



DISEÑO Y TIPOGRAFÍA APLICADA AL JUEGO DE MESA MODERNO EUROPEO

MÁSTER EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

Trabajo Fin de Estudios presentado por Ramsés Bosque Becana

Tipo de trabajo: Tipo I

Directora: Xana Morales Caruncho

Fecha: 7 de febrero de 2023

unir

LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET

En la página anterior:

Figura 1. Una estantería de una tienda especializada en juegos de mesa (Elaboración propia, 2022).

DEDICATORIA

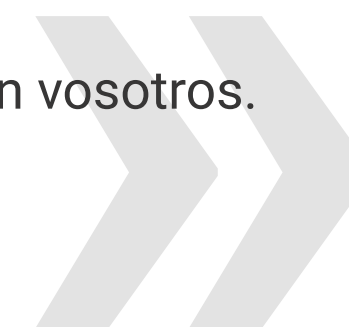
Gracias



A mis padres y mi hermana, por apoyarme en mi trayectoria profesional.

A Sofía y Damián. Gracias. Disculpadme por todo este tiempo que no he podido estar con vosotros.

A Xana, por tu tiempo y tus consejos.



RESUMEN

Los juegos de mesa modernos de estilo europeo son productos editoriales en los que participan diferentes ilustradores y diseñadores gráficos cuyo trabajo aporta valor. Una de las partes más importantes a la hora de diseñar un producto de estas características es la portada. En este Trabajo Fin de Máster se pretende dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿Qué recursos tipográficos se utilizan a la hora de confeccionar el título principal del envase de un juego de mesa moderno? ¿Qué relación guarda la tipografía con la imagen gráfica del juego?

Antes de dar respuesta a estas preguntas comenzamos con un breve paso por la historia de los juegos de mesa, comenzando por algunos juegos clásicos para acabar llegando a los denominados *eurogames* de la actualidad. Allí vemos la importancia que tiene la ambientación como elemento narrativo, los profesionales que trabajan en este sector y los elementos que suele tener una portada, centrándonos sobretodo en la tipografía.

Como grueso de este trabajo de investigación, se realiza un análisis de veinte juegos de mesa de tipo eurogame. La selección incluye los juegos más populares en el momento de realización del presente trabajo. Mediante un estudio de los títulos seleccionados, se obtienen datos sobre ambientación, autores, editoriales, colores predominantes

en portada y, sobretodo variables tipográficas tanto en su título principal como en textos secundarios. Así mismo, se clasifican los textos en función de la clasificación Vox Atypl. Todo ello está reflejado en dos páginas por juego; la primera destinada a visualizar el diseño de portada junto a una ficha que recoge todos los datos mencionados, y otra página en la que se desglosa y razona las decisiones gráficas observadas.

Una vez terminado el análisis de los veinte juegos, se realiza una serie de gráficas con los datos cuantitativos recogidos de manera colectiva, pudiendo ver tendencias en el diseño. El resultado concluye que los diseños tienden a utilizar el palo seco y las letras de caja alta, que el componente histórico influye mucho en la selección tipográfica, y que la clasificación Vox Atypl no es muy efectiva para clasificar tipografías en este sector concreto. Además, se concluye una tendencia al uso del gris como color principal en las portadas y se afirma que las decisiones generales de diseño se toman principalmente por el tono comunicativo que dicta la ambientación del juego. El trabajo finaliza con una propuesta de clasificación tipográfica alternativa a partir de una reformulación de la clasificación de Vox Atypl.

Palabras clave: análisis tipográfico, juegos de mesa, portadas, gráfica aplicada a envases, diseño gráfico.

ABSTRACT

Modern European-style board games are editorial products involving different illustrators and graphic designers whose work adds value to them. One of the most important parts when designing one such product is its cover. This Master's Thesis aims to answer the following questions: What typographical resources are used when creating the main title of the box of a modern board game? What relationship does this typography have with the graphic image of the game?

Before answering these questions, we begin with a brief walk through the history of board games, beginning with some classic games and ending up with today's eurogames. There we see the importance of the setting as a narrative element, the professionals who work in this sector and the elements that a cover usually has, specifically focusing on typography.

As the bulk of this research paper, an analysis of twenty eurogame-type board games is carried out. The selection includes the most popular games at the time of this paper. Through a study of the selected titles, data is obtained on setting, authors, publishers, predominant colors on the cover and, above all, typographical variables both in its main title and in secondary texts. Likewise, the texts are classified according to the Vox AtypI classification. All this is re-

flected in two pages per game; the first intended to display the cover design together with a chart which contains all the mentioned data, and a second page that breaks down and justifies the graphic decisions observed.

Once the analysis of the twenty games is finished, a series of graphs is made with the quantitative data gathered collectively, thus seeing trends in their design. The result concludes that designs tend to use sans-serif and upper-case letters, that the historical component greatly influences font selection, and that the Vox AtypI classification is not very effective for classifying fonts in this specific sector. In addition, a trend towards the use of gray as the main color on the covers is observed and it is stated that the general design decisions are made mainly due to the communicative tone dictated by the game's setting. This paper ends with a proposal for an alternative typographical classification based on a reformulation of the Vox AtypI classification.

Keywords: typographic analysis, board games, covers, packaging graphics, graphic design.

JUSTIFICACIÓN DE LA MAQUETACIÓN

El presente trabajo de investigación se presenta maquetado con unas características que tratan de facilitar su extensa lectura y que ayuden a transmitir su contenido. El documento se ha creado con unas dimensiones de 1920x1080 píxeles, un formato estándar web grande, pensando siempre en la visualización desde un monitor. Se han utilizado diferentes retículas por columnas, a las que se recurre en función de la sección. La más habitual es la de tres columnas, pero también se utilizan de cuatro y de dos. En todos los casos, se ha aplicado una rejilla base con una interlínea de 30 puntos a la que se ajusta el texto corrido de todo el trabajo.

Los textos que van en negro, nunca lo hacen a un 100%, buscando una lectura más cómoda en pantalla. Cuando se ha utilizado algún otro color, se ha recurrido siempre al azul utilizando distintas variantes, para cohesionar el conjunto. Podemos ver ejemplos en los títulos principales, en las negritas y otros elementos añadidos.

La familia tipográfica utilizada es la *Roboto* con diferentes variantes, utilizando los distintos pesos para reforzar la jerarquía tipográfica. En este sentido se presentan los niveles más relevantes:

Títulos principales: En *Roboto black*, con un color azul oscuro que refuerza la idea de titular. Dan entrada a las diferentes secciones principales en las que se divide el presente trabajo.

Títulos de apartado: En *Roboto medium* a 28 puntos con un color negro al 92%. Se trata de los apartados principales, de tipo 1.1, 1.2, etcétera. Es decir, de dos cifras. En su parte inferior poseen un filete que engloba la columna en la que se disponen. Permiten encabezar las partes principales para posteriormente subdividirse en otros apartados.

Ladillos: En *Roboto bold* a 22 puntos en negro del 75%. Encabeza subapartados de tres cifras dentro de los apartados principales.

Texto corrido: *Roboto regular* de 20 puntos en negro del 92%. Está ajustado a la rejilla base y se encuentra dentro de los márgenes generales.

Pie de foto: En *Roboto light* a 13 puntos. Se dispone siempre acompañando alguna imagen.

Anotaciones: En *Roboto condensed regular* a 13 puntos. Aparecen en algunas páginas para puntualizar las llamadas de números en superíndice en el texto corrido.

Se han incluido enlaces desde el índice de contenidos y el índice de figuras a los diferentes lugares a los que se hace referencia, por lo que se trata de un documento interactivo. También se ha tratado de facilitar la búsqueda de contenidos mediante un enlace al índice en la parte superior derecha del grueso de las páginas.

Aclaraciones ortotipográficas: Cabe señalar la decisión de utilizar durante todo el trabajo las comillas españolas («»), en detrimento de las inglesas (" "), pues al estar escrito en español, resulta más adecuado ortotipográficamente hablando. A ese respecto también, todos los nombres de juegos y editoriales que aparecen en textos corridos y pies de foto están en cursiva. En aquellos casos en los que el texto ya debiera ir en cursiva por exigencias de la citación en APA, el nombre de los títulos se dispone en estilo regular. También existen otros ajustes ortotipográficos en el documento como la utilización de versalitas para siglas o acrónimos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN1	2.3.3 Board Game Geek.....11	4. DESARROLLO ESPECÍFICO DE LA CONTRIBUCIÓN22
1.1 Justificación.....2	2.3.4 La narrativa visual.....12	4.1 Definición del contexto de desarrollo23
1.2 Planteamiento del problema.....3	2.3.5 El equipo creativo.....13	4.1.1 Los elementos de la portada.....23
1.3 Estructura.....4	2.4 Tipografía y diseño en juegos de mesa14	4.2 Análisis de los juegos23
2. MARCO REFERENCIAL5	2.4.1 La portada del juego de mesa.....15	Brass Birmingham: ficha.....25
2.1 Evolución histórica del juego de mesa.....6	2.4.1.1 El color en la portada.....15	Brass Birmingham: análisis.....26
2.2 Juegos para las masas.....7	2.4.1.2 La tipografía en la portada.....16	Ark nova: ficha.....27
2.2.1 Monopoly.....8	3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA17	Ark nova: análisis.....28
2.2.2 UNO.....8	3.1 Objetivos18	Terraforming mars: ficha.....29
2.2.3 Otros juegos superventas.....9	3.1.1 Objetivo general.....18	Terraforming mars: análisis.....30
2.3 Juegos de mesa contemporáneos.....10	3.1.2 Objetivos específicos.....18	Gaia project: ficha.....31
2.3.1 Eurogames.....10	3.2 Metodología18	Gaia project: análisis.....32
2.3.2 Juegos de autor.....11		Great western trail: ficha.....33

Great western trail: análisis.....	34	Barrage: ficha.....	47	Lisboa: análisis.....	60
Dune imperium: ficha.....	35	Barrage: análisis.....	48	Paladines del reino del oeste: ficha.....	61
Dune imperium: análisis.....	36	Underwater cities: ficha.....	49	Paladines del reino del oeste: análisis.....	62
Scythe: ficha.....	37	Underwater cities: análisis.....	50	Kanban EV: ficha.....	63
Scythe: análisis.....	38	Anachrony: ficha.....	51	Kanban EV: análisis.....	64
El banquete de Odín: ficha.....	39	Anachrony: análisis.....	52	4.3 Resultados cuantitativos.....	65
El banquete de Odín: análisis.....	40	Maracaibo: ficha.....	53	4.3.1 Variables tipográficas en textos principales.....	65
Wingspan: ficha.....	41	Maracaibo: análisis.....	54	4.3.2 Variables tipográficas en textos secundarios.....	66
Wingspan: análisis.....	42	On mars: ficha.....	55	4.3.3 Clasificación tipográfica de los títulos.....	67
Everdell: ficha.....	43	On mars: análisis.....	56	4.3.4 Clasificación tipográfica de textos secundarios.....	68
Everdell: análisis.....	44	Clanes de Caledonia: ficha.....	57	4.3.5 Temáticas y narrativa.....	69
Las ruinas perdidas de Arnak: ficha.....	45	Clanes de Caledonia: análisis.....	58	4.3.6 Colores principales.....	70
Las ruinas perdidas de Arnak: análisis.....	46	Lisboa: ficha.....	59	4.3.7 Editoriales.....	70

4.4 Aportación	70
4.4.1 Valoraciones tipográficas.....	70
4.4.2 Valoraciones de diseño.....	73
4.4.3 Sugerencia de clasificación.....	74
5. CONCLUSIONES	76
5.1 Conclusiones en base al objetivo general	77
5.2 Conclusiones en base a los objetivos específicos	77
6. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	79
REFERENCIAS	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Una estantería de una tienda especializada en juegos de mesa.....	1	Figura 14. Detalle del juego de tipo eurogame <i>Tigris y Éufrates</i>	10
Figura 2. Una partida de <i>Gaia Project</i>	1	Figura 15. Detalle del tablero de la segunda edición del juego <i>Polis</i>	10
Figura 3. Detalle de la caja de <i>Wingspan</i>	2	Figura 16. Portada de <i>Azul</i> . En ella puede verse claramente el nombre de su autor, en este caso Michael Kiesling.....	11
Figura 4. Detalle de la portada de <i>Tiletum</i>	3	Figura 17. Captura de pantalla de la web de la <i>Board Game Geek</i>	12
Figura 5. Esquema de la estructura de la presente memoria de investigación.....	4	Figura 18. Portada de <i>Mombasa</i>	12
Figura 6. Pintura de la reina egipcia Nefertari jugando a un juego de mesa.....	5	Figura 19. Portada de <i>Skymines</i>	12
Figura 7. Go. Juego clásico oriental.....	6	Figura 20. Detalle de iconografía y línea estética en el juego de mesa <i>Bitoku</i>	13
Figura 8. Naipes xilografiados.....	6	Figura 21. Convencionalismos. En algunos juegos de mesa, como <i>Coimbra</i> , un número acompañado de una corona de laurel hace referencia a una cantidad de puntos de victoria.....	14
Figura 9. Lineal de juegos en una gran superficie.....	7	Figura 22. Diseño de una carta de <i>Lords of Waterdeep</i>	14
Figura 10. Despliegue de una versión de <i>Monopoly</i>	8	Figura 23. Elementos habituales en la portada de un juego de mesa moderno de estilo europeo.....	15
Figura 11. Mr. Monopoly en el título del juego <i>Monopoly</i>	8	Figura 24. Lineal en una tienda especializada en juegos de mesa.....	16
Figura 12. Juego de cartas <i>UNO</i> . Detalle del logotipo.....	9	Figura 25. Detalle de la ilustración principal y tipografía del juego de mesa <i>Lisboa</i>	17
Figura 13. Juego <i>Cluedo</i> en una de las ediciones de <i>Parker Brothers</i>	9		

Figura 26. Esquema de clasificación tipográfica Vox ATypI.....	18	Figura 39. Portada de <i>Great western trail</i>	33
Figura 27. Esquema a modo de resumen de la metodología a emplear.....	19	Figura 40. Detalle de algunas cartas de <i>Great western trail</i>	34
Figura 28. Modelo de tabla para el análisis de los juegos.....	20	Figura 41. Portada de <i>Dune imperium</i>	35
Figura 29. Portada del juego de mesa <i>Woodcraft</i>	21	Figura 42. Presentación de la película <i>Dune</i>	36
Figura 30. Ilustración de portada del juego de mesa <i>Golem</i>	22	Figura 43. Portada de <i>Scythe</i>	37
Figura 31. Muestra de portadas de los juegos seleccionados.....	24	Figura 44. Ilustración del mundo de <i>Scythe</i>	38
Figura 32. Portada de <i>Brass Birmingham</i>	25	Figura 45. Comparativa del texto del subtítulo con la tipografía <i>Times itálica</i>	38
Figura 33. Algunas cartas de <i>Brass Birmingham</i>	26	Figura 46. Portada de <i>El banquete de Odín</i>	39
Figura 34. Portada de <i>Ark Nova</i>	27	Figura 47. Fragmento de página con el ductus de la escritura uncial.....	40
Figura 35. Detalle del título principal de <i>Ark Nova</i>	28	Figura 48. Portada de <i>Wingspan</i>	41
Figura 36. Portada de <i>Terraforming mars</i>	29	Figura 49. Una carta de <i>Wingspan</i>	42
Figura 37. Portada de <i>Gaia Project</i>	31	Figura 50. Portada de <i>Everdell</i>	43
Figura 38. Detalle de los acabados irregulares generados por el efecto relieve en el título de <i>GaiaProject</i>	32	Figura 51. Cartas del juego <i>Everdell</i>	44

Figura 52. Portada de <i>Las ruinas perdidas de Arnak</i>	45	Figura 64. Portada de <i>Clanes de Caledonia</i>	57
Figura 53. Detalle de texto de portada de <i>Las ruinas perdidas de Arnak</i>	46	Figura 65. Letra a de la minúscula carolina.....	58
Figura 54. Portada de <i>Barrage</i>	47	Figura 66. Escritura manual con gran influencia de la mayúscula insular.....	58
Figura 55. Portada de una edición de <i>El gran Gatsby. A este lado del paraíso</i> . En este diseño puede verse claramente el estilo gráfico del Art decó.....	48	Figura 67. Portada de <i>Lisboa</i>	59
Figura 56. Portada de <i>Underwater cities</i>	49	Figura 68. Muestra de la modulación de la O en el título de <i>Lisboa</i>	60
Figura 57. Fragmento del manual de <i>Underwater cities</i>	50	Figura 69. Portada de <i>Paladines del reino del oeste</i>	61
Figura 58. Portada de <i>Anachrony</i>	51	Figura 70. Portada de <i>Arquitectos del reino del oeste</i>	62
Figura 59. Componentes que hacen referencia al símbolo de la portada de <i>Anachrony</i>	52	Figura 71. Portada de <i>Vizcondes del reino del oeste</i>	62
Figura 60. Portada de <i>Maracaibo</i>	53	Figura 72. Portada de <i>Saqueadores del mar del norte</i>	62
Figura 61. Muestra del título escrita con <i>Adobe Caslon</i> . Se señalan las partes que guardan relación con el título del juego dispuesto en la portada.....	54	Figura 73. Portada de <i>Kanban EV</i>	63
Figura 62. Portada de <i>On mars</i>	55	Figura 74. Algunos componentes de <i>Kanban EV</i>	64
Figura 63. Comparativa entre las portadas de <i>On mars</i> y <i>Terraforming mars</i>	56	Figura 75. Variables tipográficas en los textos principales. Gráficos recopilatorios de los datos obtenidos en tablas.....	65

Figura 76. Variables tipográficas en los textos secundarios. Gráficos recopilatorios de los datos obtenidos en tablas.....	66
Figura 77. Textos de los títulos de los juegos agrupados en función de la clasificación tipográfica Vox Atypi. Gráficos recopilatorios de los datos obtenidos en tablas.....	67
Figura 78. Textos secundarios de los juegos agrupados en función de la clasificación tipográfica Vox Atypi. Gráficos recopilatorios de los datos obtenidos en tablas.....	68
Figura 79. Juegos analizados agrupados según su temática.....	69
Figura 80. Gráfico que recoge los colores predominantes en las portadas de juegos analizadas.....	70
Figura 81. Editoriales de los juegos analizados.....	70
Figura 82. Portada del juego <i>Messina 1347</i>	71
Figura 83. Detalle de los caracteres de portada de <i>Golem</i>	72
Figura 84. Clasificación de los títulos de los juegos analizados a partir de la reformulación de clasificación tipográfica planteada en el presente trabajo.....	75
Figura 85. Ilustración de portada del juego de mesa <i>Praga caput regni</i>	76
Figura 86. Ilustración de portada del juego de mesa <i>Lorenzo el magnífico</i>	79

1. INTRODUCCIÓN

La tipografía está muy presente en nuestro día a día. Nos rodea por todas partes: carteles, anuncios de televisión, trabajos editoriales, envases de productos de consumo, señalización... Se trata de una herramienta que todo diseñador gráfico debe utilizar continuamente para comunicar los distintos mensajes que requiera su proyecto gráfico, ya sea analógico o digital. Se ha escrito mucho sobre tipografía; sus fundamentos más básicos, sus aspectos más técnicos, jerarquía tipográfica, anatomía, variables, etcétera. Sin embargo, este Trabajo Fin de Máster (en adelante TFM) pretende hacer un acercamiento a la tipografía en un campo muy concreto: su presencia en las cajas de juegos de mesa modernos, en las cuales siempre tiene un peso fundamental a la hora de mostrarnos el producto en el lineal y darnos una idea general de qué nos vamos a encontrar dentro.

Los juegos de mesa son algo muy antiguo que acompaña a la humanidad desde tiempos remotos. La evolución con los años, ha dado lugar a los juegos denominados «clásicos» como el ajedrez, las damas o el parchís. También existen juegos fabricados en masa, más relacionados con la categoría de «juguetes» que están enfocados a los niños y que inundan los estantes de los grandes almacenes en Navidad. Al lado de estos, se encuentran los juegos para adultos también superventas; *Cluedo*, *Trivial*, *Scrabble*, *Uno*... nombres que todo el mundo conoce y que pertenecen a gigantes jugueteros como Mattel o Hasbro. Pero es en los juegos de mesa modernos, y concretamente los de estilo alemán, estilo europeo, o también popularmente conocidos como *eurogames*, aquellos en los que nos centraremos, tratando de analizar sus cajas o envases, sobretodo a nivel tipográfico, buscando una tendencia, coherencias entre el diseño y la tipografía y quizá de esa manera, contribuir a ofrecer algo de información al sector, de cara a posibles nuevos diseños de juegos de mesa en el futuro.

Figura 2. Una partida de *Gaia Project* (Lohausen, 2017).



1.1 Justificación

Me encanta jugar. Es una de mis actividades favoritas cuando tengo tiempo libre. Te hace concentrarte en algo para lograr un objetivo y superar los desafíos que plantea o ganar a tus rivales cuando se trata de un juego a varios jugadores (que es lo habitual). Esto permite evadirte rápidamente de los problemas y de las obligaciones diarias, además de estimular el pensamiento.

Normalmente, si preguntas a la gente si juega de forma habitual, muchas personas responderán que sí, que juegan a videojuegos. Y es que la industria del videojuego se ha convertido en un gargantuesco monstruo que mueve millones de dólares anualmente y que involucra a millones de personas tanto a nivel profesional como aficionados. Pero no quiero hablar sobre videojuegos. No porque no me gusten, al contrario. Me gustan los videojuegos (al menos algunos géneros), pero mi gran pasión son los juegos de mesa. Me gusta mucho poder verlos, tocarlos e interactuar con sus componentes. En los videojuegos tocas continuamente el mando, ratón o *joystick*. En los juegos de mesa tocas fichas de cartón, cartas, troquelados con efecto lienzo, bolsas de tela, dados de plástico o los famosos *meeples*; esas simpáticas fichitas de madera con forma de persona que tienen muchos juegos. Son diseño gráfico aplicado en estado puro. De hecho, los diseñadores gráfi-

cos que se enfrentan a un proyecto de este campo, deben realizar un importante trabajo de iconografía con múltiples decisiones tipográficas, algunas de ellas teniendo en cuenta la división de la tipografía en el campo de la autoedición; tanto la tipografía de edición, como la tipografía creativa (Martín y Mas, 2011).

Por otro lado, un juego de mesa, además de una manifestación cultural, es también un producto de consumo, y como tal, requiere un diseño aplicado a su fin; venderse. En este sentido, no deberíamos caer en la banalidad, pues un producto puede venderse de muchas maneras. Es aquí donde entra en juego lo que Lupton (2017) llama la «economía de la experiencia». Ella afirma que ha transformado la forma en la que las empresas comerciales diseñan y venden sus productos, ya que dicha experiencia suscita emociones y genera recuerdos. Los juegos de mesa modernos son un gran ejemplo de esto, ya que son una manifestación creativa de nuestro tiempo que recurre a diferentes contextos culturales y artísticos del pasado para aportar soluciones de diseño temáticas que acompañen con armonía la narrativa que el autor o editores pretenden comunicar, y donde la tipografía es un elemento fundamental y protagonista en su portada, ya que debe transmitir el interior del producto.

Jugar a un juego de mesa es una experiencia casi ritual desde el momento en que abres la caja y destroquelas las planchas de cartón por primera vez, respirando ese delicioso olor a imprenta, a libro nuevo. Además, los juegos de mesa permiten quedar en persona con familiares y/o amigos para compartir una partida en persona, algo que parece casi anacrónico en nuestros días con tanto dispositivo digital y herramientas, que hacen que cada vez estemos más conectados pero más distantes al mismo tiempo.

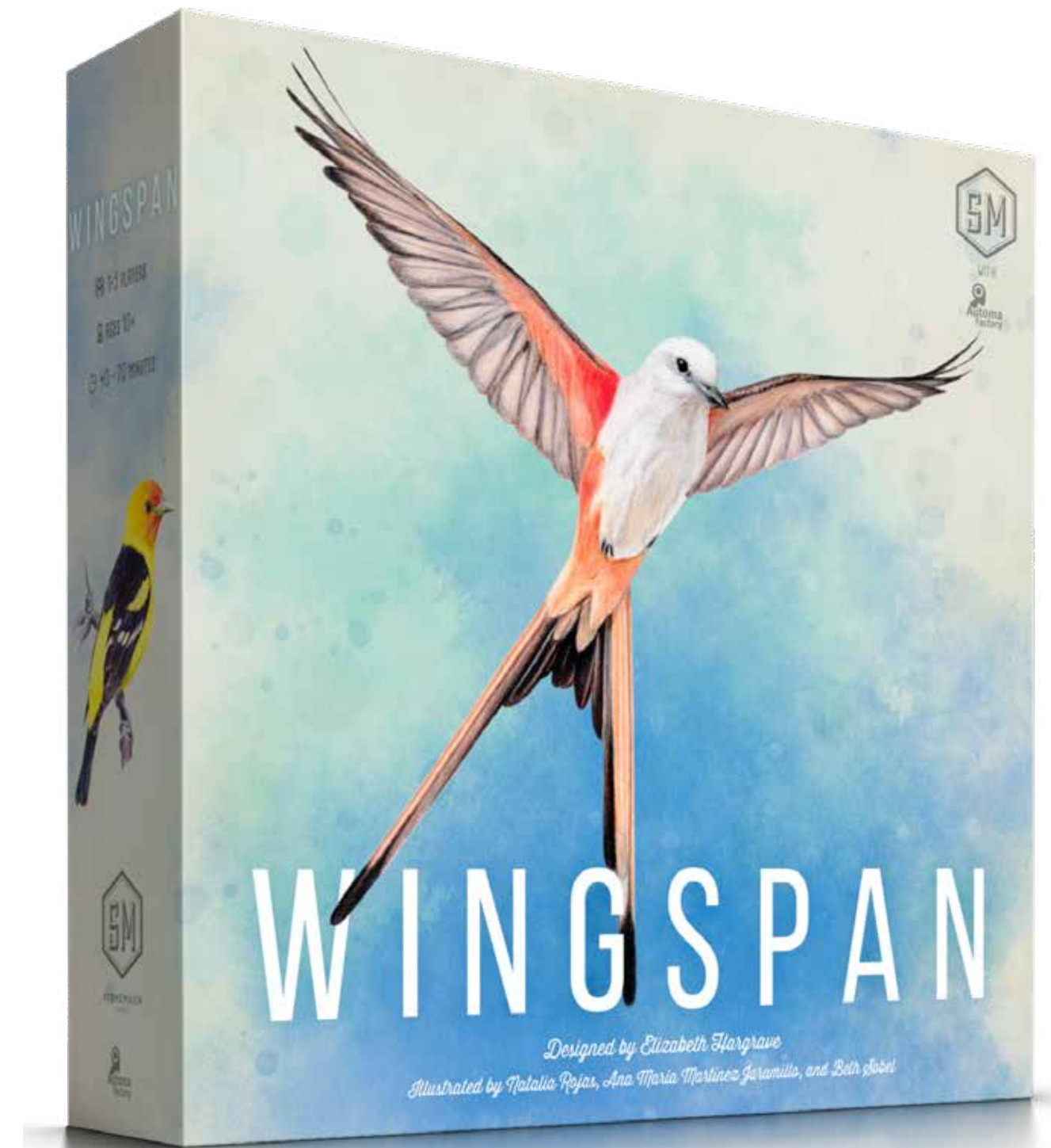
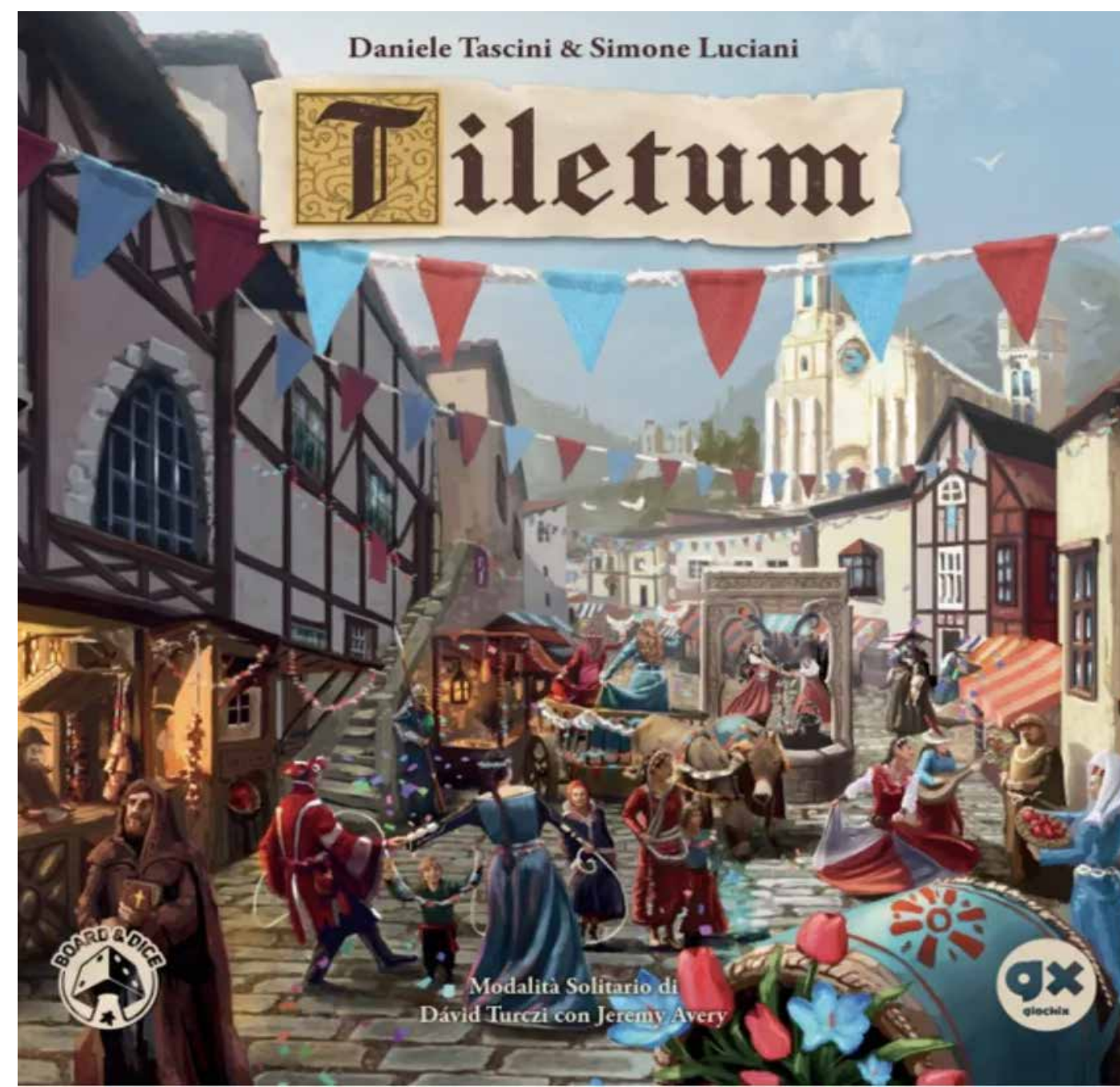


Figura 3. Detalle de la caja de *Wingspan* (Rojas, Martínez, Sobel y Santana, 2019).

