

TOP 20 JUEGOS DE MESA

PARA LOS SERVICIOS DE ATENCIÓN RESIDENCIAL

A LA INFANCIA
Y LA ADOLESCENCIA

JUEGOS PARA
UNA ADOLESCENCIA
ESTIMULANTE,
DIVERTIDA
E INTELIGENTE



Domus
Ludens

Top 20 juegos de mesa para los servicios de atención residencial a la infancia y la adolescencia. Juegos para una adolescencia estimulante, divertida e inteligente.

Autores:

Paulina Chelstowska
Marlene Flebbe
Maria Garrido
Iris Hüwe
Jakub Iwański
Ester Jiménez
David Ruiz
Toni Viader
Milena Westermann

Traducción:

Raquel Reboredo García

Diseño gráfico y maquetación:

Ewa Krzak

Copyright 2023:



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

TOP 20 JUEGOS DE MESA PARA LOS SERVICIOS DE ATENCIÓN RESIDENCIAL A LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA

JUEGOS PARA UNA ADOLESCENCIA ESTIMULANTE, DIVERTIDA E INTELIGENTE



PARTNERS



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

TABLA DE CONTENIDO

Prólogo y presentación de la guía de juegos de mesa	4
1. Introducción:guía de juegos de mesa en el marco del proyecto europeo «Domus Ludens - La casa que juega»	5
2. Intención de la guia de juegos de mesa - innovación y utilidad	7
3. ¿Cómo funciona la ficha de juegos de mesa?	8
4. Glosario de habilidades específicas que trabajan los juegos	9
5. Fichas de juegos de mesa	11

Prólogo y presentación de la guía de juegos de mesa

Esta **Guía de juegos de mesa** se ha elaborado en el marco del proyecto «**Domus Ludens - La casa que juega**», financiado con fondos europeos. El proyecto se centra en promover el derecho al juego de los adolescentes tutelados en atención residencial.

La guía proporciona información y orientación sobre **20 juegos** disponibles en el mercado europeo, buscando que sean divertidos y emocionantes. Hay una gran variedad de juegos. Desde competitivos, a cooperativos o por equipos. Algunos son rápidos de jugar y otros requieren más tiempo y dedicación. Además, estos juegos se han seleccionado específicamente para incidir en la adquisición de habilidades y en el bienestar emocional de los adolescentes tutelados en el sistema de protección y, concretamente, en los servicios de atención residencial.

En resumen, ofrecemos un amplio abanico de opciones para todos los gustos y una gran variedad de escenarios.

Por lo tanto, esta Guía de juegos de mesa se ha concebido como una **herramienta muy práctica** para los educadores y demás profesionales que prestan apoyo a estos jóvenes.

Así pues, los educadores que utilicen esta guía podrán identificar fácilmente las principales características de cada uno de los juegos seleccionados. A parte de conocer cuál es la mejor forma de usarlos para una amplia variedad de fines educativos.

La asociación Domus Ludens desea que esta guía contribuya a facilitar y agilizar la implantación eficaz de los juegos de mesa, y el juego activo en el contexto de los servicios de atención residencial. Contribuyendo no solo a hacer los centros más cohesionados y agradables, sino a mejorar también el bienestar y las habilidades de los jóvenes.

Para una implantación más eficaz del juego activo y del derecho al juego en contextos de atención residencial, recomendamos a los educadores que utilicen esta guía junto con el **Manual del agente lúdico**.

¡A disfrutar de la guía y a divertirse jugando!

La asociación del proyecto Domus Ludens

1. Introducción:

guía de juegos de mesa en el marco del proyecto europeo «Domus Ludens - La casa que juega»

Esta **Guía de juegos de mesa** se ha elaborado en el marco del proyecto «Domus Ludens - La casa que juega», que se ha financiado con fondos europeos y cuyo objetivo es promover el derecho al juego de los adolescentes tutelados en atención residencial.

¿En qué consiste el Proyecto Domus Ludens?
Ahora lo veremos...

Resumen del proyecto

¿Por qué es importante el Proyecto Domus Ludens? Porque los niños y adolescentes en centros de atención residencial no juegan lo suficiente. Participar en actividades lúdicas y recreativas es un derecho fundamental y global de los niños y adolescentes reconocido en el Artículo 31 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño.

En el pasado, tanto la experiencia práctica como diversos estudios científicos han subrayado la importancia de este derecho, especialmente en lo que respecta al desarrollo individual del niño. El juego activo regular fomenta la creatividad y el comportamiento social, y refuerza las capacidades cognitivas y motoras. Pese a haberse demostrado todo lo anterior, no siempre se tiene en cuenta la especial importancia del juego. Esto se aplica a la población en general, pero especialmente a los niños y adolescentes que crecen dentro del sistema de protección infantil y juvenil. Lamentablemente, el juego creativo, diverso e individualizado no siempre constituye una prioridad principal en estos contextos. Esto no se trata de algo intencionado, sino que es fruto de la falta de recursos y capacidades dentro de muchos sistemas nacionales de protección.

Objetivos del proyecto Domus Ludens:
Mejorar el bienestar a través de la cultura del juego activo

Domus Ludens significa «La casa que juega» en latín. El objetivo general del proyecto Domus Ludens es mejorar el bienestar subjetivo y la adquisición de habilidades personales entre los adolescentes tutelados en atención residencial a través de los juegos. En este proyecto se investigará si el juego regular, estructurado y guiado por profesionales ejerce un

efecto positivo en el «bienestar» de este grupo especialmente vulnerable. Además, el proyecto examinará en detalle qué habilidades cognitivas, emocionales y sociales pueden reforzarse positivamente y abordarse con precisión jugando regularmente a una selección específica de juegos de mesa.

Productos del Proyecto Domus Ludens

En el marco del Proyecto Domus Ludens se elaborarán tres productos que se complementan entre sí: 1) la *Guía de juegos de mesa* 2) un *Manual del agente lúdico* y 3) una *Evaluación del impacto de los juegos de mesa en el bienestar y la adquisición de habilidades sociales entre los adolescentes tutelados*.

