

¿Por quién doblan las campanas? La guerra civil española en los juegos de mesa de preguerra

JAN GONZALO IGLESIA

Grup de Recerca Asterisc (Universitat Rovira i Virgili)

Resumen:

Los juegos de estrategia que se sitúan en el período de entreguerras buscan simular los hechos históricos y las dinámicas políticas que llevaron hasta la Segunda Guerra Mundial, con el objetivo de plantear cómo podría haber variado el desarrollo de ese conflicto dependiendo de lo ocurrido durante la década de los años treinta. Entre ellos, encontramos la guerra civil española, un suceso transcendental que justamente sienta las bases y enfrenta a la mayoría de los protagonistas de lo que sucederá en la conflagración mundial.

A través de un análisis formal de sus mecánicas y condiciones de victoria, este capítulo identifica cómo cinco de esos juegos publicados

entre 1971 y 2018 representan y reproducen el conflicto español dando respuesta a los siguientes interrogantes: ¿cuándo y cómo se produce la Guerra Civil? ¿Quién es el responsable de que se inicie? ¿Qué bandos se representan y cómo? ¿Hay intervención internacional? ¿Quién y cómo puede intervenir? ¿Qué implica la Guerra Civil para los objetivos finales del juego? ¿A quién beneficia y cómo se simula esa ventaja?

Las conclusiones apuntan a que los juegos de esta complejidad, y que abarcan un periodo de tiempo tan largo, suelen reducir la simulación de estos eventos en aras de una mayor jugabilidad. A partir de ahí, se detecta un abanico de propuestas que van desde la desaparición de la guerra como suceso histórico hasta, incluso, la repetición de ciertos mitos del revisionismo histórico como la vinculación directa del Gobierno de Frente Popular con el comunismo o la confusión sobre las responsabilidades del inicio de la guerra. De hecho, se identifica una tendencia general de las mecánicas de los juegos en convertir la guerra civil española en un conflicto colonial en beneficio de las potencias internacionales que intervienen.

Análisis ludotextual, época de entreguerras, estatus histórico de la guerra civil española, tema internacional.

1. Introducción

En la actualidad, la guerra civil española no es uno de los temas más recurrentes dentro de los juegos de mesa de simulación histórica que hay publicados. En la página BoardGameGeek aparecen 110 juegos y expansiones etiquetados como “Spanish Civil War”.¹ un número bastante bajo si lo comparamos con otros episodios históricos. Por ejemplo, con la etiqueta “guerra del Vietnam” encontramos 318 juegos, 915 situados en la guerra civil americana y, sobre la Segunda Guerra Mundial, llegamos hasta los 6913. Hay que tener en cuenta que en estos números también se incluyen los reglamentos de juegos de miniaturas, lo que reduce aún más el número de juegos de tablero sobre este conflicto (↔ *Rubio-Campillo I.3*).

1 “History: Spanish Civil War”. En: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/32906/history-spanish-civil-war>.

Los juegos de mesa existentes sobre la guerra civil española se pueden dividir en dos bloques: aquellos que simulan el conflicto a nivel estratégico como, por ejemplo, *For Whom the Bell Tolls* (Games Research/Design, 1995), *1936: Guerra Civil* (Ediciones Rortura, 2006), *España 1936* (DEVIR, 2007), *The Spanish Civil War 1936-1939* (GMT Games, 2010) o *Cruzada y Revolución* (Compass Games/4Dados, 2013), entre otros, y los que representan alguna de sus batallas más emblemáticas, como podrían ser Brunete, la batalla del Ebro, Madrid, Teruel, Guadalajara, Belchite, Santander, etc. En general, todos están centrados en representar los aspectos militares del enfrentamiento y, además, se sitúan una vez ya producido el golpe de Estado. Mientras se escribe este capítulo, no existe ningún juego publicado que explique el proceso que llevó hasta el estallido de la guerra (en el sistema P500 de NAC *wargames* encontramos el juego *Golpe a la República*, de Teo Álvarez, pendiente de conseguir los apoyos necesarios para su publicación y que sí que aborda esa perspectiva).²

En un artículo anterior ya analicé los juegos *Cruzada y Revolución* y *Spanish Civil War 1936-1939* para ver cómo representan el conflicto a través de sus mecánicas y condiciones de victoria.³ Ante la idea de abordar de nuevo el estudio de los juegos sobre la Guerra Civil, pensé que investigar aquellos que representan batallas específicas no iba a aportar información relevante, ya que son mayoritariamente *wargames* con mecánicas militares. Así pues, busqué otro foco de atención.

Más allá de ese grupo de juegos centrados en las batallas, tenemos aquellos que se sitúan en la década de los años treinta y cuya finalidad es simular el proceso que llevó hasta la Segunda Guerra Mundial. Esos juegos son interesantes porque buscan desarrollar una alternativa al proceso histórico que degeneró en el conflicto mundial, explorando

2 Teniendo en cuenta este vacío también en otros géneros, Erika Prado Rubio se dedicó al diseño de un juego *play by e-mail* para el contexto educativo que está incluido en este libro: “Modelización docente *play by e-mail* para la comprensión de la Segunda República como fenómeno jurídico-institucional”, 341-368.