1.2 Planteamiento del problema

Los juegos de mesa son productos creados en base a unas mecánicas que predisponen a los jugadores a interactuar con sus componentes y a pensar como superar los retos o ser mejor que los rivales. Concretamente, los *eurogames*, suelen tener mecánicas y reglas mucho más complejas que los juegos más comerciales y como veremos, se camuflan bajo el paraguas de una narrativa o ambientación que sirve de hilo conductor. Esto es lo que el diseñador gráfico deberá contar a través de su envase, a



menudo teniendo que decir mucho con el texto de su título, que aparecerá en varias caras. Los juegos de mesa modernos son un producto editado por una Editorial, al igual que ocurre con los libros. Y es que de hecho las similitudes con ellos son amplias: hay uno o varios autores que los diseñan y cuyos nombres suelen aparecer en la cubierta, un discurso narrativo, y un diseñador gráfico e ilustrador que trabajan sus partes para volverlo más usable y más atractivo de cara a la venta. De hecho, desde HISPA¹ se lleva un tiempo tratando que se considere a los juegos de mesa como un bien cultural, al igual que ocurre ya con los libros, para recibir un reconocimiento que también les permita reducir el IVA del 21% actual.

Todo este contexto es con lo que tiene que trabajar un diseñador gráfico a la hora de embarcarse en un proyecto de diseño de un juego de mesa y se suele recurrir a una ambientación concreta que puede ir o no de mano de las mecánicas de juego para contar una historia o hacer partícipes a los jugadores de un trasfondo determinado. Para lograrlo, se utilizan muchos recursos, pero es en la portada, en la cara principal de su envase donde se resume de un vistazo lo que encontrarás dentro. Y eso lo dicta el título

del juego y la ilustración de portada. Los juegos de mesa modernos son una manera de visualizar diseño aplicado por los cuatro costados, siendo un artículo lleno de componentes diseñados e ilustrados que poder coleccionar y disfrutar con tu familia y amigos. Aunque como todo, hay grandes diseños y otros no tan buenos.

Para la realización de este TFM, trataremos de responder a la siguiente pregunta:

«¿Qué recursos tipográficos se utilizan a la hora de confeccionar el título principal del envase de un juego de mesa moderno? ¿Qué relación guarda la tipografía con la imagen gráfica del juego?»

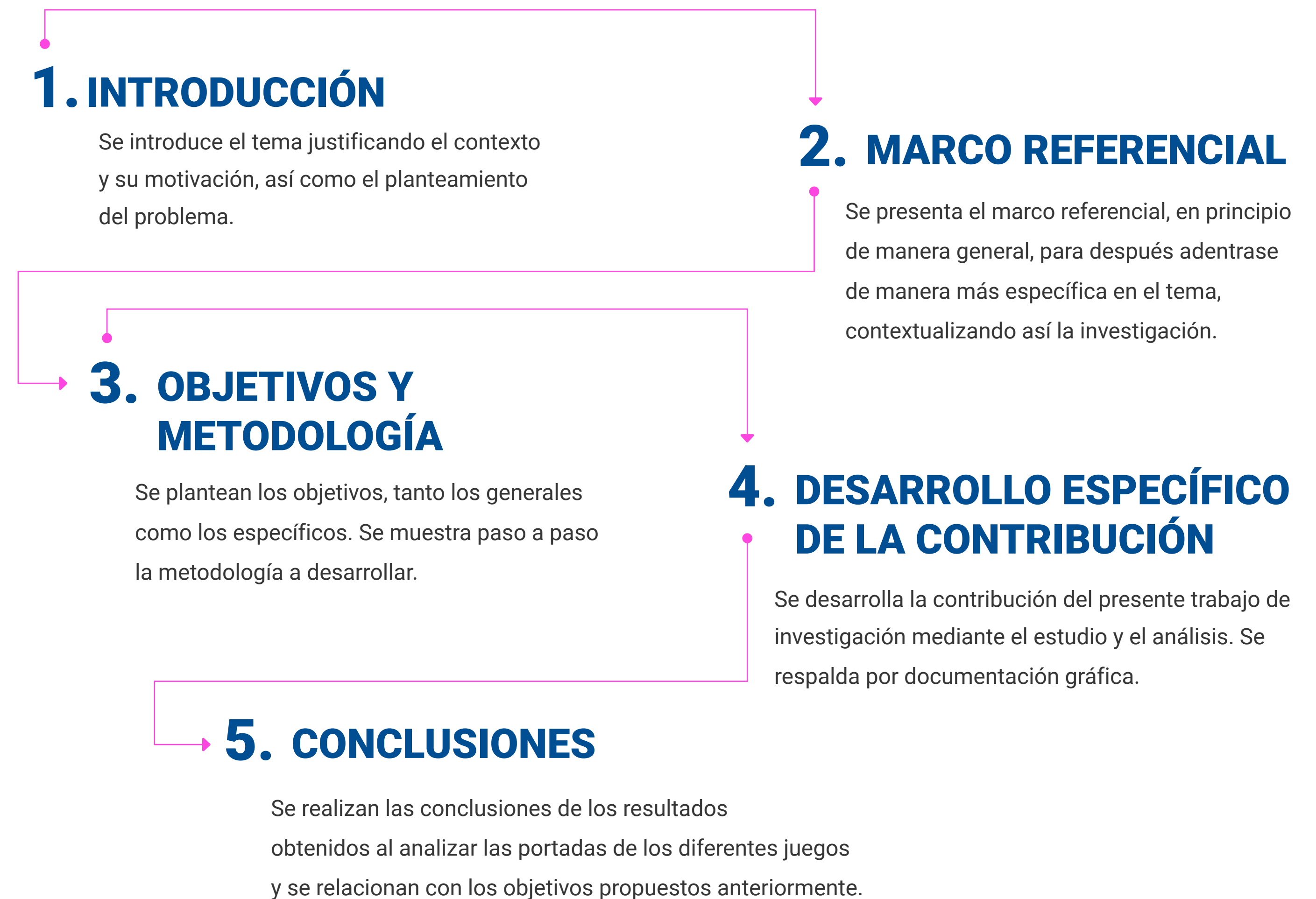
Figura 4. Detalle de la portada de *Tiletum* (De Michele y Umgelter 2022).

1.3 Estructura

El presente TFM en Diseño Digital es un trabajo de investigación, englobado por tanto dentro del Tipo 1: Manifestaciones, tendencias y experiencias emergentes de la cultura visual y el diseño gráfico digital. El trabajo se extenderá a lo largo de cinco bloques, donde se seleccionarán y analizarán diversas portadas de juegos de mesa modernos europeos de los últimos años desde el punto de vista del diseño y la tipografía.

La investigación se realizará en base a la forma que indica el siguiente esquema (ver figura 5).

Figura 5. Esquema de la estructura de la presente memoria de investigación (Elaboración propia, 2022).





2. MARCO REFERENCIAL

El punto de inicio de la investigación trata acerca de los juegos de mesa modernos de estilo europeo, los conocidos popularmente como *eurogames*. Este tipo de productos podemos encontrarlos en tiendas especializadas, y cada vez más (aunque en pequeñas dosis) en grandes superficies. Se trata de un sector bastante desconocido por el gran público en España, aunque cada vez tiene más presencia en espacios públicos gracias a la organización de eventos relacionados con los juegos de mesa, los cuales año a año son más multitudinarios. Cabe destacar entre ellos el «festival de juegos de Córdoba», las jornadas solidarias «Ludo Ergo Sum» en Madrid o los eventos de «DAU Barcelona».

Figura 6. Pintura de la reina egipcia Nefertari jugando a un juego de mesa (Anónimo, XIII a.c.).

2.1 Evolución histórica del juego de mesa

Para poder analizar con sensatez el presente, es conveniente echar un vistazo a los precedentes. ¿De dónde vienen los juegos de mesa? ¿Son muy antiguos? ¿Cuándo se convierte en un producto de consumo de masas? Según Donovan (2018), el conjunto de piezas confirmado más antiguo descubierto por los arqueólogos se remonta al 3000 a. c. Pero no solo eso; en la tumba de Nefertari, la esposa del rey Ramsés II, una pintura muestra a la reina jugando sola contra un oponente invisible (ver figura 6). Los antiguos egipcios llamaban a este juego *Senet*, que significaba «pasar» y tiene un aspecto que recuerda al ajedrez.

Pero podríamos irnos mucho más atrás. En palabras textuales de Huzinga (2007), «El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar» (p. 11). En este sentido, podemos afirmar que el juego de mesa es un artefacto social que, al menos en origen, implicaba que dos o más jugadores se juntaran para realizar un actividad lúdica conjunta.

Muchos nombres de juegos famosos han ido acompañando a la humanidad con el paso de la historia y cada cultura tiene sus nombres propios. Algunos incluso traspasaron

las fronteras de sus países de origen y llegaron a otros lugares, donde los adoptaron en sus culturas igual que otros inventos creados por el hombre, entendiendo el término como sinónimo de ser humano. Algunos de los nombres de juegos de mesa clásicos más famosos que han existido en diversas culturas han evolucionado desde formas primitivas hasta convertirse en los que hoy conocemos como *Ajedrez*, *Backgammon* o *Go*; juegos que se siguen jugando en la actualidad y que constan de un tablero y unas cuantas fichas.



Figura 7. Go. Juego clásico oriental (Jeffery, 2006).

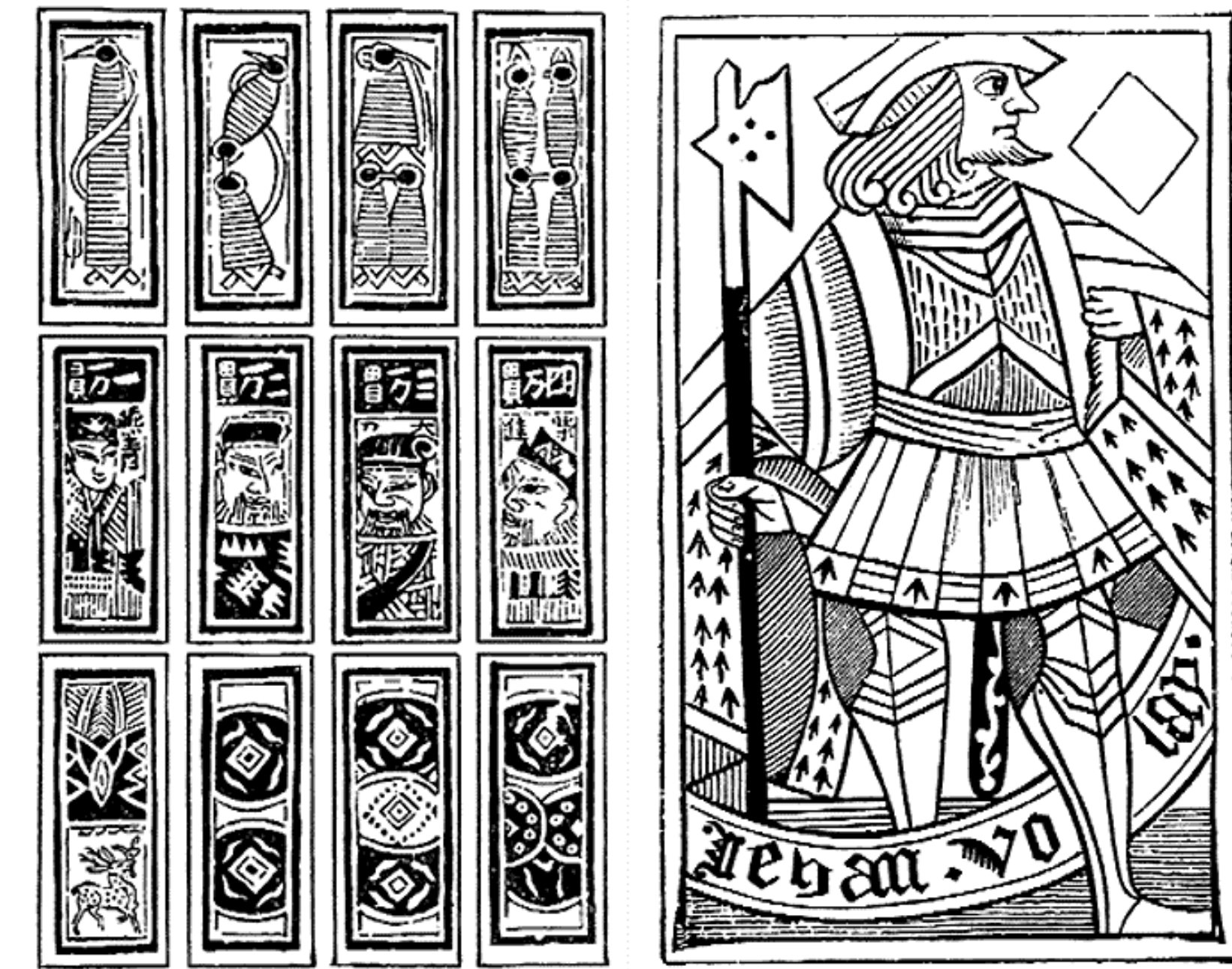


Figura 8. Naipes xilografiado (Anónimo, ca 1400.).

En España, cabe destacar la figura del monarca Alfonso X, conocido como el «sabio», que terminó en el año 1283 *El libro de los juegos*, en el que aborda distintas prácticas lúdicas y donde se considera al juego como una actividad relevante para la existencia, y además consustancial al ser humano. Es en su prólogo donde clasifica los distintos tipos de juegos que se practicaban en su reino, concretando que dentro de los juegos «que se juegan sentado» existen el ajedrez, los dados y las tablas (Martínez, 2021).

El juego, por tanto, ha ido evolucionando junto a la humanidad, y como ella, sus manifestaciones a lo largo de la historia se han visto afectadas por la cultura y sociedad de su tiempo, además de por las propias limitaciones tecnológicas. Meggs Y Purvis (2009), sugieren que las primeras manifestaciones xilográficas que aparecieron en Europa fueron los naipes, y que lo hicieron antes del año 1400. Jugar a las cartas estaba prohibido, pero eso no impidió que fuera un juego muy popular, al que jugaban tanto reyes en palacios como campesinos en tabernas o caminos. Este es en sí un hecho muy relevante que, refuerza el concepto social del juego y también su extensión universal sin tener en cuenta la clase social de los jugadores. Además, cabe destacar que los naipes han cambiado muy poco desde entonces, y sus dibujos muestran en los diferentes palos las distintas clases sociales de la época: espadas para los nobles, corazones para el clero, diamantes para los burgueses y tréboles para los campesinos. Son por tanto, una manifestación cultural de su época como cualquier otra pieza artística o de artesanía.

En este punto me gustaría destacar algo interesante que podemos ver con lo aquí expuesto, y se trata del hecho de que los juegos clásicos mencionados, si bien han evolucionado y cambiando ligeramente sus reglas y/o aspecto con el paso del tiempo o las culturas en las que penetraban,

su modo de juego era estático, es decir, solo servían para jugar a ese juego concreto. Con los naipes, esto desaparece, pues se trata de una serie de cartas que servirán para poder jugar a muchos juegos diferentes que surgirían en distintos lugares y culturas utilizando para ello las mismas cartas. Es posible que por ello, el aspecto de los naipes apenas haya cambiado.

Con todo, los juegos de mesa de nuestra época, siguen la estela de los juegos clásicos, ya que están confeccionados para jugarse a una o varias modalidades, pero siempre dentro del mismo juego o en base a unas mismas reglas básicas. No obstante, podemos encontrar distintos



Figura 9. Lineal de juegos en una gran superficie (Elaboración propia, 2022)

elementos en ellos como las cartas o los dados, que en principio podían pertenecer antaño a distintas categorías de juegos. Por tanto, podemos afirmar que «se nutren» de los recursos que sus predecesores han dejado para la posteridad, y que es a partir del siglo xx, y sobretodo, en la posmodernidad, donde se han convertido en un crisol de influencias provenientes de distintas épocas y/o culturas. En los puntos siguientes, veremos un poco más en detalle algunos juegos modernos.

2. 2 Juegos para las masas

Hoy por hoy, todo el mundo ha jugado a algún juego de mesa. Son muchas las familias que poseen alguno en sus casas, más allá de los «juguetes» para los más pequeños. Dichos juegos son bastante variados, pero son los conocidos en la industria como «juegos clásicos». Parchís, ajedrez o las damas, son algunos de ellos, pero también existen otros muchos clásicos modernos, que aunque tienen varias décadas de historia, no son tan viejos como los anteriores. *Trivial pursuit*, *Monopoly* o *Risk*, son nombres propios conocidos por la gran masa social (al menos en los países occidentales) y todos hemos jugado a uno u otro. Los grandes almacenes siempre disponen de copias de ellos, pues se venden bien, y al ser comprados por el

Figura 10. Despliegue de una versión de *Monopoly* (Darrow y Magie, 1935).



gran público, las tiradas de estos juegos son de una cantidad nada desdeñable de unidades. Por eso mismo, el margen de beneficios también suele ser mayor y hace que esas firmas las controlen auténticos gigantes jugueteros americanos como *Hasbro* o *Mattel*, que tienen unas sólidas cadenas de distribución y promoción. Estos juegos se han editado numerosas veces en ediciones diferentes con el paso del tiempo, cada una con sus peculiaridades en cuanto a materiales, diseño gráfico y por supuesto, ilustración. Si bien, estos juegos son una referencia para la gran mayoría de personas que piensan en juegos de mesa, no van a ser fruto del análisis tipográfico del presente trabajo de investigación. Sin embargo, es menester hablar un poco sobre algunos de ellos para fundamentar una base que permita adentrarnos en el campo que realmente nos concierne. Por ello, vamos a continuación a ver algunos de los juegos de mesa clásicos más populares.

2.2.1. Monopoly

Uno de los juegos de mesa más famosos. Los jugadores deben tratar de conseguir todos los bienes inmuebles del juego para lograr el monopolio en este juego superventas editado por *Hasbro*. Mucha gente lo considera el paradigma del capitalismo, aunque paradójicamente sus orígenes fueron precisamente una crítica al sistema económico

de su tiempo (Catalán, 2016). Probablemente lo más conocido del juego sea su mascota, el simpático señor con bigote y sombrero de copa; *Mr. Monopoly*. Este personaje aparece en todas las carátulas del juego, de hecho durante mucho tiempo aparecía saliendo de la segunda letra O como si de un agujero se tratase (ver Figura 11).

Pero *Monopoly* no es un juego en sí. Es una franquicia. Numerosas versiones aparecen todos los años, con la temática de la serie de moda, ciudades nuevas, dibujos animados, superhéroes... Cualquier temática puede ser propensa a tener una versión de este juego. Dejando a un lado el hecho de que algunas reglas puedan cambiar en las distintas versiones, está claro que todas pertenecen a la misma marca, como si fuera una gama de productos derivados.

Este tratamiento de la mascota, unido a su repercusión y globalización, versiones e historia, hace que *Mo-*

nopoly se haya trabajado como una marca completa, casi como para tener su propio manual de identidad corporativa, y es por eso mismo por lo que se aleja bastante de lo habitual en el sector de los juegos de mesa modernos que vamos a analizar, y por tanto, de nuestra investigación.

2.2.2. UNO

Después de hablar sobre un juego de tablero superventas, le llega el turno al que probablemente sea uno de los juegos de cartas más vendidos a nivel internacional, con permiso de las clásicas barajas de naipes. *UNO* es un juego editado por *Mattel*, productora juguetera competencia de *Hasbro*. Se trata de un juego muy sencillo que consiste en una baraja y que es similar a juegos que se juegan de forma tradicional con naipes.

Este juego, al ser pequeño, se vende en grandes y medianas superficies en forma de blíster, a veces incluso en el

mostrador de caja, buscando una compra compulsiva debido a su económico precio. Una de sus

características más reconocibles no es ninguna mascota, si no su intenso color rojo que caracteriza todos sus envases. También



Figura 11. Mr. Monopoly en el título del juego *Monopoly* (Darrow y Magie, 1935).



Figura 12. Juego de cartas UNO. Detalle del logotipo (Robbins, 1971).

es reconocible su logotipo, que consiste en una tipografía inclinada con efecto relieve en un amarillo intenso que contrasta con el fondo rojo (ver Figura 12).

Al igual que ocurre con *Monopoly*, *UNO* tiene un montón de versiones del juego con franquicias populares como *Angry birds*, *Batman*, *Harry Potter*, etcétera, y ha sido trasladado a diversos medios, incluyendo videojuegos. Estas versiones del juego tienen una gran carga visual de sus respectivas marcas, utilizándolas como reclamo para la compra. Es decir, el consumidor conoce *UNO*, y ve rápidamente una franquicia que le encanta debido a lo interiorizada que la tiene en su mente. Este tipo de ardidres comerciales pueden verse en otros sectores con promociones, sobretodo en los orientados al público infantil, igual que hace la cadena de comida rápida *McDonalds* con sus menús *Happy Meal*¹. Este recurso comercial, también aleja *UNO* de la categoría de juegos en la que se basará el análisis.

¹ Menú infantil que incluye pequeños regalos, a menudo basados en franquicias famosas para estimular la venta.

2.2.3. Otros juegos superventas

Hemos entrado en detalle en dos casos concretos, pero hay bastantes más. Nombres como *Cluedo*, *Risk*, *Scrabble*, *Trivial Pursuit* o *El camino de la vida*, son juegos conocidos a nivel mundial y en mayor o menor medida, han vendido miles de copias a lo largo de las décadas y, aunque cada uno son muy diferentes en cuanto a reglamento, tienen en común bastantes cosas. La primera son sus sencillas reglas, que hacen que se aprenda a jugar rápidamente y se enseñe más rápido aún, permitiendo la espontaneidad de una partida en una reunión familiar con todo tipo de público. Esto por supuesto favorece su difusión. Además, son todo juegos anglosajones, y como tales, su influencia en el mercado internacional, gracias a la globalización no ha hecho más que jugar en su favor. A día de hoy ya están dentro del mercado completamente establecidos como «clásicos modernos» y no tienen más que mantener su estatus de marca reconocida mundialmente mediante publicidad de tipo recordatorio e identidad de marca mediante la presencia, cosa que es fácil lograr cuando se respaldan desde este tipo de supercompañías con grandes canales de distribución como las que hemos comentado.

En síntesis, los juegos superventas son en su mayoría juegos provenientes del siglo xx, anglosajones, fáciles de jugar, muy difundidos, y son, a estas alturas, grandes marcas

que se comportan como tal en el mercado; están sostenidas por grandes empresas americanas que operan a nivel internacional y un gran porcentaje de la población occidental ha jugado alguna vez a alguno de ellos, o al menos los conoce.



Figura 13. Juego *Cluedo* en una de las ediciones de Parker Brothers (Pratt, 1948).

2.3 Juegos de mesa contemporáneos

Tras los juegos superventas anglosajones y los clásicos antes mencionados como el ajedrez o el Go, surgen los juegos de mesa contemporáneos que tomarán gran fuerza desde finales del siglo xx hasta nuestros días, y que se que orientan hacia un público más especializado. Entre ellos también existen categorías, aunque, al igual que ocurre en otros campos (como la tipografía sin ir más lejos), existen diversas clasificaciones. Costikyan (2011), los diferencia entre juegos de estrategia abstractos, *wargames*, *eurogames*, *ameritrash* y *Beer-and-Pretzels Games*. Pero también pueden clasificarse por el tipo de componentes que utilizan, duración de las partidas...

Por añadir un poco de luz a todo el tema, merece la pena nombrar algunas de las categorías más habituales. Según Palomar (2012), los juegos abstractos se caracterizan por carecer de un tema o ambientación que guíe el juego. A menudo son sencillos en reglas, pero con una gran profundidad en el desarrollo. Los *wargames*, sin embargo, simulan enfrentamientos bélicos tácticos que pueden ser muy complejos en reglas y cuyas partidas pueden llegar a durar más de cuatro horas.

Para el presente trabajo, la categoría a la cual pertenecen los juegos que analizaremos será la de *eurogames*.

¹ Literalmente: «basura americana»; juegos modernos muy temáticos en los que, a diferencia de los *eurogames*, las mecánicas son menos importantes.

2.3.1 Eurogames

El término eurogame proviene del conocido como juego alemán o juego europeo. Este tipo de juegos, que pueden tener componentes muy variables, pero siempre suelen jugarse en un tablero, nació como la contraparte europea al juego de masas americano.

Según Costikyan (2011), las características que suelen tener en común los juegos de esta categoría son una baja aleatoriedad, competición sin confrontación, variedad, múltiples caminos para llegar a la victoria, tiempo de juego limitado y entre turnos razonablemente cortos.

Creo a título personal, tras haber jugado a muchos juegos de esta clase, que estas características son bastante acer-



Figura 15. Detalle del tablero de la segunda edición del juego Polis (Esbrí y Catalán, 2020).

tadas, aunque quizá añadiría una más; a menudo, la temática que impregna este tipo de juegos podría cambiarse por cualquier otra y no pasaría nada. Quiero decir, lo importante en este tipo de juegos es la mecánica construida dentro de él, al contrario que ocurre con otro tipo de juegos como los *ameritrash*¹, que son completamente temáticos. Esto tampoco quiere decir que los *eurogames* no sean nada temáticos, pero digamos que el rol de la narrativa es ser un canal con el que transmitir las reglas y ambientar la partida de una determinada manera.

Figura 14. Detalle del juego de tipo eurogame Tigris y Éufrates (Thiel, Thiel y Conrad 2007).

Esto nos lleva a la siguiente conclusión. La temática o hilo narrativo del juego **no forma parte de su parte conceptual**, pero sí de su aspecto formal. Eso quiere decir que aquí el equipo creativo, adopta las decisiones de diseño en función de estrategias comerciales o estéticas. O al menos eso es lo habitual, pueden existir casos en los que la temática sea una premisa y dirija la dirección de las reglas de forma más inmersiva.

