada jugador despliega sus piezas ocultando cierta información a los demás, como la naturaleza o la posición de sus tropas. Esta mecánica suele usarse en *Wargames* para simular “niebla de guerra”: la dificultad de coordinar y planificar operaciones por la confusión propia de un conflicto bélico.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2016/secret-unit-deployment>

Encadenamiento:

Las fichas o losetas deben colocarse de manera encadenada en el tablero, y no pueden moverse de su posición inicial. Los objetivos de juego pueden implicar rodear o rellenar áreas, conseguir formar las filas más largas o alcanzar ciertas zonas periféricas del tablero. Esta mecánica puede usarse para representar la construcción de ciudades o caminos, así como elementos dinámicos (como caravanas).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2956/chaining>

Estratificación:

Los componentes —generalmente cartas o losetas con iconos— se van colocando unos sobre otros, pudiendo superponerse de varias maneras predefinidas. Los únicos iconos activos son los visibles (los superiores), y los jugadores deben componer el tablero de la manera que más les beneficie.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/3001/layering>

Línea de visión:

Las fichas o unidades solo pueden ver ciertas áreas de juego desde su posición. Las zonas visibles pueden definirse de varias maneras, como empleando un cordel o regla, o codificando las regiones por colores.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2975/line-sight>

Recogida y entrega:

Los jugadores deben recoger artículos en ciertas ubicaciones del tablero y llevarlos a otras para conseguir puntos, recursos o algún beneficio o condición necesaria para progresar o ganar (como dinero con el que realizar más entregas). La colocación inicial de los artículos puede ser predeterminada o aleatoria, y suelen haber mecanismos que determinan su punto de destino. Así mismo, los puntos de recogida y entrega pueden ser los mismos a lo largo de toda la partida o ir variando. Los juegos con esta mecánica suelen tener ambientaciones relacionadas con el comercio o el desarrollo de civilizaciones, y los artículos transportados pueden representarse de manera más o menos abstracta.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2007/pick-and-deliver>

Resolución en minimapa:

Para resolver los conflictos las piezas implicadas se trasladan desde el tablero principal a uno separado que suele representar un mapa táctico del terreno de batalla. Los minimapas suelen representar diferentes terrenos, y pueden dar ventajas a ciertas facciones.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2863/minimap-resolution>

Alteraciones del espacio de juego:

Deformación de mapa:

El mapa se modifica durante el transcurso del juego mediante la rotación, el desplazamiento o el volteado de las partes que lo componen; generalmente losetas de cierto tamaño.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2961/map-deformation>

Descubrimiento de mapa por exploración:

A medida que se exploran nuevas zonas el mapa de juego se amplía, generalmente añadiendo o volteando losetas. La naturaleza de las nuevas zonas suele ser desconocida, y pueden tener distintos efectos de juego, como dificultar el movimiento o incluir peligros.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2959/map-addition>

Escenarios, misiones o campañas:

Esta mecánica permite jugar en una gran variedad de mapas; cada uno con sus propias características y objetivos. Los recursos y las posiciones iniciales pueden variar, y cada escenario puede tener sus propias condiciones de victoria o derrota, así como reglas especiales. Los juegos con esta mecánica suelen incluir una gran variedad de escenarios, y pueden ser independientes o formar parte de una misma campaña o historia.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2822/scenario-mission-campaign-game>

Reducción de mapa:

El mapa se encoge en el transcurso del juego, generalmente sustrayendo o volteando algunas de las partes que lo componen, que suelen ser losetas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2960/map-reduction>

Conexiones, rutas y uniones:

Conexiones:

Se deben formar conexiones entre distintos puntos del tablero. Esta mecánica está relacionada con la de *Unión de puntos de un mapa*, pero es más genérica.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2883/connections>

Unión de puntos de un mapa:

Los jugadores deben crear vínculos entre distintos puntos, generalmente para construir nuevas rutas entre diferentes destinos. Generalmente se utiliza un tablero con una serie de líneas interconectadas por nodos, y los jugadores deben unirlos para construir rutas. Las uniones pueden representarse de varias maneras, como colocar losetas, dibujar líneas o acumular cartas que representen zonas. Los objetivos de victoria pueden variar, pudiendo incluir crear la ruta más larga o conectar ciertas áreas.

Esta mecánica puede considerarse una especialización de la de *Colección de ítems* en la que los conjuntos a recopilar son los vínculos entre nodos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2081/network-and-route-building>

- **Rutas a lápiz:** Las rutas no están marcadas desde el principio en el tablero, y pueden borrarse durante la partida en favor de otras mejores. Las líneas de conexión se realizan empleando métodos no permanentes, como lápiz y papel, pizarras o rotuladores borrables.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2010/crayon-rail-system>

Control y ocupación de zonas:

Cercado de áreas:

Los jugadores colocan o mueven piezas con el fin de rodear tanta área como sea posible, recibiendo como recompensa puntos o ventajas estratégicas. A diferencia de la mecánica de *Control de áreas / Mayorías* —en la que los jugadores intentan controlar áreas preexistentes—, las áreas se crean durante el curso del juego, generalmente sobre un tablero cuadrículado que actúa como plantilla.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2043/enclosure>

Control de áreas / Mayorías:

Los jugadores deben conquistar y mantener las diferentes áreas de juego —representadas en un tablero o mapa— teniendo en ellas más unidades que los demás. Las zonas ocupadas dan puntos de victoria o proporcionan ventajas estratégicas en función de la presencia proporcional que se tenga en ellas. La

recompensa suele ser únicamente para el jugador con más piezas en la zona, pero en algunos juegos los que tienen una presencia secundaria reciben una recompensa menor.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2080/area-majority-influence>

Rey de la colina:

Los jugadores ganan puntos o ventajas de juego al ocupar y/o mantener una posición especial del tablero.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2886/king-hill>

Zona de control:

Las unidades ven afectada su capacidad para moverse o atacar en los espacios adyacentes a la posición de una unidad enemiga. Esta mecánica suele emplearse en combinación con la de *Casillas hexagonales*, afectando a los seis espacios adyacentes a la posición ocupada. Existen muchas variantes, incluyendo el bloqueo de zona —donde las unidades no pueden salir— o el bloqueo suave, en el que las unidades pueden desplazarse con alguna penalización. Esta mecánica es muy común en los *Wargames*.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2974/zone-control>

Movimiento según espacio de juego:

Movimiento a través de mazo de cartas:

Las piezas se desplazan sobre las cartas o losetas que van conformando el tablero de juego. El objetivo suele ser llegar al final del camino, encontrar y derrotar a un adversario final o saber abandonar a tiempo, antes de que los peligros del camino se vuelvan letales.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2962/move-through-deck>

Movimiento en tres dimensiones:

Las piezas se sitúan y se mueven dentro de un espacio de tres dimensiones. Esto puede representarse mediante una superficie de juego multinivel (para zonas aéreas, terrestres, subterráneas, etc.), o con el uso de indicadores o soportes que marquen la altura o profundidad a la que están las piezas con respecto a una superficie de juego bidimensional.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2944/three-dimensional-movement>

Movimiento entre áreas:

Los jugadores pueden desplazar sus piezas entre las áreas determinadas por el tablero, siempre que sean adyacentes o que estén conectadas. Las zonas pueden ser del mismo tamaño o variables, y suelen ser irregulares. Su naturaleza dependerá de la temática del juego: zonas geográficas, salas de un edificio, partes de un cuerpo... Dependiendo de la temática, algunas zonas pueden tener sus propias condiciones de movimiento.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2046/area-movement>

Movimiento entre puntos:

Los jugadores sólo pueden desplazar sus fichas entre los puntos del tablero que estén conectados por líneas, independientemente de la distancia que haya entre ellos. En función de la temática, los puntos pueden representar ciudades, países u otras zonas. El paso por algunas de las líneas puede estar restringido, y pasar requiere realizar acciones como pagar un peaje, combatir, gastar acciones extra de movimiento o desbloquear la ruta de algún modo.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2078/point-point-movement>