1. La **Guía de juegos de mesa**, que se presentará en este documento, proporciona información y orientación sobre 20 juegos que, además de ser de los más dinámicos, se han seleccionado específicamente para incidir en la adquisición de habilidades y en el bienestar emocional de los adolescentes tutelados en el sistema de protección, concretamente en los servicios de atención residencial.
2. En el **Manual del agente lúdico** se tratan metodologías y contenidos dirigidos específicamente a los educadores de los centros de atención residencial, a fin de que usen eficazmente los juegos de mesa de una forma regular en la dinámica del centro, con la intención final de mejorar las habilidades y el bienestar de los adolescentes tutelados.
3. **Evaluación del impacto que tiene la participación sistemática y regular en espacios de juego en el bienestar y la adquisición de habilidades entre los adolescentes tutelados en atención residencial.** Este estudio incorporará los resultados y las conclusiones de las pruebas piloto realizadas en el marco de la asociación del proyecto Domus Ludens. Los educadores sociales formados como agentes lúdicos aplicarán sus conocimientos en sus organizaciones a través de experiencias piloto con una duración de 8 meses, en las que se implantarán espacios estructurados de juegos de mesa para un mínimo de 100 adolescentes tutelados. En este documento podremos ver los resultados y las conclusiones de la evaluación.

Complementariedad de la Guía de juegos de mesa con el Manual del agente lúdico

La Guía de juegos de mesa y el Manual del agente lúdico, ambos elaborados en el marco del Proyecto Domus Ludens, están diseñados para complementarse mutuamente y ser de utilidad para los educadores o para cualquier persona interesada en utilizar juegos de mesa con los jóvenes.

Esta Guía de juegos de mesa ofrece orientación sobre una selección de juegos desde el punto de vista técnico y logístico, mientras que el Manual del agente lúdico explica cómo pueden utilizarse para obtener resultados específicos en grupos e individuos. En este sentido, los agentes lúdicos tienen un doble papel: deben fomentar el juego libre, a la vez de ser capaces de crear un ambiente lúdico y relajado sin dejar de estar atentos y centrados en los objetivos educativos para cada individuo y para el grupo. La combinación de aptitudes e información que aportan tanto la Guía de juegos de mesa como el Manual del agente lúdico hacen que esa tarea sea más manejable. Ambos ayudan a que se pueda compaginar con éxito la tarea de animador con la de educador. En términos simples, la Guía de juegos de mesa se centra en el uso de los juegos seleccionados y en su capacidad para desarrollar o reforzar las habilidades del individuo.

El Manual del agente lúdico ofrece orientación estructurada sobre cómo cualquier persona puede convertirse en agente lúdico y qué competencias son necesarias para apoyar a los jóvenes y su derecho a jugar.

Todos los productos del proyecto pueden descargarse gratuitamente aquí:

<https://www.domusludens-project.com/>

Domus Ludens, un proyecto financiado por la Unión Europea



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

«Domus Ludens - La casa que juega» es un proyecto europeo financiado por el programa Erasmus+ de la UE, destinado a apoyar actividades en el ámbito de la educación, la formación, la juventud y el deporte.

Si desea más información sobre el programa Erasmus+ en España, visite la siguiente página web: <http://www.erasmus-plus.gob.es/>

¿Quiénes somos? La asociación del Proyecto Domus Ludens.

La asociación Domus Ludens está formada por 5 socios que desarrollan su labor en tres países miembros de la Unión Europea: España, Alemania y Polonia. Aportamos una valiosa experiencia en cuatro campos principales: 1) atención residencial para niños y adolescentes, 2) experiencia práctica en juegos de mesa, 3) investigaciones y evaluaciones científicas en el ámbito educativo y de atención a la infancia, 4) conocimientos a largo plazo sobre la ejecución de proyectos financiados con fondos europeos.

Esta asociación está integrada por las siguientes organizaciones:

- **Fundació Resilis** (España). Su misión principal es la gestión y el desarrollo de proyectos, programas o servicios para niños y adolescentes en situación o en riesgo de exclusión social, principalmente en Cataluña. La Fundació Resilis gestiona centros de atención residencial para niños y adolescentes. Además, presta apoyo a las familias con un enfoque centrado en la comunidad.

<http://www.resilis.org/>

- **FÜR SOZIALES** forma parte de una gran organización de bienestar infantil y juvenil (S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH), con más de 40 años de experiencia. Esta organización sin ánimo de lucro presta servicios a unos 600 usuarios, tanto en centros de atención residencial como en entornos de atención ambulatoria en la ciudad de Hamburgo (en el norte de Alemania). Además, FÜR SOZIALES ofrece una gama diferenciada de servicios adicionales, como asistencia familiar socioeducativa o asesoramiento y formación en el ámbito de la violencia doméstica y el acoso, así como ofertas orientadas a la práctica en el marco de la asistencia para la integración.

<https://www.fuersoziales.de/>

- **Fundacja Samodzielni Robinsonowie** es una organización polaca sin ánimo de lucro centrada en la juventud. Se fundó en 2014 para prestar apoyo a los jóvenes en riesgo de exclusión social. La Fundacja Samodzielni Robinsonowie desarrolla y dirige programas destinados a jóvenes procedentes de instituciones y hogares de acogida, a fin de ayudarles a realizar una transición exitosa de la atención institucional a una vida independiente.

<https://www.fundacjarobinson.org.pl/>

- **Liberi** (Universidad de Girona) es un grupo de investigación en infancia, juventud y comunidad dirigido por la Dra. Carme Montserrat y el Dr. Pere Soler. Forma

parte del Instituto de Investigación Educativa (IRE) de la Universidad de Girona (Cataluña, España). El trabajo y las acciones de este grupo de investigación se centran en las políticas de infancia y juventud; presta especial atención a las situaciones de vulnerabilidad que sufren algunos de los niños y adolescentes y profundiza en el desarrollo comunitario que puede posibilitar el despliegue de políticas públicas específicas.

<http://www.udg.edu/liberi>

- **La Juganera** es una cooperativa sin ánimo de lucro especializada en juegos de mesa, cuyo principal objetivo

es promover la cultura del juego como ocio saludable y como herramienta de educación innovadora. La Juganera tiene una tienda física y una tienda online de juegos de mesa, donde también se imparte formación sobre Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Además, también crean y desarrollan sus propios juegos.

<https://lajuganera.cat/>

2. Intención de la Guía de juegos de mesa - innovación y utilidad

El objetivo principal de esta guía es ofrecer una herramienta a los educadores sociales con el fin de poder elegir juegos de mesa adecuados y útiles para los adolescentes tutelados en atención residencial.