3 Jan Gonzalo Iglesia: “Simulating History in Contemporary Board Games: The Case of the Spanish Civil War”. En: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 8.1 (2016), 143-158.

otras dinámicas políticas y militares posibles y con qué escenario se podrían haber encontrado las potencias beligerantes justo al inicio de la guerra. De hecho, todos se centran en simular cómo los cambios en los equilibrios de poder político y económico podrían haber influido en el desarrollo de la propia guerra mundial, colocando a cada facción en una situación de ventaja o desventaja sobre el escenario histórico. Teniendo en cuenta las décadas que representan (las de los treinta y los cuarenta del siglo xx), se planteaba como relevante intentar identificar cómo aparece representado el conflicto español y cómo este influye (o no) en las dinámicas del juego.

Partiendo de esa base, se han escogido cinco juegos publicados entre 1971 y 2018 (ver Tabla 1) que cumplen los requisitos de ser de alta estrategia situados en el período de entreguerras, que se extienden hasta el final de la Segunda Guerra Mundial y que buscan crear una alternativa al desarrollo de ese momento histórico. Se ha realizado un análisis de las mecánicas y las condiciones de victoria⁴ de cada uno de ellos con el objetivo de identificar cómo su estructura formal representa la guerra civil española. Para solucionar ese objetivo general, se han planteado las siguientes preguntas: ¿cuándo y cómo se produce el conflicto? ¿Quién es el responsable de que se inicie? ¿Qué bandos se representan y cómo? ¿Hay intervención internacional? ¿Quién y cómo puede intervenir? ¿Qué implica la Guerra Civil para los objetivos finales del juego? ¿A quién beneficia y cómo? En la Tabla 2 hay un resumen de los resultados de ese análisis, que se desarrolla más detalladamente en los epígrafes siguientes.

4 Véase Paul Booth: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury 2021; Ian Bogost: *Persuasive Games: the Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press 2007.

TABLA 1:
Juegos analizados

Título	Diseñadores	Editorial	Año publicación	Período	Facciones
<i>Origins of World War II</i>	Jim Dunnigan Thomas N. Shaw	The Avalon Hill Co.	1971	1930-1939 (6 turnos)	Estados Unidos Francia Gran Bretaña Rusia Alemania
<i>Democracy Under Siege</i>	Luca Cammisa	Calvinus Games 4Dados	2011	1933-1940 (8 turnos)	Democracia Nazismo Comunismo
<i>Triumph & Tragedy: European Balance of Power 1936-1945</i>	Craig Besinque	GMT Games	2015	1936-1945 (10 turnos)	Oeste (Capitalista) URSS (Comunista) Eje (Fascista)
<i>Gathering Storm: prequel to a world at war</i>	Bruce Harper	GMT Games	2015	1935-¿? (turnos variables)	Alemania Italia Reino Unido Francia Rusia
<i>Cataclysm. A Second World War</i>	Scott Muldoon William Terdoslavich	GMT Games	2018	1933-1950 (9 turnos)	Democracia Fascismo Comunismo

TABLA 2
Resumen de los resultados

Título	Mecánica de inicio	Quién la inicia	Bandos	Intervención internacional	Impacto para el ganador/perdedor
<i>Origins of World War II</i>	No se produce la Guerra Civil; España se puede controlar políticamente	Nadie	No existen	No existe	Controlar políticamente España al final de la partida da PV dependiendo del bando
<i>Democracy Under Siege</i>	Concatenación de dos eventos obligatorios	El bando fascista con el evento N12	Republicanos y nacionales; ninguno es el Gobierno	Comunismo (republicanos), nazismo (nacionales), democracias (puede escoger)	Ganar la Guerra Civil da 14 PV y evita que ningún otro jugador pueda controlar España
<i>Triumph & Tragedy: European Balance of Power 1936-1945</i>	No se produce la Guerra Civil; España se puede controlar políticamente	Nadie	No existen	No existe	Controlar el país da recursos económicos a la facción; no influye en la victoria final
<i>Gathering Storm: prequel to a world at war</i>	Acumulación de nivel de tensión	Nadie en particular	Republicanos (Gobierno) y Nacionales (rebeldes)	URSS (republicanos), Alemania e Italia (nacionales)	Control definitivo del país; evita que nadie más lo controle
<i>Cataclysm. A Second World War</i>	Evento al azar	No se indica ningún iniciador	Bandos genéricos denominados "izquierda" y "derecha"	Cualquier potencia puede escoger uno de los dos bandos	Control del país y un PV, pero puede perderse por diversas causas

2. *Origins of World War II*

Es un juego que representa el conflicto de intereses políticos y diplomáticos entre Alemania, Francia, Gran Bretaña, la Unión Soviética y los Estados Unidos durante la década de los años treinta y que busca generar cómo quedaría a nivel político el mapa europeo justo antes del estallido de la Segunda Guerra Mundial.