2.3.2 Juegos de autor

Anteriormente hemos nombrado juegos que se han vendido millones de ejemplares, como el *Cluedo* o el *Monopoly* y que por supuesto, todo el mundo conoce. Sin embargo casi nadie conoce quién fue la persona que lo diseñó, mientras que la editorial muestra claramente su identidad corporativa en los productos y gana dinero vendiendo esos juegos por todo el mundo. Una de las características comunes que poseen todos los juegos contemporáneos, sobretodo los *eurogames* y otros tipos que no sean *ameritrash*, es que muestran claramente el nombre del diseñador del juego en su portada y a menudo, también al ilustrador. Esta costumbre viene también de Alemania; en 1988, un grupo de autores que había asistido a la feria del juguete de Núremberg, firmaron en un posavasos declarando que no venderían juegos a empresas que no imprimieran



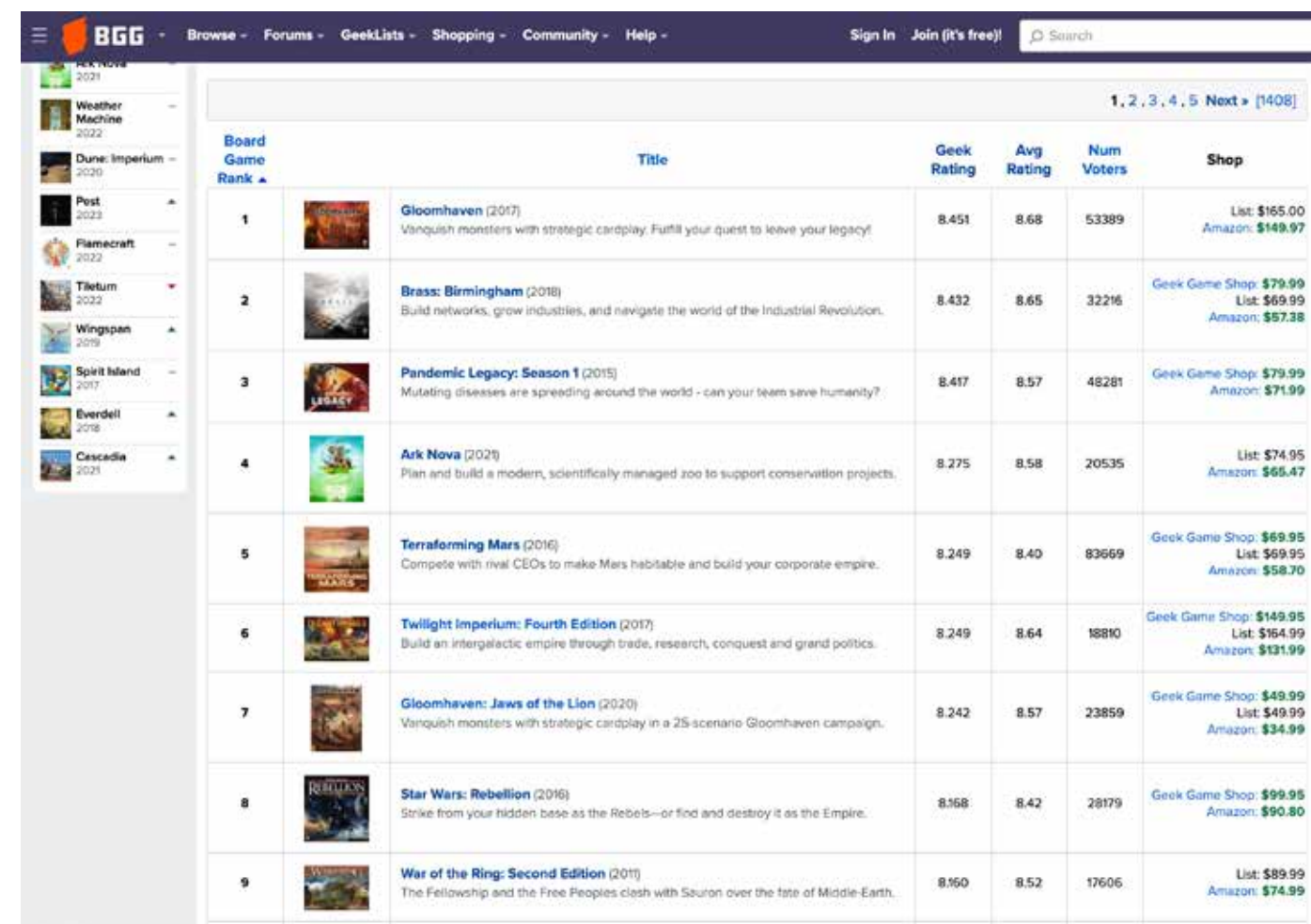
el nombre del diseñador en la caja (Woods, 2012). Es lo que se conoce popularmente como «el manifiesto del posavasos» (*Perlhuhn-Abend* en alemán) y sus intenciones se lograron; todos los juegos de estilo europeo cumplen esta máxima desde entonces. Y es que los *eurogames* son «juegos de autor» que funcionan de manera similar a un libro; la editorial negocia un contrato con el autor y edita una serie de tiradas por un coste y/o un pago en comisiones por ventas, y a su vez, puede negociar con otras editoriales de otros países para ofrecer licencias de edición en esos lugares, en los cuales por supuesto, el autor sigue cobrando comisiones en función de las ventas. En este sentido, a la editorial también le interesa poner hoy en día el nombre del autor del juego en la cubierta, ya que los juegos de estas

Figura 16. Portada de *Azul*. En ella puede verse claramente el nombre de su autor, en este caso Michael Kiesling (Quilliams, Guérin, Ron y Joly 2017).

categorías se venden a menudo por ser un juego de un autor reputado, siendo algunos de ellos diseñadores de juegos con una larga trayectoria.

2.3.3 Board Game Geek

Popularmente conocida con sus siglas; BGG, la *Board Game Geek* es el mayor sitio de internet donde encontrar información sobre juegos de mesa. Está en inglés y fue fundada en el año 2000 por Scott Alden y Derk Solko como un lugar donde reunirse los aficionados (Blasco, 2014). A día de hoy es la mayor base de datos de juegos de mesa del mundo. Un lugar donde jugadores, ilustradores, diseñadores y editores confluyen de muy diversas formas, contribuyendo a aumentar su contenido, haciéndola cada vez más grande. Y es que la información de la BGG se actualiza mediante la contribución de sus usuarios, aunque es cierto que existen reglas en cuanto al contenido a subir y es supervisado por moderadores. Podemos encontrar todos los juegos ya publicados alrededor del mundo y muchos más que son prototipos o pendientes de publicación. Una vez en la base de datos, se añade toda la información al respecto, se suben imágenes, se generan mensajes en el foro de ese juego en cuestión, se actualizan sus archivos digitales e incluso se relacionan con otros juegos similares. Pero una de las características más interesantes es la va-



Board Game Rank	Title	Geek Rating	Avg Rating	Num Voters	Shop
1	Gloomhaven (2017) Vanquish monsters with strategic cardplay. Fulfill your quest to leave your legacy!	8.451	8.68	53389	List: \$165.00 Amazon: \$149.97
2	Brass: Birmingham (2018) Build networks, grow industries, and navigate the world of the Industrial Revolution.	8.432	8.65	32216	Geek Game Shop: \$79.99 List: \$69.99 Amazon: \$67.98
3	Pandemic Legacy: Season 1 (2015) Mutating diseases are spreading around the world - can your team save humanity?	8.417	8.57	48281	Geek Game Shop: \$79.99 Amazon: \$71.99
4	Ark Nova (2021) Plan and build a modern, scientifically managed zoo to support conservation projects.	8.275	8.58	20535	List: \$74.95 Amazon: \$65.47
5	Terraforming Mars (2016) Compete with rival CEOs to make Mars habitable and build your corporate empire.	8.249	8.40	83669	Geek Game Shop: \$69.95 List: \$69.95 Amazon: \$58.70
6	Twilight Imperium: Fourth Edition (2017) Build an intergalactic empire through trade, research, conquest and grand politics.	8.249	8.64	18810	Geek Game Shop: \$149.95 List: \$164.99 Amazon: \$131.99
7	Gloomhaven: Jaws of the Lion (2020) Vanquish monsters with strategic cardplay in a 25-scenario Gloomhaven campaign.	8.242	8.57	23859	Geek Game Shop: \$49.99 List: \$49.99 Amazon: \$34.99
8	Star Wars: Rebellion (2016) Strike from your hidden base as the Rebels—or find and destroy it as the Empire.	8.168	8.42	28779	Geek Game Shop: \$99.95 List: \$99.95 Amazon: \$74.99
9	War of the Ring: Second Edition (2011) The Fellowship and the Free Peoples clash with Sauron over the fate of Middle-Earth.	8.160	8.52	17606	List: \$89.99 Amazon: \$74.99

Figura 17. Captura de pantalla de la web de la *Board Game Geek* (Elaboración propia, 2022).

loración de qué tal funciona un juego según el número de jugadores, el peso (complejidad de reglas) o la puntuación que los usuarios dan al juego del uno al diez.

En la BGG se encuentran juegos de todos los tipos, clásicos o modernos, de masas o de especialista. Pero son los usuarios los que los valoran. En ese sentido, es un sitio web bastante democratizado, donde las puntuaciones que tienen los juegos es una media ponderada entre todas las calificaciones realizadas por jugadores de todo el mundo. Incluso se puede poner comentarios donde ver más información de por qué un usuario lo ha valorado bien o mal. A ese respecto, uno de los aspectos más relevantes de la

Board Game Geek son sus *rankings*, donde destaca el «overall ranking». Allí se clasifican en orden los juegos mejor valorados del mundo, formando una lista de popularidad, que es dinámica, pues va cambiando con el tiempo según se introducen nuevos juegos en el mercado. Eso sí, para entrar en la parte alta de la lista, no basta con que el juego tenga una nota alta, si no que también haya votado mucha gente. Eso es lo que tiene en cuenta el algoritmo, haciendo que los juegos más altos en la lista tengan una media alta a base de miles de votos.

2.3.4 La narrativa visual

Tal y como se ha comentado, los *eurogames* suelen caracterizarse por ser poco temáticos. Es decir, la premisa del juego no es la temática, y por tanto no suele ser su tema lo que genere la forma de jugar. Sin embargo, los autores y/o editores utilizan la narrativa del juego para mantener un hilo conductor que transmita las reglas, que suelen ser complejas, de forma más digerible a los jugadores. En estos casos, se adecuan los diferentes componentes, ilustraciones, materiales y textos para que todo el diseño hable con un solo lenguaje, para que la ambientación sugerida siga con la narrativa elegida. Por tanto, los juegos son temáticos, pero están supeditados a la decisión editorial una vez las mecánicas del juego están claras.

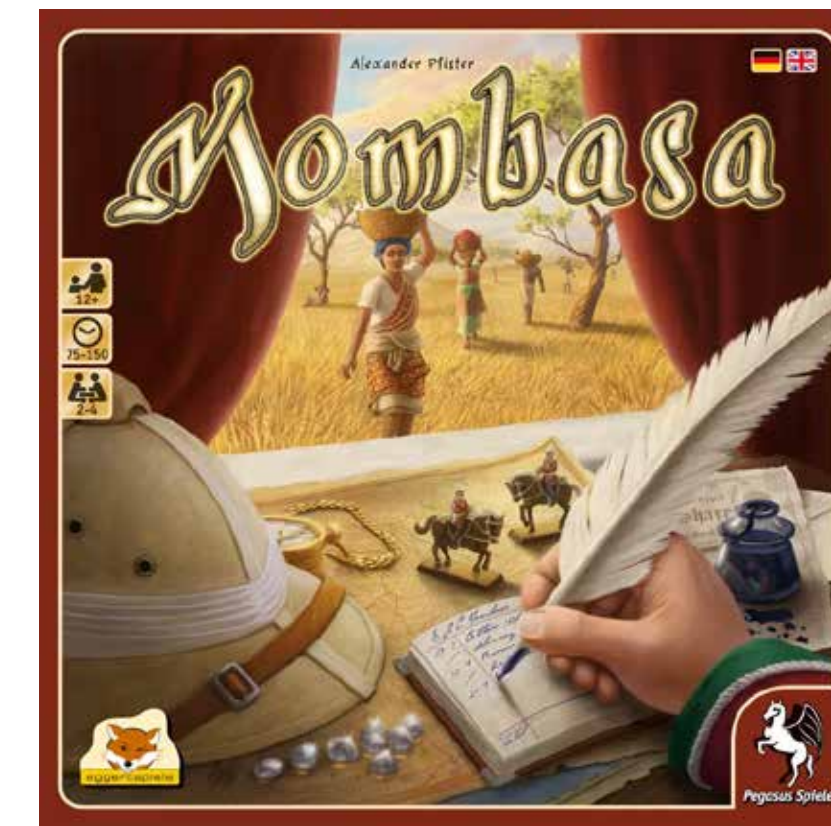


Figura 18. Portada de *Mombasa* (Franz y Resch, 2015). Figura 19. Portada de *Skymines* (González, 2022).

Para apoyar esto, hay que decir que existen casos en los que la temática de un juego se ha cambiado en algún momento del proceso del proyecto, ya sea antes de publicarse o posteriormente en una edición nueva. Esto se puede deber a diversas causas como pueden ser, enfocar el juego a otro mercado, renovación del arte, cambios en reglas... Uno de los juegos que ha cambiado su temática recientemente es *Mombasa*, de Alexander Pfister, un juego de mesa publicado en 2015 y que recientemente se ha vuelto a editar en 2022 bajo el nombre *Skymines* (ver figura 19).

La temática ha cambiado: *Mombasa* es un juego cuya ambientación es el África colonial del siglo XVIII, y *Skymines* trata sobre explotaciones mineras en la Luna por parte de compañías privadas. Todo el arte se ha renovado, y la iconografía, textos y componentes se han readaptado a la nueva narrativa, pero el juego en cuanto a reglas es exactamente el mismo, con la excepción de que *Skymines* incluye una expansión. Por ende, ambos tienen un trabajo visual tan diferente que, aunque sean el mismo juego, resultan productos totalmente distintos.

2.3.5 El equipo creativo

Como ya se ha comentado, el creador de un juego de mesa es como el escritor de un libro. En palabras de Catalán (2016), «Los diseñadores de juegos son autores que realizan un proceso creativo, para llegar a crear un sistema de juego innovador» (p.53). En este sentido, se dedican a trabajar sus mecánicas haciendo innumerables pruebas para acabar creando prototipos de baja o media fidelidad, ya sea mediante iconos básicos o con imágenes de internet. Existen diversos eventos relacionados con los juegos de mesa en los que los autores llevan sus prototipos para jugar con jugadores experimentados y así poder pulir su juego hasta convertirse en un prototipo avanzado.

A partir de aquí, entra la figura del editor que entabla contacto con el autor, juega al prototipo, y si decide publicarlo, firma un contrato con éste. Una vez decidido que la editorial se encargará de convertir el proyecto en realidad, el editor se plantea el aspecto estético que quiere que tenga el juego y contrata los servicios de un ilustrador y un diseñador gráfico (a menos que los tenga ya en plantilla, cosa poco habitual, sobretodo en el caso de los ilustradores).

El ilustrador es habitualmente un profesional autónomo que lee las reglas del juego, habla con autor y editor, y trata de seguir sus indicaciones para lograr el objetivo que se ha marcado en el proyecto. Existen ilustradores con un fuerte y marcado estilo propio, a los que los editores recurren en proyectos que creen que encajan con su obra. Pero tam-



bién hay muchos ilustradores dentro del sector especialistas en juegos de mesa que se adaptan a varios estilos en función del proyecto.

Por último está la figura del diseñador gráfico. En algunos casos, ilustrador y diseñador gráfico son la misma persona. El diseñador debe tener un conocimiento profundo de las reglas del juego. De hecho es altamente recomendable que juegue al prototipo varias veces, sobretodo si es un juego complejo. Esto le permitirá empatizar con el jugador final y así conocer sus necesidades, puesto que un proyecto de estas características necesita un diseño gráfico aplicado a la información y a la didáctica: tablas, iconografía, textos... todo ello aplicado a los diferentes componentes, que permitan a los jugadores recordar bien algunos conceptos sin tener que acudir recurrentemente al manual de instrucciones. Por si fuera poco, todo el proyecto debe seguir y mantener el tono estético y narrativo marcado por el ilustrador a partir de las directrices de autor y editor. En este sentido, los juegos de mesa son productos de diseño gráfico aplicado, poco conocidos por el gran público, pero muy interesantes.

Figura 20. Detalle de iconografía y línea estética en el juego de mesa *Bitoku* (Valls y Meeple foundry, 2021).

2.4 Tipografía y diseño en juegos de mesa

El trabajo tipográfico es muy importante en cualquier proyecto de diseño. Según Carter (1998), los buenos diseñadores gráficos cuentan en su haber solamente unas pocas fuentes que se imponen en su proyectos por tener proporciones más legibles. Esto probablemente es cierto, al fin y al cabo son muchos los autores que defienden el uso de solo dos o tres tipografías en un proyecto. Jardí (2007), afirma que cada tipografía es una voz, y que por tanto, cuantas menos usemos, más tendremos que recurrir a otros recursos como contraste, ritmo, simetría o movimiento. Todas estas afirmaciones son, por supuesto, aplicables a un proyecto editorial con la máxima de la legibilidad, entendida esta como la capacidad de transformar de manera ágil las letras en palabras y estas a su vez en frases gracias a las cualidades del diseño tipográfico (Ambrose y Harris, 2007).

En este sentido, los juegos de mesa modernos de estilo europeo, no suelen poseer grandes cantidades de texto en sus componentes. El diseñador gráfico tal y como hemos comentado antes, trata de reducir todos los mensajes visuales a través de un código iconográfico. Dicho código será desconocido por los profanos, pero puede aprenderse a través del manual de instrucciones, haciendo que al conocer las reglas se pueda, a través de la experiencia, obte-

ner la información de la iconografía sin recurrir al manual de reglas. En este sentido, cada juego tiene su código, pero es muy común encontrar, cada vez más frecuentemente, el uso de convencionalismos entre unos juegos y otros (ver figura 21).

La aparición de la tipografía en componentes en los *eu-rogames* se reduce habitualmente a títulos o nombres. Y solamente incluirán párrafos de texto si es estrictamente necesario, como ocurre sobre todo en juegos que incluyan cartas dentro de sus mecánicas habituales. Esta decisión se debe básicamente a dos factores: el primero es la agilidad y ritmo. Estamos hablando de juegos que poseen reglas relativamente complejas y con partidas que duran en algunos casos más de dos horas. Esto hace que leer textos de manera continua ralentice la partida e incluso rompa la dinámica distrayendo a los jugadores. La segunda razón, y no menos importante, es que un juego sin párrafos



Figura 21. Convencionalismos. En algunos juegos de mesa, como *Coimbra*, un número acompañado de una corona de laurel hace referencia a una cantidad de puntos de victoria. (Guérin, Ron y Joly, 2018).

Figura 22. Diseño de una carta de *Lords of Waterdeep* (Tanji, 2012).



de texto es independiente del idioma, algo bastante práctico comercialmente hablando. Basta con una copia de las reglas en tu idioma para poder jugar a ese juego alemán sin traducir.

El texto, por tanto, se encuentra principalmente en los manuales de instrucciones o reglamentos, documentos eminentemente instructivos donde la maquetación ordenada es fundamental para transmitir lo mejor posible los términos, reglas y conceptos. Para ello se hace uso de la jerarquía tipográfica y otros recursos que la tipografía ofrece.

2.4.1 La portada del juego de mesa

Cabe recalcar que al igual que ocurre en otros proyectos editoriales y/o de *packaging*, la portada en un juego de mesa es una parte fundamental que debe comunicar con su ilustración y diseño claramente lo que vamos a encontrar dentro, diferenciarse del resto de productos del lineal y seducir al comprador. En ella vamos a poder ver unos elementos fijos como el título del juego, el nombre del autor¹, la ilustración de portada, logos editoriales, y otros elementos variables (que a veces aparecerán y otras veces no) como subtítulos o textos complementarios y el nombre del ilustrador (ver figura 23).

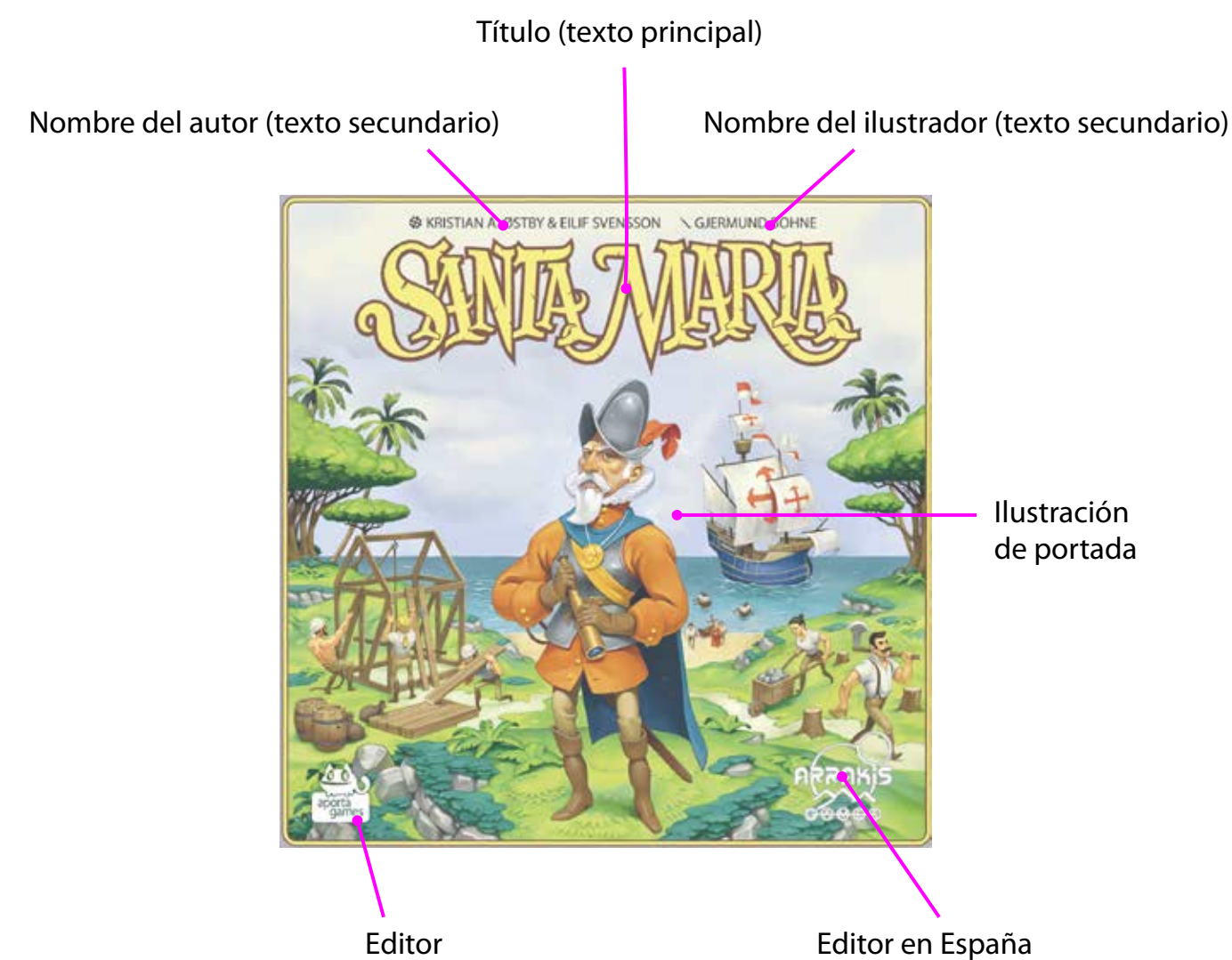


Figura 23. Elementos habituales en la portada de un juego de mesa moderno de estilo europeo (Elaboración propia, 2022).

El desarrollo de una buena portada es fundamental y no es sencillo. El diseñador tiene la responsabilidad de sintetizar la ambientación del juego para transmitir lo que el editor quiere que se comunique. A este respecto, Leborg (2014) afirma que todos los días vemos gran cantidad de mensajes visuales, pero que sin conocer su lenguaje, la mayoría de mensajes no los entendemos y eso impide un diálogo correcto entre creadores y consumidores; una mala comunicación visual.

En este sentido, es obvio que la portada deberá trabajar con sus elementos como un conjunto, por lo que ilustración principal y tipografía deberán mandar el mensaje con el mismo lenguaje.

2.4.1.1 El color en la portada

El color es una de las herramientas con las que el diseñador gráfico trabaja diariamente. Para Dabner (2007) el color añade variedad, sensación y dimensión espacial, por lo que tiene un papel fundamental. Los colores que el diseñador escoge provocan reacciones emocionales en el espectador y además, pueden apoyar o realzar los elementos formales.

Teniendo en cuenta esto y el contexto en el que nos encontramos, la elección del color predominante en la portada del juego influirá en los usuarios o compradores de forma directa.

Se ha escrito mucho con respecto a psicología del color. Pujagut et al. (2011) afirman que muchos colores son utilizados para afectar al estado de ánimo y que cada uno lo hace de manera diferente, aunque hay que tener cuidado a quién nos dirigimos pues estas sensaciones pueden

¹ En los juegos de corte *eurogame*, el nombre de su autor siempre aparece en la portada. Esto se concreta en el apartado 2.3.2.

cambiar en función del entorno cultural. A este respecto, lo cultural no afectará demasiado, pues los juegos de estilo europeo van principalmente al mercado occidental y si son adquiridos en otros lugares del mundo, son comprados como productos occidentales, por lo que ya se presumen diferencias socioculturales. Y si no, las editoriales de esos países siempre pueden rediseñar algunos elementos para adaptarlos a su mercado.

2.4.1.2 La tipografía en la portada

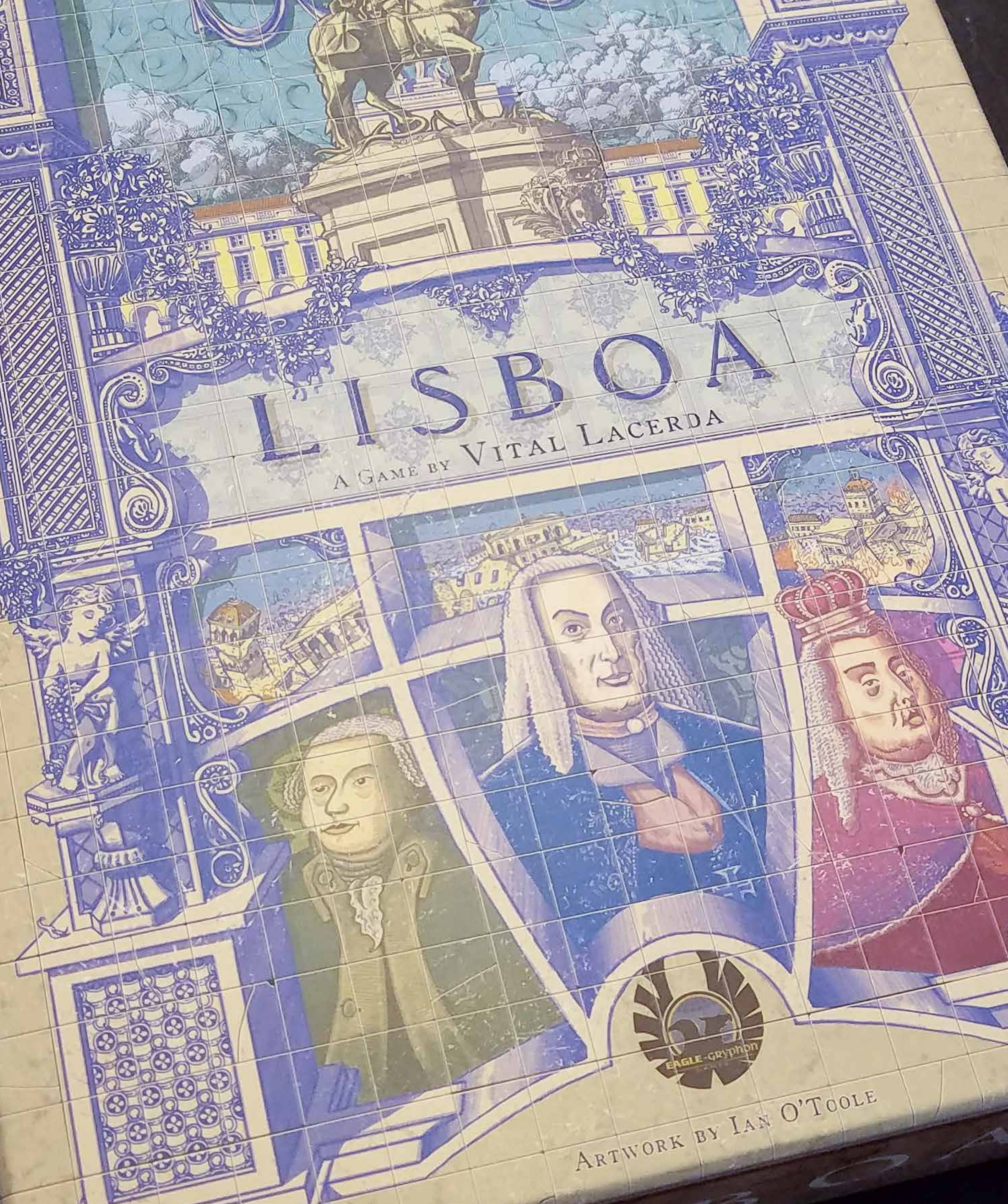
La tipografía en la portada de un juego de mesa va a responder a dos cuestiones:

- Jerarquía tipográfica: Mediante recursos como la alineación, la fuente, el color, el tamaño y las variables tipográficas, el diseñador puede sumar o restar importancia a cada texto de portada y enfocar y dirigir la mirada del espectador como desee. Es obvio que en un proyecto de estas características, el mayor peso visual deberá tenerlo el título del juego, pero si la portada contiene unos cuantos elementos, deberá utilizar los recursos mencionados para que cada uno tenga su lugar dentro de la composición y que se complemente con la ilustración de portada de forma correcta en cuanto, no sólo a la propia jerarquía, sino también a contraste.



Figura 24. Lineal en una tienda especializada en juegos de mesa (Elaboración propia, 2022).

- Estilo narrativo y personalidad: La elección tipográfica es siempre una cuestión importante para los diseñadores. Normalmente se habla en términos de legibilidad, pero en este caso, si bien la legibilidad es importante, el texto principal debe acompañar el tono narrativo o ambientación junto con la ilustración principal, pues al tratarse de un envase, debe comunicar rápidamente sus intenciones en el lineal del comercio donde esté a la venta.



3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Figura 25. Detalle de la ilustración principal y tipografía del juego de mesa *Lisboa* (Lacerda, 2017).

3.1 Objetivos

3.1.1. Objetivo general

Reunir información a partir del análisis de portadas de algunos de los juegos de mesa modernos de estilo europeo de más renombre para contribuir a visualizar las tendencias gráficas y tipográficas. Esto podrá contribuir a la tarea de abordar diseños futuros.

3.1.2 Objetivos específicos

- Recopilar y clasificar los diseños de los *eurogames*¹ más populares en función de su ambientación, narrativa y periodo histórico.
- Encontrar ejemplos tipográficos en cajas de juegos cuyo estilo encaje en las diferentes categorías de la clasificación Vox ATypI² (ver Figura 26 con el resumen de dicha clasificación).
- Reflexionar acerca de las decisiones gráficas y tipográficas tomadas en cuanto a diseño gráfico aplicado a envases y su idoneidad.
- Encontrar tendencias en la utilización de tipografías, variables y estilos tipográficos.

CLASIFICACIÓN Vox-ATypI



Figura 26. Esquema de clasificación tipográfica Vox ATypI (Elaboración propia, 2022).