Metodología del desarrollo de la Guía de juegos de mesa

La asociación Domus Ludens está integrada por tres socios con experiencia en atención residencial. Estos llevaron a cabo una investigación en sus respectivos países con distintas instituciones para examinar el papel que desempeñan los juegos de mesa en el cuidado de los adolescentes en acogimiento residencial. A través del envío de cuestionarios y la realización de encuestas y entrevistas a los educadores y a los propios jóvenes, diagnosticaron cuales eran las necesidades y preferencias, pero también las limitaciones y objeciones hacia los juegos de mesa y el juego libre en general en estos contextos.

La Juganera, una organización experta en juegos de mesa, se ha encargado de validar y profundizar en esta investigación. A partir de este método los socios han podido crear una lista de los buenos juegos que se adaptan a la situación de los beneficiarios.

Criterios de selección de los juegos

Con el fin de crear un conjunto compacto de juegos que responda bien a las necesidades de los beneficiarios, los socios eligieron varios criterios que debía cumplir la selección final.

1. Todos los juegos tenían que estar **disponibles** en el país de cada socio con instrucciones traducidas a su lengua materna.
2. Además, debían **gozar de buena fama** en la comunidad lúdica y ser preferiblemente muy conocidos, lo suficiente como para que la mayoría de los educadores hayan jugado a ellos o al menos hayan oído hablar al respecto. Por lo tanto, debían contar con reseñas favorables de los críticos, opiniones entusiastas de los jugadores, y tal vez algunas nominaciones o premios que ayudasen a garantizar una experiencia positiva tanto para los educadores como para los adolescentes tutelados.
3. Por último, todos los juegos debían constituir en conjunto una **selección diversa**. Los juegos elegidos varían en cuanto a duración, dificultad, género y también en cuanto a las habilidades que los jugadores deben poner en práctica para ganar. Gracias a la heterogeneidad de los juegos, los educadores pueden involucrar y apoyar a más adolescentes tutelados, y ayudarles a mejorar más aspectos de su vida, empezando por facilitar una diversión sencilla y social.

3. ¿Cómo funciona la ficha de juegos de mesa?

La ficha de juegos de mesa nos ayuda a encontrar toda la información importante para tomar la decisión correcta y adaptar el juego al grupo y la situación.

SUSHI GO!



INFORMACIÓN GENERAL
Nombre del juego: **Sushi Go!**
Autor: **Phil Walter-Harding**
Editorial original: **Gamewright**
Enlace: <https://boardgamegeek.com/boardgame/133473/sushi-go>



INFORMACIÓN PRELIMINAR
Duración: **15 minutos**
Número de jugadores: **2-5**
Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA
Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO
Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS
Media

BREVE RESUMEN
En este trepidante juego de cartas, el objetivo es obtener la mejor combinación de platos de *sushi* mientras se mueven. Puedes ganar puntos si comes más *maki* que los demás, o si consigues un trío de *sashimi*. Sumerge tu *nigiri* favorito en salsa *wasabi* y triplica su valor. Pero asegúrate de que te quede un poco de apetito para el postre, porque si no, ¡no pondrás juego tus puntos! Consigue más puntos que nadie y serás el rey del sushi.

HABILIDADES APLICADAS

- Memoria
- Pensamiento táctico, estratégico y causal
- Competencias escolares
- Gestión del riesgo

OTRAS OBSERVACIONES
Es un juego muy dinámico y fácil de explicar donde se puede trabajar el cálculo mental de pequeñas cantidades, la memoria y la capacidad de observación.

TÍTULO E IMAGEN DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE EL JUEGO

PARÁMETROS BÁSICOS DEL JUEGO

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: MECÁNICA, HISTORIA, ETC.

HABILIDADES DESARROLLADAS DURANTE EL JUEGO

SUGERENCIAS ADICIONALES

LOS 20 MEJORES JUEGOS DE MESA | FICHAS DE JUEGOS DE MESA 29

4. Glosario de habilidades específicas que trabajan los juegos

Además de felicidad, diversión y entretenimiento, los juegos aportan muchos beneficios a los jugadores. Cada ficha de juego incluye una sección en la que se enumeran las habilidades específicas que los jugadores utilizan y perfeccionan durante la práctica de cada juego. Esas habilidades son las siguientes:

- **Lenguaje:** la adquisición del lenguaje es el proceso mediante el que los seres humanos adquieren la capacidad de percibir y comprender el lenguaje, así como de utilizar palabras y frases para comunicarse. En los juegos, las capacidades lingüísticas se activan mientras explicamos o nos explican las reglas, mientras nos comunicamos con los compañeros de equipo, cuando negociamos con los oponentes, o a partir de los propios elementos del juego de mesa, entre otros.
- **Memoria:** es la facultad cerebral responsable de codificar, almacenar y recuperar los datos o la información cuando se necesitan. Quienes juegan a juegos de mesa desarrollan su capacidad memorística al recordar las reglas, acordarse de los movimientos de sus oponentes en turnos anteriores, recordar los resultados de sus estrategias durante partidas anteriores, etc.
- **Pensamiento táctico, estratégico y causal:** el razonamiento causal es la capacidad de ver una conexión entre una causa y su efecto. El pensamiento estratégico es simplemente un proceso de pensamiento intencional y racional, que se centra en el análisis de los factores y las variables fundamentales que influirán en el éxito a largo plazo de una tarea. Los juegos de mesa son perfectos para entrenar estas habilidades, ya que cada acción de un jugador tiene una consecuencia casi inmediata.
- **Creatividad:** es la capacidad de hacer algo de una manera nueva y aportando valor a partir de la imaginación. Los juegos de mesa promueven la creatividad al brindar oportunidades para poner en práctica estrategias innovadoras, probar cosas nuevas o pensar de manera original. Además, algunos de carácter más artístico integran la creatividad de forma convencional (p. ej., fomentan el dibujo, etc.).
- **Competencias escolares:** son una combinación de conocimientos y habilidades que es necesario poseer para moverse con éxito en contextos profesionales, educativos y en otros ámbitos de la vida a un nivel básico. Los juegos de mesa ayudan a pulir esas habilidades al dar instrucciones escritas, exigir cálculos mentales, poner a los jugadores en contacto con mapas, hechos históricos, ideas económicas, entre otros.
- **Resolución de problemas:** es el acto de definir un problema, determinar la causa del mismo y escoger alternativas para ponerle solución. En los juegos de mesa, cada partida supone un nuevo problema que resolver, un nuevo rompecabezas que descifrar, por lo que jugar a este tipo de juegos entrena a los jugadores en el desarrollo y la aplicación de diversas habilidades avanzadas de resolución de problemas.
- **Capacidades motoras/capacidad de respuesta:** son habilidades, adquiridas por aprendizaje, para realizar un movimiento con un resultado previsto con la máxima certeza. Los juegos de mesa refuerzan esas capacidades al incluir movimientos generalmente pequeños (motricidad fina). Algunos requieren precisión o movimientos rápidos, lo que potencia la coordinación ojo-mano.
- **Control de impulsos:** es la capacidad de elegir las reacciones adecuadas incluso cuando se experimentan emociones fuertes. Los juegos de mesa son famosos por ser un potente catalizador emocional. En el proceso de jugar, nos entrenamos para contener nuestras reacciones, mantener la calma, medir la expresión de las emociones, etc. Tener un control avanzado de los impulsos es especialmente necesario durante los juegos en los que el éxito depende de marcarse buenos faroles o de negociar con los oponentes.
- **Expresar y reconocer emociones:** en el transcurso de un juego de mesa, los participantes experimentan emociones. Cuanto más fuerte sea la emoción, mayor será su influencia en las decisiones tácticas. Por tanto, para tener éxito, los jugadores deben reconocer sus emociones, identificar adecuadamente el origen de estas emociones y elegir su reacción. Esta actividad enseña a los jugadores a expresar emociones y los prepara para reconocer estados emocionales similares en los demás.