El objetivo de los jugadores es realinear políticamente algunas de las trece zonas que aparecen en el mapa (Alsacia-Lorena, Austria, Estados Bálticos, Gran Bretaña, Checoslovaquia, Francia, Alemania, Italia, Polonia, Renania, Rumanía, Unión Soviética y Estados Unidos) y evitar que lo hagan los otros. Cada una de las potencias jugadoras tiene sus propios objetivos específicos basados en aquellas zonas que deben controlar al final de la partida y aquellas que no debieran estar bajo la influencia de cualquier otro. Para ello, los jugadores sitúan en el tablero sus marcadores políticos, con los que pueden llegar a conseguir un *acuerdo* con alguna de las zonas o *controlarlas* políticamente del todo. No existen enfrentamientos militares entre potencias, tan solo *ataques diplomáticos* para expulsar a las otras de un territorio y anular su influencia.

Como se puede ver en la Ilustración 1, en el juego original no está incluida España ni tampoco otros territorios clave como Hungría, Finlandia, Grecia o Yugoslavia. Los propios autores comentan en las notas de diseño⁵ que no se incorporaron esos territorios porque no generaban un efecto decisivo en el juego que lo justificara. Por tanto, no es un tema de representación histórica, sino de jugabilidad. España no aparece (junto con Albania y Etiopía) hasta una modificación hecha por los propios jugadores reclamando una simulación histórica más precisa y en la que también se incluye Italia como sexto jugador. Pese a todo, la Guerra Civil no se produce como tal y queda abstraída a un conflicto diplomático entre las potencias externas. No existe ninguna mecánica específica que la genere o nomenclatura que se refiera a ese conflicto (de hecho, no hay ninguna mención a la guerra como tal).

5 *Origins of World War II*. Designers' notes, 11.



ILUSTRACIÓN 1: Mapa original de *Origins of World War II* sin España como territorio jugable (Fuente: BoardGameGeek).

Como el resto de las zonas del juego, el enfrentamiento se convierte en un contencioso político entre aquellas potencias que quieran tener influencia en España o, al contrario, evitar que otros la obtengan.

Donde sí que podemos identificar cierta referencia a la Guerra Civil es en las condiciones de victoria que estipulan qué potencias están interesadas en enfrentarse en España. En este caso, la Unión Soviética, Alemania e Italia necesitan controlar el territorio para conseguir puntos de victoria y, en cambio, Estados Unidos debe conseguir que ninguna otra potencia controle España. Francia simplemente debe tener un *acuerdo* (lo que implica que ningún otro jugador la controle) y Gran Bretaña no tiene intereses propios más allá de evitar que los otros jugadores consigan los suyos. Por tanto, el juego está dirigido a que las tres democracias liberales jueguen a evitar que los tres totalitarismos controlen el país, mientras estos buscan conseguir su propia agenda estableciendo su influencia en España. Es aquí donde, en cierta manera, podemos identificar la intervención extranjera

en el conflicto, pero sin que exista agencia alguna por parte de unos posibles bandos internos. Simplemente se convierte en un juego de intereses internacionales.

3. *Democracy Under Siege*

Es un juego de motor de cartas situado en el período entre 1933 y 1940 con una manifiesta intención de simulación:

Democracia Bajo Asedio era una “plataforma de simulación” y no simplemente un juego. Una simulación que intentaba explicar por qué los países europeos cayeron en el holocausto de la Segunda Guerra Mundial y como podría haberse evitado [...] la idea era conseguir un “juego-simulación” que analizase de forma concisa y objetiva los eventos principales que llevaron a la Segunda Guerra mundial.⁶

De hecho, los eventos de cartas que se utilizan delimitan los caminos que deben seguir los jugadores y dirigen sus estrategias.

Está diseñado para tres jugadores, que adoptan los papeles de las tres ideologías: democracia, nazismo y comunismo. Dentro de cada ideología, los jugadores controlan diversas potencias con sus propios recursos. Existen potencias mayores controladas inicialmente (Alemania, para el nazismo; Gran Bretaña y Estados Unidos, para la democracia, y la URSS, para el comunismo) y otras potencias influenciadas que pueden acabar bajo la esfera de alguna de las ideologías (Italia y Japón, para el nazismo; Francia para la democracia, y China, que puede bascular entre el comunismo o la democracia). El resto de los territorios y países también están representados en el juego como naciones menores, sobre las cuales los jugadores pueden realizar determinadas acciones.

Cada jugador tiene su propio mazo de cartas de estrategia, con el que podrá generar eventos y realizar acciones durante la partida.

6 *Democracy Under Siege*. Play book, 5.

Los mazos van evolucionando a través de los turnos. Se empieza con las cartas de la “Era de la Esperanza”. Entre el turno 3 y 4 (1935-1936) se incorporan las cartas del mazo de la “Era de la Realidad”, y en el turno 6 (1938) se añaden las cartas de la “Era de la Desesperación”. Si se prefiere jugar una partida con la variante histórica, las cartas van entrando cuando su año coincida con el turno correspondiente.