3.2 Metodología

Para la realización de esta investigación, se van a hacer diversos análisis de cajas o envases de juegos que tengan las características de lo que comúnmente se denomina *eurogame* o juego de mesa de estilo europeo, es decir, juegos que no tengan confrontación directa entre los jugadores o que esta no sea muy relevante, y con una importante dosis de estrategia, siendo de esta forma el azar un elemento más anecdótico.

En la **primera fase**, para realizar la selección de juegos, se va a utilizar el *ranking* «overall» de juegos de la [BGG](#)³, donde están ordenados todos y cada uno de los juegos existentes en su base de datos según la popularidad que tienen para la comunidad de usuarios. Al ser una clasificación de juegos en general de todas las categorías, deberemos seleccionar solo aquellos que nos interesan. Se incluirán en

¹ Juegos de mesa modernos europeos.

² Clasificación tipográfica creada por el tipógrafo francés, y adoptada posteriormente por la Asociación Tipográfica Internacional.

³ *Board Game Geek*, la mayor base de datos de juegos de mesa de internet.

el análisis por tanto tan solo aquellos juegos que entren dentro de los parámetros que acabamos de comentar, y además añadiremos algunas restricciones adicionales a la selección; por un lado, se incluirán solamente los juegos publicados a partir del año 2016, siendo por tanto objeto del análisis los juegos publicados en los últimos siete años, en aras de tener una percepción más reciente, siendo más efectivo para las conclusiones investigar sobre productos más actuales y que así las tendencias gráficas no se vean afectadas por los convencionalismos gráficos propios de décadas anteriores. Además, se van a dejar fuera todos los juegos que sean nuevas ediciones de juegos publicados previamente, o al menos todos los que en su título aparezca el término «segunda edición», «tercera edición» o similar. Sin embargo, las ediciones modernas, se incluirán dentro del análisis siempre y cuando se hayan editado con un nombre propio, pues normalmente en estos casos, se han rediseñado y adaptado completamente y eso hace relevante su análisis en la actualidad, siendo de hecho productos editados como nuevos en verdad. Por último, añadir que no se incluirán juegos cooperativos ni tampoco los que no hayan sido editados en España en castellano. En síntesis; en la primera fase se va a seleccionar desde la posición más alta del *ranking* de la BGG aquellos juegos que encajen con las todas las características que hemos

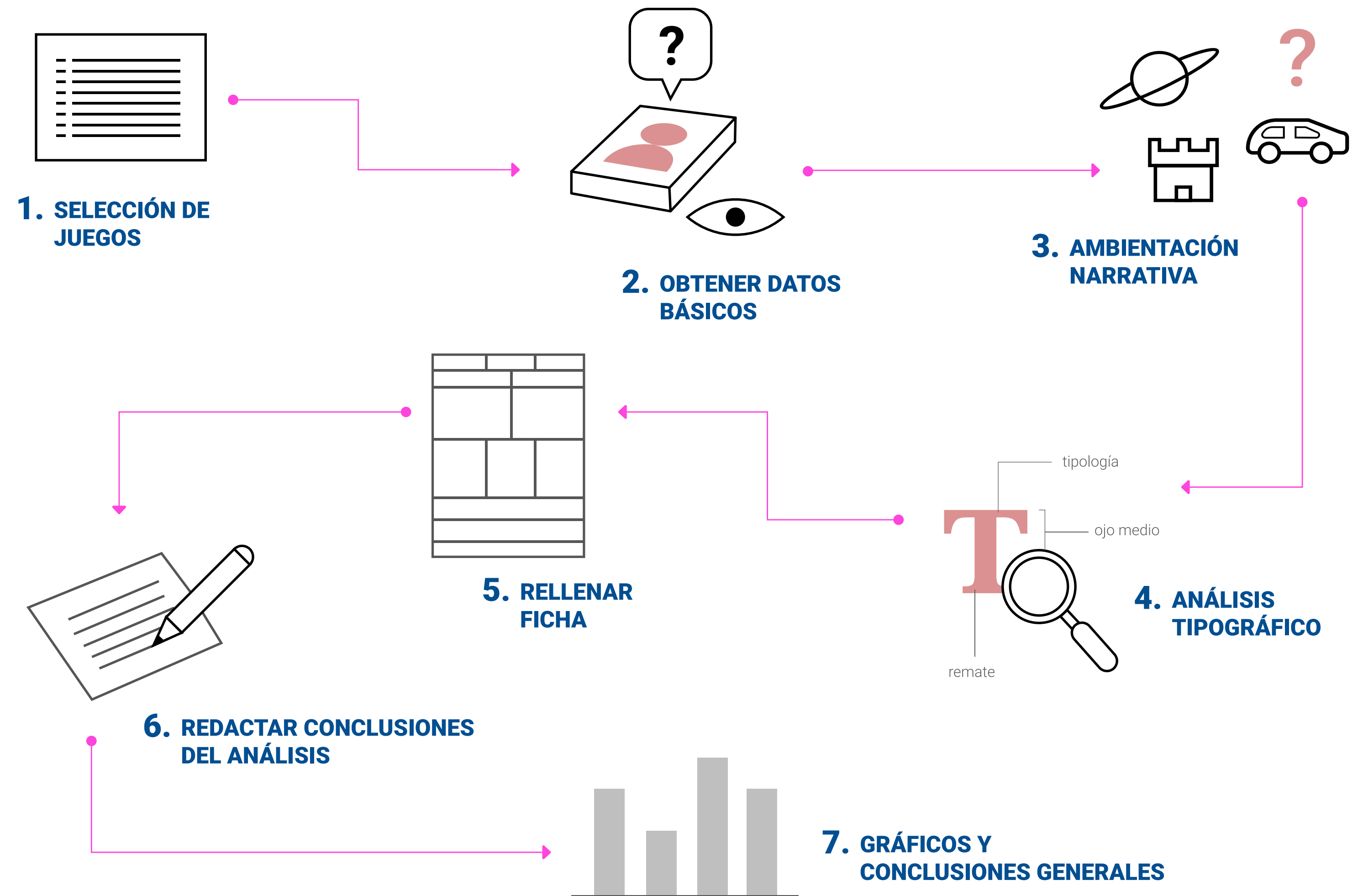


Figura 27. Esquema a modo de resumen de la metodología a emplear (Elaboración propia, 2022).

descrito, empezando por el más popular y continuando hasta encontrar 20 juegos, los cuales serán analizados posteriormente con el procedimiento descrito a continuación.

La **segunda fase** consistirá en obtener una serie de datos básicos de cada juego: Autor/es, ilustrador, diseñador, editorial y año de publicación, editorial que lo ha publicado en español, *ranking* de la BGG, tiempo de juego, número de jugadores y edad recomendada.

Se va a tratar de investigar los propios juegos en formato impreso de forma prioritaria, y se analizarán imágenes en línea de los mismos en el caso de no poder acceder a una copia física del juego en cuestión. Todos los datos informativos acerca del juego que no puedan verse en la copia física del juego a analizar, se extraerán de la BGG, la base de datos de juegos de mesa *online* más importante a nivel mundial.

La **tercera fase** será observar el envase y los componentes, además de leer las introducciones de los manuales para conocer la ambientación narrativa que el autor o los editores han querido dar al juego. Recordemos que muchos *eurogames* utilizan la ambientación como canal para jugar sus mecánicas, y que en muchos casos podría cam-

biarse por cualquier otra. Es decir, que la ambientación suele ser una decisión editorial por motivos estéticos y de diseño fundamentalmente, por lo que todos los componentes tratan de adecuarse a esa decisión. Será muy relevante para relacionarla con otros aspectos del diseño como el color y la tipografía.

En base a esta observación, nos centraremos en la portada y haremos una valoración del uso del color, fijándonos en el color predominante y analizando el porqué de esta elección. Por último nos fijaremos en los acabados que tiene la impresión de la caja.

La **cuarta fase** nos llevará al apartado tipográfico, donde se analizarán el título principal del juego y un texto secundario. En este último caso podría tratarse del nombre de los autores, de un antetítulo, subtítulo, etcétera. Los apartados a analizar serán las diferentes variables tipográficas: caja, inclinación, anchura, contraste, peso y tipo de remate. Además, se relacionará dentro de uno de los grupos de la clasificación Vox ATyPl (De Buen, 2020). En este sentido, la clasificación tipográfica atenderá a características propias de un estilo en cuanto a su aspecto formal y su justificación, no pretenderá identificar una fuente concreta (ver figura 26). En los casos en los que pueda haber dudas en cuanto a qué categoría pertenece una tipografía debido a tener características de más de un estilo, se determinará la

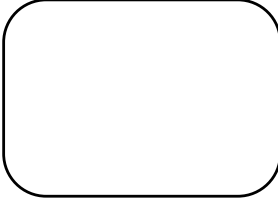

Autor/es		Ilustrador		Diseñador	
Editorial y año de publicación			Editado en España por xxxx		
Ranking BGG	Tiempo de juego	Nº de jugadores		Edad recomendada	
	NOMBRE DEL JUEGO				
Ambientación:					
Color predominante:			Acabado de la caja:		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA		INCLINACIÓN		ANCHURA	
<input type="radio"/> Alta	<input type="radio"/> Redonda	<input type="radio"/> Condensada	<input type="radio"/> Sin contraste		
<input type="radio"/> Baja	<input type="radio"/> Itálica	<input type="radio"/> Normal	<input type="radio"/> Moderado		
		<input type="radio"/> Expandida	<input type="radio"/> Extremo		
PESO		REMATE		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL	
<input type="radio"/> Fina					
<input type="radio"/> Normal					
<input type="radio"/> Negra					
<input type="radio"/> Super negra					
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto secundario)					
CAJA		INCLINACIÓN		ANCHURA	
<input type="radio"/> Alta	<input type="radio"/> Redonda	<input type="radio"/> Condensada	<input type="radio"/> Sin contraste		
<input type="radio"/> Baja	<input type="radio"/> Itálica	<input type="radio"/> Normal	<input type="radio"/> Moderado		
		<input type="radio"/> Expandida	<input type="radio"/> Extremo		
PESO		REMATE		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL	
<input type="radio"/> Fina					
<input type="radio"/> Normal					
<input type="radio"/> Negra					
<input type="radio"/> Super negra					

Figura 28. Modelo de tabla para el análisis de los juegos (Elaboración propia, 2022).

inclusión en la categoría más relevante en cada caso, justificando la decisión cuando se redacten las conclusiones en la sexta fase.

En la **quinta fase**, para catalogar de manera visual la información de cada juego, se realizará una tabla a modo de ficha que resuma todos los puntos que se han observado y que servirá sobretodo para clasificar las características de las tipografías de cada juego. Estas fichas se presentarán junto a las imágenes de portada. El modelo de ficha y sus apartados puede verse en la figura 28. Además, para facilitar la visualización de las mismas, se utilizará un color u otro en función de la clasificación tipográfica de su texto principal.

En la **sexta fase**, se redactarán todas las conclusiones sobre el diseño gráfico de la portada que hemos analizado en las fases anteriores, en una extensión máxima de una página que será el fruto del análisis de los juegos. Los diferentes puntos de cada uno serán los siguientes:

- **Datos del juego:** un resumen breve de los datos generales del juego que se analiza.
- **Ambientación y narrativa:** se explica cuál es la narrativa que contextualiza el juego y su gráfica. Será fundamental para tratar de entender las decisiones de diseño en portada, tanto a nivel de ilustración como tipográficas. Se indi-

cará en negrita las palabras clave que se consideren más relevantes en la narrativa y, por tanto, hacia donde debería ir direccionado el diseño.

- **Uso del color:** análisis breve del uso del color en la portada. Puede ser muy relevante a la hora de visualizar las intenciones del diseñador gráfico.
- **Análisis tipográfico y conclusiones:** será el apartado más importante. Se describirá el texto principal en cuanto a variables tipográficas y clasificación, y se relacionará con el resto de elementos del diseño de la portada. Se reflexionará sobre las posibles intenciones y lo adecuado o no de la implementación de los distintos elementos para lograr el tono en función de la ambientación que sugiera la narrativa.

Como **séptima y última fase**, se procederá a ordenar toda la información en gráficos que evalúen los resultados y sirvan como conclusiones del análisis realizado. Se mostrará la información a modo de gráficos de barras cada variable tipográfica, además de una infografía con los tipos de remate por título y las clasificaciones tipográficas presentes. Este último paso se mostrará tras las fichas y análisis de los 20 juegos.

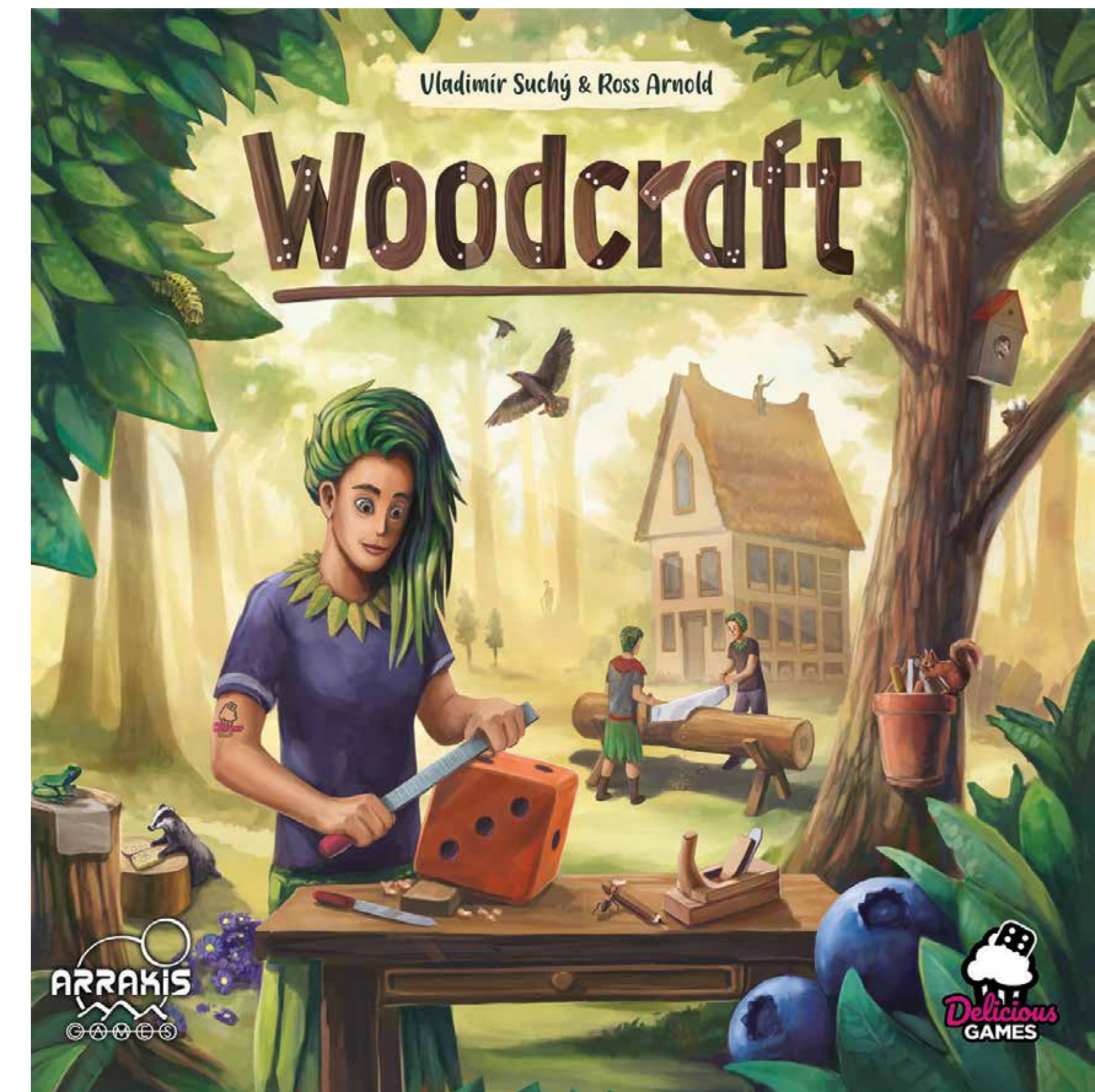
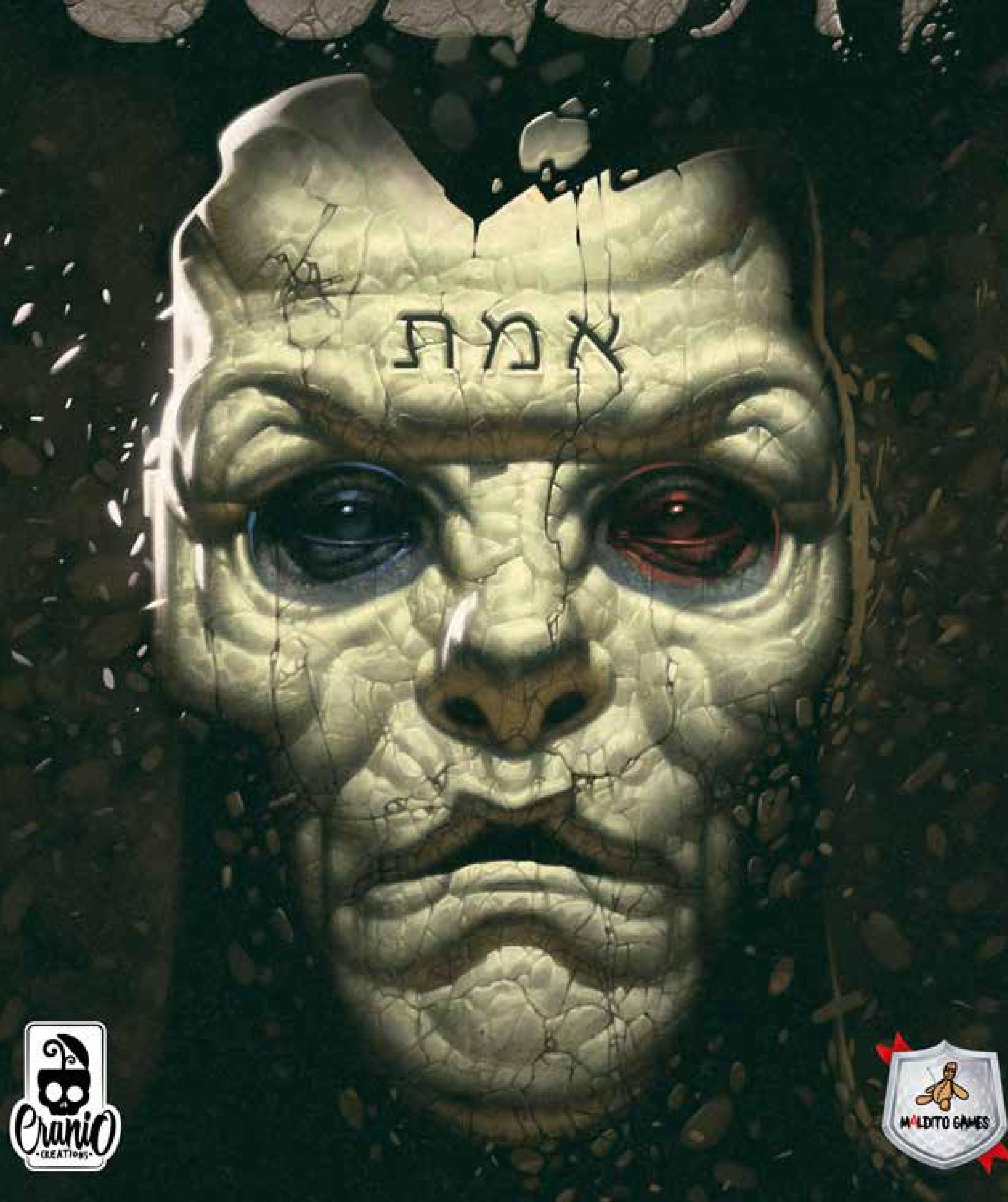


Figura 29. Portada del juego de mesa *Woodcraft* (Peichl, 2022).



4. DESARROLLO ESPECÍFICO DE LA CONTRIBUCIÓN

Figura 30. Ilustración de portada del juego de mesa *Golem* (Grasso y Grasso, 2021).

4.1 Definición del contexto de desarrollo

En el objetivo general se plantea la reunión de información a través del análisis de diversos eurogames para visualizar tendencias gráficas y tipográficas. Esto hace que tengamos que hacer primero una selección de juegos, tal y como se ha explicado en la metodología.

Hemos visto, de forma general durante el marco referencial, la evolución que los juegos de mesa han tenido desde la antigüedad y como han pasado a ser un producto de consumo. Como tal, han ido sido objeto del diseño gráfico como herramienta para definir el aspecto de sus componentes, y todo diseño va evolucionando con el tiempo. Los juegos seleccionados pertenecen a un periodo concreto; los últimos siete años. Esto va a hacer nuestro análisis adaptado a la tendencia de las publicaciones actuales en el sector. A este respecto, los juegos de mesa tienen muchos componentes y es muy interesante ver como se ha diseñado el conjunto entero, pero el análisis presente se realizará sobre las portadas, solo revisando los componentes brevemente para confirmar algunos indicios que puedan resultar del propio análisis en algunos casos concretos. Esta decisión se fundamenta principalmente en realizar un trabajo que encaje dentro de los parámetros de un TFM. No obstante, las portadas son probablemente el elemento más revelador en el diseño global.

La portada, al igual que ocurre en otros sectores editoriales, como en el caso de los libros, es un elemento fundamental en el conjunto. Según Arias (2021), se trata de la característica externa con la que el usuario obtiene la primera impresión, procediendo a su compra si resulta de su agrado. En este sentido, se podría añadir también que no solo sirve como reclamo, si no que además trata de transmitir el tipo de producto, género o clase a la que pertenece. Al igual que no están diseñados igual los libros de texto para un escolar que un complejo libro técnico de ingeniería, no es lo mismo un juego de un género que otro de uno distinto. En este sentido, todos los juegos incluidos en el análisis pertenecen a la misma categoría; la de los *eurogames*, pero ya hemos contado que las diferencias entre ellos radican en la temática o narrativa que el editor y/o autor han decidido seguir.

4.1.1 Los elementos de la portada

Todos los juegos de mesa poseen una ilustración de portada en su cara principal que sirve de presentación junto al título que lo acompaña. La premisa es que la ilustración será una síntesis de la narrativa o ambientación que el juego posea y marcará un estilo a seguir por el resto de elementos. Aunque la ilustración siempre va a ser el elemento más llamativo y con más reclamo en una portada,

lo que más nos interesa para el análisis son los textos que aparecen en ella; el juego siempre tendrá un nombre, y se presentará en un título que actuará como texto principal. Este será el objeto principal de nuestro análisis, pero también habrá otros textos secundarios, como mínimo el del nombre del autor (ya comentamos que este tipo de juegos siempre incluyen el nombre de su autor en la cubierta), aunque puede haber otros más. Si existe más de un texto secundario, se elegirá tan solo uno de ellos para ser clasificado.

La idea es relacionar la tipografía, sobretodo del texto principal, con la ambientación y narrativa del juego, la ilustración, la composición y el color .

4.2 Análisis de los juegos

Tras analizar el ranking de la BGG, aplicando los criterios de selección descritos en el primer paso¹ nos encontramos con una lista de 20 juegos que serán fruto del análisis. A continuación se enumeran en orden todos los *eurogames* que entran dentro de los parámetros establecidos según su popularidad en esta base de datos.

¹ Ver apartado 3.2 Metodología.

Selección de juegos

1. Brass Birmingham (2018)
2. Ark nova (2021)
3. Terraforming Mars (2016)
4. Gaia project (2018)
5. Great western trail (2016)
6. Dune imperium (2020)
7. Scythe (2016)
8. El banquete de odín (2016)
9. Wingspan (2019)
10. Everdell (2018)
11. Las ruinas perdidas de Arnak (2020)
12. Barrage (2019)
13. Underwater cities (2018)
14. Anachrony (2017)
15. Maracaibo (2019)
16. On mars (2020)
17. Clanes de Caledonia (2017)
18. Lisboa (2017)
19. Paladines del reino del oeste (2018)
20. Kanban EV (2020)

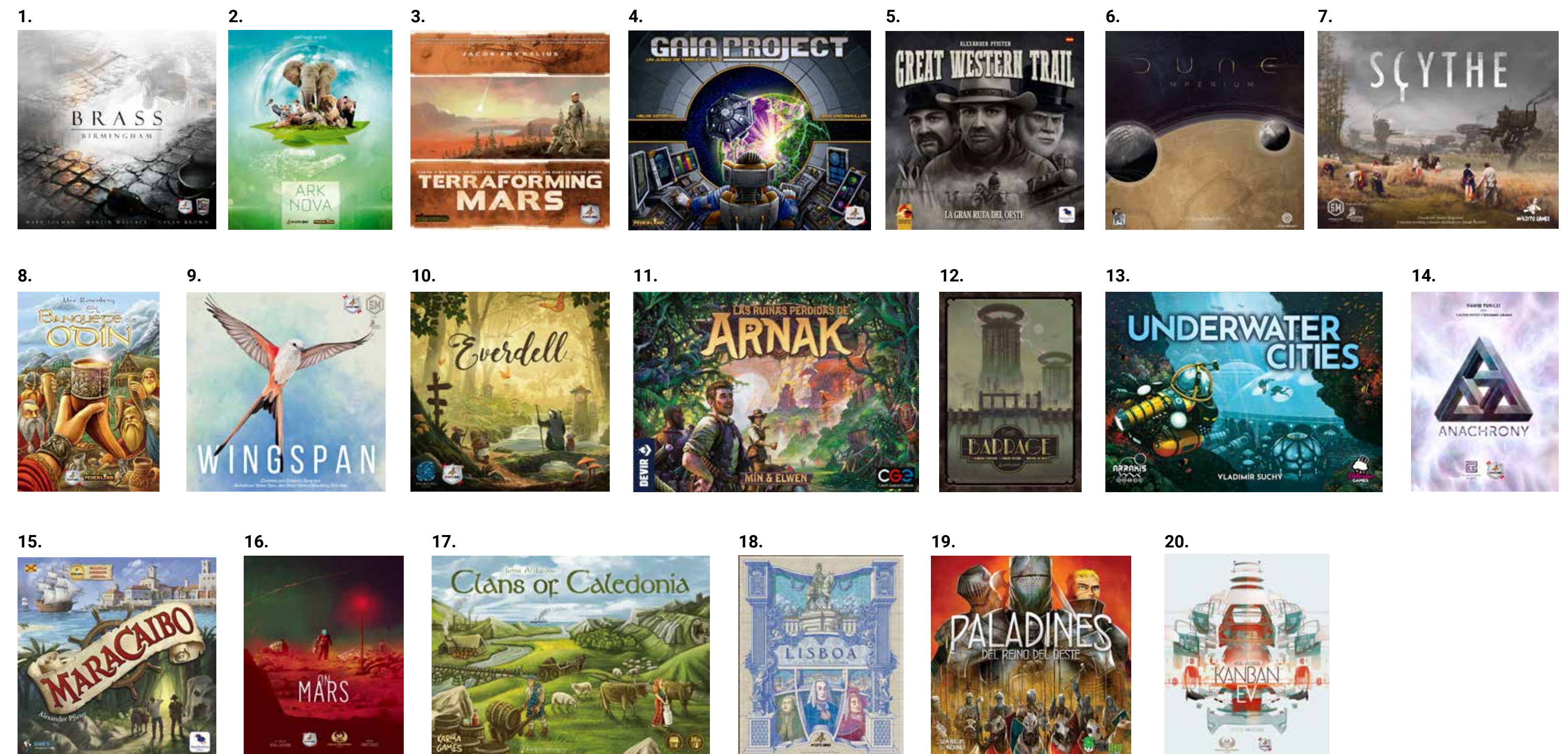
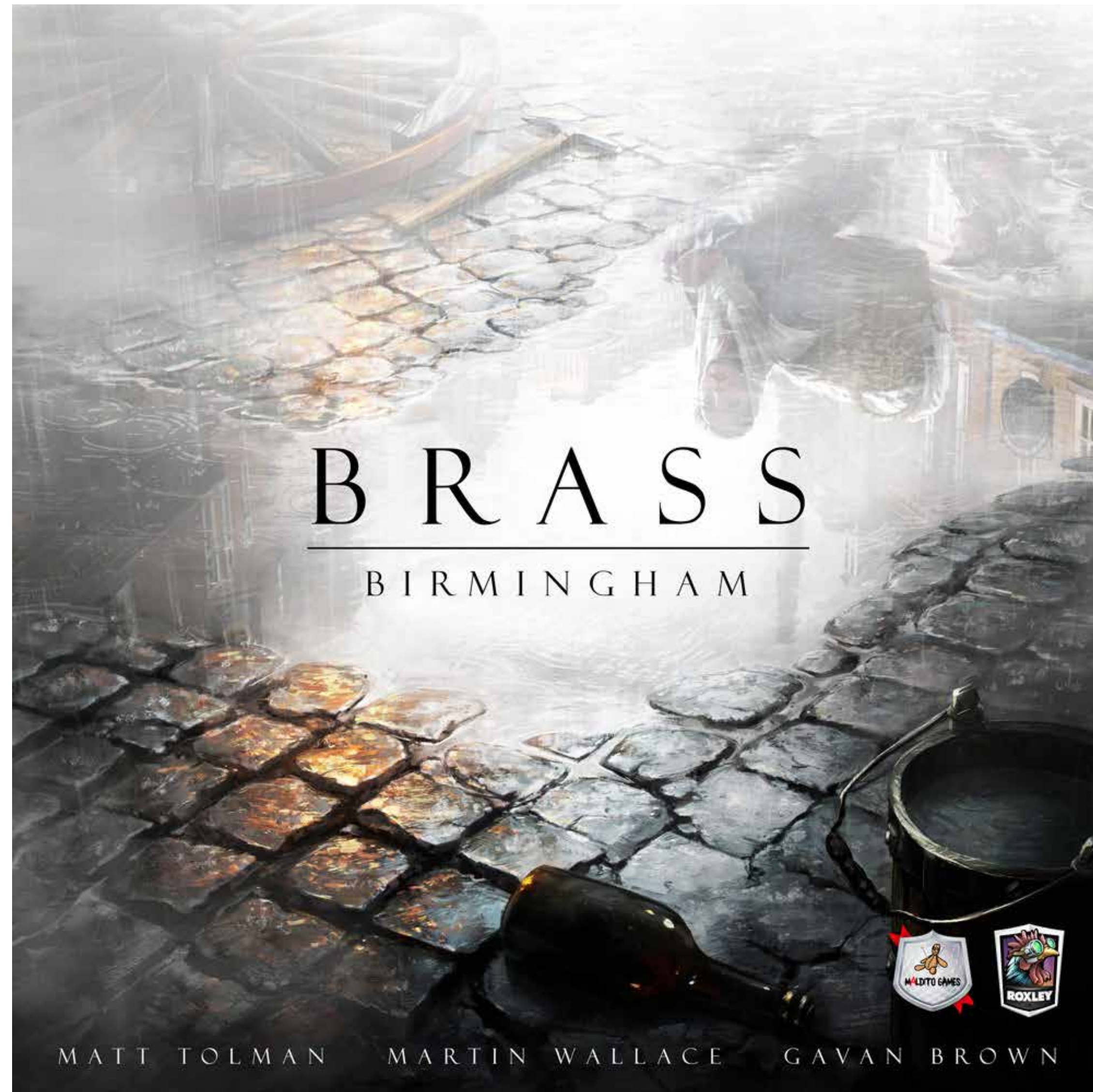


Figura 31. Muestra de portadas de los juegos seleccionados (Elaboración propia, 2022).