- **Gestión del riesgo:** hay riesgo cuando una acción implica la exposición a un peligro. Incluso las amenazas virtuales, como perder puntos o que nos bloqueen la ficha, parecen reales una vez que el jugador está inmerso en el mundo del juego. Sin embargo, a veces solo un movimiento atrevido puede inclinar la balanza, así que los jugadores se van sintiendo cada vez más cómodos asumiendo riesgos.
- **Gestión de conflictos:** el conflicto es una incompatibilidad de objetivos, y constituye un componente vital de todo juego. Por ello, participar en cualquier tipo de juego de mesa conlleva una inevitable confrontación con el conflicto, lo que acostumbra a los participantes a enfrentarse a objetivos opuestos. Cuanto más competitivo sea el juego, más habilidades avanzadas de gestión de conflictos se requieren para ganar, pero también para mantener la paz.
- **Negociación:** es un proceso de comunicación entre dos o más jugadores con el objetivo de llegar a un acuerdo. Mientras que algunos juegos no dan cabida a esta habilidad (al menos no dentro de la mecánica prevista), otros se basan casi exclusivamente en la capacidad de hacer tratos con los oponentes.
- **Cálculos:** «calcular» significa determinar matemáticamente una respuesta por medio de la lógica, la razón o el sentido común. Casi todos los juegos requieren que

los jugadores realicen algunos cálculos mentales (hacer una estimación aproximada del número de cartas que quedan en la baraja, evaluar la probabilidad de que cierto oponente haga una determinada jugada, etc.).

- **Escucha activa:** significa prestar atención a un sonido y procesarlo. En los juegos, en algunos más que otros, nos ayuda enormemente escuchar a los compañeros o a los oponentes para sacar conclusiones sobre su próxima estrategia, el estado de sus recursos y su nivel de estrés.
- **Observación:** la observación es un proceso de adquisición activa de información que resulta crucial para tener éxito como jugador. Implica una búsqueda cuidadosa e intencionada que se apoya en la destreza y la experiencia.
- **Atención/paciencia/concentración:** hoy en día, las partidas de juegos de mesa son una de las escasas ocasiones que estimulan y a menudo requieren toda nuestra atención. Cuanto más complejo y versátil es el juego, más entrena a los jugadores para alcanzar nuevos niveles de paciencia, atención total y concentración inquebrantable.

Nuestra selección de 20 juegos ha sido elegida para estimular estas habilidades. Algunos proporcionan una experiencia de desarrollo integral, mientras que otros se centran en habilidades muy específicas y las refuerzan.

5. Fichas de juegos de mesa

1	¡AVENTUREROS AL TREN!	competitivo
2	BONHANZA	competitivo
3	CARCASSONNE	competitivo
4	CATÁN	competitivo
5	CÓDIGO SECRETO	Competitivo por equipos
6	DIAMANT	competitivo
7	DIXIT ODYSSEY	competitivo
8	DOBBLE	competitivo
9	FANTASMA BLITZ	competitivo
10	LA ISLA PROHIBIDA	cooperativo
11	JUNGLE SPEED	competitivo
12	JUST ONE	cooperativo
13	LOVE LETTER	competitivo
14	MAGIC MAZE	cooperativo
15	THE MIND	cooperativo
16	LA RESISTENCIA: ÁVALON	competitivo por equipos
17	SABOTEUR	competitivo
18	SUSHI GO	competitivo
19	¡TOMA 6!	competitivo
20	VIRUS	competitivo

¡AVENTUREROS AL TREN!



INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego:

¡Aventureros al Tren! Europa

Autor: **Alan R. Moon**

Editorial original: **Days of Wonder**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/14996/ticket-ride-europe>



Copyright ©2002-2023 Days of Wonder Inc.

INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **30-60 minutos**

Número de jugadores: **2-5**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Grande

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Media

BREVE RESUMEN

¡Aventureros al Tren! Europa nos brinda la experiencia nostálgica de un intrépido viaje a través de Europa. Los jugadores coleccionan cartas iguales de diferentes tipos de vagones e intentan conectar muchas ciudades haciendo un uso inteligente de las rutas ferroviarias, los ferries y los túneles en el mapa del viejo continente.

HABILIDADES APLICADAS

- Cálculo
- Pensamiento táctico, estratégico y causal
- Observación
- Resolución de problemas
- Competencias escolares

OTRAS OBSERVACIONES

Se necesita un momento de calma y tiempo para poder meterse en el juego.