El tablero se centra principalmente en Europa, con cada nación menor y potencia influenciada representada por una caja donde se identifica la bandera, los recursos económicos que tiene y los puntos de victoria que concede a cada jugador.

En la esquina superior izquierda del tablero, encontramos la tabla de regímenes políticos, una de las mecánicas principales del juego (ver Ilustración 2). La tabla está dividida en cuatro espacios antagónicos circulares, que representan el área de control de cada una de las ideologías más la opción de que un país entre en anarquía, y en un entretamado de espacios cuadrados conectados que se distribuyen en áreas de influencia sobre las que pueden actuar algunas de las ideologías: autocracia (democracia y nazismo), dictadura militar (comunismo y nazismo), oligarquía (democracia y comunismo), socialdemocracia (democracia y comunismo) y neutral (todas las ideologías). Cada nación menor o potencia influenciada empieza la partida situada dentro de uno de esos espacios para representar su régimen político inicial. Por ejemplo, España empieza la partida en 1933 dentro del área de la socialdemocracia, a un paso de entrar en el área de control de la democracia, pero también a un paso de la autocracia. Los jugadores pueden usar los efectos de sus cartas o la acción “mover marcadores de régimen” para desplazar los países y potencias dentro de esa tabla con el objetivo de que acaben en su área de control. Cada nación o potencia que acaba en ese espacio concede a su propietario determinados puntos de victoria (por ejemplo, España da 5 PV o Checoslovaquia da 10 PV). Teniendo en cuenta que la acumulación de puntos de victoria es la manera de ganar la partida, es una de las opciones más repetidas.

Dentro de todas las mecánicas que ofrece el juego, la guerra civil española se produce a través de una concatenación de cartas de evento



ILUSTRACIÓN 2: *Political regimes track* con todas las potencias influenciables y naciones menores. España empieza la partida dentro del área de influencia de la socialdemocracia, a un paso de estar bajo el control de la democracia, pero también de entrar en la autocracia (Fuente: BoardGameGeek).

(ver Ilustración 3). En el escenario normal, la guerra puede producirse a partir de 1935 y en el histórico, a partir de 1936. En ambos casos, necesariamente mediante el juego de dos cartas. Primero se tiene que jugar la carta C12 (“El Frente Popular gana las elecciones españolas”), ya que es un evento obligatorio del jugador comunista, que debe usarla tan pronto como le llegue a la mano. El evento produce que ninguna ideología que no sea la comunista pueda recolectar recursos de España y, además, mueve el marcador del país cinco espacios hacia el área de influencia del comunismo dentro de la tabla de regímenes



ILUSTRACIÓN 3: Las dos cartas que producen el inicio de la guerra civil española en *Democracy Under Siege* (Fuente: BoardGameGeek).

políticos (lo que, en la mayoría de los casos, hará que el jugador de esa ideología lo controle).

Ese hecho obliga al jugador fascista a jugar, si la roba, la carta N12 (“guerra civil española”), que es un “evento obligatorio o sublevación” que activa y representa la guerra en sí misma. Aquí hay varios elementos para tener en cuenta: el juego simula que la victoria en las urnas del Frente Popular sitúa a España en la esfera del comunismo, no de la democracia, y que este hecho conlleva necesariamente la sublevación militar. Pero aún hay más: cuando en el juego se representan otras sublevaciones, siempre hay un bando gubernamental y otro rebelde, en cambio en este caso se especifica que ninguna de las dos facciones (denominadas republicanos y nacionales) representa al Gobierno, ambas son denominadas como “rebeldes”.

A partir de ese momento, los jugadores que representan al nazismo y al comunismo pueden apoyar exclusivamente a su facción gastando acciones o eventos opcionales incluidos en las cartas (por ejemplo, la C3, “Ejército de la Comintern”). Esa intervención aumentará las



ILUSTRACIÓN 4: Ejemplos de las cartas que permiten al bando democrático intervenir en la guerra y a la facción comunista aumentar su intervención en el conflicto (Fuente: BoardGameGeek).

opciones de victoria de su bando cuando se resuelva el conflicto mediante una tirada de dados. La democracia solo puede participar en la guerra si juega la carta D11 (“Gran Bretaña interviene en la guerra civil española”). En este caso, puede escoger qué bando quiere apoyar y, a partir de entonces, puede gastar acciones o eventos (por ejemplo, el D7, “lucha por la libertad”) para aumentar ese apoyo, pero ya no puede cambiar de bando. La lucha se limita al enfrentamiento entre comunismo y nazismo, de hecho, solo puede ganar una de esas dos facciones, así que, si la democracia entra en juego, lo hará para intentar equilibrar la partida, perjudicando o beneficiando a otro.

Ganar la guerra civil española es un objetivo importante para los dos jugadores implicados. Da 15 PV al bando vencedor, teniendo en cuenta que se necesitan 80 para ganar y que, en condiciones normales, controlar España únicamente daba 5. Además, el marcador del país se retira del juego y ya no puede ser influenciado por ningún otro jugador (queda definitivamente bajo la esfera de la ideología victoriosa). Así pues, si se roban las cartas que la generan, se producirá obligatoriamente y tendrá una influencia relevante en la estrategia de los jugadores.