Movimiento por celdas:

El desplazamiento de piezas entre las casillas o cuadrículas adyacentes. Las piezas suelen tener distintas capacidades de movimiento, ya sea por la cantidad de casillas que pueden recorrer o por el tipo de desplazamiento (como en una línea recta ininterrumpida o siguiendo cierto patrón), y pueden tener habilidades especiales (como saltar o ignorar ciertos obstáculos). En función del juego pueden haber casillas que dificulten o detengan el movimiento. Así mismo, cada casilla podrá albergar una sola pieza o varias, o tener una capacidad variable en función del tamaño de las piezas. Aunque lo habitual es jugar sobre un tablero, en algunos juegos este se va conformando a partir de las piezas jugadas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2676/grid-movement>

Esta mecánica se divide en varias subcategorías en función de la forma de las casillas:

- **Casillas hexagonales:** Las casillas son hexagonales y permiten moverse o interactuar con las seis casillas adyacentes. Esta disposición es utilizada en su mayoría por *Wargames*.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2026/hexagon-grid>

- **Cuadrícula:** Las casillas son cuadradas y permiten moverse o interactuar con las cuatro cuadrículas adyacentes. Esta disposición es frecuente en muchos juegos tradicionales.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2940/square-grid>

Movimiento sobre track:

El uso de un track —una pista dividida en casillas— en el que se desplaza un marcador. Los tracks pueden ser comunes para todos los jugadores o individuales, y puede utilizarse uno o más. Esta es una mecánica muy común, y suele utilizarse como complemento a otras.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2939/track-movement>

- **Tira y afloja:** Un marcador se desplaza hacia delante y atrás en un track, acercándose o alejándose de una posición neutral. Esto puede emplearse tanto para determinar la victoria como para eliminar a los jugadores que alcancen la posición final. Aunque esta mecánica suele emplearse con dos jugadores, ciertos juegos implementan la posibilidad de hacerlo con más, para lo que utilizan varios tracks que convergen en un punto central de equilibrio.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2888/tug-war>

Tipos de espacio de juego:

Mapas múltiples:

El juego tiene lugar en varios mapas conectados por puntos definidos. En función de la temática, los mapas pueden representar territorios adyacentes, distintos pisos o niveles (como la superficie y el terreno subterráneo) o incluso diferentes periodos temporales.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2965/multiple-maps>

Piezas como mapa:

Las propias piezas del juego van componiendo el mapa a medida que se colocan o desplazan. Las piezas suelen tener formas regulares (como hexágonos o cuadrados) que permiten conformar una parrilla.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2964/pieces-map>

Tablero modular:

El juego transcurre en un tablero compuesto por varias piezas —generalmente losetas o cartas— en las que se sitúan los elementos móviles, como ya sean fichas, miniaturas, cartas u otros. La colocación del tablero suele ser aleatoria, lo que ofrece varias posibilidades de estrategia y exploración y aumenta la rejugabilidad. En algunos casos las distintas secciones del tablero no se usan simultáneamente, sino que permanecen fuera de juego hasta que cierta situación o fase requiere su incorporación.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2011/modular-board>



— Cartas —

Muchas mecánicas utilizan cartas como factor de azar, y son un elemento exclusivo de algunas otras (como *Cartas de comando*, *Movimiento a través de mazo de cartas* y *Resolución de conflictos mediante cartas*). Este apartado recopila varias mecánicas que emplean las cartas como elemento principal.

Bazas ascendentes:

Al inicio de cada ronda los jugadores juegan una carta o un conjunto de cartas relacionadas, y posteriormente deberán jugar cartas de igual o mayor valor que estas. El último jugador en poder jugar una carta gana el derecho a comenzar una nueva ronda.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2980/ladder-climbing>

Combinar y desplegar:

Los jugadores deben reunir conjuntos de cartas (y en ocasiones fichas) con cierta relación entre ellas para poder jugarlas en mesa. La forma en la que se desplieguen o superpongan puede revelar u ocultar ciertas habilidades o capacidades. Algunas disposiciones posibles serían escaleras numéricas o grupos del mismo

número o color. Los conjuntos jugados pueden otorgar puntos o servir para activar o potenciar efectos de juego.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2981/melding-and-splaying>

Construcción de mazos, bolsas y conjuntos:

Los jugadores comienzan el juego con un conjunto predeterminado de cartas o piezas, y durante la partida pueden mejorarlo adquiriendo elementos más potentes (y en algunos casos eliminando los más débiles) que les permitan jugar combinaciones más poderosas. El set inicial suele ser igual para todos, y por lo general carece de habilidades. Las cartas o piezas se juegan de manera iterativa (robando en orden de la reserva personal, y recomponiéndola aleatoriamente cuando se agota). Esta mecánica suele incluir un recurso de compra reutilizable que permite adquirir nuevos elementos más potentes.

El elemento más habitual de esta mecánica son las cartas, pero también cubre la *Construcción de bolsas* (reservas de elementos de juego que se mezclan en una bolsa opaca de tela), la *Construcción de conjuntos* (grupos de elementos que quedan a disposición del jugador) y otras mecánicas relacionadas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2664/deck-bag-and-pool-building>

Creación de mazo:

El primer paso del juego —o el requisito para comenzar a jugarlo— es que cada jugador cree el mazo de cartas que utilizará durante toda la partida.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/3004/deck-construction>

Gestión de mano:

Los jugadores deben jugar sus cartas en determinadas secuencias o combinaciones (también llamadas “combos”) para obtener su mayor valor en las circunstancias actuales de juego. La elección óptima puede variar dependiendo de la distribución del tablero, de las cartas retenidas y de las cartas jugadas por los oponentes. A menudo las cartas tienen múltiples usos en el juego, lo que dificulta aún más encontrar la mejor secuencia. Las recompensas de juego pueden consistir en puntos de victoria, puntos de adquisición y otras ventajas. Esta mecánica no tiene relación con la habilidad manual.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2040/hand-management>

- **Batallas dirigidas por cartas:** Cada carta en mano permite ejecutar una acción que afecta a toda una unidad. Normalmente es utilizada en *Wargames*, pero no se utiliza en los juegos que determinan el resultado de las batallas mediante cartas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2018/campaign-battle-card-driven>

Juego de cartas por bazas:

Los jugadores juegan cartas de su mano a la mesa en una serie de rondas o “bazas” para intentar llevarse todas las cartas que están en mesa. Para lograrlo suele ser necesario tener la carta con el valor más alto del palo que lidera el turno, pero muchos juegos usan el sistema del “triumfo”, en el que ciertas cartas (generalmente las de un palo designado) ganan la baza si se juegan. En estos casos se establecen rondas de ofertas para determinar el palo de triunfo. Generalmente los jugadores deben jugar una carta del mismo palo que se les dio, y si no tienen ninguna deben jugar otra.