BOHNANZA

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Bohnanza**

Autor: **Uwe Rosenberg**

Editorial original: **Amigo**

Enlace:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/11/bohnanza>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **45 minutos**

Número de jugadores: **3-5**

Edad apropiada: **10+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Media

BREVE RESUMEN

Recoge y planta diferentes tipos de judías para sacar provecho de tus cosechas. Pero ¡jojo!, solo ganarás dinero si tu campo está lleno. La única forma de deshacerte de las cartas sobrantes es plantarlas o intercambiarlas con otros jugadores. Negocia con tus oponentes para recoger los frutos de tu trabajo. ¡Planta, cultiva y avanza!

HABILIDADES APLICADAS

- Negociación
- Lenguaje
- Memoria
- Cálculo
- Control de impulsos

OTRAS OBSERVACIONES

Este juego se basa en gran medida en las habilidades de negociación. Debido a la alta aleatoriedad, los jugadores no pueden planificar con demasiada antelación, por lo que la única forma de ganar es hacer intercambios favorables.

CARCASSONNE

INFORMACIÓN GENERAL

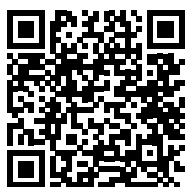
Nombre del juego: **Carcassonne**

Autor: **Klaus Jürgen Wrede**

Editorial original: **Hans in Glück**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **30-45 minutos**

Número de jugadores: **2-5**

Edad apropiada: **7+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Mediano

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Media

BREVE RESUMEN

Carcassonne es un juego que se desarrolla en la Francia medieval. Consta de losetas de terreno compartidas y un conjunto de figuras para cada jugador. Los jugadores construyen caminos, ciudades, granjas y monasterios y emplean sus figuras como bandidos, caballeros, monjes o campesinos. Cada partida da la oportunidad de crear un paisaje único. Gana quien al final del juego adquiera más puntos por sus creaciones.

HABILIDADES APLICADAS

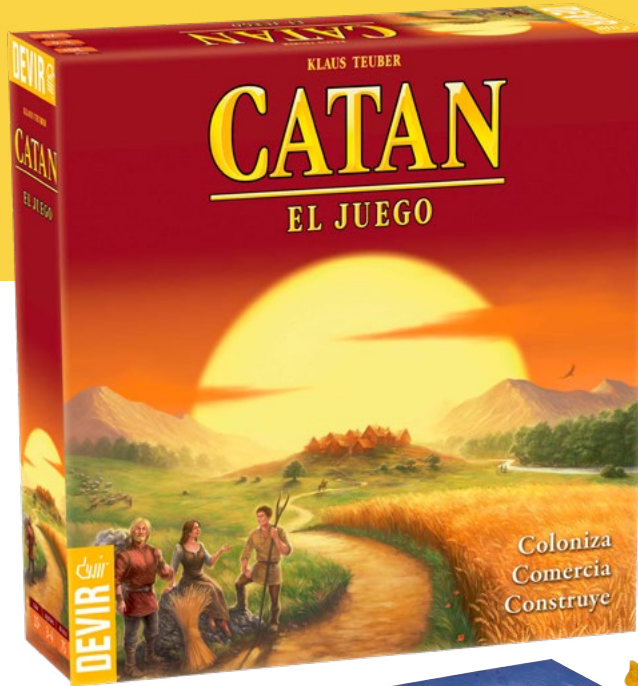
- Cálculo
- Observación
- Memoria
- Resolución de problemas
- Atención/paciencia/concentración

OTRAS OBSERVACIONES

El terreno aumenta con cada movimiento, por lo que los turnos se hacen más largos a medida que avanza el juego, ya que los jugadores tienen más opciones que considerar.

Se han creado muchas expansiones, por lo que con el tiempo puedes añadirles a la colección, combinarlas como quieras y jugar a tu versión favorita del juego.

CATÁN



INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Catán**

Autor: **Klaus Teuber**

Editorial original: **Kosmos**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **60-120 minutos**

Número de jugadores: **3-4**

Edad apropiada: **10+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Grande

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Alta

BREVE RESUMEN

En el **Catán** (conocido anteriormente como «**Los Colonos de Catán**»), los jugadores intentan ser la fuerza dominante en la isla de Catán construyendo asentamientos, ciudades y carreteras. En cada turno se tiran los dados para determinar qué recursos produce la isla. Los jugadores gastarán estos recursos para construir. Para acumular puntos hay que construir asentamientos y ciudades, tener la carretera más larga y el mayor ejército y reunir cartas de desarrollo que otorgan puntos de victoria. El primer jugador en reunir 10 puntos gana.

HABILIDADES APLICADAS

- Negociación
- Pensamiento táctico, estratégico y causal
- Resolución de problemas
- Atención/concentración/paciencia
- Observación

OTRAS OBSERVACIONES

El juego tiene un buen equilibrio entre el azar y la estrategia, por lo que emplea muchas habilidades diferentes.

CÓDIGO SECRETO



INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Código secreto**

Autor: **Vlaada Chvátil**

Editorial original:
Czech Games Edition

Enlace:
<https://boardgamegeek.com/boardgame/198773/codenames-pictures>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **15 minutos**

Número de jugadores: **2-8**

Edad apropiada: **10+**

TAMAÑO DE LA CAJA
Mediano

DINÁMICA DEL JUEGO
Competitivo por equipos

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS
Baja

BREVE RESUMEN

Un juego con equipos de espías, pistas y juegos de palabras.

En «**Código secreto**», solo los jefes de los espías sabrán qué imágenes corresponden a sus agentes. El resto del equipo tendrá que encontrarlos únicamente a partir de pistas que consisten en una palabra y un número, pero no pueden tocar las imágenes del equipo contrario y, sobre todo, no deberán tocar al asesino.

HABILIDADES APLICADAS

- Lenguaje
- Escucha activa
- Memoria

- Pensamiento táctico, estratégico y causal
- Creatividad
- Competencias escolares
- Resolución de problemas
- Gestión de riesgo

OTRAS OBSERVACIONES

Los equipos con jugadores que se conocen desde hace más tiempo suelen tener mejores resultados, ya que pueden utilizar sus bromas internas y sus experiencias compartidas para comunicarse con mayor eficacia.