4. *Triumph & Tragedy: European Balance of Power 1936-1945*

Es un juego para tres jugadores que representa el período de 1936 a 1945. Cada jugador controla un sistema político-económico: el capitalismo, el comunismo y el fascismo. Se juega sobre un mapa que va desde la costa este de los Estados Unidos hasta la India y que está dividido en áreas que simulan las diferentes provincias de las grandes potencias (Reino Unido, para el capitalismo; Unión Soviética, para el comunismo, y Alemania, para el fascismo) y de las naciones menores que inician la partida con el estatus de neutrales, pero que pueden ser influenciadas a través de la diplomacia o conquistadas militarmente. El juego también representa las unidades terrestres, aéreas y navales de cada potencia y nación menor para reproducir los enfrentamientos militares entre las diferentes facciones.

No existe ninguna mecánica que haga referencia a o simule la guerra civil española o ninguna otra guerra civil. No existe la posibilidad de un conflicto interno en el país y tan solo se puede intentar alinear el territorio o impedir que otro lo haga. Los jugadores pueden, durante la fase de gobierno, usar las cartas de acción para añadir marcadores de influencia en los países menores. De esa manera, los países pueden ser “no alineados” (no tienen ningún marcador de influencia), “asociados” (tienen el marcador de influencia de una facción, lo que representa que tienen un acuerdo comercial que permite utilizar sus recursos, pero se mantienen militarmente neutrales), “protectorados” (ya requiere dos marcadores de influencia, además del tratado comercial, tienen un tratado defensivo con esa facción) y “satélites” (con tres o más marcadores de influencia de una facción, la nación actúa como una parte más de la misma, siendo controlada completamente por ella).

España aparece en diez cartas: cuatro que puede utilizar cualquier bando, cuatro específicas para la Unión Soviética y dos para el fascismo, además de aquellas genéricas que pueden ser utilizadas con cualquier nación menor. Por tanto, España se sitúa como uno de los países más volubles junto con los Países Bajos, Yugoslavia, Austria, Checoslovaquia y Hungría. Teniendo en cuenta la cantidad y distribución de cartas, se puede ver que el juego tiene una tendencia a que

España pueda acabar bajo el control del comunismo, luego del fascismo y, finalmente, de las democracias.

El control de estos territorios neutrales afecta a las condiciones de victoria, ya que aumenta el nivel de producción, una de las variables que dan puntos de victoria. Además, aumenta la capacidad militar a través de los ejércitos propios del país asimilado y de poder construir nuevas unidades. Así pues, el control de estos territorios sirve, sobre todo, para prepararse mejor ante una futura Segunda Guerra Mundial. Pero, más allá de la posición estratégica y los recursos que daría a su aliado, no hay una relevancia específica en controlar o no España.

5. *Gathering Storm: Prequel to A World at War*

Es un juego para cinco jugadores que representa las maniobras militares y diplomáticas realizadas a partir de 1935 y que precedieron a la Segunda Guerra Mundial. Cuando este conflicto estalla, el juego termina y se revisan las condiciones de victoria o, si se quiere, se continúa simulando la confrontación a través del juego *A World at War*, también de GMT Games (2003). Así pues, *Gathering Storm* permite generar el escenario prebélico y modificar las condiciones de inicio, y, con *A World at War*, se simula cómo esa situación genera una Segunda Guerra Mundial particular.

El tablero muestra los principales países europeos, tanto las potencias jugadoras (Alemania, Italia, Francia, Gran Bretaña y URSS) como los países menores. Los jugadores pueden llevar a cabo acciones diplomáticas sobre todos los países, incluida España, con el objetivo de realinearlos a su favor. Pero, si estalla la guerra civil, tan solo ciertas potencias pueden participar. Las posibles guerras civiles son las de España, Grecia y Yugoslavia.

Cada uno de esos tres países tiene un registro propio en el tablero llamado "Tensión" con cinco casillas. Una guerra estalla cuando los eventos aleatorios han hecho avanzar el marcador de guerra civil del país hasta la quinta posición. Un rasgo particular del juego es que España tiene más opciones de entrar en guerra que los otros dos países, ya que su nivel de *tensión* no empieza en 0. Al principio de la partida,

se determina al azar si se sitúa en 1, 2 o 3, lo que puede dejarla bastante cerca del conflicto civil.

Los eventos aleatorios se producen al principio de cada turno robando una carta al azar del mazo común y repartiendo otra a cada jugador. En cada carta hay un evento general y otro por cada una de las potencias jugadoras. Los eventos de la carta inicial se producen obligatoriamente y luego los jugadores deciden si añaden los de la carta que han robado o la descartan. Algunos ejemplos de estos eventos en el caso de España son “Franco meets Ribbentrop for secret talks. Spain: 2” o “Mussolini approves military aid to Spanish rebels. Spain: 2”. Teniendo en cuenta esto, la mecánica no identifica un responsable específico de la contienda, sino que es por la acumulación de acciones de todos los actores involucrados.