Las bazas conseguidas se evalúan por separado para determinar un ganador, y en ocasiones para aplicar otros efectos. La condición final de victoria suele ser acumular más puntos de los demás, pero pueden haber otras maneras de ganar, como acertar las bazas concretas por las que se había apostado previamente.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2009/trick-taking>

Recolección de cartas (Draft de cartas):

Los jugadores van escogiendo cartas de un fondo común limitado con la intención de conseguir cartas que les proporcionen ventajas —inmediatas o a largo plazo—, formar manos que les permitan cumplir objetivos de juego o perjudicar la estrategia de los demás jugadores. Generalmente las cartas se extraen de un conjunto visible, pero algunos juegos también permiten escoger cartas que estén boca abajo. En algunos juegos las cartas son reemplazadas por otros elementos, como losetas o fichas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2041/card-drafting>



— Dados —

Muchas mecánicas utilizan dados como factor de azar, y son un elemento exclusivo de algunas otras (como *Colocación de trabajadores con dados*, *Lanzar dados* y *Mover y Movimiento por dados diferentes*). Este apartado recopila la mecánica base de Lanzar y tres variantes. Todas ellas pueden aplicarse en solitario o en combinación con otras mecánicas:

Lanzar dados:

El lanzamiento de uno o varios dados para determinar el éxito de las acciones o activar eventos de juego. Los dados pueden representar diferentes cosas en función de su diseño (color, tamaño, forma, símbolos...), y tienen usos muy diversos en función de cada juego: moverse, combatir, escoger entre una serie de acciones, etc. También pueden utilizarse como contadores de turnos o para registrar puntuaciones de juego variables, como la salud o la energía. En los *Wargames* los dados se usan en combinación con tablas, en particular con las de combate.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2072/dice-rolling>

- **Éxitos y fallos críticos:** Los resultados que igualan o superan cierto número objetivo generan un éxito. Adicionalmente, las tiradas más altas o bajas —dependiendo del sistema— suelen generar ventajas adicionales (éxitos críticos) o fracasos extremos (fallos críticos o pifias).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2854/critical-hits-and-failures>

- **Relanzamiento y bloqueo de dados (Re-roll):** Los dados pueden volver a lanzarse o bloquearse en su resultado actual. El bloqueo puede ser voluntario u obligatorio.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2870/re-rolling-and-locking>

- **Resolución de iconos en el dado:** El jugador lanza uno o más dados, y cualquiera que muestre el ícono objetivo puntúa como un éxito.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2856/die-icon-resolution>



— Destreza —

Apilamiento y equilibrio:

Los jugadores deben apilar y equilibrar físicamente varias piezas evitando que se derrumben. El objetivo puede implicar crear estructuras más altas o con más piezas que las de los rivales. Las piezas empleadas pueden ser iguales o distintas, y tener formas más o menos regulares.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2988/stacking-and-balancing>

Eliminación de piezas de estructura:

Se van retirando piezas de una estructura, y el juego se ve afectado por los elementos que van cayendo o por el colapso final de toda la estructura.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2989/physical-removal>

Lanzamiento tipo chapas:

Los jugadores deben usar sus dedos a modo de resortes para aplicar una súbita aceleración a ciertos componentes de juego, ya sea para desplazarlos a áreas concretas o para impactar a otras piezas. Esta mecánica suele emplearse en combinación con tableros.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2860/flicking>



— Dinámicas entre jugadores —

Dinámicas permanentes:

Cooperativo:

Los jugadores deben coordinar sus acciones para lograr una o más condiciones de victoria comunes, y todos ganan o pierden el juego juntos. La derrota suele ser consecuencia de no alcanzar el objetivo establecido antes de que se produzca cierto evento. En los juegos que emplean esta mecánica suele haber poca o ninguna competencia entre jugadores.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2023/cooperative-game>

Juego en equipo:

Varios equipos de jugadores compiten entre sí para obtener la victoria. Pueden haber dos o más equipos, y estos pueden ser simétricos —con el mismo número de jugadores— o asimétricos (en cuyo caso el bando en minoría recibe alguna ventaja). En algunas variantes todos los jugadores se enfrentan a uno solo, que asume el papel de antagonista principal. Esta mecánica es muy habitual en juegos de estilo Party.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2019/team-based-game>

Semi-cooperativo:

Los jugadores deben cooperar para completar algún objetivo común, pero también tienen objetivos personales —generalmente secretos— que generan choques de intereses y obligan a competir en ciertos momentos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2820/semi-cooperative-game>

Solitario:

Un juego o modo de juego diseñado para ser jugado por un solo jugador.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2819/solo-solitaire-game>

Dinámicas variables:

Alianzas:

Los jugadores son alentados a establecer relaciones formales temporales a lo largo del juego, y disponen de un conjunto de reglas que determinan las alianzas. Los aliados pueden escogerse libremente o según ciertas reglas, como por ejemplo pujar en cada ronda por el derecho a escogerlos. En algunos sistemas se aplican penalizaciones por no respetar las alianzas, pero en otros se basan únicamente en la confianza mutua, y pueden romperse a conveniencia. En algunos juegos los aliados pueden compartir la victoria, pero en otros sólo puede haber un único ganador.

Esta mecánica difiere de la de *Negociación* en que las alianzas están regidas por reglas específicas que pueden determinar, entre otras cosas, el momento en el que se establecen, su duración y sus efectos (ganar puntos juntos, no poder atacarse, compartir recursos o capacidades especiales, etc.). También difiere de la mecánica de *Juego en equipo* en que las alianzas pueden cambiar durante el juego (no se mantienen los mismos aliados durante todo el juego).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2916/alliances>

Comercio:

Los jugadores pueden intercambiar elementos de juego entre sí, procurando conseguir beneficios o progresos sin favorecer demasiado los avances de los demás.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2008/trading>

Dilema del prisionero:

Los jugadores tienen la opción de cooperar con un compañero o desertar —lo que puede implicar abandonarle o traicionarle—, y no saben lo que hará el otro. La recompensa es mayor si ambos cooperan, pero si sólo uno lo hace el desertor recibe más puntos. Si ambos desertan, las consecuencias pueden ir desde que ambos reciban una recompensa muy baja a que se queden sin ninguna, o incluso que sufran un castigo.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2858/prisoners-dilemma>

Negociación:

Los jugadores hacen acuerdos sobre posibles cursos de acción buscando su propio beneficio. La negociación puede incluir hacer tratos, pactar alianzas y ofrecer sobornos, y los acuerdos pueden ser vinculantes o no.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2915/negotiation>

Soborno:

Esta mecánica alienta o requiere que se ofrezcan sobornos a los otros jugadores para que realicen acciones específicas. Los sobornos suele colocarse sobre ciertas acciones, y los jugadores que las realizan se los llevan. Si nadie ejecuta la acción el soborno se devuelve al jugador. Esta mecánica puede formar parte de la *Negociación*, en cuyo caso los sobornos ofrecidos pueden ser vinculantes o no.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2913/bribery>

Eliminación y derrota:

Eliminación de jugadores:

Los jugadores pueden ser eliminados del juego y dejar de participar en él. Las eliminaciones pueden ser más o menos frecuentes, siendo inevitables si se tiene que derrotar a los demás para ganar. Generalmente los jugadores eliminados no pueden optar a ganar, pero en algunos juegos con victoria basada en puntos pueden seguir haciéndolo, e incluso pueden abandonar la partida si creen que su puntuación actual les permitirá ganar. Los recursos de los jugadores eliminados pueden desaparecer del juego o permanecer en él como elementos neutrales. Aunque la eliminación suele ser negativa, en ciertos juegos es una consecuencia de lograr la victoria, y el último en seguir jugando es declarado como perdedor.