DIAMANT

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Diamant**

Autor: **Bruno Faidutti, Alan R. Moon.**

Editorial original:
Eagle-Gryphon Games

Enlace:
<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/15512/diamant>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **30 minutos**

Número de jugadores: **3-8**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA
Mediano

DINÁMICA DEL JUEGO
Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS
Baja



BREVE RESUMEN

Diamant, también publicado como **Incan Gold**, es un juego rápido y divertido de forzar la suerte. Los jugadores se aventuran por los pozos de las minas o exploran senderos en la jungla levantando las cartas de un mazo y compartiendo las gemas que encuentran en el camino. Antes que se revela la siguiente carta, los jugadores tienen la oportunidad de salir de la mina y guardar sus pertenencias, incluidas las gemas que obtenga al salir, o arriesgarse a perder o ganar más gemas al quedarse en la mina.

HABILIDADES APLICADAS

- Gestión de riesgo
- Cálculo
- Observación
- Control de impulsos

OTRAS OBSERVACIONES

Este juego causa mucha emoción y agitación debido a su alta aleatoriedad y al sistema de recompensa de todo o nada. Las rondas rápidas permiten ajustar la estrategia y aprender rápidamente. Sin embargo, las tácticas para ganar varían en función de las decisiones de los oponentes, por lo que para recoger el mayor número de tesoros cada jugador debe observar a los demás y ajustar su estrategia. También implica suerte.

DIXIT

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Dixit Odyssey**

Autor: **Jean-Louis Roubira**

Editorial original: **Libellud-Asmodee**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/92828/dixit-odyssey>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **40 minutos**

Número de jugadores: **3-12**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Grande

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Baja

BREVE RESUMEN

En cada turno, un jugador es el cuentacuentos. Este jugador elige en secreto una de las cartas que tiene en la mano y luego pronuncia una palabra o frase para describir esta carta. Cada uno de los otros jugadores elige una carta de su baraja que coincida con esta palabra/frase y se la da al cuentacuentos. Luego, se mezclan las cartas y cada jugador intenta adivinar la carta original del cuentacuentos.

HABILIDADES APLICADAS

- Lenguaje
- Creatividad
- Escucha activa
- Observación
- Atención/paciencia/concentración

OTRAS OBSERVACIONES

Dixit Odyssey es una experiencia completamente diferente a todo lo que se puede encontrar en otros juegos de mesa. Es una invitación a un viaje por la mente de los jugadores, donde se esconden sorpresas y secretos. Las cartas tienen imágenes preciosas, con diseños realmente únicos e inspiradores.

DOBBLE

INFORMACIÓN GENERAL

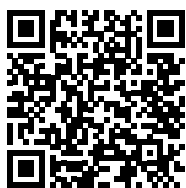
Nombre del juego: **Dobble**

Autor: **Denis Blanchot, Jacques Cottereau**

Editorial original: **Asmodee**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/63268/spot-it>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **10 minutos**

Número de jugadores: **2-8**

Edad apropiada: **6+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Baja

BREVE RESUMEN

Es un juego de cartas basado en la velocidad, la observación y los reflejos. Los jugadores compiten por encontrar el mismo símbolo en las cartas. Tiene cinco modos de juego diferentes, basados en la misma mecánica.

HABILIDADES APLICADAS

- Memoria
- Capacidades motoras
- Observación

OTRAS OBSERVACIONES

Este es un juego ideal para romper el hielo, ya que resulta muy divertido y emocionante.

FANTASMA BLITZ

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego:

Fantasma Blitz

Autor: **Jacques Zeimet**

Editorial original: **999 Games**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **10 minutos**

Número de jugadores: **2-8**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Baja

BREVE RESUMEN

En este juego de cartas, un jugador da la vuelta a la carta superior de la baraja para que todos puedan verla. Entonces, todos los jugadores deben intentar coger el objeto que aparece en la carta con su mismo color: el primero que lo coja se quedará con la tarjeta como premio. Si en la carta no aparece ningún objeto con su color original, deberán coger el objeto que no aparece en la carta y cuyo color original no aparece en la carta. Al final del juego, quien tenga más tarjetas será el ganador.

HABILIDADES APLICADAS

- Capacidades motoras
- Observación
- Atención/paciencia/concentración
- Control de impulsos

OTRAS OBSERVACIONES

Debido al componente físico de la competición, el juego puede causar mucha agitación.

LA ISLA PROHIBIDA

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego:
La Isla Prohibida

Autor: **Matt Leacock**

Editorial original: **Gamewright**

Enlace:
<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/65244/forbidden-island>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **30 minutos**

Número de jugadores: **2-4**

Edad apropiada: **10+**

TAMAÑO DE LA CAJA
Mediano

DINÁMICA DEL JUEGO
Cooperativo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS
Alta

BREVE RESUMEN

¡Atrévete a descubrir **la Isla Prohibida**! Únete a un intrépido grupo de aventureros en una misión para capturar los cuatro tesoros sagrados de este peligroso paraíso. La Isla Prohibida es un emocionante juego cooperativo en el que los jugadores tratan de conseguir los tesoros y escapar de una mítica isla misteriosa, antes de que las aguas la cubran por completo.

HABILIDADES APLICADAS

- Lenguaje
- Pensamiento táctico, estratégico y causal
- Gestión de riesgo
- Gestión de conflictos
- Negociación

JUNGLE SPEED

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Jungle Speed**

Autor: Thomas **Vuarchex**, **Pierrick Yakovenko**

Editorial original: **Asmodee**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/8098/jungle-speed>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **15 minutos**

Número de jugadores: **2-10**

Edad apropiada: **7+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Baja

BREVE RESUMEN

Un juego muy divertido y dinámico en el que necesitarás reflejos rápidos y un gran sentido de la observación. Los jugadores muestran sus cartas una tras otra. Si dos jugadores ven una carta con las mismas formas dibujadas, se produce un duelo: el más rápido en coger el tótem da las cartas al oponente. Gana el primer jugador que se quede sin cartas.

HABILIDADES APLICADAS

- Capacidades motoras/capacidad de respuesta
- Memoria
- Control de impulsos

OTRAS OBSERVACIONES

Este juego agita mucho a los jugadores. Implica contacto físico.

