



EL JUEGO DE LOS CICLISTAS / THE CYCLISTS' GAME

NACHO LAVERNIA

El diseño de un juego tiene tres fases distintas: la idea inicial, la funcionalidad y la resolución formal.

La determinación de la idea inicial no comporta únicamente la elección de un tema, una carrera ciclista por ejemplo, sino que comporta también decisiones relativas a la propia mecánica de juego —existe un juego de ciclismo basado en la baraja, sin fichas y sin tablero— y respecto al grado de realismo que el juego reproducirá. Muchos de los juegos históricos tuvieron su origen en la intención de simular o reproducir a escala ciertas actividades de la vida real, como es el caso del juego del ajedrez, pero la mayor parte de ellos han ido perdiendo de forma progresiva aquel grado de realismo inicial y han ido adquiriendo, de forma paralela, un mayor nivel de abstracción. La mecánica del juego se ha impuesto sobre su capacidad de emulación.

En caso del Juego de los Ciclistas, esta primera fase —la idea— viene de lejos, cuando de niños comprábamos unos ciclistas de plástico, pintados a mano, y hacíamos carreras de dados por el suelo de toda la casa.

La funcionalidad

La segunda fase de un juego es la funcionalidad. Un juego es como una máquina con un motor oculto, integrado por un objetivo (que podría definirse como el modo de obtener la victoria) y unas reglas. Esta fase del diseño del juego es de gran importancia y consiste en poner el motor en marcha y ver qué pasa. Es posible que el juego no

funcione y no tenga reparación, quizá la idea no era buena. Pero lo más frecuente es que tenga problemas de funcionamiento que pueden ir corrigiéndose, mediante la simple modificación de las reglas. Este es un proceso dilatado que en el caso de los grandes juegos, como el ajedrez, o el Go, se ha extendido a lo largo de cientos de años, en los que la práctica universal del juego ha facilitado su perfeccionamiento y depuración.

A escala más reducida, este es el proceso por el que ha pasado el Juego de los Ciclistas. A lo largo de más de veinte años hemos ido jugándolo, modificando las reglas, a veces complicándolo innecesariamente y, a la larga, simplificando, a partir de la convicción de que cuanto menor sea el número de piezas del motor, más seguro será su funcionamiento.

La resolución formal

La última fase del proceso de diseño del juego es la resolución formal. Las fichas (si las hay), el tablero, las cartas, es decir, todos los elementos físicos que componen el juego, así como su presentación, con la caja y las reglas, entre otros complementos.

Mi afición por los juegos de mesa (y no tanto a jugarlos compulsivamente, sino a conocerlos y analizar su mecánica y su funcionamiento) me llevó a escribir durante cinco años en el suplemento de El País, en una sección de juegos compartida con A. Amador. Fue en aquella época cuando quise retomar las carreras ciclistas de mi infancia

y diseñar un juego con mayor complejidad y con más posibilidades de desarrollar diferentes estrategias de juego. En aquellos momentos se habían perdido ya aquellos ciclistas de plástico, que fueron sustituidos por fichas de ciclistas hechas en cartón hasta que, hace ocho o nueve años, encontré de pura casualidad, dos ciclistas de aquellos de plástico y empecé a reproducirlos en plomo. Finalmente, empujado por unos y por otros, me decidí a editarlo, y opté por diseñar un packaging en el que el diseño no tuviera presencia. Materiales naturales (madera, cartón, papel), colores neutros, sin fotografía en portada, instrucciones en las que las imágenes son usadas como parte del texto, supeditadas a él y al servicio de una mejor comprensión de las reglas.

Aunque el mayor atractivo comercial del juego son los quince ciclistas de plomo pintados a mano, la mejor parte del juego está reservada a quien vaya más allá y lo juegue. Descubrirá una mecánica sencilla, muy lógica que divierte mucho y se juega con rapidez. Y con un alto grado de realismo, capaz de emular la "dura" vida del pelotón, la soledad del escapado, el trabajo para el líder, los demerajes, los sprints. Y un curioso equilibrio entre el azar que imponen los dados y las posibilidades estratégicas que ofrece el juego.

The design of a game has three different stages: the initial idea, the functionality and the formal resolution.

Determining the initial idea is not only a question of choosing a subject, a cycling race for example; it also entails decisions about the actual mechanics of the game and about the degree of realism that the game will produce. Many historic games had their origin in the intention of simulating or reproducing to scale certain activities from real life, such as chess, but for the most part they have all gradually lost that degree of initial realism and have, in parallel, acquired a greater level of abstraction. The mechanics of the game has gained ground over its capacity to emulate.

In the case of the Cyclists' Game, this first stage—the idea—comes from a long time ago, when as children we bought plastic hand-painted cyclists and we raced them with dice over the floor of the entire house.

The functionality

The second stage in a game is functionality. A game is like a machine with a concealed motor, integrated by an objective (that could be defined as the way of achieving victory) and a set of rules. This phase of the game's design is of great importance and consists of starting the motor and seeing what happens. It is possible that the game will not work and cannot be repaired, perhaps the idea was no good. But most of-

ten it will have operating problems that can be corrected simply by modifying the rules. This is a protracted process that in the case of major games such as chess or Go has extended over hundreds of years, where the universal playing of the game has perfected and refined it. On a more reduced scale, this is the process through which the Cyclists' Game has passed. We have been playing it over twenty years, modifying the rules, sometimes complicating it unnecessarily, and over time simplifying it, convinced that the less number of pieces in the motor, the safer it will be to operate.

Formal resolution

The last phase in the design process of the game is the formal resolution. The counters (if any), the board, the cards, that is, all the physical elements that make up the game, as well as its presentation, with the box and rules among other complements.

My love of board games (not so much wanting to play them compulsively but to know them and analyse their mechanics and the way they operate) led me to write for five years in the supplement of the El País newspaper, in a games section shared with A. Amador. It was during this time that I wanted to take up the cycling races of my childhood again,

and to design a game with greater complexity and more possibilities of developing different playing strategies. At that time I had already lost the plastic cyclists, which were replaced by counters with the colours of the teams, later by cyclists' figures made from cardboard until eight or nine years ago I happened by chance to come upon two of those plastic cyclists and I started to reproduce them in lead. Finally, driven by this or that, I decided to edit it and I chose to design a package in which design would not have a presence. Natural materials (wood, cardboard, paper), neutral colours, no photograph on the cover, instructions where the images are used as part of the text, subordinated to it and at the service of a better understanding of the rules.

Although the greatest commercial attraction of the game are the fifteen hand-painted lead cyclists, the best part of the game is reserved for those who go one step further and play it. They will discover simple, very logical mechanics, great fun and quick playing. And with a high degree of realism, capable of emulating the "tough" life of the peloton, the loneliness of the escapee, the teamwork for the leader, the slipping and sliding, the sprints. And a curious balance between the random chance imposed by the dice and the strategic possibilities inherent to the game.