Una vez se inicia el conflicto, se generan las facciones gobernante y rebelde. Para el caso de España, el gobierno es la República (a la que puede apoyar la Unión Soviética) y los rebeldes son los Nacionales (apoyados por Alemania e Italia). Ni Francia ni Gran Bretaña pueden intervenir.

Para resolver el conflicto, se va comparando el nivel de intervención de las dos facciones enfrentadas en diferentes circunstancias hasta que una de las dos se considera la ganadora y consigue una ventaja diplomática sobre el territorio. Cuando una guerra civil termina, ya no puede volver a producirse. Ya no se pueden colocar marcadores diplomáticos sobre ese país, por tanto, la facción que apoyó al bando ganador es la única que puede firmar pactos comerciales con el nuevo gobierno. En el caso de España, el pacto comercial concede además a su propietario 2 PV.

6. *Cataclysm. A Second World War*

Cataclysm se posiciona como un claro *What if* con ese “una” al principio del subtítulo: “In *Cataclysm*, you are free to explore alternatives. The Soviets can construct a massive long-range bomber force. Japan can build powerful armored forces to overrun Siberia. Germany can invade Britain, or France can take Berlin, provided you craft a strategy that gets

you there”.⁷ De hecho, la campaña se inicia en 1933 con el objetivo de permitir generar alternativas al inicio histórico de la Segunda Guerra Mundial. Los jugadores representan bloques ideológicos divididos en diversas potencias: el jugador comunista controla la Unión Soviética; el fascista, Alemania, Italia y Japón, y el jugador democrático, Francia, Reino Unido y Estados Unidos. La idea es jugarlo entre tres, pero se pueden hacer combinaciones para llegar hasta los cinco participantes.

Se juega sobre dos tableros, uno que representa el mapa de Europa y el otro todo, el teatro del Pacífico y el Índico. En cada uno de ellos, los territorios se dividen en áreas que delimitan desde un país entero (como Polonia o Siam) a provincias y colonias de las potencias principales. Por ejemplo, Francia está dividida en cuatro áreas en Europa más tres colonias: África del norte francesa, Siria e Indochina; en cambio, la Unión Soviética está formada por diez áreas en el mapa de Europa y tres en el del Pacífico.

El control de cada una de estas áreas que no sea originalmente del país (territorios natales o colonias) concede al jugador un punto de victoria, pero cada territorio inicialmente propio perdido resta también un punto. El jugador con más puntos de victoria al final de la partida gana el juego. Por tanto, claramente es un juego de control territorial.

Para conseguir esos objetivos, se incorporan dimensiones económicas, políticas y militares sobre las que los jugadores pueden intervenir. Por ejemplo, entre las acciones políticas tienen la posibilidad de hacer “propaganda” para aumentar la estabilidad de su potencia (una representación de la voluntad o moral interna del país), “aliarse” con otras de las potencias para compartir recursos o hacer “diplomacia” para controlar políticamente y alinear un país neutral o enemigo. También se representan unidades militares de diferentes clases (infantería, blindados, aviación y flotas), con las que se pueden llevar a cabo acciones militares, como las “operaciones” para atacar un área enemiga o las “intervenciones” para proveer de ayuda a una de las facciones participantes en una guerra civil.

7 “Cataclysm”. En: *BoardGameGeek*, <https://boardgamegeek.com/boardgame/125977/cataclysm-second-world-war>.

En este contexto, España está reproducida por una única área industrial (tiene un recurso económico) y un alto nivel de independencia hacia el exterior, representado por un ejército menor y, sobre todo, una elevada resistencia ante los intentos diplomáticos de las potencias exteriores (ver Ilustración 5). Además, contiene la base militar británica de Gibraltar, una de las *special british bases*, que tienen sus propias reglas y que constituyen parte del poder naval y aéreo de Gran Bretaña durante la partida. Como veremos, esa fachada de resistencia hacia el exterior tiene una debilidad debido a su supuesta conflictividad interna.

Las mecánicas del juego especifican que durante cada turno se producen cuatro crisis. La última puede hacer que el turno finalice, pero cada una de las otras tres genera una tirada en las tablas de eventos. Una de las posibilidades dentro de estos es que se produzca una guerra civil en algún país neutral (*civil war crisis event*). España tiene altas probabilidades de ser escogida como el territorio del conflicto, ya que aparece en las tres subtablas con las que se determina el país. Además, la mecánica de selección consiste en tirar dos dados y quedarse el resultado más alto y España es escogida en todos los casos con una tirada de 6. Por tanto, la guerra civil española se produciría como un evento aleatorio que se puede dar desde 1933, no suceder durante toda la partida o, incluso, suceder en diversas ocasiones si se repite la tirada.