1. Brass Birmingham



Autores Gavan Brown Matt Tolman Martin Wallace		Ilustradores Lina Cosette David Forest Damien Mammoliti		Diseñadores Lina Cosette David Forest Damien Mammoliti	
Editorial Roxley (2018)			Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG 2º	90-120 min	Nº de jugadores 2-4	Edad recomendada +14		
BRASS BIRMINGHAM					
Ambientación: Revolución industrial en Inglaterra.					
Color predominante: Gris			Acabado de la caja: Liso mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input checked="" type="checkbox"/> Extremo		
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Clásico	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL Incisas			
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (nombres de los autores)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input checked="" type="checkbox"/> Extremo		
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Clásico	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL Incisas			

Figura 32. Portada de *Brass Birmingham* (Cosette, Forest y Mammoliti, 2018).

Tabla 1. Ficha de análisis tipográfico de *Brass Birmingham* (Elaboración propia, 2022).

1.1 Datos del juego

Brass Birmingham es un juego económico que ha sido creado como secuela del clásico moderno *Brass* diseñado por Martin Wallace en 2007. En esta versión actualizada, publicada en 2018 por la editorial canadiense *Roxley* han trabajado en el diseño Gavan Brown y Matt Tolman. Los encargados tanto de las ilustraciones como del diseño gráfico han sido Lina Cosette, David Forest y Damien Mammolitti. La edición de este juego en español corre a cargo de *Maldito games*, editorial española especializada en la edición de *eurogames*. La edad recomendada es de 14 años y su puesto en el *ranking* de la BGG es el 2º, por lo que es el *eurogame* más popular en estos momentos.

1.2 Ambientación y narrativa

Brass sitúa a los jugadores como empresarios capitalistas que compiten durante la Revolución industrial en la ciudad de Birmingham (Inglaterra) entre los años 1770 y 1870. Los jugadores deberán desarrollar la industria y construir redes de transporte para conectar las fábricas con las minas y los mercados. Si tuvieramos que definir el juego con palabras clave, estas serían: **revolución industrial, ferrocarril y capitalismo**.

1.3 Uso del color

La revolución industrial, si bien trajo grandes innovaciones tecnológicas, se recuerda como una época oscura, con ciudades grises y chimeneas que vomitan humo constantemente. Fue el comienzo del capitalismo moderno y el surgimiento de la burguesía capitalista, opuesta a la clase obrera que más tarde traería el concepto «socialismo». Los adoquines de ese Londres industrial que todos hemos visto en el cine, están representados en la ilustración de la portada, manteniendo un tono gris, acorde al citado humo de las fábricas, que recuerdan al negro del ferrocarril y al negro del carbón que los obreros extraen de las minas.

1.4 Análisis tipográfico y conclusiones

«Brass» es una palabra corta, de tan solo cinco letras que debe transmitir esta ambientación que hemos comentado. Para ello los diseñadores han utilizado una elegante tipografía con serifa y cuyo contraste es muy generoso, es decir, los trazos finos y gruesos tienen un gran contraste. Debajo de esta palabra, tenemos el sobrenombre de esta versión; «Birmingham» a modo de *tagline* y separado de «Brass» mediante un filete. La tipografía escogida, es una romana muy elegante, que recuerda a un texto grabado, en piedra o metal. Este tipo de formas, que encuentra su máxima expresión en trazos como la cola de la R, re-

cuerdan a los textos lapidarios. Y es posible, que viendo algunos de los componentes internos que emulan piezas fundidas en metal, sea la razón que ha llevado a los diseñadores a utilizar esta tipografía en su portada. Por época, podrían haber escogido una didona, aunque sus características nos hacen verla en el presente como sinónimo de moda y belleza y eso puede tergiversar el mensaje.



Figura 33. Algunas cartas de *Brass Birmingham* (Cosette, Forest y Mammolitti, 2018).

En conjunto nos encontramos con una portada sobria, sin textos adicionales que analizar (los nombres de los autores utilizan la misma tipografía) y donde el título ocupa una posición central, en el lugar que un oportuno charco nos ofrece y en cuyo reflejo podemos ver lo que parecen dos trabajadores humildes en esta portada gris de un juego, que paradójicamente nos hace ponernos al mando de las fábricas como burgueses, pero que en su caja nos remite a la humildad y gris época en la que se mueve la narrativa.

2. Ark Nova

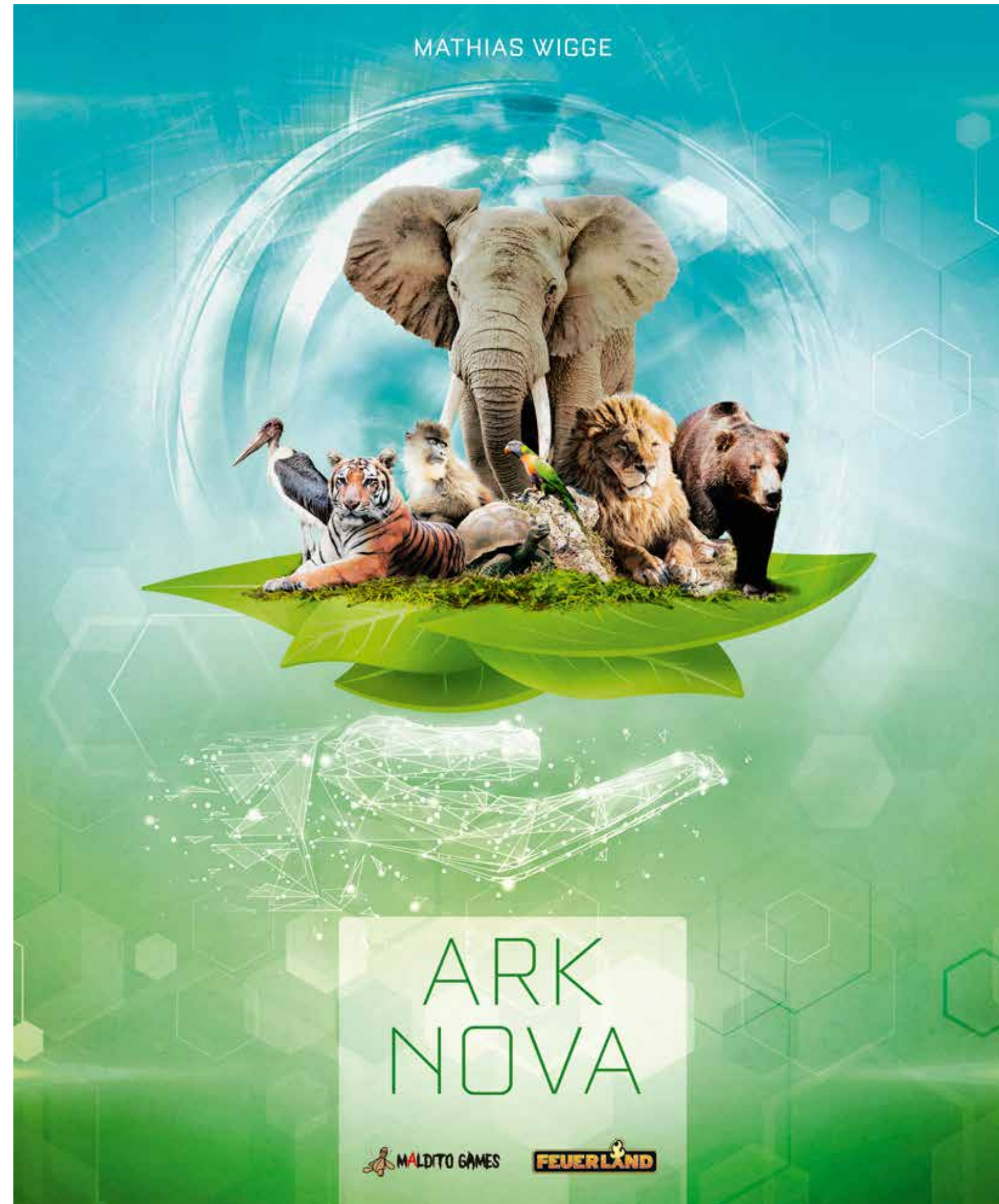


Figura 34. Portada de Ark Nova (Billiau y Bieker, 2021).





Autor Mathias Wigge	Ilustrador Loïc Billiau	Diseñador Steffen Bieker	
Editorial Feuerland spiele (2021)	Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG 4º	90-150 min	Nº de jugadores 1-4	Edad recomendada +14
ARK NOVA			
Ambientación: Zoológicos modernos gestionados científicamente.			
Color predominante: Verde		Acabado de la caja: Liso mate	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input checked="" type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYP  Lineales	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Nombre del autor)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYP  Lineales	

Tabla 2. Ficha de análisis tipográfico de Ark nova (Elaboración propia, 2022).

2.1 Datos del juego

Ark Nova es un juego diseñado por Mathias Wigge. Está ilustrado mediante fotografías por Loïc Billiau y el diseño de la portada corre a cargo de Steffen Bieker. Fue publicado en 2021 por la editorial alemana *Feuerland spiele* y traído a España de la mano de *Maldito games*. Su edad recomendada es a partir de 14 años y su puesto en el *ranking* de la BGG es el 4º, por lo que es actualmente uno de los juegos más populares de todas las categorías.

2.2 Ambientación y narrativa

Ark Nova pone a los jugadores al mando de un zoológico moderno, en que se deben gestionar todos los aspectos del mismo como los animales, patrocinadores, construcción de recintos, los acuerdos con zoológicos de otros continentes para la adquisición de animales exóticos y la ecología. Mediante proyectos científicos y donaciones, los jugadores pueden participar en proyectos de conservación que garanticen la supervivencia de las especies.

Es por tanto un juego con carga **animalista, ecológica y científica**.

2.3 Uso del color

La temática ecológica ha llevado al diseñador a elegir el color verde como principal para su portada. Si vemos los componentes en el dorso de la caja, también podemos comprobar como los tonos tierra predominan también entre sus elementos. La decisión puede parecer muy estereotipada, pero transmite su temática de manera muy firme. El tacto de la caja es liso, sin barnices ni acabados especiales. La impresión tiene un acabado mate.

2.4 Análisis tipográfico y conclusiones

La tipografía elegida para el título de *Ark nova* es una palo seco excepcionalmente fina y ligera dispuesta en color verde sobre una pastilla blanca semitransparente para generar contraste suficiente frente al tono verde general del fondo. Observando sus características formales, nos encontramos con una fuente sin nada de contraste, donde la racionalidad impera al máximo. Esto podemos verlo en la K, cuyos trazos forman vértices puros en forma de trián-



Figura 35. Detalle del título principal de *Ark Nova* (Billiau y Bieker, 2021).

gulo, al igual que la A y la V. En ese sentido, la tipografía intenta mantener la línea recta siempre que puede. Si observamos la panza de la R o la letra O, que deberían tener curvas, se solucionan mediante rectas que terminan en ángulos redondeados. Así, la O queda como un simple rectángulo con bordes redondeados, como si fuera una forma básica vectorial. No obstante, también muestra algún detalle personal que la diferencia. Para ello quiero señalar la originalidad de la letra N, que se resuelve con un asta diagonal cuyo empalme en su lado derecho está a la altura del filete de la A.

Esta simpleza y la búsqueda de formas geométricas puras, sin contraste y tan delicadas, recuerda a números y datos digitales, reforzando la idea de un trabajo científico que con el uso del color verde denota también ecología. Una más que aceptable elección teniendo en cuenta la temática que el juego transmite. Además, las formas geométricas hexagonales que se vislumbran de fondo no hacen sino reforzar este concepto.

Por último, hay que señalar que la otra única presencia de texto en la portada se encuentra en el nombre del autor, en la que se ha utilizado la misma familia tipográfica, en este caso en un peso ligeramente superior, manteniendo así el tono que el diseñador gráfico ha querido utilizar.

3. Terraforming mars



Figura 36. Portada de Terraforming mars (Fryxelius, 2016).

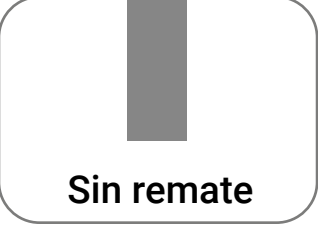
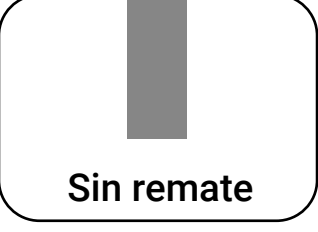
Autor	Jacob Fryxelius	Ilustrador	Isaac Fryxelius	Diseñador	Isaac Fryxelius
Editorial	FryxGames (2016)		Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG	+120 min	Nº de jugadores	1-5	Edad recomendada +12	
5º	TERRAFORMING MARS				
Ambientación: Ciencia ficción (Terraformación de Marte).					
Color predominante: Cobrizo			Acabado de la caja: Lienzo fino mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA	<input type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Expandida
				CONTRASTE	<input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO	<input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input checked="" type="checkbox"/> Super negra	REMATE		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL	
				Lineales	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Antetítulo)					
CAJA	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA	<input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida
				CONTRASTE	<input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO	<input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL	
				Lineales	

Tabla 3. Ficha de análisis tipográfico de Terraforming mars (Elaboración propia, 2022).

3.1 Datos del juego

Terraforming Mars es un juego enteramente diseñado por los hermanos suecos Jacob e Isaac Fryxelius. Se hizo muy popular cuando fue publicado en 2016 debido a estar de moda la temática marciana, en gran parte por la película *The martian* protagonizada por Matt Damon, y que fue estrenada el año anterior. La editorial, *Fryxgames*, no es sino un negocio familiar montado por los propios hermanos. De nuevo, la editorial *Maldito games* nos trajo su edición en castellano. La edad recomendada para jugar es de 12 años en adelante y su puesto en el ranking de la BGG en el momento de realizar el presente análisis es el 5º, aunque ha estado más alto en el pasado.

3.2 Ambientación y narrativa

Marte en el siglo xxv. El gobierno de la Tierra financia a grandes corporaciones para que inviertan sus esfuerzos en terraformar el planeta rojo para lograr hacerlo habitable para la humanidad. Los jugadores juegan cartas a modo de proyectos que logren a lo largo de las generaciones subir la temperatura de Marte, aumentar el nivel de oxígeno y crear océanos mediante el uso de la tecnología. Es un juego altamente temático e inmersivo debido a que las acciones de los jugadores se ven directamente representadas en el transcurrir del juego y tiene muchos guiños a la cien-

cia y la tecnología espacial que hacen parecer verosímil la terraformación del planeta. Como palabras claves destacaría **Marte, futuro, ciencia y tecnología**.

3.3 Uso del color

Cobrizo. El fondo general de toda la portada no es sino una textura del planeta Marte, conocido como el planeta rojo. Por ello esos tonos son los que predominan en todo el diseño y se ha utilizado como catalizador del tono narrativo. El resto de elementos de portada, incluyendo su ilustración y tipografía, mantienen un color suave que armoniza con el cobrizo y que no le resta protagonismo.

3.4 Análisis tipográfico y conclusiones

La tipografía del título ocupa un tercio de la portada, prácticamente lo mismo que la ilustración, que queda relegada a una ventana. En este aspecto, destaca el hecho de que la ilustración no tenga tanta importancia en la cara principal, aunque viendo el nivel artístico si la comparamos con los impresionantes ejemplos que tenemos en el sector, no ha sido una mala decisión quitarle algo de protagonismo. Es el propio color y la tipografía la que nos reclama en la estantería o el lineal: este juego va de ciencia ficción en Marte, y es ahí donde quería llegar. La tipografía es una

palo seco con un gran peso y anchura que tiene algo que casi todas las tipografías relacionadas con la ciencia ficción poseen: cortes. Dichos cortes son selectivos, haciendo presencia en las barras de E y F, y en los filetes de las A, siendo sobretodo estas últimas las letras más características. Una pena que no sea la inicial del nombre del planeta, pues podría haberse utilizado a modo de isotipo en otras partes del producto. Por último, las R tienen un corte oblicuo en forma de espolón que en lugar de unificar la tipografía, parece pertenecer a otro estilo por la forma irregular del corte.

En síntesis, la tipografía tiene un papel fundamental en esta portada, pues ocupa un gran espacio y nos trae las connotaciones de futuro y tecnología junto al resto de elementos de la portada, como la textura y las formas geométricas que enmarcan la ventana de la ilustración. Una ilustración que si bien no es espectacular, sí que ambienta a la perfección, presentándonos la temática con un diseño envolvente que traspasa el marco de la cubierta y entra en los laterales.

Como texto secundario se ha analizado el antetítulo, que sirve como introducción al tema y se dispone como una versión condensada y negra del título principal, tal y como recoge la ficha.

4. Gaia project



Figura 37. Portada de Gaia Project (Lohausen, 2017).



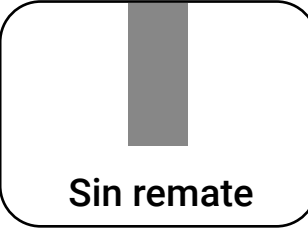

Autores Helge Ostertag Jens Drögemüller		Ilustrador Dennis Lohausen	Diseñador Dennis Lohausen
Editorial Feuerland spiele (2017)		Editado en España por Maldito games	
Ranking BGG	60-150 min	Nº de jugadores 1-4	Edad recomendada +14
9º	GAIA PROJECT		
Ambientación: Ciencia ficción (Colonización alienígena de planetas).			
Color predominante: Gris		Acabado de la caja: Lienzo fino mate	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Subtítulo y nombres de los autores)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	

Tabla 4. Ficha de análisis tipográfico de Gaia project (Elaboración propia, 2022).

4.1 Datos del juego

Gaia project es un juego diseñado por Helge Ostertag y Jens Drögemüller editado por *Feuerland* en 2017 y traído a España por Maldito games. En el subtítulo (el cual se analiza en la ficha como texto secundario) indica: «Un juego de terra mystica». Esto hace referencia a otro juego anterior, publicado en 2012: *Terra mystica*. Esto es debido a que este *Gaia project* es una evolución del juego anterior, cambiando la temática pero manteniendo las mecánicas básicas de juego intactas y añadiendo otras reglas nuevas que hacen de él un producto diferente, superando en popularidad a su antecesor. Es un juego complejo a partir de 14 años y en el que pueden participar hasta cuatro jugadores.

4.2 Ambientación y narrativa

En este juego prima la más pura ciencia ficción, donde cada jugador controla a una raza alienígena, siendo los humanos (terranos) una de las catorce razas diferentes disponibles. Cada raza busca expandirse por el universo, tratando de mejorar la tecnología para hacer habitables otros planetas para su civilización. Como buen *eurogame*, no existe una confrontación directa, siendo la colonización y la mejora tecnológica los elementos utilizados para alcanzar la victoria. Lo más característico de este juego es la posibilidad de transformar planetas gaseosos (de color

violeta) en planetas Gaia (de color verde), a lo que hace referencia el nombre del juego y la ilustración de portada. Las claves temáticas de *Gaia project* son **espacio, tecnología y alienígenas**.

4.3 Uso del color

El gris es el elemento cromático principal en toda la caja, utilizando una ilustración que muestra la cabina de una nave espacial a través de la cual podemos observar la transformación de un planeta gaseoso en un planeta verde (planeta gaia). Los colores de esta parte son violeta y verde y destacan bastante teniendo en cuenta el tono neutro de la caja.

4.4 Análisis tipográfico y conclusiones

Podemos separar los textos en dos grupos: el título principal del juego, y los textos secundarios que conforman el subtítulo y los nombres de los autores.

En cuanto al título principal, se ha dispuesto una tipografía con bastante peso con multitud de efectos, entre ellos un borde y un efecto relieve que trata de imitar algo metálico o una especie de botón. También introduce un corte horizontal en todo el título. Imagino que esta decisión es debida al intento de parecer algo tecnológico, pero el resultado

es algo burdo y manido que denota un «aroma» a efecto pregenerado de *Photoshop*. De hecho, podemos observar diferentes ejemplos no muy bien ejecutados, como la R y la E, donde el efecto relieve estrecha tanto las astas de la tipografía que genera malformaciones. Este mejorable tratamiento del texto denota una habilidad limitada en las herramientas de diseño gráfico. Sin embargo, no desentona con el resto de portada, pues la ilustración, aún digital, utiliza un trazo y unas sobreexposiciones de color que mantienen ese tono burdo más propio de una ciencia ficción de los años ochenta que del presente. La cuestión de fondo sería conocer si todo este trabajo es premeditado para generar una sensación de ciencia ficción *vintage* o es simplemente un diseño mejorable.

El texto secundario es básicamente una versión expandida y redondeada de la tipografía principal. Incluso tiene también efecto relieve. En el caso del subtítulo, está encajado con el título mediante una prolongación de la cola de la J, generando una suerte de subrayado cuyo grosor es igual al ojo medio de éste.



Figura 38. Detalle de los acabados irregulares generados por el efecto relieve en el título de *Gaia Project* (Lohausen, 2017).

5. Great western trail

Figura 39. Portada de *Great western trail* (Resch, 2016).


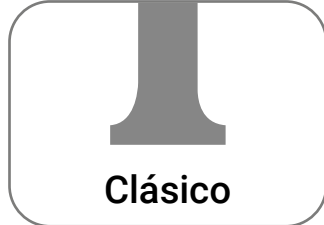
Autor	Alexander Pfister	Ilustrador	Andreas Resch	Diseñador	Dato desconocido
Editorial	Eggertspiele (2016)		Editado en España por MasQueOca		
Ranking BGG	75-150 min	Nº de jugadores	2-4	Edad recomendada +14	
13º	GREAT WESTERN TRAIL				
Ambientación: Oeste americano.					
Color predominante: Gris			Acabado de la caja: Lienzo mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA	INCLINACIÓN	ANCHURA	CONTRASTE		
<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	<input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	<input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo		
PESO	REMATE	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL			
<input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input checked="" type="checkbox"/> Super negra	 Cuadrangular	Mecánicas			
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Subtítulo)					
CAJA	INCLINACIÓN	ANCHURA	CONTRASTE		
<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	<input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	<input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	<input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo		
PESO	REMATE	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL			
<input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	 Clásico	Mecánicas			

Tabla 5. Ficha de análisis tipográfico de *Great western trail* (Elaboración propia, 2022).

5.1 Datos del juego

Great western trail está diseñado por el reputado autor Alexander Pfister, el cual ha diseñado varios juegos cuya popularidad es notoria. El juego fue publicado en 2016 por la editorial alemana *Eggert spiele* y nos llegó a España de la mano de la editorial *MasQueOca*. Es un juego a partir de 14 años en el que pueden participar de 2 a 4 jugadores.

5.2 Ambientación y narrativa

El salvaje oeste americano es el telón de fondo de este juego de gestión de cartas y losetas. Cada jugador es un vaquero con su rancho que debe gestionar el ganado mediante cartas para realizar la gran ruta del oeste y llegar a Kansas city, donde poder vender sus reses a otras ciudades mediante el ferrocarril. La gestión del mazo de cartas que permita obtener distintas razas bovinas permitirá venderlas a ciudades más lejanas en las sucesivas llegadas a Kansas city, pudiendo llegar a alcanzar la ciudad de San Francisco y obtener mayor beneficio para lograr la victoria. Las palabras clave de este juego serían **Oeste americano, ganado y ferrocarril**.

5.3 Uso del color

La portada tiene un diseño principalmente gris con bastantes matices. Se nota un esfuerzo en tratar de evitar usar una portada colorida y por ello se han reducido los tonos dejándolos completamente apagados, desaturados. ¿Quizá es una referencia al cine de western clásico? Ante semejante composición, el logo de color radiante de la editorial destaca por encima de todo, junto a la bandera que indica que el juego está en español.

5.4 Análisis tipográfico y conclusiones

El título principal de este juego reúne todos sus esfuerzos en parecer un rótulo del salvaje oeste. Nos muestra una tipografía con remates cuadrangulares en un estilo sin contraste, característico de las tipografías mecánicas o egipcias. Esta elección es correcta a nivel histórico, pues el salvaje oeste ocurrió principalmente en el siglo XIX, donde la tipografía vivió una nueva transformación tras la revolución industrial (De Buen, 2020). Todos recordamos por el cine los letreros tipográficos impresos con esos rótulos de letras grandes y mecánicas que aparecen en los pueblos del lejano oeste.

El texto se dispone muy distorsionado. De primeras porque la tipografía es extremadamente condensada y por otro porque tiene una deformación circular en su línea de

base. La razón de la elección tipográfica es evidente; el título es excesivamente largo para una portada cuadrada, a menos que se redujera considerablemente el tamaño. Esta decisión puramente pragmática es además extraordinariamente fiel a lo que ocurría con los carteles de la época: si el espacio es limitado, estrechemos el texto. En cuanto a la decisión de deformar la línea de base, probablemente el diseñador optó por añadir algo de dinamismo a esta composición tan estática. Lo cierto es, que a pesar de estas decisiones, el texto se lee bien al tratarse de un título. Si observamos el texto secundario, vemos que mantiene el estilo tipográfico pero varía en sus remates, donde podemos ver una cartela que transiciona desde el fuste hasta la serifa. La ilustración de portada utiliza una composición similar a los carteles de cine, aunque con un estilo que desentona ligeramente. El conjunto de elementos propios del western como el tipi, el ferrocarril o el vaquero sumado a esta disposición tipográfica podrá ser mejorable, pero muestra a la perfección, sin ápice de dudas, de que nos encontramos ante una temática de *western*.



Figura 40. Detalle de algunas cartas de *Great western trail* (Resch, 2016).

6. Dune imperium



Figura 41. Portada de *Dune imperium* (Brooks, Ramos, Storm y Nienburg, 2020).



Autores Paul Dennen		Ilustradores Clay Brooks Raúl Ramos Nate Storm		Diseñadores Clay Brooks Brett Nienburg Nate Storm	
Editorial Dire wolf (2020)			Editado en España por Asmodee		
Ranking BGG 14°	90-120 min	Nº de jugadores 1-4		Edad recomendada +14	
DUNE IMPERIUM					
Ambientación: Ciencia ficción (Dune; saga literaria de Frank Herbert)					
Color predominante: Negro			Acabado de la caja: Liso mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
				CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo	
PESO <input checked="" type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (palabra «imperium»)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
				CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo	
PESO <input checked="" type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	

Tabla 6. Ficha de análisis tipográfico de *Dune imperium* (Elaboración propia, 2022).

6.1 Datos del juego

Dune imperium es un juego diseñado por Paul Dennen cuyo arte corre a cargo de varios ilustradores, entre los que destacan Clay Brooks, Raúl Ramos y Nate Storm. Fue publicado por la editorial *Dire wolf* en 2020 y traído a España en castellano por la multinacional *Asmodee*. Es un juego para entre uno y cuatro jugadores con una edad recomendada de catorce años en adelante.

6.2 Ambientación y narrativa

Ciencia ficción. Concretamente se basa en la saga literaria *Dune*, iniciada por Frank Herbert en 1965 y que incluye varios libros. Pero no queda todo ahí, *Dune* es una narrativa transmedia que abarca otros ámbitos de la cultura popular como videojuegos, cómics e incluso películas, de las cuales la última de ellas, dirigida por Denis Villeneuve se estrenó en 2021. Y los artistas debieron tener acceso a los diseños de esta película, pues aunque el juego se publicó antes, las ilustraciones de los personajes que aparecen en la película, toman referencia clara de los actores que los interpretan.