Esta mecánica no incluye los juegos para dos jugadores en los que el objetivo es derrotar al oponente.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2685/player-elimination>

Final por muerte súbita:

Además de una condición de victoria fijada y conocida, el juego tiene una condición especial variable que hace que finalice prematuramente. Esto puede implicar, por ejemplo, llegar a una puntuación concreta en un marcador u obtener cierto resultado inusual con los dados.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2884/sudden-death-ending>

Perdedor único:

Un juego de tres o más jugadores que finaliza con un solo perdedor.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2821/single-loser-game>

Formas de comunicación:

Cantar:

Los jugadores deben cantar o tararear canciones para cumplir con ciertos requisitos del juego. Esta mecánica está muy enfocada en los juegos de tipo *Party*.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2038/singing>

Interpretación:

Los jugadores deben recurrir a algún tipo de actuación, mímica o pistas no verbales para comunicarse con sus compañeros o para darles una solución a cierta cuestión, como averiguar una palabra, película o personaje. Las formas permitidas de expresarse pueden ser más o menos concretas, pudiendo incluir canturreos, silbidos, gestos o expresiones. Esta mecánica es muy habitual en juegos de estilo *Party*.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2073/acting>

Límites en la comunicación:

Se establecen restricciones que impiden que los jugadores se comuniquen abiertamente entre sí. Pueden ser absolutas —como no revelar o mencionar ciertas piezas de información— o restringir ciertos tipos de comunicación, como el habla.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2893/communication-limits>



— Gestión del tiempo —

Final de partida por tiempo transcurrido:

El juego finaliza después de un tiempo concreto, que puede determinarse usando un reloj, un temporizador o mecanismos más originales, como una banda sonora (que además del final de juego podría marcar las distintas fases).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2882/elapsed-real-time-ending>

Realización de acciones por tiempo:

Cada acción realizada tiene un coste en tiempo que se representa haciendo avanzar un marcador en un track tantos espacios como su coste. El jugador con el marcador más atrasado (el que está “más atrás en el tiempo”) tiene el turno de juego, y sigue realizando acciones hasta dejar de estar en última posición. Las acciones que consumen más tiempo suelen ser más poderosas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2663/time-track>

Tiempo real:

No hay turnos. Todos los jugadores juegan a la vez, actuando lo más rápidamente posible de acuerdo a las restricciones indicadas por las reglas. El juego o las fases prosiguen sin interrupciones hasta que se completan.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2831/real-time>



— Gestión y adquisición de recursos —

Asignación de fuerzas:

Los jugadores seleccionan en secreto cuántas de sus fuerzas asignan a un enfrentamiento, que puede tener una o varias categorías (en cuyo caso se deben repartir entre ellas). Después revelan sus fuerzas y resuelven la contienda en favor de quien haya puesto más. Generalmente se pierden todas las fuerzas asignadas independientemente del resultado.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2864/force-commitment>

Apuesta y faroleo:

Esta mecánica alienta o requiere que los jugadores apuesten dinero o recursos en ciertos resultados. Las apuestas suelen relacionarse con elementos de azar (como cartas o dados) o con los resultados de otras acciones de juego regidas por sus propias mecánicas, como pueden ser carreras o peleas. Los jugadores pueden retirarse o abandonar la apuesta, limitando sus pérdidas a lo que ya hayan apostado.

Los jugadores suelen tener información parcial sobre el estado general del juego —como objetivos ocultos de victoria, la pertenencia a cierta facción o la ubicación de las propias fichas en el tablero—, y pueden farolear para aparentar una posición superior a la real. Tampoco es infrecuente recurrir al engaño y la manipulación para confundir a los demás acerca de la información poseída.

Esta mecánica es muy frecuente en juegos *Semi-cooperativos*. La mecánica de *Compra/venta* es una variante en la que se apuesta por diferentes artículos con la esperanza de que acaben convirtiéndose en los más valiosos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2014/betting-and-bluffing>

Aumento de valor de recursos no elegidos:

Las acciones o recursos no seleccionados por los jugadores aumentan de valor, haciendo que su empleo resulte cada vez más atractivo. El incremento puede provenir de una banca común o de los jugadores, que deben colocar dinero (o un elemento similar) en los espacios de las acciones o recursos omitidos. Esta mecánica es una forma simple de equilibrar diferentes opciones de juego.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2914/increase-value-unchosen-resources>

Compra retardada:

Los artículos adquiridos no entran en juego de inmediato, sino en un turno posterior. Los mecanismos incluyen colocar las compras en el descarte o deber esperar para usarlos cierto “tiempo de construcción” medido en turnos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2901/delayed-purchase>

Compra/venta:

También conocida como *Especulación de productos*, esta mecánica puede considerarse una subcategoría de la mecánica de *Apuesta y faroleo* en la que se apuesta por diferentes productos a la espera de que su valor aumente a lo largo del juego. El valor de los productos suele cambiar continuamente, y hay que procurar ganar dinero con la inversión comprando barato y vendiendo caro.

Dependiendo del juego se podrá ejercer más o menos control sobre los valores de los productos, ya sea para obtener beneficios o para perjudicar a los demás. Si el control es indirecto, los jugadores tendrán dificultades para perjudicar a otros sin verse afectados, y si es directo se verán obligados a beneficiar a los demás, debiendo gestionar alianzas cambiantes.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2013/commodity-speculation>

- **Compra/venta de acciones:** Esta mecánica es una subcategoría de la de *Compra/venta* en la que los jugadores compran y venden una parte de las empresas del juego para venderlas posteriormente a cambio de más dinero. Algunos juegos permiten conseguir beneficios de las acciones adquiridas antes de venderlas, y en otros se puede tomar el control de la empresa convirtiéndose en su accionista mayoritario. Según la temática, las acciones pueden ser reemplazadas por bonos nacionales, y las empresas por naciones.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2005/stock-holding>

Draft:

Los jugadores se van pasando entre ellos ciertos elementos de juego —generalmente cartas— a través de un proceso ordenado, y deben escoger con qué quedarse antes de hacer el siguiente pase. La elección puede ser simultánea o seguir un orden determinado. La ronda finaliza tras realizar cierta cantidad de pases, o cuando ya no quedan elementos que pasar.

Esta mecánica puede aplicarse de varias maneras: En algunos casos todos los jugadores reciben la misma cantidad de cartas, escogen una y pasan el resto al jugador de su izquierda, repitiendo el proceso hasta que no quedan cartas por pasar. En otros casos sólo recibe cartas un jugador, que escoge una y pasa el resto al siguiente para que haga lo mismo, y así hasta que todo el mundo tiene cartas (como esta variante actúa en favor del primer jugador, suele equilibrarse con un cambio de jugador inicial). Otra variante es el pase abierto, en el que a los jugadores se les muestran todas las opciones y se van turnando para escogerlas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2984/drafting>

Incremento automático de recursos:

Los recursos de los jugadores crecen automáticamente a medida que avanza la partida. La naturaleza de los recursos y su manera de crecer dependerán del tema, incluyendo propiedades que producen beneficios o animales que tienen descendencia.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2903/automatic-resource-growth>

Ingresos:

Los jugadores obtienen recursos en momentos definidos del juego.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2902/income>

Inversión:

Los jugadores poseen una parte de una entidad que les proporciona un beneficio, generalmente en forma de puntos o dinero. Esta mecánica difiere de la de *Propiedad* en que la inversión realizada no permite al inversor realizar acciones especiales.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2910/investment>

Mercado:

Los jugadores pueden comprar o vender recursos en los mercados. Los precios y las cantidades disponibles suelen variar a lo largo del juego.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2900/market>

Préstamos:

Los jugadores pueden tomar un préstamo de la banca (y en ocasiones de otro jugador) para contar con más dinero, pero deberán abonar unos intereses al devolverlo. Algunos juegos permiten hipotecar propiedades, lo que implica el riesgo de perderlas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2904/loans>

Producción aleatoria:

Los recursos de juego se generan de manera aleatoria —generalmente mediante dados o cartas—, y los jugadores deben cumplir los requisitos necesarios para adquirirlos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2909/random-production>

Propiedad:

Los jugadores poseen empresas u otras entidades y realizan acciones en su nombre, o reciben beneficios cuando otros las usan. La ganancia suele ser económica, pero también puede consistir en ventajas de juego, como poder actuar más veces.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2911/ownership>

Puntos de victoria como recursos:

Los puntos de victoria pueden gastarse para afectar al estado del juego. Esta mecánica es frecuente en juegos en los que la victoria depende de acumular dinero.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2874/victory-points-resource>

Yo corto, tú eliges:

Un jugador divide un conjunto de recursos en diferentes grupos, y los otros jugadores pueden escoger en primer lugar qué grupo seleccionar. Los recursos a dividir pueden ser abstractos, como el orden de turnos. Para minimizar la ventaja del primer jugador muchos juegos usan la llamada regla del “pastel” o del “intercambio”: después de que el primer jugador del turno haga su movimiento, el siguiente jugador puede escoger entre cambiar de bando —y tomar su posición— o dejar que el primer jugador conserve su situación.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2906/i-cut-you-choose>



