

Juego - El Ladrillazo

Alejandro Pérez y Francisco Fernández

1 *Ladrillazo* es un juego de mesa sobre la burbuja inmobiliaria española de la primera década del siglo XXI, cuando la sociedad se vio arrastrada a una exuberancia económica en torno al hormigón. Los resorts con golf invadieron las costas, los aeropuertos invadieron los campos, los bancos y empresas de construcción crecieron hasta convertirse en líderes europeos al calor de una fiebre hipotecaria motivada por los bajos intereses del dinero, mientras los actores políticos encontraban más sencillo gestionar el éxito que las tensiones derivadas de un crecimiento desmedido y desordenado.

Como ensayo sobre la burbuja inmobiliaria, *Ladrillazo* bien podría ser un cómic o un documental audiovisual. Pero el interés de los diseñadores residía más en explicar las mecánicas sociales del fenómeno que en plasmar unas cuantas imágenes impactantes o limitar el análisis a una pequeña parte para poder profundizar lo suficiente.

Los juegos de mesa han vivido una revolución en los últimos años. Desde la oleada de interés en la gamificación con motivos educacionales que comenzó en la década pasada, las fronteras de lo que es un juego de mesa se han ido borrando, difuminando y ampliando. Los llamados eurogames o juegos de mesa modernos, de origen alemán, están basados en situaciones más o menos reales y consisten habitualmente en la gestión de recursos y estrategias de competición no violenta entre jugadores. Estos juegos no son como el Parchís o el Trivial, su mayor complejidad les permite representar mecanismos sociales mediante las propias reglas, que pueden conllevar una o dos horas de aprendizaje antes de empezar a jugar. A cambio, el estímulo intelectual es mucho mayor.

Ladrillazo no es un "eurogame" puro en su aspecto: no tiene tablero y todo el juego se desarrolla mediante el uso de 162 cartas que representan personajes, lugares, proyectos y eventos reales característicos de la burbuja. Los jugadores representan el tan característicamente español papel de intermediarios, conseguidores, los que invitan al concejal a cenar a un buen restaurante, los que vienen de parte de. Cada jugador intentará poner sobre la mesa las cartas de políticos y constructores que pueda, las cuales formarán su propia trama, con capacidad para inaugurar proyectos. Son los proyectos, como el Centro de Interpretación de las Caras de Bélmez o el Aeropuerto de Castellón, los que proporcionan dinero al jugador a cada turno en que los posea.

Así, *Ladrillazo* es un juego de contactos. Un político importante como un ministro no puede formar parte de la trama de un jugador solo por haber llegado a su mano, hay que contar antes con un político más modesto. No se puede pensar en poner en marcha Eurovegas sin antes tener la trama bien nutrida de contactos. Además, cada carta tiene sus propios poderes para influir en el juego, beneficiando al jugador o perjudicando a sus rivales.

A *Ladrillazo* pueden jugar entre una y seis personas. La duración de la partida depende entre otras cosas del número de jugadores y del conocimiento que tengan, pero para cuatro jugadores no novatos una partida típica dura alrededor de una hora. El modo solitario dura unos veinte minutos.

¿Y quién gana? Pues el que más dinero consiga, cuando se acabe se acabó la partida. El dinero, en forma de fichas con sobres dibujados, se reparte a los jugadores desde un dispensador con un tubo de cartón. La opacidad del tubo

OPEN CALL. 04-12-2017

Crowdfunding

impide saber cuántas fichas faltan por salir, y por tanto cuánto le falta a la partida para terminar. Los jugadores podrán tomar estrategias más o menos arriesgadas según cuánto crean que va a durar la burbuja. El dispensador, con curvas y trencadís inspirados en la arquitectura de las estrellas de la burbuja viene desmontado en forma de cartón troquelado, y el jugador lo monta antes de la primera partida. Tras ello, puede guardarse en la caja ya montado para las siguientes partidas.

Un factor crucial para el éxito a largo plazo de un juego de mesa es su rejugabilidad, y en este punto *Ladrillazo* está muy bien situado. La unicidad de las cartas da pie a un casi infinito árbol de decisiones, y por tanto a que cada partida sea única. Las estrategias son planteables desde la gestión de cartas, la interacción con otros jugadores o el flujo de dinero, pero ninguna estrategia garantiza una victoria. Las partidas, por largas que sean, se viven con apremio y cortoplacismo como se vivían los negocios durante la burbuja.

El trabajo de documentación para *Ladrillazo* ha sido ingente, y más allá de la corrección con la que se ha abordado el proyecto y la influencia en las reglas y características de cada carta, la muestra más nítida está en la parte de abajo: una cita real tomada de la hemeroteca relacionada con el personaje, territorio o proyecto. Estas citas completamente fuera de contexto animan a la investigación posterior por parte de los jugadores ¿Era Casimiro Curbelo de El Hierro o de La Gomera? ¿En serio llegó a valer eso Colonial en bolsa? ¿Cuándo dijo Sandokán semejantes palabras?