La trama de *Dune* gira alrededor del **planeta desértico** *Arrakis*, un lugar salvaje pero sumamente valioso, pues de allí se obtiene la *melange*, una especia que permite viajar por el hiperespacio y que tiene efectos premonitorios para el



Figura 42. Presentación de la película *Dune* (Villeneuve, 2021).

que la consume. Las diferentes casas nobles y el poderoso emperador galáctico conspiran por el poder político y militar de Arrakis, mientras las profecías hablan de un elegido que romperá el *statu quo* del universo para siempre. En este juego, los jugadores toman en el mando de diferentes casas nobles que tratan de controlar Arrakis mediante **intrigas** y el control de los recursos. Es un juego altamente temático e inmersivo.

6.3 Uso del color

Cuando vemos una portada de *Dune*, la presencia de colores cálidos en referencia al desierto suele ser notable. En este caso, aunque es cierto que en la portada hay una masa de color tierra debido al planeta, el color principal de la caja en general es el negro que deriva de la parte del espacio y se extiende por los bordes y el dorso. Esta presencia espacial y misteriosa del negro sigue la línea narrativa de la ciencia ficción, en una forma un poco diferente a lo habitual en lo referente a esta saga literaria.

6.4 Análisis tipográfico y conclusiones

El título de este juego no es un diseño realizado por el equipo creativo de este producto. Se ha utilizado directamente el título de la película de 2021, aunque añadiéndole la palabra «imperium». Está trabajado como si fuera un logotipo corporativo (DUNE), que se identifique con la película a la que se le ha añadido un *tagline* (IMPERIUM). Se ha tratado de buscar la geometría máxima para obtener un nombre de cuatro letras a partir de un sencillo módulo que se repite formando la D, la U, la N y la E con la misma pieza. Lo cierto es que se dispone más como un rótulo, no como una tipografía completa al uso. El título que lo acompaña a modo de *tagline*, sí que se intuye como una especie de transcripción tipográfica legible del logotipo. Esta racionalización geométrica sin nada de contraste es perfecta para llevar un tema de ciencia ficción en un título principal y la elección del color dorado destaca sobre el fondo negro e incluso hace referencia al planeta desértico.

En cuanto a efectos, el hecho de darle un ligero relieve a la palabra principal, es anecdótico e incluso prescindible, pero la manera de crear la barra de la E mediante el resplandor de un planeta lejano, aunque pictórico, hay que reconocer que es muy resolutivo y mantiene el módulo intacto. En síntesis, el objetivo de la tipografía de la cubierta es el de mantener coherencia con el diseño gráfico de la película, cuya difusión es mayor.

7. Scythe



Figura 43. Portada de Scythe (Rozalski y Santana, 2016).

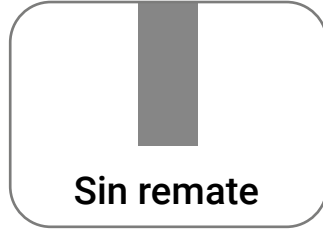

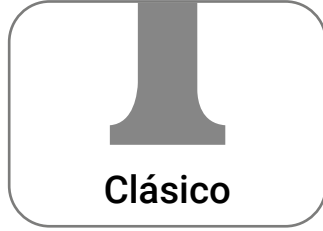

Autor Jamey Stegmaier	Ilustrador Jakub Rozalski	Diseñador Christine Santana	
Editorial Stonemaier games (2016)	Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG 16º	90-115 min	Nº de jugadores 1-5	
Edad recomendada +14			
SCYTHE			
Ambientación: Ucronía dieselpunk			
Color predominante: Gris		Acabado de la caja: Lienzo fino mate	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Créditos de portada)			
CAJA <input type="checkbox"/> Alta <input checked="" type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input type="checkbox"/> Redonda <input checked="" type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Clásico	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	

Tabla 7. Ficha de análisis tipográfico de Scythe (Elaboración propia, 2022).

7.1 Datos del juego

Scythe es un juego creado por Jamey Stegmaier en 2016 y editado por Stonemaier games. Está ilustrado por Jakub Rozalski y el diseño gráfico corre a cargo de Christine Santana. En España nos lo trajo la editorial *Maldito games*. Está pensado para de 1 a 5 jugadores y a partir de 14 años en adelante.

7.2 Ambientación y narrativa

El juego se ha diseñado alrededor del mundo creado por Jakub Rozalski, que también es el creador del arte realista que lo ilustra. Dicho mundo es un lugar ucrónico, basado en el periodo de entre guerras en Europa, donde la tecnología ha evolucionado de diferente manera a nuestra realidad y las potencias militares hacen uso de *mech*; robots tripulados con gran potencia de fuego. En este mundo, la **agricultura** y el trabajo sostienen los esfuerzos de una **guerra** incipiente para dominar los inexplorados territorios aledaños a «la fábrica», una antigua ciudad estado capitalista que ha parado su producción. Este género, conocido como *dieselpunk* es una especie de retrofuturismo similar al *steampunk*, salvo que en este último la tecnología evoluciona a partir de las máquinas de vapor.



Figura 44. Ilustración del mundo de *Scythe* (Rozalski, 2016).

7.3 Uso del color

El gris es el color dominante en la portada y se mezcla con colores tierra. El tono general del juego es lúgubre, utilizando el gris como elemento principal en un cielo desalmado que se mezcla con el humo de las máquinas. Los colores tierra hacen su presencia representando el campo principalmente, fundiéndose con el gris de las máquinas y las figuras humanas.

7.4 Análisis tipográfico y conclusiones

El título principal de *Scythe* está dispuesto en una tipografía lineal ligeramente condensada en color blanco, generando suficiente contraste con el fondo. Es una tipografía sin apenas contraste, que probablemente no connota

absolutamente nada relacionado con la temática por sí misma. Sin embargo, el título de *Scythe* está trabajado mediante un juego conceptual, como si fuera un logotipo corporativo. Tal como he comentado previamente, el concepto resumido del juego es el de la agricultura como soporte del esfuerzo de guerra, y es de donde viene el nombre del juego: *scythe* significa «guadaña» en inglés, una herramienta diseñada para trabajar en el campo pero que puede utilizarse como un arma. Es a partir de aquí donde el diseñador modifica la letra C para convertirla en una hoz, añadiendo un asta inferior a modo de descendente y convirtiendo la parte superior de la letra en un vértice. El resultado es un título conciso y conceptualmente claro que se emborrna ligeramente dejando entrar parte de la textura del humo del cielo de la ilustración. Es un trabajo muy potente en su conjunto, generando una paradoja entre una ilustración realista que recuerda arte clásico con unas máquinas futuristas y una tipografía moderna con su peculiar modificación.

En cuanto al subtítulo, se cambia a una tipografía garalda reforzando el concepto clásico en su versión cursiva, característica por tener espolones en lugar de remates.

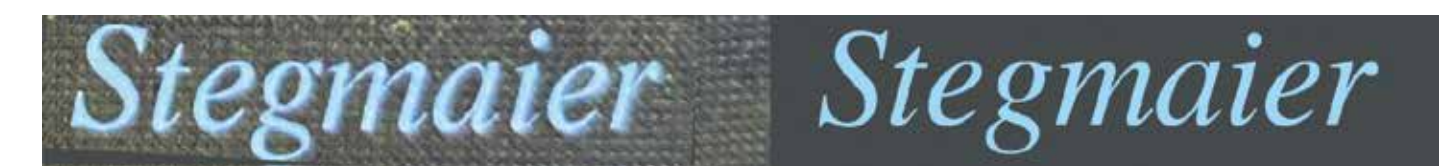
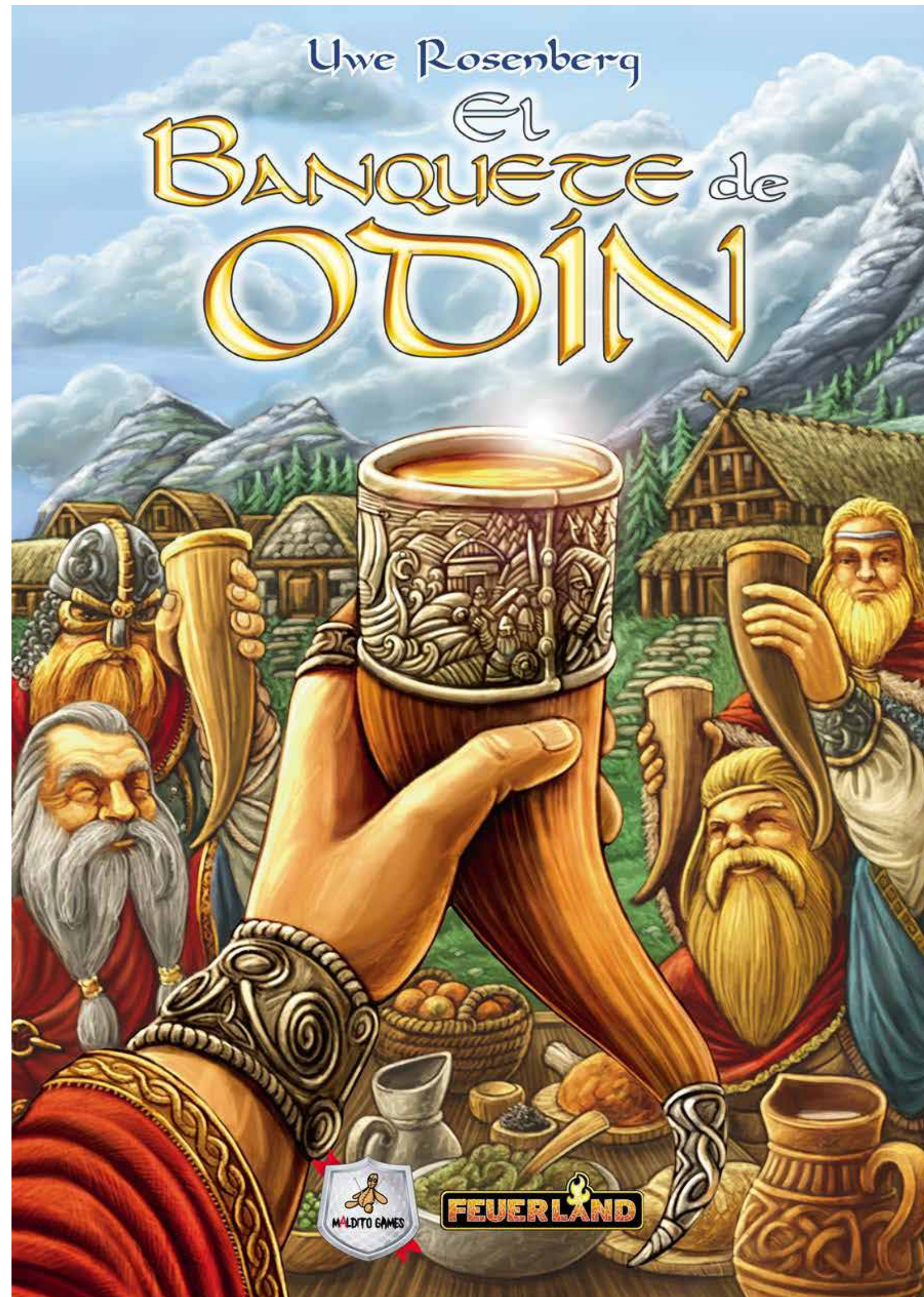


Figura 45. Comparativa del texto del subtítulo con la tipografía *Times itálica* (Elaboración propia, 2022).

8. El banquete de Odín

Figura 46. Portada de *El banquete de Odín* (Lohausen, 2016).

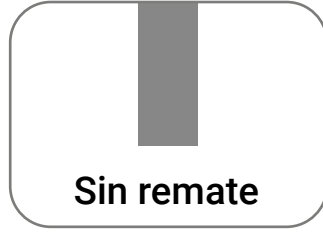



Autor Uwe Rosenberg	Ilustrador Dennis Lohausen	Diseñador Dato desconocido	
Editorial Feuerland spiele (2016)		Editado en España por Devir y Maldito games	
Ranking BGG 22º	30-120 min	Nº de jugadores 1-4	Edad recomendada +12
EL BANQUETE DE ODÍN			
Ambientación: Vikingos			
Color predominante: Varios		Acabado de la caja: Liso mate	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (nombre del autor)			
CAJA <input type="checkbox"/> Alta <input checked="" type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	

Tabla 8. Ficha de análisis tipográfico de *El banquete de Odín* (Elaboración propia, 2022).

8.1 Datos del juego

Diseñado por el aclamado Uwe Rosenberg, *El banquete de Odín* es un juego de 1 a 4 jugadores a partir de 12 años. Fue publicado por *Feuerland spiele* en 2016, traído a España por la editorial *Devir*, y posteriormente por *Maldito games*. Cuenta con el trabajo de Dennis Lohausen, el mismo ilustrador que en el caso de *Gaia project*.

8.2 Ambientación y narrativa

El juego está ambientado en la **Edad media**, concretamente en los **vikingos**. Los jugadores deben controlar un asentamiento vikingo y hacerlo prosperar a base de obtener recursos, cazar, mejorar edificios, negociar e incluso saquear. Básicamente, se trata de un juego de colocación de trabajadores y de gestión económica.

8.3 Uso del color

La portada es muy colorida. La ilustración es la gran protagonista y muestra colores variados, siendo en conjunto colores cálidos gracias a los dorados y rojos que se encuentran en el texto, los adornos, ropas y barbas de los personajes.

8.4 Análisis tipográfico y conclusiones

La tipografía elegida para el título de este juego es claramente manual, un recuerdo de una época previa a la tipografía en sí, anterior a la imprenta de tipos móviles. Podemos ver como reúne todos los signos formales de escritura con pluma, sobretodo en el comienzo de las astas de algunas letras como la U o la B, y por la modulación tan característica que se logra al cambiar el ángulo de la pluma en la escritura manual. Concretamente, reúne muchas características formales de la escritura uncial,



Figura 47. Fragmento de página con el ductus de la escritura uncial (Mediavilla, 2005).

tal y como podemos ver en la figura 47. Es en los caracteres correspondientes a la T, la E, la U y la N donde más se aprecian las formas de esta escritura. Sin embargo, el tratamiento de este texto no está realizado como si fuera escrito a pluma, pues se ha dotado de un efecto relieve a base de introducir una serie de degradados. La elección del color dorado, en ese sentido, otorga calidez al título y connotaciones de riqueza, como anillos y otras opulencias que pueden hacer referencia al nombre del juego. Lo que sí es realmente curioso es la decisión de utilizar una suerte de falsas versalitas en la palabra «banquete». Según Mediavilla (2005), «La escritura uncial se caracteriza por la ausencia de minúsculas» (p.128). Y es evidente que con un título tan largo, la caja alta en todo el texto no hubiera sido una buena opción, pero las descompensaciones en trazos y contraformas son claras y no se han trabajado bien para equilibrar una versión mayúscula dentro de la altura x. Es obvio que el diseñador ha tratado de utilizar el título como herramienta para trasladarnos a un entorno temporal concreto y en ese sentido la elección es acertada pues nos lleva la Edad media, pero creo que podría haberse utilizado de alguna manera referencias a la escritura rúnica o a los elementos decorativos nórdicos, tan característicos, y mucho más apropiados para el entorno cultural vikingo en el cual se basa la narrativa de este producto.

9. Wingspan



Figura 48. Portada de *Wingspan* (Rojas, Martínez, Sobel y Santana, 2019).

Autor Elizabeth Hargrave		Ilustradores Natalia Rojas Ana M^a Martínez Beth Sobel		Diseñadores Christine Santana	
Editorial Stonemaier games (2019)			Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG 24°	40-70 min	Nº de jugadores 1-5		Edad recomendada +10	
WINGSPAN					
Ambientación: Ornitología					
Color predominante: Azul			Acabado de la caja: Lienzo mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
				CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo	
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (créditos de portada)					
CAJA <input type="checkbox"/> Alta <input checked="" type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input type="checkbox"/> Redonda <input checked="" type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
				CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo	
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	

Tabla 9. Ficha de análisis tipográfico de *Wingspan* (Elaboración propia, 2022).

9.1 Datos del juego

Wingspan es un juego diseñado por Elizabeth Hargrave publicado en 2019 por *Stonemaier games*. Está pensado para jugar de uno a cinco jugadores a partir de diez años de edad. En España está editado por *Maldito games* y el juego se hizo muy popular, en gran parte gracias a las ilustraciones realizadas por varias artistas como Natalia Rojas, Ana María Martínez Jaramillo y Beth Sobel.

9.2 Ambientación y narrativa

Wingspan significa en inglés envergadura, es decir, la distancia que hay entre las alas desplegadas de un ave. En este juego somos amantes de las **aves** y tenemos que tratar de atraer aves a nuestro aviario **natural**. Para ello, tendremos que conseguir diferentes tipos de alimento para desplegar las especies en nuestro tablero y posteriormente poner huevos. El juego contiene numerosas cartas, cada una representando un ave diferente y con una ilustración de tipo científica. Cada carta además viene con diferentes datos como nombres **científicos**, tamaño de envergadura, etcétera, que aunque no sirven para nada dentro del juego, conducen muy bien la narrativa. Además es un juego muy preciosista en cuanto a componentes, pues posee una torre de dados con forma de comedero para aves, unos da-

dos con formas de colores, y unos tableros que emulan un cuaderno de ornitólogo. Es en muchos sentidos un juego muy temático.

9.3 Uso del color

La cubierta del juego está inundada por un suave azul de acuarela sobre el que se muestra una de las aves del juego que destaca sobre éste gracias a la saturación de su color rojizo. Este color se extiende por todos los laterales, envolviendo la caja en su conjunto y manteniendo un tono suave que permite disponer las ilustraciones como protagonistas, contrastando debidamente los contornos.

9.4 Análisis tipográfico y conclusiones

La tipografía principal del título es una palo seco bastante condensada, una decisión tipográfica realizada en base a lo largo de la palabra y su disposición, pues está a un tamaño considerable (ocupando el texto una cuarta parte de la portada), pero encajando perfectamente en el plano horizontal con un interletraje adecuado. La utilización del color blanco en el

texto, permite además que este no sature en exceso la cubierta aún con su gran tamaño, y además mantiene la línea suave con el fondo azul celeste.

En cuanto a lo temático, el juego dirige muy bien la narrativa que contiene. Nos muestra en su cara principal una de las ilustraciones científicas del interior dispuesta sobre el azul cielo emulando la naturaleza. Una connotación natural que la diseñadora se esfuerza por mantener en cuanto a la forma, gracias a las técnicas tradicionales utilizadas (el pájaro parece pintado con lápices de colores y el fondo con acuarelas). Dicho pájaro interactúa con la tipografía, pues

su cola monta sobre ella en la W y se mantiene detrás en la G, generando una sensación de volumen. En cuanto a la elección tipográfica, puede en principio confundir la selección de una fuente tan racional para una temática tan naturalista. Pero si observamos que para el texto secundario, donde están los créditos del juego, se ha optado por una tipografía caligráfica (que recuerda a la anotación en un cuaderno), la selección de la primera contrasta en su apropiada medida y contribuye en parte a referenciar el juego en un ámbito algo más científico.



Figura 49. Una carta de *Wingspan* (Rojas, Martínez, Sobel y Santana, 2019).

10. Everdell



Figura 50. Portada de Everdell (Bosley, May, Jones y Noonan, 2018).

Autor James A. Wilson	Ilustradores Andrew Bosley Dann May	Diseñadores Cody Jones Brenna Noonan	
Editorial Starling games (2018)		Editado en España por Maldito games	
Ranking BGG 31º	40-80 min	Nº de jugadores 1-4	
Edad recomendada +13			
EVERDELL			
Ambientación: Fantasia (animales antropomórficos).			
Color predominante: Ocre		Acabado de la caja: Liso brillo	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)			
CAJA <input type="radio"/> Alta <input checked="" type="radio"/> Baja	INCLINACIÓN <input type="radio"/> Redonda <input checked="" type="radio"/> Itálica	ANCHURA <input type="radio"/> Condensada <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Expandida	CONTRASTE <input type="radio"/> Sin contraste <input type="radio"/> Moderado <input checked="" type="radio"/> Extremo
PESO <input type="radio"/> Fina <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Negra <input type="radio"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL Caligráficas	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (créditos de portada)			
CAJA <input type="radio"/> Alta <input checked="" type="radio"/> Baja	INCLINACIÓN <input type="radio"/> Redonda <input checked="" type="radio"/> Itálica	ANCHURA <input type="radio"/> Condensada <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Expandida	CONTRASTE <input type="radio"/> Sin contraste <input checked="" type="radio"/> Moderado <input type="radio"/> Extremo
PESO <input checked="" type="radio"/> Fina <input type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Negra <input type="radio"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL Caligráficas	

Tabla 10. Ficha de análisis tipográfico de Everdell (Elaboración propia, 2022).

10.1 Datos del juego

Publicado por la editorial *Starlin games* en 2018, *Everdell* es un juego diseñado por James A. Wilson e ilustrado por Andrew Bosley y Dann May. Pueden jugar hasta cuatro jugadores a partir de los trece años. Su edición en castellano publicada en España, está a cargo de *Maldito games*.

10.2 Ambientación y narrativa

Everdell es el nombre de un valle de frondosos árboles y sinuosos arroyos donde vive un pueblo de criaturas del **bosque**. Este lugar está apartado del mundo, en un **lugar mágico** y remoto, protegido por el Árbol eterno. Los jugadores controlarán un pueblo de fabulosos **animales** antropomórficos que tratan de fundar nuevos asentamientos en este mundo de **fantasía y leyenda**. Se deberán construir edificios, organizar acontecimientos...todo para lograr levantar una próspera ciudad.

10.3 Uso del color

El color principal de la cubierta de este juego es el ocre, presente con distintos valores en sus elementos, donde la ilustración fantástica es su principal protagonista. Los tonos van desde los amarillos luminosos, hasta los colores

tierra del suelo que conectan con tonos más verdes para la vegetación. El conjunto da como resultado una cálida cubierta de fantasía.

10.4 Análisis tipográfico y conclusiones

Aunque la portada de este juego destaca por ser una explosión de cálida fantasía, la tipografía tiene un papel muy relevante dentro del conjunto. El texto principal, el nombre del juego, da nombre también al valle donde ocurre la narrativa. Y aunque el juego no es narrativo en sí mismo, si que estéticamente busca ese enfoque, pues recuerda a los cuentos para niños o las fábulas, donde los animales hablan y toman parte de historias y aventuras. Es aquí donde toma relevancia la elección tipográfica para el título; una fuente caligráfica que nos trae recuerdos de los antiguos cuentos de hadas. Un relato escrito a mano con una pluma, que se transmite a modo de leyenda de padres a hijos. Este trazo caligráfico está muy bien trabajado, dejando notar el trazo en modulaciones bastante contrastadas dispuestas en un color marrón oscuro, que se superpone en el tono más claro de la ilustración para generar contraste, y que se relaciona con los elementos más cercanos gracias a su saturación, generando profundidad en el conjunto. Además, uno de los personajes principales de la ilustra-

ción dirige su mirada hacia el título, reforzando su importancia y equilibrando esta bonita composición mediante un apropiado reparto de sus pesos visuales.

Por si las connotaciones de cuento no fueran suficientes, el diseñador ha aprovechado el ornamento de la letra E para rematar la filigrana con una hoja, un elemento orgánico que añade el concepto del bosque y/o la naturaleza, tan presente en la ambientación del juego. El conjunto del título es muy eficaz, y permite que se mantenga su identidad aunque se saque del contexto de la portada, pudiendo servir en las distintas aplicaciones gráficas como reglamento, laterales de la caja o cartas.



Figura 51. Cartas del juego *Everdell* (Bosley, May, Jones y Noonan, 2018).

Por último, comentar que el nombre del autor está dispuesto en una versión caligráfica mucho más delicada, como si fuera una firma, precediendo al título del juego, adelantando que es su obra lo que presenciamos.

11. Las ruinas perdidas de Arnak

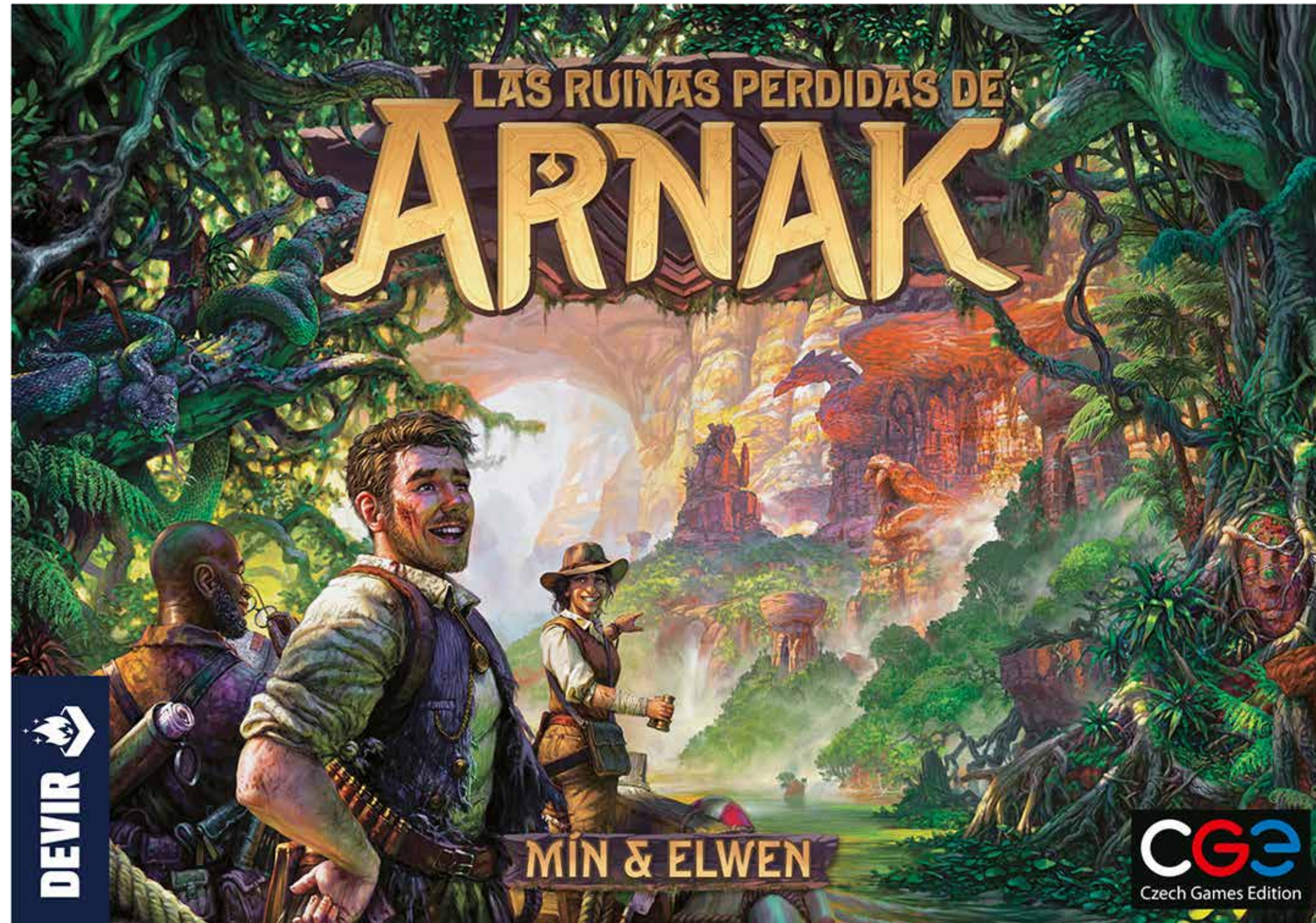


Figura 52. Portada de *Las ruinas perdidas de Arnak* (Hrdina y Murmak 2020).





Autor Elwen Mín		Ilustradores Ondřej Hrdina Jiří Kůs Jakub Politzer		Diseñadores Filip Murmak	
Editorial Czech games edition (2020)			Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG 32º	30-120 min	Nº de jugadores 1-4	Edad recomendada +12		
LAS RUINAS PERDIDAS DE ARNAK					
Ambientación: Aventuras (exploradores)					
Color predominante: Verde			Acabado de la caja: Lienzo mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Palabra «Arnak»)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
<input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo					
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (antetítulo y créditos)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
<input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo					

Tabla 11. Ficha de análisis tipográfico de *Las ruinas perdidas de Arnak* (Elaboración propia, 2022).

11.1 Datos del juego

Las ruinas perdidas de Arnak es un juego de mesa diseñado por Michaela «Mín» Štachová y Michal «Elwen» Štach. Está ilustrado por multitud de artistas como Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jakub Politzer, František Sedláček y Milan Vavroň. Fue editado en 2020 por la editorial checa *Czech Games Edition* y traído a España por *Devir*. Es un juego para 1-4 jugadores a partir de 12 años. La espectacular ilustración de portada se la debemos a Ondřej Hrdina.

11.2 Ambientación y narrativa

El juego está ambientado en la exploración de una inhóspita isla llena de secretos que posee restos de una antigua y misteriosa civilización antigua. Los jugadores se ponen en la piel de una expedición de intrépidos **exploradores** que deberán encontrar artefactos, investigar los yacimientos **arqueológicos** y enfrentarse a las defensas de este recóndito lugar perdido en la **jungla**.

11.3 Uso del color

La portada de este juego es fundamentalmente verde, debido a la jungla de la ilustración; elemento fundamental de la narrativa y elemento canalizador de la aventura.