— Mecánicas como tipo de juego —

Bingo:

Los jugadores deben completar una lista personal de elementos que surgen aleatoriamente a lo largo del juego. En el bingo tradicional hay un premio secundario para quien consigue tachar primero una línea de números de su cartón, y uno principal para quien consigue tachar todas sus líneas, pero sobre esta base pueden hacerse muchos ajustes.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2999/bingo>

Legacy:

Género de juego multi-sesión en los que los cambios en el estado de la partida son permanentes e irreversibles, y afectan a las futuras jugadas. Esto se consigue destruyendo o alterando los elementos de juego tras su uso: las cartas se rasgan, los sobres se abren y se escribe en los papeles. Los elementos de juego alterados pueden representar objetos, entornos o personas, y las consecuencias de los cambios realizados en ellos son definitivas. La destrucción de componentes hace que estos juegos sean controvertidos, pero también favorece considerablemente la implicación en la historia.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2824/legacy-game>

Mancala:

Los jugadores recogen fichas de un espacio y van colocando una o más en otros espacios siguiendo un único sentido de juego (horario o anti-horario alrededor de la mesa) hasta ponerlas todas. Las fichas colocadas en el último espacio del recorrido suelen tener especial relevancia. Los efectos de juego dependen del número de fichas que hayan en cada espacio, y pueden implicar coger recompensas de los espacios que tengan cierta cantidad de fichas, avanzar una posición por cada ficha que haya en la casilla de salida o activar la acción indicada por la casilla de destino.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2955/mancala>

Narrativo:

Los jugadores deben incorporar en una historia creada por ellos una serie de elementos recibidos a través de ilustraciones, símbolos, series de palabras u otras fuentes de ideas. En algunos juegos los jugadores no crean la historia sino que la experimentan desde dentro como participantes, tomando decisiones sobre las situaciones narrativas que se les presentan. Dichas decisiones afectan tanto al desenlace de la historia como a su posición en el juego.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2027/storytelling>

Papel y lápiz:

El uso de lápiz y papel durante el juego para marcar y guardar las diferentes respuestas o logros que determinarán quien gana, ya sea por la suma de puntos o por la acumulación de objetivos. Los juegos que sólo usan lápiz y papel para ir anotando la puntuación no entran dentro de esta categoría.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2055/paper-and-pencil>

Piedra, papel o tijera:

Existe una jerarquía circular de opciones en la que unas siempre ganan o pierden contra otras, de manera que A vence a B, B vence a C y C vence a A, y si se enfrentan dos opciones iguales se produce un empate. Todas las opciones suelen estar equilibradas: si por ejemplo hubieran cinco, cada una ganaría a dos de las otras y perdería contra las otras dos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2003/rock-paper-scissors>

Simulación de eventos reales:

La simulación de eventos o situaciones reales, ya sean batallas, acontecimientos deportivos o cualquier otro suceso verídico.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2070/simulation>



— Movimiento —

Distancia y posición:

Lanzar dados y mover:

El movimiento de las piezas se determina tirando dados o rotando la flecha de una ruleta. El resultado indica la cantidad de espacios movidos, generalmente en una dirección lineal. Aunque esta mecánica es aleatoria, usada en combinación con otras puede aportar cierto componente de azar a las decisiones tácticas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2035/roll-spin-and-move>

- **Movimiento por dados diferentes:** Variante de la mecánica de *Lanzar dados* en la que se usan distintos tipos de dado para moverse en función de la clase de pieza desplazada o del estado del juego.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2950/different-dice-movement>

Movimiento por medición:

Las piezas pueden moverse hasta cierta distancia, que es medida por una regla. Esta mecánica suele utilizarse en juegos de miniaturas, y los problemas de precisión a veces dan lugar a desacuerdos. No debe confundirse con la mecánica de *Movimiento por plantillas*, que determina no sólo la longitud del movimiento sino el tipo de recorrido (recto o curvo).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2949/measurement-movement>

Movimiento por plantillas:

El movimiento de las piezas se determina mediante una plantilla que indica la distancia desplazada y el tipo de recorrido, que puede ser recto o curvo.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2963/movement-template>

Movimiento según patrón:

Las piezas se mueven en un patrón específico en relación con la cuadrícula del tablero. Los juegos clásicos como el ajedrez y el shogi emplean este mecanismo.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2946/pattern-movement>

Puntos de movimiento:

Las piezas reciben varios puntos para gastar en movimiento, y cada punto permite (u obliga, según el juego) a avanzar hacia un espacio en la dirección o direcciones permitidas. Esta mecánica es muy común en los *Wargames*, en los que cada espacio puede tener un coste de movimiento diferente en función del terreno.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2947/movement-points>

Recurso para mover:

Los jugadores deben gastar un recurso para poder moverse. Generalmente se trata de alguna clase de combustible, pero en función de la temática del juego también puede representar dinero o algún artículo específico.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2948/resource-move>

Movimiento múltiple:

Movimiento de múltiples unidades:

Los jugadores pueden mover una o más unidades utilizando una única acción de movimiento. La mecánica empleada para ello puede variar, incluyendo el reparto de varios puntos de movimiento entre distintas unidades, la activación de varias unidades con sus propios valores de movimiento o el uso de cartas de movimiento que determinen las unidades que se mueven y cuanto lo hacen.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2958/moving-multiple-units>

Movimiento de unidades por grupos:

El jugador roba aleatoriamente una ficha o marcador que determina cuál de sus grupos de unidades puede activar. Las fichas permiten mover varias unidades comandadas por un único líder o bien conjuntos de unidades que sean del mismo tipo o calidad. En algunos casos las unidades no se activan para moverse, sino para hacerlas combatir. Esta mecánica suele ser empleada por *Wargames*, y pretende abordar las dificultades de la acción simultánea en el campo de batalla, así como los problemas de mando y control.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2057/chit-pull-system>

Movimiento por fases:

Movimiento por impulsos:

Los turnos se dividen en un conjunto de fases muy breves llamadas *impulsos*, y las fichas o unidades pueden moverse en impulsos más o menos avanzados en función de su velocidad.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2952/impulse-movement>

Movimiento por tropas:

Los turnos se subdividen en distintas fases de activación —llamadas *oleadas* o *pulsos*— que permiten a los jugadores emplear los grupos de unidades que tienen en el tablero. Cada activación permite utilizar piezas individuales o grupos que estén cerca de un mismo líder, y cuando su acción finaliza se consideran gastados para el resto del turno. Las áreas de juego determinan el alcance de las activaciones, el rango de los ataques y la capacidad de movimiento.

Las oleadas se van alternando entre jugadores, y el turno finaliza cuando todas las unidades han sido activadas o cuando sucede cierto evento. Una vez acabado el turno todas las unidades gastadas se reinician, recuperando su capacidad para actuar de nuevo. Esta mecánica es utilizada en su mayoría por *Wargames*.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2021/area-impulse>

Movimiento programado:

Los jugadores programan simultáneamente su movimiento —generalmente en secreto—, y luego lo revelan y lo ejecutan, ya sea en orden de turno o a la vez. Esto tiende a generar bastante caos en el tablero, y beneficia a los jugadores que son capaces de calcular sus movimientos teniendo en cuenta todos los demás elementos de juego. Esta mecánica es una especialización de la de *Programación de acciones*.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2953/programmed-movement>

Movimiento - Varios:

Movimiento dirigido automático:

Las piezas se mueven automáticamente en cierta dirección, o el movimiento hacia ella es favorecido. Temáticamente, esto puede emplearse para representar viento, corrientes acuáticas, la gravedad, cintas transportadoras o cualquier otra característica del entorno.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2957/bias>

Movimiento oculto:

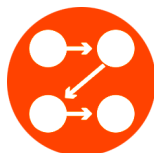
El movimiento de las piezas no es visible para todos. Esto puede conseguirse empleando diversos mecanismos, como que las piezas de los jugadores no sean visibles para los demás o que se produzca un único movimiento invisible para todos. Un desafío clave para los diseñadores es hacer que las reglas de movimiento sean lo suficientemente simples como para que los jugadores que mueven unidades ocultas no cometan errores, o que los caminos recorridos sean trazables cuando el juego concluya.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2967/hidden-movement>

Movimiento relativo:

La ubicación de las unidades se representa de manera abstracta, dando importancia únicamente a su posición relativa. Esto puede hacerse de varias maneras, como usando un track de posición que indica lo avanzados o atrasados que están los jugadores con respecto a los demás, o estableciendo distintos rangos relativos de distancia (como "corta", "media" o "larga") que representan la distancia entre ellos, y en ocasiones la capacidad de interactuar (por ejemplo, determinando el alcance de fuego).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2954/relative-movement>



— Orden de juego —

Orden de acciones:

Acciones en secuencia:

Los jugadores ordenan sus acciones en una cola y las ejecutan en secuencia. Las acciones pueden ordenarse por lotes (Batch), y pueden ejecutarse una tras otra o de manera circular (Rolling), agregándolas al final de la cola y realizando siempre las que están en primera posición. Generalmente cada jugador tiene su propia cola de acciones, pero algunos juegos emplean una única cola compartida.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2689/action-queue>

Contadores de orden:

Los jugadores colocan por turno fichas de orden en distintas zonas del tablero para indicar qué acciones quieren realizar en ellas, y cuando todos las han colocado las acciones se ejecutan en secuencia. Dependiendo del juego las fichas pueden colocarse descubiertas o boca abajo, y el orden en el que se ejecuten las acciones puede afectar a las de otros jugadores (como coger un recurso antes que otro o construir una barrera que impide el paso).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2844/order-counters>

Fichas de acción:

Los jugadores tienen una o más fichas que indican que disponen de un turno de juego, y cuando han actuado se las pasan al siguiente jugador. Dentro del turno no hay pausas ni estructura, sino que las acciones se van realizando en tiempo real. En los juegos con varias fichas de acción, los jugadores que mantienen más de una suelen ser penalizados para evitar estancamientos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2835/passed-action-token>

Programación de acciones:

Los jugadores seleccionan simultáneamente y en secreto las acciones que van a ejecutar de entre una lista predeterminada. Las opciones a escoger pueden ser fijas o decidirse aleatoriamente. El juego indica la cantidad de acciones a escoger, y una programadas no pueden cambiarse. Cuando todos los jugadores han seleccionado sus acciones se realizan en el orden de iniciativa establecido.

Al escoger las propias acciones de deben tener en cuenta los posibles pasos de los rivales (y en ocasiones del propio juego), tanto para evitar interferencias como para intentar causarlas. Como pueden suceder muchas cosas antes de actuar, en ocasiones puede suceder que las acciones programadas ya no tengan sentido al ejecutarse. La mecánica de *Colocación de trabajadores* es un subconjunto de esta categoría, y la de *Movimiento programado* es una variante en la que sólo se predetermina la posición o la ruta a tomar.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2838/action-drafting>

- **Selección simultánea de acciones:** Los jugadores planean su turno simultáneamente y en secreto. Una vez que todos han escogido sus acciones todas se resuelven a la vez siguiendo las reglas establecidas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2020/simultaneous-action-selection>

Seguimiento:

Un jugador selecciona una acción o una fase de juego, y los demás deben realizar la misma acción o fase, o bien una variante. Esta mecánica está estrechamente relacionada con las de *Programación de acciones* y *Orden de turno basado en rol*, y a menudo se utiliza en combinación con ellas.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2843/follow>

Temporizador de acción:

Los jugadores colocan relojes de arena (u otros mecanismos de control del tiempo, como temporizadores) en espacios del tablero o en piezas, y a continuación ejecutan una acción. La acción no se completa hasta que el tiempo se agota, momento en el que el reloj puede moverse a otra ubicación para actuar de nuevo. Los juegos que emplean esta mecánica suelen carecer de turnos: los jugadores pueden mover sus relojes en cualquier momento una vez que han expirado.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2834/action-timer>

Orden de turno:

Orden de turno aleatorio:

Los jugadores tienen piezas que les representan, y para determinar el orden de cada turno se van revelando mediante algún proceso aleatorio, como ir sacándolas de un saquito o dejarlas caer de una en una de un cubilete.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2985/turn-order-random>

Orden de turno basado en estadísticas:

El orden de turno de cada ronda se establece mediante ciertas estadísticas relacionadas con los recursos o la posición de los jugadores.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2826/turn-order-stat-based>

Orden de turno basado en rol:

Los jugadores seleccionan en secreto y simultáneamente una acción, rol o prioridad que determinará el orden de actuación en el turno. Después todas las elecciones se revelan y se resuelven en el orden indicado.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2833/turn-order-role-order>

Orden de turno pasable:

En su turno los jugadores pueden actuar o pasar. El primero en pasar se convierte en el primer jugador de la siguiente ronda, el siguiente en pasar se convierte en el segundo, y así sucesivamente. Los jugadores deben decidir cuándo pasar en función de cuándo les resulta más ventajoso actuar.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2830/turn-order-pass-order>

Orden de turno por demanda:

En cada ronda hay un primer jugador, y los turnos comienzan por él y siguen en el mismo sentido (horario o anti-horario). Existe una acción que permite reclamar un lugar en el orden de turno para la próxima ronda (generalmente el primero), y el orden permanece sin cambios hasta que alguien la utiliza.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2829/turn-order-claim-action>

Orden de turno por subasta:

Los jugadores pujan por conseguir la mejor posición de turno, pudiendo emplear. Esto puede lograrse empleando varias mecánicas de subasta.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2827/turn-order-auction>

Orden de turno progresivo:

En cada ronda un jugador tiene la ficha de jugador inicial, y cuando la ronda acaba se la pasa al de su izquierda, que se convierte en el primer jugador de la siguiente ronda. Los turnos de cada ronda se realizan en sentido horario alrededor de la mesa. También puede jugarse en sentido anti-horario —lo que se conoce como “Orden de turno regresivo”—, en cuyo caso la ficha de jugador inicial se va pasando al jugador de la derecha.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2828/turn-order-progressive>

Rondas variables:

Cada turno se juega de manera diferente en función de factores como las fases que los jugadores escojan ejecutar, las acciones que realice cada uno o el orden de selección de sus roles (y la naturaleza de estos). En algunos casos, esto puede obligar a algunos jugadores a usar ciertas acciones en momentos no deseados, o impedirles utilizar algunas otras.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2079/variable-phase-order>

Variantes del orden de turno:

Las mecánicas de *orden de turno* tienen dos variantes que pueden aplicarse a algunas de ellas:

- **Interrupciones:** Los jugadores pueden realizar una acción que interrumpe el flujo de turno normal.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2837/interrupts>

- **Pérdida de turno:** Ciertos eventos de juego implican que un jugador no pueda actuar en su turno, debiendo esperar al próximo para hacerlo (generalmente en la siguiente ronda).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2836/lose-turn>



— Progresión en el juego —

Configuración y eventos:

Configuración variable:

El estado inicial del juego varía de una partida a otra, ya sea por cambios en ciertos componentes comunes —como el mapa— o en la configuración inicial de cada jugador, como sus recursos, capacidades u objetivos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2897/variable-setup>

Eventos:

Durante la partida suceden eventos relevantes ajenos al control de los jugadores. Los eventos pueden provocar efectos inmediatos, cambiar el estado del juego o afectar a acciones posteriores. Su activación puede ser automática (como al llegar a ciertas rondas), estar asociada a ciertos resultados de juego o ser completamente aleatoria.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2850/events>

Condiciones de avance:

Atrapa al líder:

El sistema de juego beneficia a los jugadores atrasados o perjudica a los adelantados. Esto hace que los últimos tengan más posibilidades de avanzar y que a los primeros les resulte difícil conservar su posición.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2887/catch-leader>

Carrera:

El ganador del juego es el primero en llegar al final de una pista o en alcanzar un objetivo fijo común para todos los jugadores, como acumular cierta cantidad de puntos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2876/race>

Final con prueba para determinar ganador:

Cuando el juego principal finaliza, se juega un mini-juego especial que determina el vencedor. Para que la mecánica este equilibrada los jugadores más avanzados deben recibir alguna ventaja en el evento final, o este sólo debe ser jugado por los primeros clasificados.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2885/finale-ending>

Robo de consecución de objetivo:

Los jugadores contribuyen a completar una tarea, pero sólo el que la completa finalmente obtiene un beneficio. Durante las rondas iniciales se promueve el juego cooperativo, pero a medida que la partida avanza se hace necesario competir para ganar.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2871/kill-steal>

Tanteo predictivo:

Los jugadores hacen una predicción acerca de lo que harán en una parte futura del juego, y obtienen puntos en función de cuánto se aproximen a ella. En algunos juegos con esta mecánica, los jugadores capaces de predecir las acciones o resultados de otros rivales se ven favorecidos de algún modo. Esta mecánica es común en los juegos de bazas, en los que los jugadores echan sobre la mesa cartas (y a veces fichas) y se comparan todas al final de la jugada para determinar quien gana.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/3006/predictive-bid>

Métodos de avance y puntuación:

Bonus de fin de partida:

Los jugadores obtienen puntos de victoria adicionales al final del juego. Generalmente es posible llevar un cálculo aproximado de las recompensas finales acumuladas por los demás.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2875/end-game-bonuses>

Búsqueda rápida de similitudes:

Se revela un patrón, generalmente a través de cartas, y los jugadores deben ser los primeros en encontrar una coincidencia con otros elementos de juego en la mesa, o ver si existe una coincidencia.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2991/speed-matching>

Colección de ítems:

Los jugadores deben recopilar conjuntos de elementos de juego en una cantidad o proporción concreta para conseguir puntos, objetivos de juego, recursos u otros beneficios. Los elementos a recopilar suelen representarse mediante cartas o piezas. Esta es una de las mecánicas más populares, y suele combinarse con otras para determinar la manera de conseguir los objetivos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2004/set-collection>

Construcción de patrones:

Los jugadores colocan los componentes del juego en patrones específicos para obtener puntos, ventajas o nuevos patrones que construir. Las recompensas pueden ser específicas o variables, y sus efectos pueden ejecutarse de inmediato o más tarde (por ejemplo, recibiendo cartas de acción).

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2048/pattern-building>

Contratos:

Los jugadores deben cumplir contratos para ganar recompensas. Estos pueden ser públicos —siendo la recompensa para el primero que logre cumplirlos— o privados, que sólo pueden ser cumplidos por su propietario.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2912/contracts>

Deducción:

Los jugadores deben usar las pistas proporcionadas por el juego para averiguar cierta información oculta o para determinar la identidad de un sujeto, que puede ser uno de ellos o no.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/3002/deduction>

Dibujo de líneas:

Los jugadores consiguen objetivos trazando líneas de distintas maneras, ya sea uniendo puntos, rodeando objetos (para conquistarlos o para aislarlos), creando áreas o incluso dibujando.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2039/line-drawing>

Forzar la suerte:

Esta mecánica también se conoce como *Presiona tu suerte* (Press Your Luck). Los jugadores realizan una acción con cierto componente aleatorio (generalmente usando dados o cartas) tantas veces como decidan, y deben escoger entre parar y conformarse con sus ganancias, o seguir y arriesgarlas para obtener más. Esta decisión puede tomar varias formas: continuar o detenerse, quedarse o marcharse, cobrar las ganancias o apostarlas... En todos los casos, si nunca se para siempre se termina perdiendo. Cuantas más veces se repite la acción, mayores son las recompensas y los riesgos. El tipo de recompensas puede variar (dinero, puntos, recursos, acciones, ventajas...), y pueden ser fijas o depender de las ganancias apostadas. Las pérdidas pueden ser igual de variadas, y pueden implicar no jugar el turno actual o ser eliminado.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2661/push-your-luck>

Lógica inductiva:

Los jugadores deben determinar las reglas que rigen una situación para ganar. Generalmente un maestro de juego crea una regla oculta, los jugadores crean patrones y el maestro les indica si coinciden o no con la regla.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/3003/induction>

Memoria:

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 son capaces de retenerla —o de rastrearla, si los elementos cambian de lugar o de jugador— obtienen ventaja.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2047/memory>

Pistas dirigidas:

Un jugador da pistas a otros sobre algo que quiere que averigüen, pero procurando que otros jugadores no lo hagan. En algunas variantes el jugador puede estar interesado en dar pistas ambiguas, y en otras debe procurar que tarden cierto tiempo en resolver el misterio, porque si se descubre demasiado pronto o demasiado tarde puede perder puntos. Esta mecánica es muy habitual en juegos de estilo Party.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2866/targeted-clues>

Puntos de victoria ocultos:

El número de puntos de victoria de cada jugador se mantiene en privado.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2987/hidden-victory-points>

Puntuación más alta - más baja:

Los jugadores tienen varias categorías de puntuación, y su puntuación global de juego equivale a la que tenga el valor más bajo, ganando la partida quien tenga menos puntos al final. Por ejemplo, si un jugador tiene 4 puntuaciones de 12, 10, 6 y 2 su puntuación de juego será de 2 (la categoría menor), y ganará la partida a menos que alguien puntúe por menos de 2 puntos. La victoria depende tanto de ganar pocos puntos como de no especializarse demasiado en ninguna de las categorías de puntuación.

Esta mecánica es una variante de la *Colección de ítems* en la que sólo se puntúa por conjuntos completos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2889/highest-lowest-scoring>

Puntuación y reinicio de partida:

Los jugadores juegan hasta alcanzar cierta condición, luego anotan sus puntuaciones, reinician el juego y juegan una o más rondas adicionales. El juego finaliza después de cierto número de rondas, y el jugador que ha acumulado más puntos en todas ellas es el ganador. En algunas variantes puede vencer quien haya ganado más rondas, o el jugador que haya acumulado menos puntos.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2823/score-and-reset-game>

Reconocimiento de patrones:

Los jugadores deben ser los primeros en reconocer una serie de patrones formados por varios elementos de juego diferentes, como colores o formas. Los elementos individuales se reparten por la zona de juego, ya sea de manera aleatoria o predeterminada. El patrón a reconocer puede ser tan simple como un elemento repetido en varios grupos o tan sofisticado como conjuntos que comparten varias características (color, forma, tamaño, etc.). En algunos casos los elementos se mueven a lo largo de la partida, dificultando el reconocimiento de los patrones que conforman.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2060/pattern-recognition>



— Roles de juego —

Juez jugador:

Un jugador que actúa como juez decide el resultado de las acciones. Esta mecánica es muy habitual en juegos de estilo *Party*, y suele implicar decisiones arbitrarias sobre temas subjetivos, como “la respuesta más divertida” o “la descripción más acertada”.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2865/player-judge>

Roles:

La incorporación de algunos elementos de los juegos de rol a juegos de mesa, como el control de un personaje que mejora con el tiempo, cierto grado de interpretación y campañas de varias sesiones de duración. También es aplicable a juegos que alientan o inspiran a contar historias. Esta mecánica puede considerarse como una extensión de la de *Habilidades variables*. Así mismo, la mecánica de juegos *Narrativos* es un subconjunto de esta categoría.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2028/role-playing>

Roles con información asimétrica:

Al principio de la partida uno o más jugadores reciben en secreto roles con diferentes condiciones de victoria y distinta información sobre el estado inicial del juego. La información recibida suele ser incompleta, y su reparto entre los jugadores puede variar. Por ejemplo, todos los miembros de una facción podrían conocer el estado completo del juego, o un bando podría saber justo lo que el otro desconoce (como la identidad de un espía o la ubicación de los jugadores, respectivamente). Dependiendo del objetivo del juego, esta mecánica puede ser una variante de la de *Roles ocultos*.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2892/roles-asymmetric-information>

Roles ocultos:

A uno o más jugadores se les asignan diferentes roles que no se revelan públicamente al comienzo del juego.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2891/hidden-roles>

- **Traidor oculto:** Esta mecánica es un subconjunto de la de *Roles ocultos* en la que varios jugadores comienzan el juego con identidades ocultas, o se les asignan durante la partida. Aunque todos aparentan formar parte del mismo grupo colaborativo, en él hay uno o más infiltrados que siguen su propio objetivo; generalmente hacerles perder la partida a los demás. El grupo mayoritario debe deducir la identidad de los traidores en base a las estrategias y decisiones que toman todos (o incluso a elementos psicológicos como el lenguaje corporal). En algunos juegos los traidores se conocen entre sí, y en otros deben deducir quienes son sus aliados para poder trabajar en equipo. Esta mecánica suele usarse en juegos con bastantes jugadores, teniendo siempre una cantidad de traidores proporcional a su número.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2814/traitor-game>



— Subasta/Puja —

Mecánica base:

Subasta/Puja:

Los jugadores realizan pujas (con dinero, fichas u otros recursos) para conseguir artículos que les darán puntos o ventajas de juego, o para adquirir recursos con los que seguir jugando. Generalmente se hacen varias ofertas por cada artículo hasta que se establece un ganador, y si siguen habiendo artículos en subasta

se inicia una nueva puja. El proceso se repite hasta que se cumple una condición de fin de juego o los artículos se agotan, y suelen haber reglas para bajar el precio de los artículos que no reciben ofertas con su precio actual.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2012/auctionbidding>

Tipos de subasta:

Subasta de destreza:

Para presentar una oferta válida debe realizarse cierto acto de destreza. Lo habitual es poner un marcador de oferta en un área de oferta válida (ya sea lanzándolo en el área o siendo el primero en ponerlo), pero pueden usarse otros sistemas, como ir lanzando fichas en pequeños cuencos para representar las ofertas de cada jugador.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2930/auction-dexterity>

Subasta de oferta sellada:

Los jugadores hacen sus ofertas en secreto y todas se revelan simultáneamente, ganando el que haya hecho la más alta. Por lo general se emplea algún mecanismo de desempate: resolver la puja a favor del más cercano al jugador inicial, usar algún tipo de valor secundario empleado en desempates o la llamada *subasta sellada con cancelación*, en la que las ofertas duplicadas se cancelan y vence la siguiente puja más alta.

Existe una variante de este tipo de subasta llamada *a segundo precio*: En ella, el lote se adjudica al segundo precio más alto, lo que hace que todos los jugadores intenten ajustarse al precio que verdaderamente quieren pagar en vez de limitarse a pujar alto.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2920/auction-sealed-bid>

Subasta de posicionamiento fijo:

Una subasta de lotes múltiples con reglas sobre los lotes por los que se puede ofertar. Las ofertas se representan visualmente colocando fichas en un tablero o sobre cartas, y a menudo tienen un valor acotado. En algunos juegos hay un track bajo cada lote en subasta: cada jugador coloca una ficha de oferta en el valor que desea pagar, y si otro quiere ofertar por ese lote debe colocar su propia ficha en un espacio más alto. El jugador superado recupera su ficha, y puede colocarla en el mismo lote a un precio más alto o ponerla en un lote diferente. Las ofertas se resuelven cuando todos los jugadores han colocado su ficha.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2931/auction-fixed-placement>

Subasta en orden de turno hasta pasar:

Los jugadores ofertan en orden de turno, pudiendo aumentar la oferta actual o pasar. Cuando todos menos uno han pasado, el que quede en la subasta se lleva el lote. Normalmente los jugadores que pasan no pueden volver a entrar en la subasta, pero algunas variaciones de juego lo permiten.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2919/auction-turn-order-until-pass>

Subasta holandesa:

También conocida como “subasta de oferta única”. El lote comienza a un precio muy alto, y el subastador (u otro mecanismo de control) lo reduce gradualmente hasta que alguien lo reclama. El primero en aceptar el precio actual gana, por lo que no se producen empates. En algunos juegos los artículos se deslizan por un track a medida que su precio se va reduciendo.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2924/auction-dutch>

Prioridad por subasta holandesa:

Una subasta de lotes múltiples en la que los precios se determinan en función de la cantidad de ofertas realizadas, representadas por fichas. El número de fichas en el lote es su precio actual, y el primer jugador que elige pagarlo se lo queda. Los jugadores realizan su puja siguiendo cierta prioridad, como el sentido de turno o el orden de colocación de las ofertas en el lote. Durante su turno los jugadores suelen poder cambiar su ficha de oferta a otro lote.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2932/auction-dutch-priority>

Subasta inglesa:

El subastador solicita ofertas por cierto valor, y los jugadores indican su disposición a ofertar (generalmente levantando la mano o una paleta). Se permite hacer ofertas superiores al precio actual: lo habitual es hacer pequeños incrementos de precio, pero también pueden hacerse grandes subidas. Cuando pasa cierto tiempo sin que ningún jugador haga ofertas —o cuando está claro que nadie desea aumentar la oferta actual—, el subastador declara como ganador al mejor postor.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2918/auction-english>

Subasta por ronda:

Cada jugador puede escoger entre pasar o hacer una puja superior que la anterior. Las ofertas se hacen en orden de turno, y cuando llega el del último jugador la oferta se resuelve a favor del mejor postor. Como esto favorece al último jugador —que ya sabe cuál debe ser su oferta ganadora—, suelen haber mecanismos para que los turnos sean empezados y terminados por distintos jugadores. La ejecución en orden de turno hace que estas subastas sean más breves que otras.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2923/auction-once-around>

Variantes:

Subasta en economía cerrada:

Todo el dinero gastado se paga a los propios participantes de la subasta, con lo que la cantidad total de dinero en el sistema nunca cambia. La distribución del dinero variará según el juego. Por ejemplo, la oferta ganadora podría distribuirse de manera uniforme entre los jugadores no ganadores, de manera que perder fuera la única forma de ganar dinero.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2928/closed-economy-auction>

Ofertas restringidas:

Los jugadores no pueden hacer cualquier oferta que deseen, sino que deben limitarse a ciertos incrementos y/o combinaciones de determinados recursos. Por ejemplo, podría haber una variedad limitada de fichas de oferta que determinaran las cantidades, o los jugadores deberían aumentar las pujas agregando tarjetas de dinero de la propia mano, sin poder hacer cambios.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2922/constrained-bidding>

Subasta de lotes múltiples:

Los jugadores ofertan simultáneamente en varios lotes en paralelo, en lugar de hacerlo secuencialmente de uno en uno.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2927/multiple-lot-auction>

- **Oferta de orden de selección:** En esta variante de la *Subasta de lotes múltiples* los jugadores no pujan directamente por los lotes, sino por el orden en el que podrán ir seleccionándolos. A medida que la oferta aumenta, los jugadores pueden decidir pasar, aceptando un lugar más atrasado. En algunos casos se debe pagar toda la oferta actual, y en otros puede recuperarse una parte.

BGG: <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2926/selection-order-bid>

* * *

Otras referencias:

Ludonauta – Mecánicas de juegos de mesa:

- <https://www.ludonauta.es/mecanicas/listar>

Metajuego – Mecánicas de Juegos de Mesa:

- <https://metajuego.com/mechanic/list>

¡Qué juegos de mesa! – ¿Qué son las mecánicas de los juegos de mesa?:

- <https://www.quejuegosdemesa.com/mecanicas/>

The curiosity Shop – Diccionario jugón:

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