Una vez se inicia cualquier guerra civil, se generan dos facciones abstractas denominadas “derecha” e “izquierda” (no existe distinción específica). No se llaman así por ninguna terminología ideológica, sino porque es la posición donde se colocarán los marcadores de las potencias que quieran intervenir o participar en esa guerra, a la derecha o a la izquierda de la ficha que marca que en ese país hay una guerra civil: “Design Note: Not all civil wars were neatly divided into ‘left’ and ‘right’, but designating them this way in Cataclysm keeps things simple and organized. They are not related to ideology, and there is no game significance to these terms”.⁸

8 *Cataclysm: A Second World War*. Rulebook, 18, <https://www.gmtgames.com/cataclysm/cataclysmrulebook.pdf>.



ILUSTRACIÓN 5: A la izquierda, España al inicio de la partida con un ejército apilado sobre el recurso y dos puños que representan la resistencia política.

A la derecha, la representación de la Guerra Civil con un marcador de ayuda comunista y dos marcadores de ayuda fascistas (Italia y Alemania)

(Fuente: BoardGameGeek).

Mientras una guerra civil esté activa, cualquier potencia puede gastar acciones militares para intervenir a favor de uno u otro bando, simplemente escogiendo donde van a colocar su marcador de “ayuda” (a la derecha o a la izquierda). La única restricción es que solo se puede apoyar a una de las facciones.

La guerra civil se resolverá mediante la comparación de dos tiradas de dados en el momento en que se saque de la taza el marcador de “resolución de guerra civil”. Dependiendo del resultado de la tirada, la guerra puede continuar o finalizar con una “victoria marginal” o una “victoria decisiva”. En estos dos últimos casos, los jugadores que ayudaron al bando ganador tienen la opción de controlar el país en conflicto.

Las guerras civiles permiten a las potencias acceder al control de países complejos, como es el caso de España. La resistencia ante la intervención extranjera queda eliminada debido al estallido del conflicto interno. Los jugadores han de aprovechar la ocasión para intervenir en la guerra y optar a controlar el país, ya que, de otra manera, es complicado, y recordemos que cada área controlada es un punto de victoria. Pero podría suceder que ninguna potencia quisiera intervenir en la guerra o que las tiradas de dado fueran adversas a los jugadores. En ese caso, nadie se aprovecha de esa circunstancia, la guerra simplemente termina y el país continúa neutral. Un efecto especial de una posible

guerra civil en España es que, si una potencia se hace con el control del país, la base de Gibraltar desaparece, lo que hace que el jugador democrático tenga cierto interés en que nadie se beneficie de sus efectos.

Un tema interesante es que cualquier guerra civil se podría reproducir, aunque el país estuviera bajo el control de una potencia (por ejemplo, dependiendo de las tiradas en la tabla de eventos, se podrían producir diversas *guerras civiles españolas* durante una misma partida).

7. Conclusiones: ¿por quién doblan las campanas?

Una vez vistas las características de todos estos juegos, podemos plantear algunas reflexiones sobre cómo se presenta la guerra civil española en los mismos. Para empezar, hay que señalar que la alta abstracción de los ejemplos escogidos, resultado de la complejidad del período que buscan simular, hace que el evento específico quede diluido entre todo el conjunto de reglas y mecánicas. La simulación se substituye por la jugabilidad y la concreción, aunque podemos encontrar elementos interesantes para comentar.

Dos factores para tener en cuenta antes de entrar en detalle son, por una parte, que tres de los juegos han decidido representar la época como un enfrentamiento entre bloques ideológicos (comunismo, fascismo y democracia) y, por otra, que una mecánica y objetivo de victoria mayoritariamente común es el *control* de los países menores o neutrales por parte de las potencias principales. Ese *control* se representa desde un dominio político o militar hasta, simplemente, la entrada en la esfera de influencia de esa ideología. Por tanto, es una mecánica muy abstracta que incluye opciones diversas. Eso simplifica el papel de los territorios menores o neutrales, en este caso, de España, al de simples espacios influenciados.

Empezando por las preguntas que nos planteábamos, en dos de los cinco juegos el conflicto español no aparece como tal, a pesar de estar situados en la década de los treinta y en Europa. Los Estados menores solo son el campo de enfrentamiento de las diplomacias o de los ejércitos de las grandes potencias. En los tres juegos en los que sí que se representa, la Guerra Civil es un suceso bastante probable

(incluso obligatorio) que se puede producir en cualquier momento de las décadas de los treinta y los cuarenta. Así pues, se identifica como un hecho relevante de ese período histórico.