JUST ONE

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Just One**

Autor: **Bruno Sautter, Ludovic Roudy**

Editorial original: **Repos Production**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/254640/just-one>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **20 minutos**

Número de jugadores: **3-7**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA
Mediano

DINÁMICA DEL JUEGO
Cooperativo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS
Baja

BREVE RESUMEN

Colaborad juntos para descubrir el mayor número posible de palabras misteriosas. **Just One** es un juego de palabras cooperativo. Un jugador tiene que adivinar una palabra que los otros conocen. Los demás jugadores escribirán una palabra que piensen que puede ayudar a su compañero a adivinarla.

El juego te obliga a buscar pistas originales para no coincidir con el resto de los jugadores. Pero si eres demasiado original, puede que la pista no sea lo suficientemente buena...

Un juego para fiestas muy recomendable, ágil y divertido.

HABILIDADES APLICADAS

- Lenguaje
- Creatividad
- Competencias escolares
- Gestión del riesgo

OTRAS OBSERVACIONES

Suele ser fácil de empezar y de acabar, ya que no hay un final marcado.

LOVE LETTER

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Love Letter**

Autor: **Seiji Kanai**

Editorial original: **Alderac Entertainment Group**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/129622/love-letter>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **20 minutos**

Número de jugadores: **2-4**

Edad apropiada: **10+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Media

BREVE RESUMEN

Un juego rápido, sencillo e interesante con cartas de amor, engaño y deducción. Durante la partida, tendrás que jugar tus cartas para eliminar a los jugadores restantes de la ronda.

Eres un pretendiente y debes tratar de hacer llegar tu misiva de amor a la princesa. Lamentablemente, ella está encerrada en su palacio, así que tendrás que confiar en los intermediarios para que estos entreguen tu misiva. A lo largo del juego, mantendrás una carta secreta en la mano, que representa a

la persona que portará tu mensaje de amor a la princesa. Tendrás que asegurarte de que la persona más cercana a la princesa tenga tu carta para entregarla al final del día.

HABILIDADES APLICADAS

- Lenguaje
- Pensamiento táctico, estratégico y causal
- Gestión de riesgos y conflictos

MAGIC MAZE

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Magic Maze**

Autor: **Kasper Lapp**

Editorial original: **Sit Down!**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/209778/magic-maze>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **15 minutos**

Número de jugadores: **2-8**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Grande

DINÁMICA DEL JUEGO

Cooperativo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Media

BREVE RESUMEN

Magic Maze es un juego cooperativo en tiempo real. Cada jugador puede controlar a cualquier héroe con habilidades específicas. Los jugadores pueden comunicarse durante breves periodos durante la partida; el resto del tiempo, deben jugar sin dar ninguna señal visual o sonora. Si todos los héroes consiguen salir del laberinto en el plazo de tiempo limitado que dura la partida, ya que cada uno de ellos ha robado un objeto muy específico, todos ganarán.

HABILIDADES APLICADAS

- Lenguaje
- Memoria

- Negociación
- Pensamiento táctico, estratégico y causal
- Resolución de problemas
- Control de impulsos
- Gestión del riesgo
- Gestión de conflictos

OTRAS OBSERVACIONES

Aunque pueden jugar entre 1 y 8 jugadores, en realidad el juego funciona mucho mejor cuando hay entre 3 y 5 jugadores.

Es un juego ideal para cuando se quiere trabajar la colaboración y la cohesión del grupo.

THE MIND

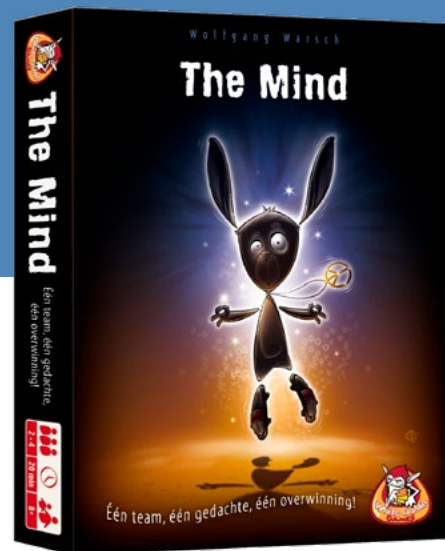
INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **The Mind**

Autor: **Don Eskridge**

Editorial original:
Indie Boards & Cards

Enlace:
<https://boardgamegeek.com/boardgame/244992/mind>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **20 minutos**

Número de jugadores: **2-4**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA
Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO
Cooperativo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS
Baja

BREVE RESUMEN

The Mind es más que un juego; es un experimento, una experiencia en equipo sencilla y genial.

Se deben superar todos los niveles para ganar el juego. Tendréis que conectar vuestras mentes y pensamientos para ordenar las cartas numéricas, pero no podréis intercambiar información.

The Mind es un curioso juego de cartas cooperativo donde la intuición juega un papel importante.

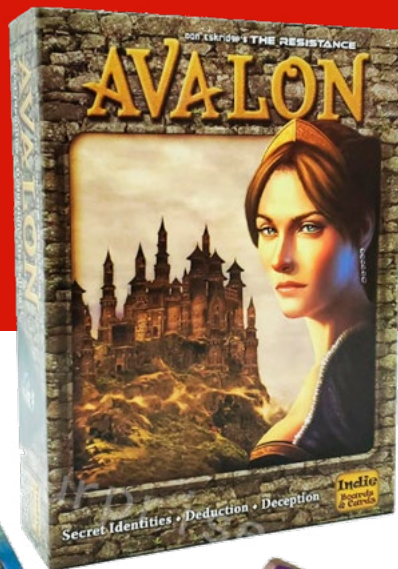
HABILIDADES APLICADAS

- Memoria
- Control de impulsos
- Gestión del riesgo
- Gestión de conflictos

OTRAS OBSERVACIONES

El juego está recomendado para un máximo de 4 jugadores, pero, salvo en los niveles superiores (donde no hay suficientes cartas), también se puede jugar con 5, 6 o incluso más jugadores.

LA RESISTENCIA: ÁVALON



INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego:

La resistencia: Ávalon

Autor: **Don Eskridge**

Editorial original:

Indie Boards & Cards

Enlace: <https://boardgamegeek.com/boardgame/128882/resistance-avalon>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **30 minutos**

Número de jugadores: **5-10**

Edad apropiada: **12+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Mediano

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo por equipos

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Media

BREVE RESUMEN

Un interesante juego con identidades secretas, engaños y traición donde nada es lo que parece.