11.4 Análisis tipográfico y conclusiones

El título de *Las ruinas de Arnak* se dispone en dos formas similares, pero distintas. Por un lado, la palabra «Arnak» ejerce de elemento principal y se ha analizado como tal en la ficha; se trata de un texto que ejerce más como rotulación o *lettering*. A este respecto, Flor (2017) afirma: «El *lettering* se asemeja más a la ilustración, una ilustración hecha de letras, puesto que el resultado es un diseño de características únicas» (p. 12). En efecto, no parece una fuente diseñada con todos sus caracteres si no un trabajo de ilustración tipográfica para este fin concreto, pues aunque parte claramente de una tipografía de palo seco, se trata como un dibujo, dando como resultado un texto más cercano a la tipografía de fantasía. Es por eso que dentro de la clasificación tipográfica entraría dentro de las «manuales». Y es que la palabra «Arnak» es básicamente una ilustración; se le han añadido multitud de elementos ilustrativos ajenos a la tipografía para que se vea como unos trozos de roca antiguos: podemos ver efectos de relieve, prolongaciones en sus astas, dibujos de línea internos a modo de grabados e incluso pequeños fragmentos rotos. Además se ha coloreado con un degradado de forma que refuerce la idea de roca antigua tallada, como si fuera una inscripción arqueológica. Esto tiene una clara intención, la de complementar la jungla de la ilustración, representando las ruinas y por tanto, las claves de la narrativa de

aventuras que nos propone su ambientación. Por otro lado, tenemos el resto del nombre del juego («las ruinas de») y los créditos dispuestos en otra tipografía; una caja alta sin serifa, que aunque posea también un efecto relieve, se presenta de manera más íntegra. En este caso, sí se trata de una fuente, que si bien tiene rasgos que la hacen bastante decorativa, es legible para textos cortos. Las modificaciones más características de esta fuente son el corte vertical que se produce tras la panza de la R y la P y la modificación del ápice de la A para convertirse en una especie de travesaño. Esta y otras características, hacen de esta tipografía una versión lineal de la manual decorativa que tenemos como texto principal en la palabra «Arnak».

Para terminar, decir que el conjunto de la palabra completa del juego se dispone sobre un plano a modo de letrero, que encaja en la ilustración en su parte central superior, dando la bienvenida como si fuera la entrada a las ruinas arqueológicas de una civilización perdida, que llama a la aventura y que a pesar de acompañar a una ilustración tan detallada, tiene un peso visual muy potente que atrae directamente la mirada del espectador.



Figura 53. Detalle de texto de portada de *Las ruinas perdidas de Arnak* (Hrdina y Murmak 2020).

12. Barrage

Figura 54. Portada de *Barrage* (De Luca, Alocci, Kuteynikov y Audia, 2019).


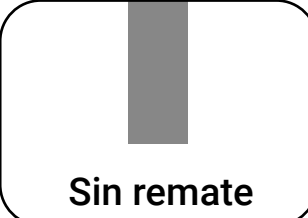
Autor Tomasso Battista Simone Luciani		Ilustradores Antonio De Luca Mauro Alocci Roman R. Kuteynikov		Diseñadores Ruslan Audia	
Editorial Cranio creations (2019)			Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG 34°	60-120 min	Nº de jugadores 1-4		Edad recomendada +14	
	BARRAGE				
Ambientación: Ciencia ficción (Ucronía, distopía, años 20)					
Color predominante: Gris			Acabado de la caja: Liso mate y barniz selectivo		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
				CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input checked="" type="checkbox"/> Extremo	
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (créditos de portada)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
				CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input checked="" type="checkbox"/> Extremo	
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	

Tabla 12. Ficha de análisis tipográfico de *Barrage* (Elaboración propia, 2022).

12.1 Datos del juego

Barrage es un juego publicado por *Cranio creations* en 2019 y traído a España por *Maldito games*. Está diseñado por Tommaso Battista y Simone Luciani e ilustrado por varios ilustradores, entre ellos Antonio De Luca. Es un juego para un máximo de cuatro jugadores a partir de 14 años.

12.2 Ambientación y narrativa

En *Barrage*, la ambientación nos lleva al pasado de forma **ucrónica**: estamos en la década de los **años 20** en el siglo XX y los recursos fósiles se están terminando. El mundo se recupera de la Gran guerra en un contexto de crisis energética cuando Nikola Tesla anuncia la creación de un nuevo sistema eléctrico capaz de alimentar las necesidades de una ciudad postindustrial. La **energía** hidroeléctrica se postula como la nueva gran tecnología que permite a las potencias recuperarse mientras en el horizonte se avecina un nuevo gran conflicto por el gran recurso del siglo: el agua.

12.3 Uso del color

El uso del gris de forma generalizada en toda la cubierta, marca un tono sombrío y negativo. La ilustración de portada muestra un panorama industrial futurista que reforzado por el color, enfatiza la melancolía y negatividad de un periodo futurista distópico nada deseable. Unos destellos rosáceos destacan sobre esta peculiar composición. Se trata de varios rayos que hacen referencia a la energía que producen las estructuras que se alzan ante nosotros.

12.4 Análisis tipográfico y conclusiones

Las ucronías son muy recurrentes en el género de ciencia ficción. Es muy interesante ver como en algún momento del pasado algún hecho histórico relevante hizo cambiar el futuro y la humanidad avanzó de diferente manera hacia el presente, cambiando totalmente el contexto social, cultural e incluso político.

En el juego que nos atañe, no solo se ha utilizado el concepto de la ucronía, si no también el de la distopía, una carga temática adicional a la ficción, pero esta vez de aspectos negativos. En ese sentido, parece que la distopía está fielmente representada en la tonalidad de colores, como ya se ha comentado, y es en el concepto cronológico donde parece que los diseñadores han decidido que incida la tipografía. Y es que el texto principal de la portada está resuelto con una fuente de fuertes características art decó,

un estilo decorativo que tuvo su auge en el periodo de entre guerras, entre los años 20 y 30, justo el periodo histórico en el que se encuentra la narrativa. Dichas características son el gran ojo medio, un contraste extremo entre los trazos, mucha geometrización, la elevada altura de la barra de la E y el uso del dorado (ver figura 55). Todo esto dota a estas tipografías una sensación de opulencia, de lujo y estilo considerables, aunque dentro de su periodo cronológico concreto. La utilización de una tipografía con estas características en una portada gris, negativa e industrial genera un contraste importante pero denota claramente su narrativa: es un periodo sombrío de ciencia ficción ambientado en los años 20 o 30. Además, el acabado de barniz selectivo sobre la presa, imbuye un ápice de profesionalidad en un diseño efectivo.

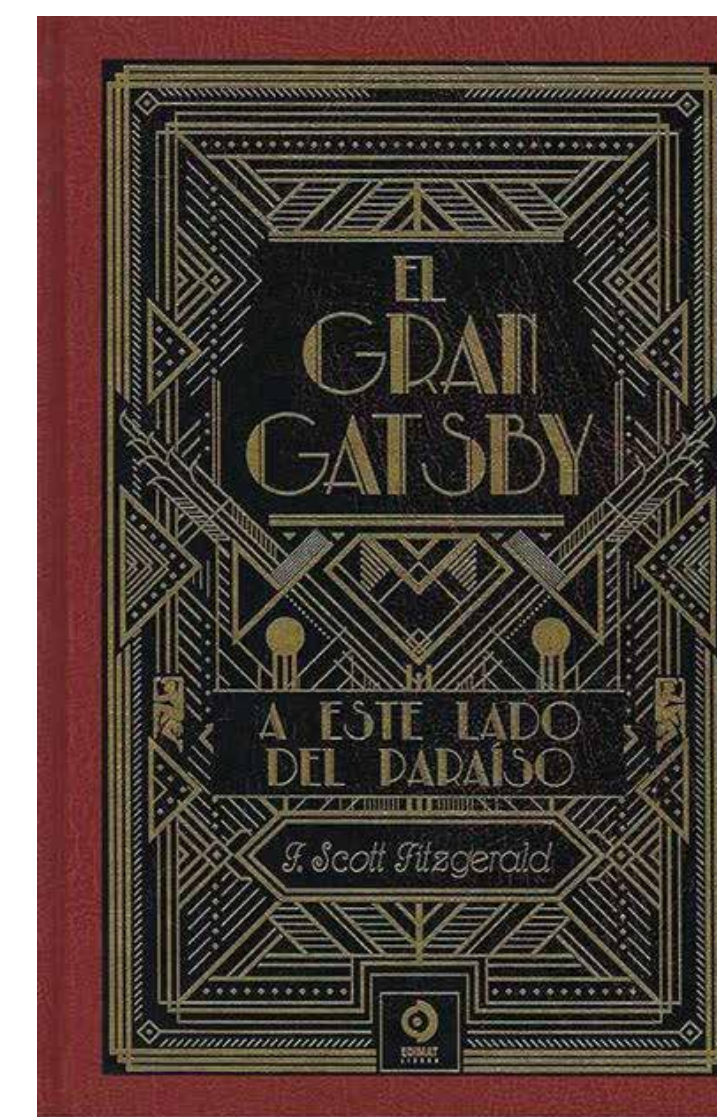


Figura 55. Portada de una edición de *El gran Gatsby*. *A este lado del paraíso*. En este diseño puede verse claramente el estilo gráfico del *Art decó* (Fitzgerald, 2022).

13. Underwater cities

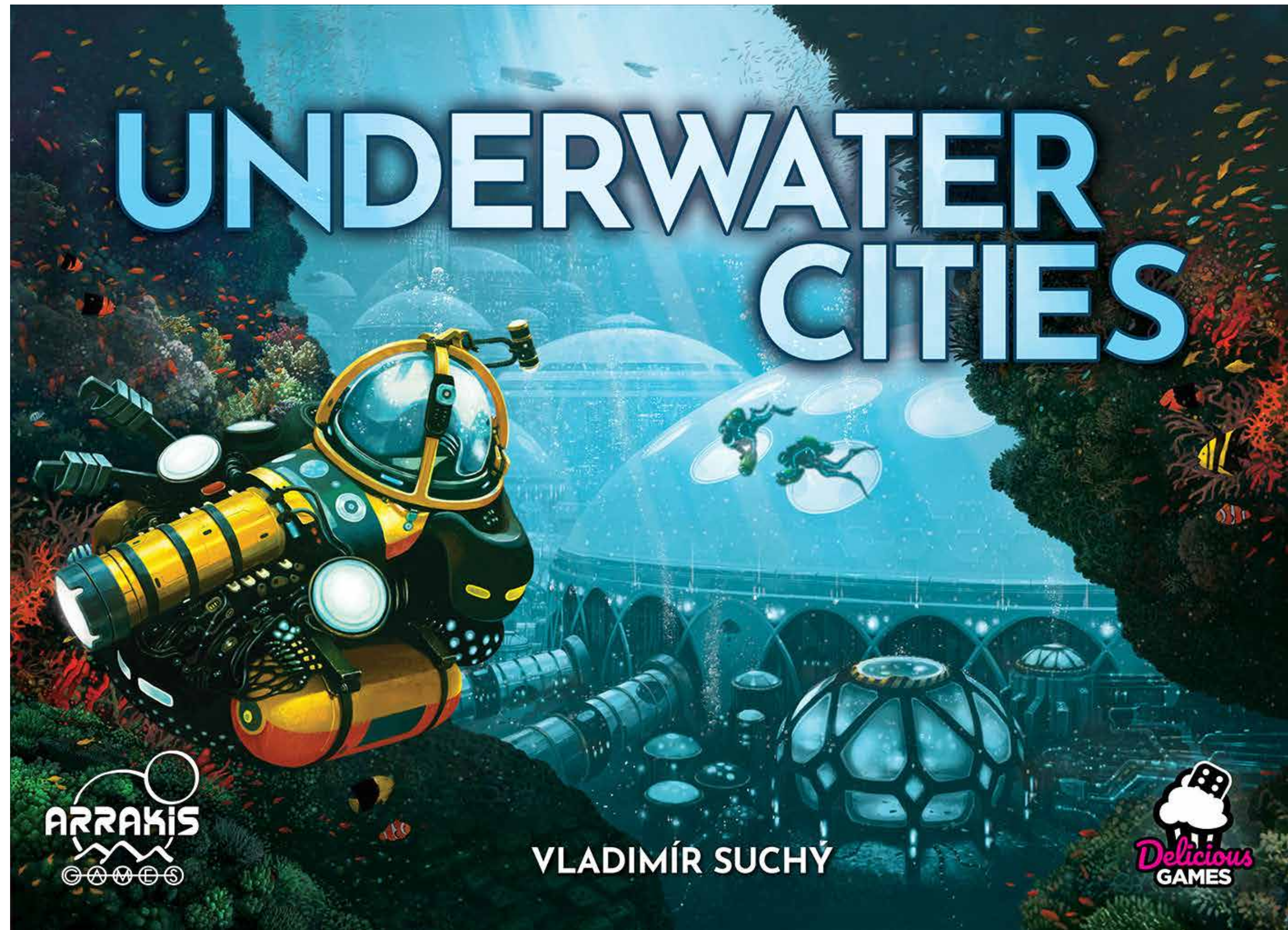


Figura 56. Portada de *Underwater cities* (Vavroň y Boxan, 2018).





Autor Vladimír Suchy		Ilustradores Uildrim Milan Vavroň		Diseñadores Radek Boxan	
Editorial Delicious games (2018)			Editado en España por Arrakis games		
Ranking BGG 43°	80-150 min	Nº de jugadores 1-4	Edad recomendada +12		
UNDERWATER CITIES					
Ambientación: Ciencia ficción (ciudades submarinas)					
Color predominante: Azul			Acabado de la caja: Liso mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo		
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 			
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (nombre del autor)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo		
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 			

Tabla 13. Ficha de análisis tipográfico de *Underwater cities* (Elaboración propia, 2022).

13.1 Datos del juego

Underwater cities es un juego diseñado por Valdimír Suchy e ilustrado por Uildrim y Milan Vavroň. Este último es el responsable de su espectacular ilustración de portada. Está editado por *Delicious games* y traído a España de la mano de *Arrakis games*. Es un juego que pueden jugar de uno a cuatro jugadores y a partir de los doce años de edad.

13.2 Ambientación y narrativa

Underwater cities propone una temática de ciencia ficción en un futuro en el que la población de **la Tierra** se ha convertido en un problema grave y todos los continentes están superpoblados. La solución a todo esto se plantea como la creación de ciudades bajo **los océanos** del mundo, unidas mediante túneles subterráneos. Los jugadores representan **científicos** que deben plantear las áreas de dichas ciudades y gestionar sus desalinizadoras y granjas para garantizar el sustento a la población. La investigación en distintas áreas permitirá ganar eficiencia e incluso crear ciudades simbióticas con el ecosistema marino.

13.3 Uso del color

Como no podía ser de otra manera, el color predominante de la ilustración de portada es el azul, que mediante sus diversas tonalidades, ofrece una detallada imagen de las cúpulas de las ciudades submarinas. Al azul se le añaden diversos detalles en primer plano que están iluminados por la luz artificial de un submarino la cual permite utilizar tonos de otros colores. El artista juega con esto para generar una mayor sensación de profundidad.

13.4 Análisis tipográfico y conclusiones

Al igual que hemos visto con otros títulos de ciencia ficción, el diseñador se ha decantado acertadamente con una tipografía de palo seco. En este caso sin ningún tipo de contraste entre los trazos y con una disposición totalmente neutra, es decir, la forma del texto no connota nada por sí misma, de hecho no tiene los típicos cortes de las tipografías relacionadas con la tecnología o el espacio. Esta sobriedad, quizá pudiera recordar ligeramente a lo científico (presente en parte en la narrativa), aunque de forma no muy clara. Con todo, parece una buena decisión, pues este juego no narra ninguna expedición a otro planeta, ni hay alienígenas, y aún menos, viajes en el tiempo. Este juego sucede en la misma Tierra, y aunque plantea un caso de ciencia ficción, se enfoca desde una problemática que se intuye desde el presente, como es la superpoblación.

El diseñador ha optado por mantener una parte importante de la cubierta para que la ocupe el texto (alrededor de un 30%) a pesar de lo extenso que es el título. Y ha rebajado el peso visual para que no se encorsete demasiado la composición utilizando el relleno de la tipografía de una manera bastante curiosa y efectiva: el texto posee un tono azul en su interior que es realmente como una ampliación o recorte del fondo de la ilustración, ofreciendo por tanto varias tonalidades desde los azules más luminosos hasta otros ligeramente más oscuros e incluso ofreciendo en su interior algunos peces y burbujas que se intuyen entre las formas. Como haciendo esto no se genera suficiente contraste, se ha utilizado un pequeño borde azul oscuro y una sombra paralela que ayudan a definir los contornos. Esta decisión es como hacer que el agua esté presente en la misma tipografía, aunque tal y como se presenta en la portada, no seamos conscientes a primera vista. Si observamos el mismo texto en el manual de instrucciones (ver figura 57), la presencia del agua a modo de recorte se visualiza con un mayor contraste con respecto al fondo.



Figura 57. Fragmento del manual de *Underwater cities* (Vavroň y Boxan, 2018).

14. Anachrony

Figura 58. Portada de *Anachrony* (Farkas, Fejes, Kiss, Szabados y Kiss, 2017).

Autor Dávid Turczi Richard Amann Viktor Peter		Ilustradores Lacza Fejes János Kiss László Szabados		Diseñador Villó Farkas Márton G. Kiss Villó Farkas	
Editorial Mindclash games (2017)			Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG 45°	30-120 min	Nº de jugadores 1-4	Edad recomendada +15		
ANACHRONY					
Ambientación: Ciencia ficción (Viajes temporales)					
Color predominante: Lila			Acabado de la caja: Liso mate y barniz selectivo.		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Título)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
				CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo	
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (créditos de portada)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja		INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica		ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	
				CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo	
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra		REMATE  Sin remate		CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	

Tabla 14. Ficha de análisis tipográfico de *Anachrony* (Elaboración propia, 2022).

14.1 Datos del juego

Anachrony es un juego diseñado por Dávid Turczi en colaboración con Viktor Peter y Richard Amann publicado en origen por *Mindclash games*. En España, su edición en castellano está editada por *Maldito games*. Contiene ilustraciones de Lacza Fejes, János Kiss, Márton G. Kiss y László Szavados, y elementos 3d creados por Laslo Forgach. La dirección de arte y el diseño gráfico está a cargo de Villó Farkas.

14.2 Ambientación y narrativa

El juego se ambienta en el futuro; en el siglo xxvi . Allí se ha descubierto un nuevo elemento; el neutrón, que permite abrir brechas temporales para viajar al **futuro**. Ese futuro revela que una gran **catástrofe** va a ocurrir y que acabará con la Tierra. Los jugadores representan a una de las cuatro facciones que representan caminos filosóficos y tratan de influir en el devenir de la humanidad: la armonía, el progreso, la dominación o la salvación. El objetivo es prepararse para la catástrofe, utilizando recursos que se piden al futuro a uno mismo a través de la brecha temporal. Pero posteriormente deberemos devolverle ese mismo recurso al pasado para no generar una anomalía temporal. Así pues, el **viaje en el tiempo** es un concepto fundamental, tanto en la mecánica, como en la narrativa de este juego.

14.3 Uso del color

La caja es muy minimalista en cuanto a diseño. Posee un tono suave lila que fluye con blanco y que se expande por todos los laterales de la caja como fondo. Sobre ello, se expone el título y la imagen que sirve a modo de logo del juego.

14.4 Análisis tipográfico y conclusiones

Como juego de ciencia ficción, *Anachrony* presenta una tipografía lineal geométrica, es decir sin contrastes, que se muestra acompañando una imagen que actúa como elemento principal: un triángulo imposible, una ilusión óptica que nunca podría formarse en volumen. Esta inquietante, y a la vez simple imagen es muy simbólica, haciendo referencia a algo que no funciona, que no está bien, en este caso a una rotura en la continuidad temporal, a una anomalía. Dichas anomalías son muy representativas en este juego de viajes en el tiempo, tanto que tienen una mecánica concreta cuando los jugadores no manejan correctamente sus peticiones de recursos al futuro, y tienen varios componentes en el interior que les hacen referencia (ver figura 59).

Volviendo a la tipografía, se dispone acompañando el símbolo de la anomalía en su parte inferior, y al igual que ocurre con otros diseños orientados a la ciencia ficción,

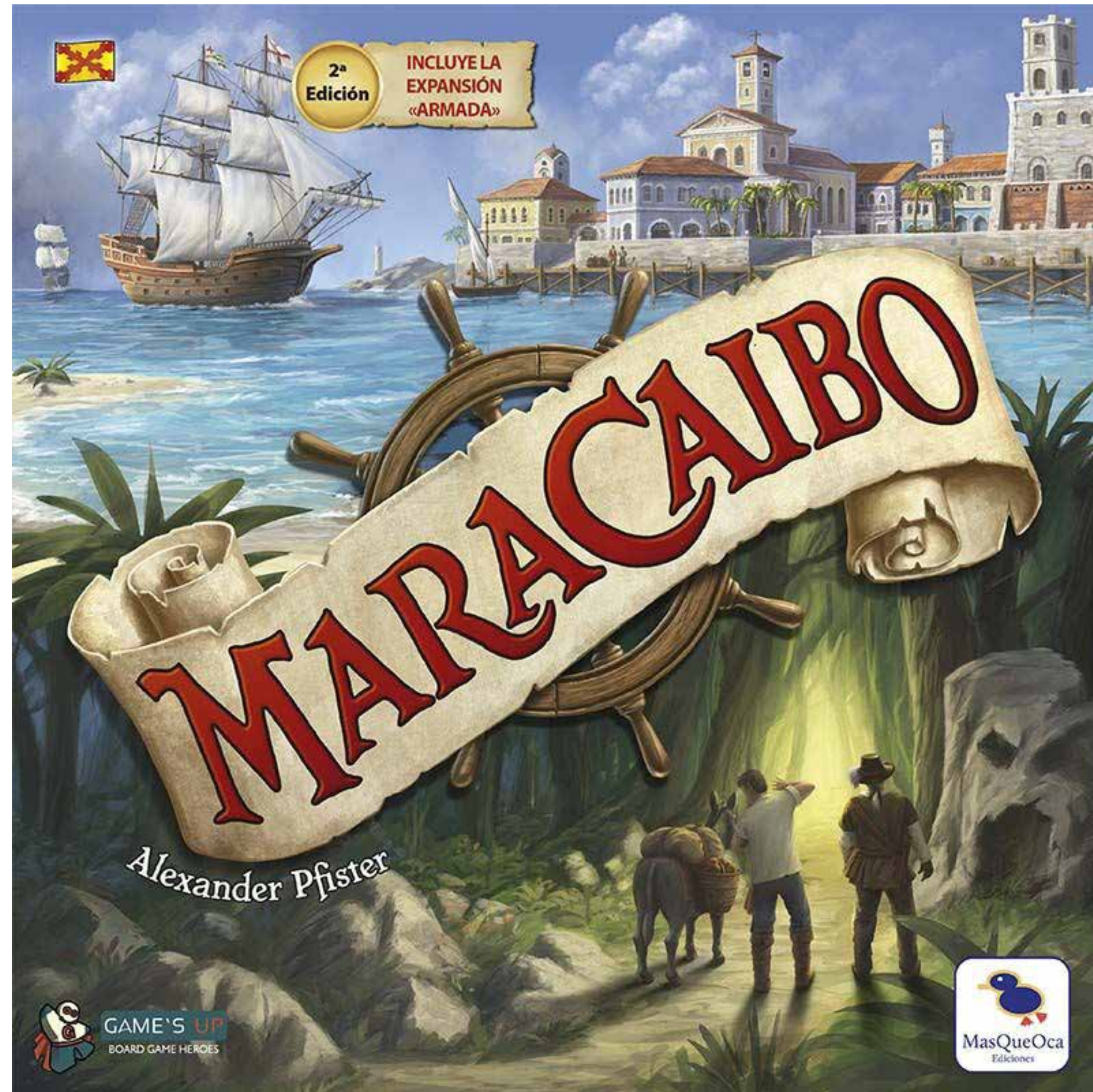
se presenta con cortes, pero en este caso de una manera diferente, pues está fragmentada, separando triángulos de las astas y brazos tipográficos. Esto da una sensación de rotura, de catástrofe, de que algo no va bien. Además las formas de color del fondo confluyen en la imagen principal, haciendo parecer que fuera una especie de agujero de gusano o grieta temporal.

Teniendo en cuenta la cantidad de componentes, saturación de formas y colores que tiene este juego en su interior, la caja destaca por su simplicidad y minimalismo, utilizando esta imagen tan potente conceptualmente como logo del juego, destacando incluso en textura, pues está realizado con un acabado de barniz selectivo.



Figura 59. Componentes que hacen referencia al símbolo de la portada de *Anachrony* (Farkas, Fejes, Kiss, Szavados y Kiss, 2017).

15. Maracaibo

Figura 60. Portada de *Maracaibo* (Kirmann y Fiore GmbH, 2019).

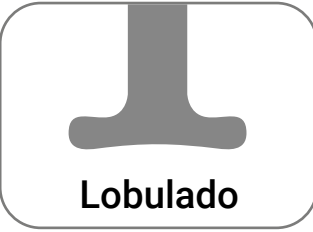

Autores	Alexander Pfister	Ilustrador	Aline Kirmann Fiore GmbH	Diseñador	Fiore GmbH
Editorial	Game's up (2019)		Editado en España por MasQueOca		
Ranking BGG	30-120 min	Nº de jugadores	1-4	Edad recomendada +12	
46º	MARACAIBO				
Ambientación: Aventuras (El caribe).					
Color predominante: Varios			Acabado de la caja: Lienzo mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA	<input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida
				CONTRASTE	<input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO	<input type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input checked="" type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE			CLASIFICACIÓN VOX ATYPL
			Lobulado		Reales
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Nombre del autor)					
CAJA	<input type="checkbox"/> Alta <input checked="" type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA	<input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida
				CONTRASTE	<input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO	<input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE			CLASIFICACIÓN VOX ATYPL
			Lobulado		Reales

Tabla 15. Ficha de análisis tipográfico de *Maracaibo* (Elaboración propia, 2022).

15.1 Datos del juego

Publicado en 2019, *Maracaibo* es un juego de mesa de Alexander Pfister (el mismo autor que *Great western trail*). Fue editado por la editorial *Game's up* y traído a España por ediciones *MasQueOca*. Pueden jugar hasta cuatro jugadores a partir de los doce años.

15.2 Ambientación y narrativa

El juego está ambientado en el **Caribe** durante el **siglo XVII**. Cada jugador representará un aventurero o marinero de esta época que tratará de establecerse en esta parte del mundo y obtener fama e influencia con las distintas naciones que tratan de dominar el Caribe. La **exploración, la navegación y la aventura** son las señas de identidad de la narrativa de este juego.

15.3 Uso del color

La caja es bastante colorida y no tiene un color que predomine sobre los demás sino dos: el verde y el azul. Ambos colores se reparten dos mitades de la portada. En la parte superior tenemos el azul, que está representado por el cielo y los mares, vistos desde un puerto donde podemos ver algunas embarcaciones. En la parte inferior, el color pre-

dominante es el verde, representado por una jungla que se abre ante unos aventureros que están a punto de entrar en ella.

15.4 Análisis tipográfico y conclusiones

El título de este juego se interpone entre medio de las dos mitades de la caja, cada una en un color predominante: azul y verde. Cada zona es una ilustración que representa la aventura desde dos ámbitos: la navegación y la exploración. En la mitad, nos encontramos el título del juego dispuesto de forma ilustrada sobre un papel deteriorado, que recuerda lo que podría ser un mapa del tesoro, y a su vez, por un timón. Ambos elementos vuelven a hacer mención a la exploración y la aventura.

Debido a la disposición del papel ilustrado, el título de *Maracaibo* está inclinado y se muestra en diagonal. Esto dinamiza la composición, que de otra forma hubiera sido demasiado estática. En cuanto a la tipografía, nos encontramos con una modificación bastante deformada de lo que parece una tipografía de estilo de las «Reales». Concretamente reúne varias características en común con los tipos de Caslon pero con un remate lobulado (ver figura 61). La deformación del texto es muy notable, llegando a montarse algunas letras con otras y a alterarse la forma



Figura 61. Muestra del título escrita con *Adobe Caslon*. Se señalan las partes que guardan relación con el título del juego dispuesto en la portada (Elaboración propia, 2022).

debido a una supuesta adaptación volumétrica con el papel que supuestamente lo soporta. Esto genera un poco de tensión, pero no deja de ser un texto decorativo que parte de una tipografía seria.

Si bien es cierto que no es exactamente una *Caslon*, la elección de esta fuente no estaría del todo mal elegida, pues estos tipos se distribuyeron mucho por las colonias americanas de Inglaterra, e incluso fueron los que se utilizaron en la declaración de independencia de los Estados Unidos (Kane, 2020). Eso sí, la fecha se iría un poco, pues estos tipos de Caslon datan de 1734 y hemos comentado que *Maracaibo* se ambienta en el siglo XVII.

Con todo, está claro que el título nos recuerda a historias de aventuras. A piratas y mapas del tesoro. Al Caribe. Y que podemos afirmar que aún con las deformaciones, las características del texto reúnen detalles que están en algún momento de transición entre los textos más humanos de la antigua Venecia y los mecánicos tipos de la revolución industrial.