Si nos fijamos en las mecánicas de inicio de la guerra y en las responsabilidades, nos encontramos con un abanico de opciones diferentes. En *Cataclysm* es un asunto absolutamente azaroso, sin identificar actores previos o acciones que lleven hasta ese suceso. En *Gathering Storm* es un cúmulo de eventos específicos que hacen subir la tensión, lo que hace que las responsabilidades sean compartidas. Finalmente, en *Democracy Under Siege* es la concatenación de dos eventos obligatorios. Tan solo en este último aparece la palabra *sublevación* en la carta que acaba causando la guerra. Pero, a pesar de esa referencia al golpe de Estado, y como hemos visto antes, la mecánica generada por los efectos de las cartas produce la narrativa de que la sublevación se debe a que la República española ha derivado hacia un régimen comunista. Con todo esto, se pueden vislumbrar algunos de los mitos recurrentes del revisionismo histórico de este evento: la guerra era inevitable, la intervención extranjera es previa al conflicto y, sobre todo, la victoria del Frente Popular formaba parte de una revolución comunista que ya estaba en marcha.⁹

Si nos fijamos en los bandos, tampoco queda claro quiénes son ni el papel de cada uno de ellos. Tan solo en dos juegos se habla de republicanos y nacionales, pero únicamente en *Gathering Storm* se los identifica como “gobierno” y “sublevados”. En *Democracy Under Siege* incluso se considera que ambos son “rebeldes”, lo representa como un conflicto sin gobierno legal. Aquí se podría añadir un nuevo mito vinculado con la anarquía imperante en el bando republicano y la supuesta falta de control del Gobierno sobre sus milicias.

Sobre la intervención extranjera, identificamos que los juegos dirigen a los jugadores que representan potencias o ideologías vinculadas

9 Véase Javier Rodrigo: “Los mitos de la derecha historiográfica. Sobre la memoria de la guerra civil y el revisionismo a la española”. En: *Historia del Presente* 3 (2004), 185-195; Ángel Viñas/Juan Andrés Blanco (eds.): *La guerra civil española, una visión bibliográfica*. Madrid: Marcial Pons Historia 2017.

con el fascismo y el comunismo a participar en el conflicto. No solo por las mecánicas de intervención, sino porque los objetivos de victoria suelen bonificar a esas facciones. Esto genera simulaciones donde España acabaría cayendo necesariamente bajo una de estas dos ideologías. Hay poquísimas o casi ninguna opción en que la Guerra Civil acabe llevando a España a un camino democrático. Con el objetivo de generar un efecto contrafactual, *Cataclysm* y *Democracy under Siege* permiten que las democracias participen en la guerra y, además, pueden escoger bando. En el primero, incluso pueden beneficiarse de la victoria, pero, en el segundo, simplemente estarían ayudando al comunismo o al fascismo. Pese a todo, las mecánicas de injerencia son abstractas y no hacen referencia ni a las Brigadas Internacionales, ni a la Legión Cóndor ni a la CTV italiana.

Como hemos visto, la necesidad de intervenir o no se vincula con la estructura de condiciones de victoria que tiene cada uno de los juegos. Estas son las que producen un beneficio a los jugadores (puntos de victoria o recursos). De hecho, el estallido del conflicto se convierte en la *excusa* para participar e incluso reduce la resistencia del país ante otras mecánicas que dificultaban su control. De aquí surge quizá la conclusión más interesante: los juegos hacen pasar la Guerra Civil de ser un asunto interno a un tema internacional, ya que todos los bandos pueden *ganar* algo con el conflicto (aunque sea perjudicar al otro por no ganarla). Es una cuestión de oportunismo. De hecho, he estado tentado de cambiar el título del capítulo por “para quién doblan las campanas”, ya que es una cuestión de conseguir un beneficio específico del suceso, más que representarlo.

A modo de resumen, podemos concluir que, en los juegos analizados, la abstracción y las decisiones de diseño dirigidas hacia la jugabilidad hacen que no exista suficiente información para saber qué pasó ni por qué durante la guerra civil española. Las mecánicas que la generan y la terminología utilizada hacen difícil identificar las características de los bandos o su implicación. En cambio, se vislumbran referencias basadas en el revisionismo histórico. Seguramente serán los jugadores los que acabarán rellenando (o no) los huecos que los sistemas dejan a partir de sus conocimientos o presunciones sobre el evento. Además, los juegos acaban convirtiéndola en una oportunidad

para agentes externos. La guerra se acaba luchando para otros, no para o por las fuerzas internas del país. España, como otros países menores, dejan de tener agencia y se convierten en *marionetas* de las fuerzas internacionales. De hecho, casi podríamos considerar la Guerra Civil como un conflicto colonial más.

Por último, queda claro que el análisis de las mecánicas de los juegos nos permite identificar perspectivas y narrativas históricas dentro de los mismos. Este capítulo es un ejemplo de cómo se puede enfrentar este tipo de investigación y abre la puerta a otras propuestas similares que enriquezcan los *analog game studies* y, por ende, los *games studies* en general.

8. Referencias

- BOGOST, Ian: *Persuasive Games: the Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press 2007.
- BOOTH, Paul: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury 2021.
- GONZALO IGLESIA, Jan: "Simulating History in Contemporary Board Games: The Case of the Spanish Civil War". En: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 8.1 (2016), 143-158.
- RODRIGO, Javier: "Los mitos de la derecha historiográfica. Sobre la memoria de la guerra civil y el revisionismo a la española". En: *Historia del Presente* 3 (2004), 185-195.
- VIÑAS, Ángel/BLANCO, Juan Andrés (eds.): *La guerra civil española, una visión bibliográfica*. Madrid: Marcial Pons Historia 2017.