Algunos jugadores serán buenos y otros malos. Será necesario colaborar para completar gestas con éxito. El bien gana la partida si consigue que tres gestas se completen con éxito, mientras que el mal gana si consigue que tres gestas fracasen.

HABILIDADES APLICADAS

- Expresión/reconocimiento de emociones
- Lenguaje
- Memoria
- Pensamiento táctico, estratégico y causal

- Control de impulsos
- Gestión del riesgo
- Gestión de conflictos

OTRAS OBSERVACIONES

Buen juego para fomentar la conversación y la expresión oral, ya que acusar y defenderse de las acusaciones resulta imprescindible para jugar; hay que conseguir que los jugadores presenten sus puntos de vista y argumenten las estrategias que usan.

La tensión que surge al no conocer del todo a tus aliados y oponentes crea una gran emoción y agitación.

SABOTEUR



INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Saboteur**

Autor: **Frédéric Moyersoen**

Editorial original: **Amigo**

Enlace:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/9220/saboteur>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **30 minutos**

Número de jugadores: **3-10**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Media

BREVE RESUMEN

Saboteur es un juego de cartas de gestión de mano, colocación de losetas y roles ocultos.

Los jugadores son enanos en una mina, pero pueden ser buscadores de oro o saboteadores... Los dos grupos se enfrentarán sin saber verdaderamente quién es quién. Sólo se sabrá al final: si los buscadores han logrado llegar a la veta de oro, se reparten lo que han encontrado y los saboteadores no ganan nada; pero si los buscadores vuelven con las manos vacías, ¡los saboteadores se quedan con el premio!

Las traiciones y venganzas están garantizadas.

HABILIDADES APLICADAS

- Expresión/reconocimiento de emociones
- Control de impulsos
- Gestión de conflictos
- Observación

SUSHI GO!

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Sushi Go!**

Autor: **Phil Walter-Harding**

Editorial original: **Gamewright**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/133473/sushi-go>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **15 minutos**

Número de jugadores: **2-5**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Media

BREVE RESUMEN

En este trepidante juego de cartas, el objetivo es obtener la mejor combinación de platos de *sushi* mientras se mueven. Puedes ganar puntos si comes más *maki* que los demás, o si consigues un trío de *sashimi*. Sumerge tu *nigiri* favorito en salsa *wasabi* y triplica su valor. Pero asegúrate de que te quede un poco de apetito para el postre, porque si no, ¡no pondrás juego tus puntos!

Consigue más puntos que nadie y serás el rey del sushi.

HABILIDADES APLICADAS

- Memoria
- Pensamiento táctico, estratégico y causal
- Competencias escolares
- Gestión del riesgo

OTRAS OBSERVACIONES

Es un juego muy dinámico y fácil de explicar donde se puede trabajar el cálculo mental de pequeñas cantidades, la memoria y la capacidad de observación.

¡TOMA 6!

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego:
¡TOMA 6!

Autor: **Wolfgang Kramer**

Editorial original: **AMIGO**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/432/6-nimmt>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **10-45 minutos**

Número de jugadores: **2-10**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Baja

BREVE RESUMEN

Tienes 10 cartas para jugar en una de las cuatro filas. ¡Pero atención! En cada fila sólo caben cinco cartas. Así que, si colocas la sexta carta de la hilera, tendrás que quedarte con las cinco que hay, con todos sus bueyes, y acumularás puntos negativos.

HABILIDADES APLICADAS

- Cálculo
- Observación

OTRAS OBSERVACIONES

El juego es muy impredecible, por lo que genera una experiencia emocionante.

VIRUS

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del juego: **Virus**

Authors: **Domingo Cabrero, Carlos López y Santi Santisteban**

Editorial original: **Tranjis games**

Enlace:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/180020/virus>



INFORMACIÓN PRELIMINAR

Duración: **20 minutos**

Número de jugadores: **3-6**

Edad apropiada: **8+**

TAMAÑO DE LA CAJA

Tamaño de bolsillo

DINÁMICA DEL JUEGO

Competitivo

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS

Baja

BREVE RESUMEN

¡Unos virus experimentales se han escapado del laboratorio y solo tú puedes detenerlos! Enfrentate a la pandemia y compite por ser el primero en erradicar el virus aislando a un cuerpo sano. Todos los medios a tu alcance son válidos para conseguir la victoria, sean éticos o no. Utiliza tu ingenio para boicotear los esfuerzos de tus rivales y ganar.

HABILIDADES APLICADAS

- Observación
- Creatividad
- Atención/paciencia/concentración
- Resolución de problemas

OTRAS OBSERVACIONES

Se trata de un juego sencillo y rápido de jugar, por lo que resulta perfecto tanto para adultos como para niños. Es muy aleatorio, por lo que se necesita algo de suerte para ganar.

	Lenguaje	Memoria	Pensamiento táctico, estratégico y causal	Creatividad	Competencias escolares	Resolución de problemas	Capacidades motoras	Control de impulsos	Expresión/reconocimiento de emociones	Gestión de riesgo	Gestión de conflictos	Negociación	Cálculo	Escucha activa	Observación	Focus/ Patience/ Concentration
1 ¡AVENTUREROS AL TREN!			●		●	●							●		●	
2 BONHANZA	●	●						●				●	●			
3 CARCASSONNE		●				●							●		●	●
4 CATÁN			●			●						●			●	
5 CÓDIGO SECRETO	●	●	●	●	●	●				●				●		
6 DIAMANT								●					●		●	
7 DIXIT ODYSSEY			●	●										●	●	●
8 DOBBLE		●					●								●	
9 FANTASMA BLITZ							●	●							●	●
10 LA ISLA PROHIBIDA	●		●							●	●	●				
11 JUNGLE SPEED		●					●	●								
12 JUST ONE	●			●	●					●						
13 LOVE LETTER		●	●													
14 MAGIC MAZE	●	●	●			●		●		●	●	●				
15 THE MIND		●						●		●	●					
16 LA RESISTENCIA: ÁVALON	●	●	●					●	●	●	●					
17 SABOTEUR								●	●		●				●	
18 SUSHI GO		●	●		●					●						
19 ¡TOMA 6!													●		●	
20 VIRUS				●		●									●	●