Las ilustraciones de *Ladrillazo* son obra de Joaquín Aldeguer y de Rut Pedreño. Joaquín cuenta con quince años de experiencia profesional como caricaturista, aunque también ha demostrado ser muy capaz de realizar bocetos arquitectónicos en las cartas de proyectos del juego. Rut está terminando de cursar el grado de Bellas Artes y su dominio de la luz y el color pueden verse en las cartas de territorio y de ciudadanos. La imprenta que produce *Ladrillazo* es AGRPriority, en Puente

1.a >



Imágenes de los paraísos fiscales

1.b >



Imágenes de las cartas del juego

de Vallecas, especializada en juegos de mesa. Las calidades de las cartas, caja, fichas, son las propias de un producto de gran calidad salido de una factoría especializada. Los primeros ejemplares de *Ladrillazo* se entregarán a los participantes en la campaña de crowdfunding con la que se

ha financiado parte de la producción, y el juego estará en las principales tiendas de juegos de mesa antes de Navidad de 2017 a un precio de 30 euros.

Comentarios . Actualizado a 19/12/2017

1.1 > ALBERTO 30 nov

Mis Felicitaciones más enérgicas y mi más absoluto agradecimiento Quisiera pedir os una versión en la que de alguna manera y de forma excepcional fuese posible infiltrarse para acabar desde dentro con toda la trama...y finalizar la partida con justicia, reparto social de la riqueza acaparada, y una revolución popular que les condenase a trabajar de por vida por el salario mínimo, pero lo cierto es que no sería una versión realista ni histórica, ya que así fue como nos la comimos ... ladrillo a ladrillo. ¡¡ sois la polla...y ole...vuestros huevos e ingenio!!!!

1.2 > Ainhoa Muñoz - 03/12/2017

Ya que se han sobrepasado vuestras expectativas, podíais regalar algún ejemplar a alguno de los protagonistas, y a algún miembro del congreso a la salida del mismo!

1.3 > Daviz Korrotxano - 03/12/2017

Apoyo lo que dice Ainhoa Muñoz, yo supe de vosotros y del proyecto después de que salierais en el programa de La Vida Moderna. Podríais contactar con El Intermedio para que Gonzo o Thais regalen algunos ejemplares a diputados. Seguro que están encantados con el juego y con la idea estando a la vuelta de la esquina las navidades.

1.4 > Albert Curto - 03/12/2017

Gran iniciativa. Conviértamos la crispación en humor. Proyectos locales son los que hacen falta, y no que esté todo en manos de multinacionales. Gente así son los verdaderos patriotas. Enhorabuena!

Laboratorio de Somática aplicada a la Arquitectura y el Paisaje (LSAAP)

M^a Auxiliadora Gálvez

(Doctora en Arquitectura y profesora en formación del Método Feldenkrais) LSSAP es parte de www.psaap.com

2
v El Laboratorio de Somática es una experiencia pedagógica y de investigación que utiliza el aprendizaje sensorio-motor en la enseñanza de la arquitectura y el paisaje. LSAAP se mueve en el terreno demarcado por las confluencias entre Neurociencia, Filosofía, Ecología, Biología, Arquitectura y Paisaje (2). Su principal innovación es el uso de la "cognición corporeizada" (embodied cognition) fundamentalmente a partir de lecciones de educación somática del método Feldenkrais denominadas ATM (Awareness Through Movement). En estas lecciones, se introduce al estudiante en una experiencia "corporeizada" en la que a partir de procesos como la imaginería motora, la neuroplasticidad o la forma en la que se organizan los patrones de acción, se produce un aprendizaje sensorio-motor que se suma a los modos convencionales de cognición y los integra de forma compleja. El trabajo con el sistema nervioso, el sistema músculo-esquelético y el medioambiente, produce cambios propioceptivos y en la "imagen" y "esquema" corporales, representaciones éstas con las que trabaja nuestro sistema nervioso (2).

LSAAP incide principalmente en tres aspectos: pensamiento estructural, pensamiento espacial e integración de conceptos teóricos. Podemos reseñar lo sucedido con respecto al pensamiento estructural en el primer año del Laboratorio. La aproximación sería que si uno es capaz de tener conciencia de su propio movimiento y de los patrones dinámicos de distribución de fuerzas que acontecen (a partir de la propiocepción) se podría extrapolar esta experiencia a otros sistemas estructurales. Esto se estudió durante el curso 2016-17 monitorizando a los 25 estudiantes de arquitectura participantes en LSAAP y se siguieron en paralelo otros dos grupos de control. En el resultado, los estudiantes del laboratorio mejoraron en 1,1 puntos su calificación en los

ACTUALIZADO EL 27-11-2017

Artículo sobre proyecto de investigación