16. On mars

On mars: ficha

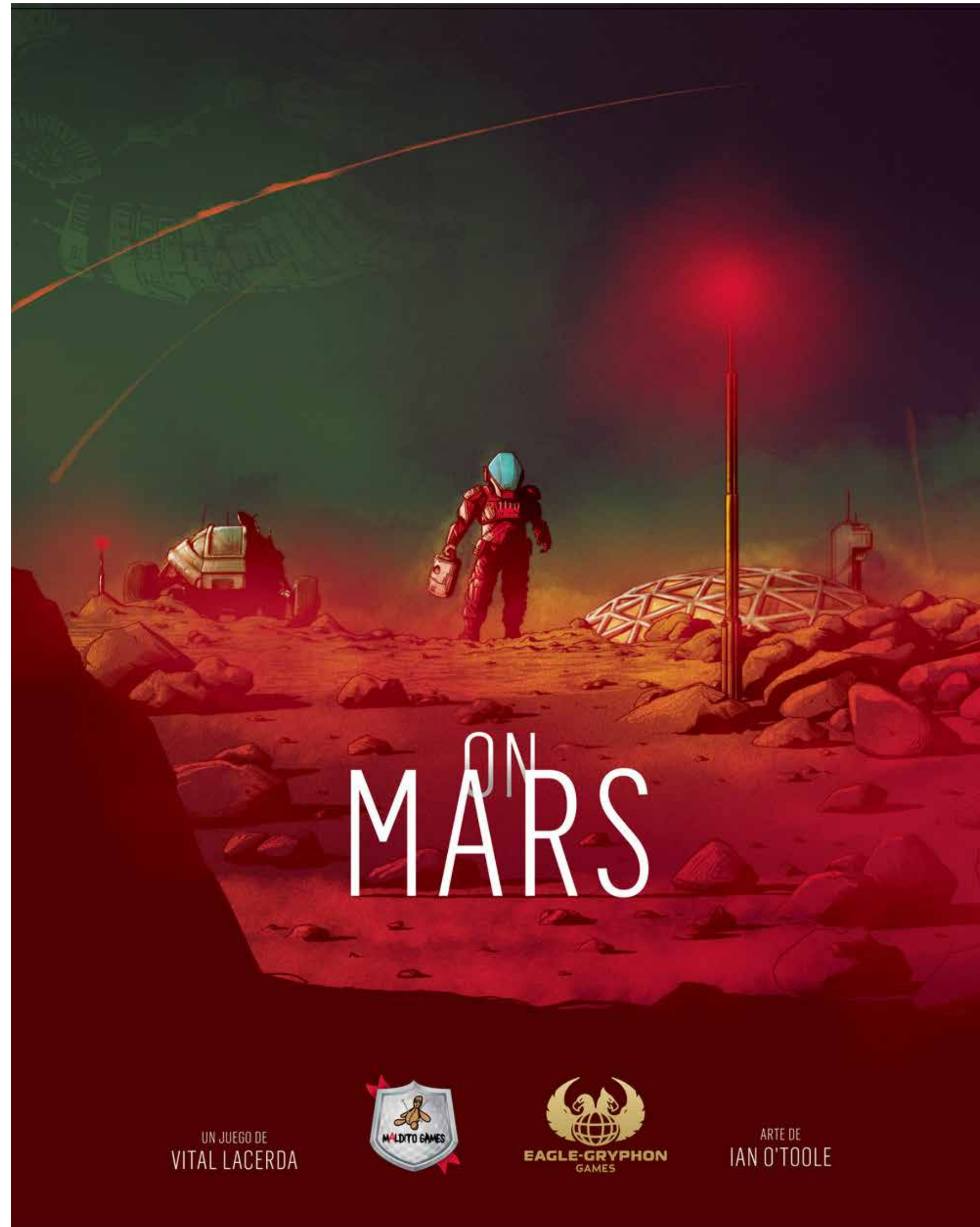


Figura 62. Portada de *On mars* (O'Toole, 2020).

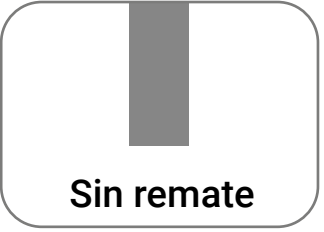

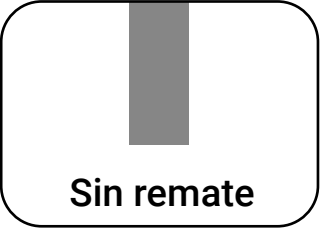

Autor Vital Lacerda	Ilustrador Ian O'Toole	Diseñador Ian O'Toole	
Editorial Eagle-Gryphon games (2020)	Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG 49°	90-150 min	Nº de jugadores 1-4	
Edad recomendada +14			
ON MARS			
Ambientación: Colonización de Marte.			
Color predominante: Rojo	Acabado de la caja: Liso mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL  Lineales	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Créditos del juego)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input checked="" type="checkbox"/> Fina <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL  Lineales	

Tabla 16. Ficha de análisis tipográfico de *On mars* (Elaboración propia, 2022).

16.1 Datos del juego

On Mars es un juego para 1-4 jugadores diseñado por el reputado autor portugués Vital Lacerda. Todo el arte y el diseño gráfico corre a cargo de Ian O'Toole. Está editado por Eagle-Gryphon games y traído a España por Maldito games.

16.2 Ambientación y narrativa

En *On Mars*, cada jugador controla una compañía que debe tratar de establecerse en la **superficie marciana**, desarrollando edificios gracias a los suministros obtenidos en la estación espacial. El objetivo será tratar de desarrollar una **colonia** independiente en **Marte**. Para ello deberemos encontrar formas de producir todos los recursos fundamentales como son los minerales, la energía, el agua, las plantas y el oxígeno, sin olvidar el personal humano.

Aunque la temática sea el planeta rojo, este juego es bastante diferente a *Terraforming mars* (juego que hemos visto previamente), ya que aquí no tenemos que transformar el planeta para hacerlo habitable, *On Mars* trata de poder crear una colonia en un territorio hostil como es Marte en un futuro muy cercano. En cuanto a mecánicas, *On Mars* es un juego de gestión de recursos complejo y muy exigente.

16.3 Uso del color

La superficie de Marte tiene un papel fundamental en este juego, por lo que el rojo es el color predominante de la portada, siendo en algunas partes más oscuro, tirando a marrón y en otras partes mucho más intenso. El resto de la composición está ocupado por el espacio, representado por un verde oscuro, jugando de esta forma con colores complementarios y el contraste que ello supone.

16.4 Análisis tipográfico y conclusiones

La tipografía elegida para el título es muy sencilla y racional, evitando cualquier atisbo de contraste y dispuesta en muy poco espacio debido a la condensación. Al hablar de temática he querido hacer la distinción con *Terraforming mars*, debido a que, aunque ambos juegos tratan sobre Marte, el concepto de ciencia ficción está menos presente aquí. Estamos hablando del futuro, pero de un futuro inmediato, pues la tecnología necesaria podría estar ya disponible. Así que al ser un juego más «realista», el hecho de no incluir modificaciones a la estructura de la tipografía como cortes, algo que es habitual en las tipografías que hacen referencia al futuro o al espacio, es ciertamente apropiado. Además, la portada de *Terraforming mars* utiliza una composición para portada mucho más recargada, donde la ilustración ocupa tan solo una parte, al contrario que en



Figura 63. Comparativa entre las portadas de *On mars* y *Terraforming mars* (Elaboración propia, 2020).

este juego, donde la portada se extiende por todos los lados de la caja (ver figura 63). Lo más curioso del título del presente juego es su disposición. Se ha optado por generar relieve pero no mediante los atajos semiautomáticos del software (como ocurría con *Gaia project*), si no con un uso bastante inteligente de la superposición y el degradado, dejando atrás la palabra «ON» y posicionando «MARS» sobre la superficie del planeta, representada en la ilustración, mediante a una sombra oportunamente añadida bajo la línea base de la fuente. Este recurso, aunque parece trivial, refuerza uno de los conceptos claves de la temática: la superficie marciana. Y es que el propio nombre lo dice: *On mars* (sobre Marte).

El texto con los nombres de los autores no merecen mucha atención; son una variante con un peso más liviano.

17. Clanes de Caledonia

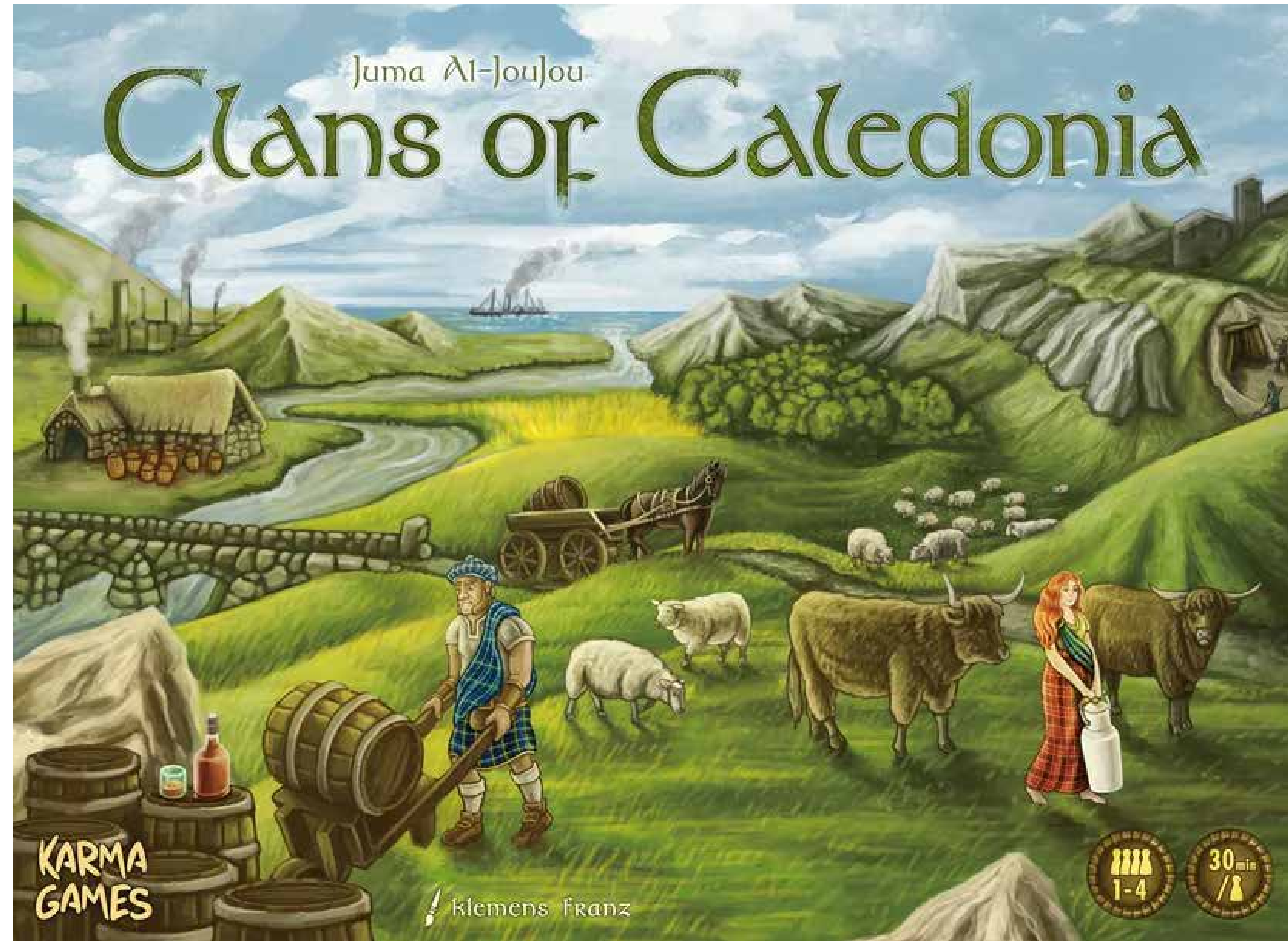


Figura 64. Portada de *Clanes de Caledonia* (Franz, 2017).

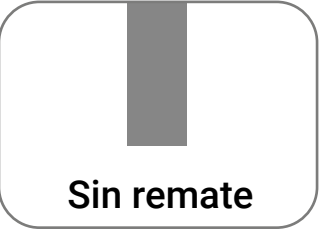
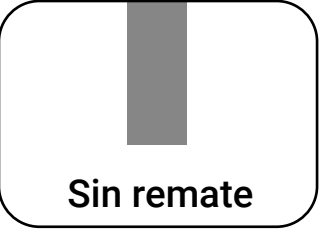
Autor	Juma Al-JouJou	Ilustrador	Klemens Franz	Diseñador	Dato desconocido
Editorial	Karma games (2017)		Editado en España por Gen X games		
Ranking BGG	30-120 min	Nº de jugadores	1-4	Edad recomendada +12	
55º	CLANES DE CALEDONIA				
Ambientación: Clanes escoceses					
Color predominante: Verde			Acabado de la caja: Liso mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA	INCLINACIÓN	ANCHURA	CONTRASTE		
<input type="radio"/> Alta	<input checked="" type="radio"/> Redonda	<input type="radio"/> Condensada	<input type="radio"/> Sin contraste		
<input checked="" type="radio"/> Baja	<input type="radio"/> Itálica	<input checked="" type="radio"/> Normal	<input checked="" type="radio"/> Moderado		
		<input type="radio"/> Expandida	<input type="radio"/> Extremo		
PESO	REMATE	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL			
<input type="radio"/> Fina		Manuales			
<input checked="" type="radio"/> Normal	Sin remate				
<input type="radio"/> Negra					
<input type="radio"/> Super negra					
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Nombre del autor)					
CAJA	INCLINACIÓN	ANCHURA	CONTRASTE		
<input type="radio"/> Alta	<input checked="" type="radio"/> Redonda	<input type="radio"/> Condensada	<input type="radio"/> Sin contraste		
<input checked="" type="radio"/> Baja	<input type="radio"/> Itálica	<input checked="" type="radio"/> Normal	<input checked="" type="radio"/> Moderado		
		<input type="radio"/> Expandida	<input type="radio"/> Extremo		
PESO	REMATE	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL			
<input checked="" type="radio"/> Fina		Manuales			
<input type="radio"/> Normal	Sin remate				
<input type="radio"/> Negra					
<input type="radio"/> Super negra					

Tabla 17. Ficha de análisis tipográfico de *Clanes de Caledonia* (Elaboración propia, 2022).

17.1 Datos del juego

Clanes de Caledonia es un juego de mesa diseñado por Juma Al-Jou Jou e ilustrado por Klemens Franz. Fue publicado por *Karma games* en 2017 y traído a España por *Gen X games*. En este juego pueden participar de uno a cuatro jugadores a partir de los doce años de edad.

17.2 Ambientación y narrativa

En este juego, los jugadores controlan un **clan escocés** del siglo XIX. En esta época, la economía de Escocia se transformó en una economía industrial en las ciudades. Los clanes escoceses en los **medios rurales** tuvieron un importante papel de producción de alimentos para mantener esa creciente industria por lo que aumentó bastante la **ganadería**. Fue en esta época donde el whisky escocés fue dándose a conocer en Europa como sustituto del coñac. Es un juego de gestión de **recursos agrícolas** y ganaderos con los que después comerciar o exportar.

17.3 Uso del color

El verde. Escocia es tradicionalmente reconocida por el imaginario colectivo como unas tierras verdes con prados y arroyos. La portada del juego muestra básicamente eso,

un medio rural donde pueden verse distintos trabajadores con el ganado, cargando barriles o trabajando en las minas.

17.4 Análisis tipográfico y conclusiones

Clanes de Caledonia se nos presenta con un título con grandes connotaciones del norte de Europa. Parece que el diseñador ha optado por utilizar referencias culturales tradicionales en la tipografía del título en lugar de usar un recurso histórico, pues el texto no hace referencia al siglo XIX. Teniendo en cuenta el contexto del juego, que ocurre en un medio rural, se ha utilizado el cliché del clan escocés tradicional para dar una estética folclórica en lugar de utilizar una tipografía o estética más propia de su tiempo, una decisión diferente a otras que hemos podido ver con anterioridad.

La tipografía elegida tiene claros rasgos medievales anglosajones, concretamente recuerda en sus trazos a la escritura insular, una evolución de la caligrafía semiuncial (con la que también guarda relación) que se dio principalmente en las islas Británicas, sobretodo en Irlanda (ver figura 66).

No obstante, hay un rasgo un poco disonante con la letra a. La forma con la que se ha resuelto no es propio de la semiuncial ni de la insular. Más bien guarda relación con la minúscula carolina (ver figura 65), que vendría más tarde y que unificaría la forma de escribir en Europa.

En síntesis, el ilustrador ha utilizado el estereotipo que los europeos tenemos del clan escocés en lugar de optar por un contexto histórico en sí: prados verdes, faldas a cuadros y una tipografía que recuerda a lo gaélico, a lo culturalmente cercano a Irlanda y Escocia. Puede parecer una decisión superficial pero funciona perfectamente, pues comunica de forma instantánea el mensaje.

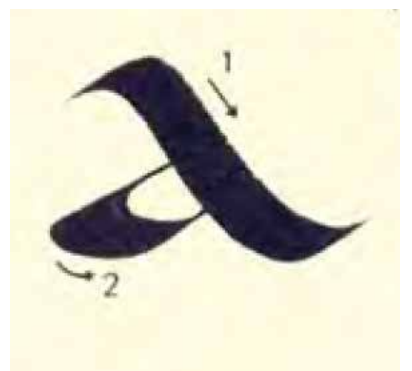


Figura 65. Letra a de la minúscula carolina (Mediavilla, 2005).



Figura 66. Escritura manual con gran influencia de la mayúscula insular (Hook, 2017).

18. Lisboa

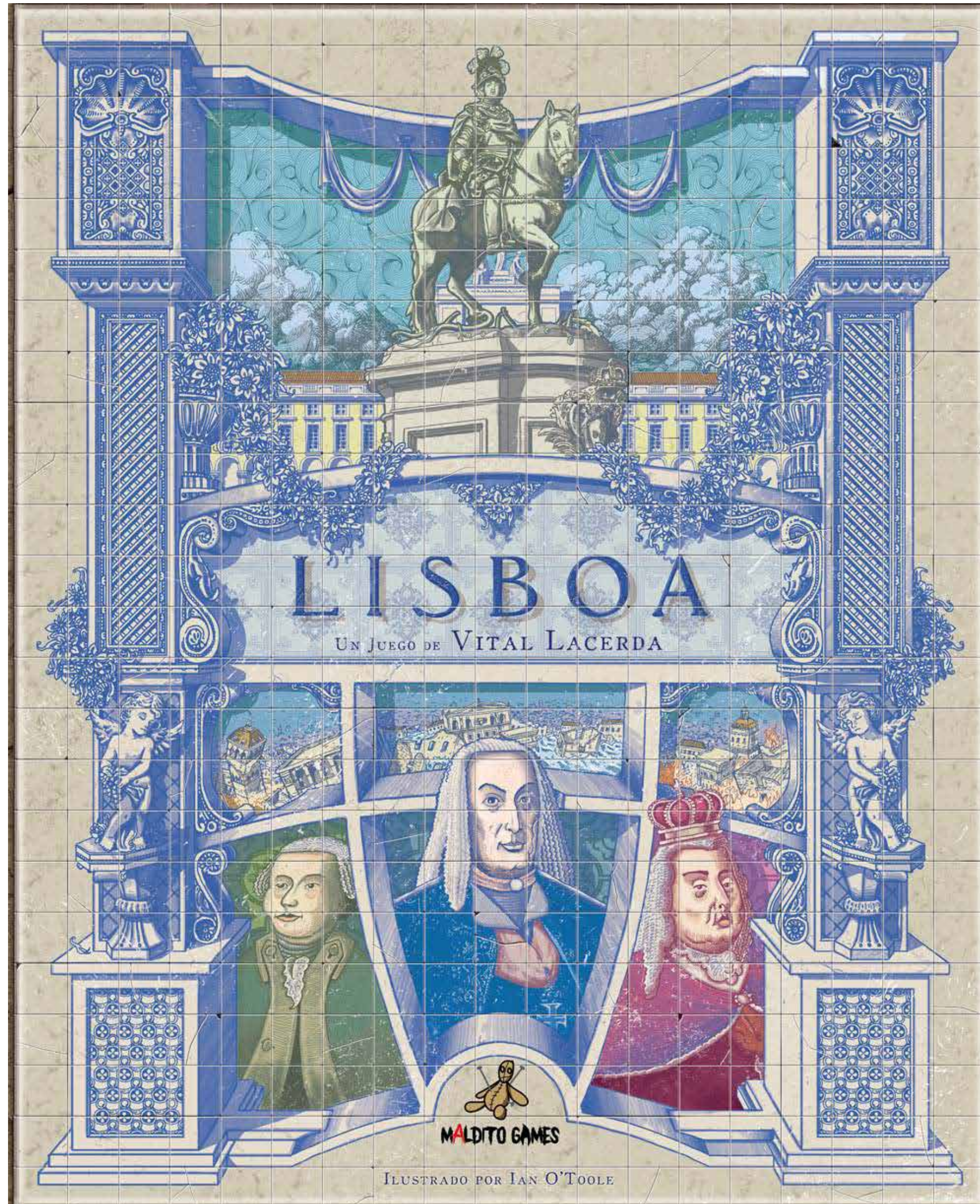


Figura 67. Portada de Lisboa (O'Toole, 2017).

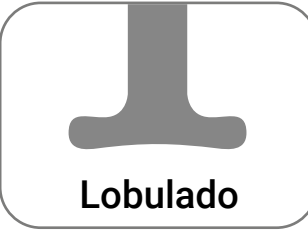

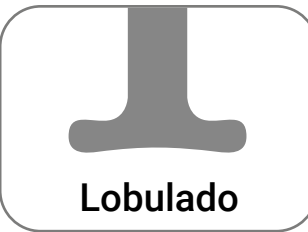

Autor Vital Lacerda	Ilustrador Ian O'Toole	Diseñador Ian O'Toole	
Editorial Eagle-Gryphon games (2017)	Editado en España por Maldito games		
Ranking BGG 57°	60-120 min	Nº de jugadores 1-4	
Edad recomendada +12			
LISBOA			
Ambientación: Lisboa en el siglo XVIII.			
Color predominante: Azul		Acabado de la caja: Liso mate	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Lobulado	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL  Humanas	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Créditos del juego)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input type="checkbox"/> Sin contraste <input checked="" type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Lobulado	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL  Garalda	

Tabla 18. Ficha de análisis tipográfico de Lisboa (Elaboración propia, 2022).

18.1 Datos del juego

Lisboa es un juego de mesa creado por Vital Lacerda e ilustrado por Ian O'Toole, el mismo tandem creativo de *On mars*. Está editado por *Eagle-Gryphon games* y traído a España por *Maldito games*. Es un juego recomendado a partir de los doce años.

18.2 Ambientación y narrativa

Este juego tiene una **ambientación histórica** muy concreta: la reconstrucción de **Lisboa** tras el terremoto de 1775. Los jugadores se posicionarán como nobles que han sobrevivido a la catástrofe dejada por el seísmo y su posterior tsunami y tendrán que ayudar al primer ministro en la construcción y desarrollo de la nueva ciudad para lograr el favor del rey de Portugal. Una partida a este juego representa un periodo de 22 años.

18.3 Uso del color

El azul es el color predominante de la portada, utilizado principalmente en las líneas de la ilustración y también en muchas de las manchas de relleno. Además, el azul es el color usado también en la tipografía.

18.4 Análisis tipográfico y conclusiones

La manera de representar la narrativa ha sido utilizar el azulejo como lenguaje visual; durante la primera mitad del siglo XVIII, los azulejos portugueses estaban casi en su totalidad pintados en azul, y tendrían un gran impacto sobre la imagen arquitectónica general, siendo utilizados en revestimientos de paredes de iglesias y palacios alcanzando la altura de los arcos y los domos y también en distintos elementos en los jardines (Portela y Queiroz, 2010). Este uso del azulejo como lenguaje gráfico se ha llevado a todos los elementos del juego, pero es en la portada donde ya hace uso de ellos, imitando los motivos figurativos propios de los azulejos en diversos lugares, y además, seccionando toda la imagen en cuadrados como si la propia portada fuera un mosaico compuesto de azulejos.

En cuanto a la tipografía del título, ha sido complicado determinar su clasificación exacta. Se trata de una palabra de tan solo seis letras, todas dispuestas en caja alta siendo esto último un problema adicional, pues las minúsculas nos dan bastante información sobre los tipos. Es obviamente una tipografía romana, pero la altura de la curva de S o la panza de la B son bastante peculiares y le dan un carácter especial que no coincide con algunas de las fuentes más populares. Sin embargo, la modulación de la O, me lleva a determinar que se trata de una tipografía de estilo veneciano, eso sí, muy adornada con efectos y

texturas. Cheng (2006) afirma que la O ha variado mucho con el tiempo y que los primeros tipos con remates tenían O que eran círculos perfectos, con un contraste bajo y una modulación angular. En este sentido, la O de nuestro título encaja bastante bien (ver figura 68).

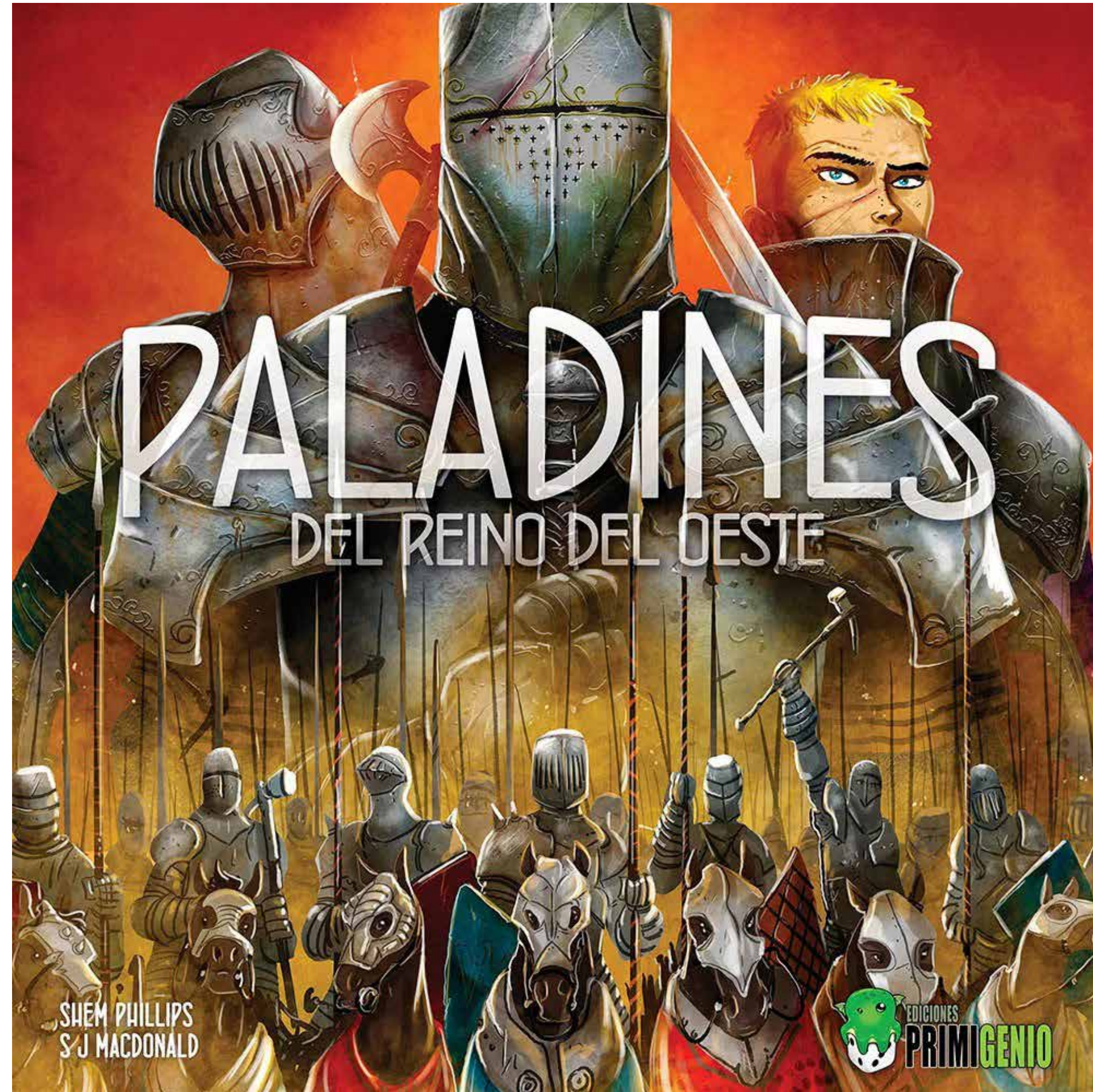
Por otro lado, si observamos el texto secundario, donde se dice el nombre del autor, nos encontramos con una tipografía garalda esta vez, con unos trazos muy irregulares, que recuerdan a una imprenta antigua.



Figura 68. Muestra de la modulación de la O en el título de *Lisboa* (Elaboración propia, 2022).

La elección tipográfica en ambos casos es desconcertante; si bien la narrativa del juego y los azulejos referencian el siglo XVIII, las fuentes utilizadas tienen características propias del siglo XV y XVI. Lo correspondiente para esta época hubiera sido el uso de una tipografía más mecánica, con menos rasgos de la escritura a mano, como la *Roman du roi* o incluso la *Caslon*. Quizá el diseñador trató de reflejar en el texto lo tradicional como un concepto general.

19. Paladines del reino del oeste

Figura 69. Portada de *Paladines del reino del oeste* (Macdonald y Phillips, 2019).

Autor S.J. Macdonald Shem Phillips		Ilustradores Mihajlo Dimitrievski		Diseñadores Shem Phillips	
Editorial Garphill games (2019)			Editado en España por Ediciones Primigenio		
Ranking BGG	90-120 min	Nº de jugadores 1-4	Edad recomendada +12		
64º	PALADINES DEL REINO DEL OESTE				
Ambientación: Medieval (reinos francos)					
Color predominante: Naranja			Acabado de la caja: Lienzo mate		
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo		
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 			
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (nombres de los autores)					
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input checked="" type="checkbox"/> Condensada <input type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo		
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 			

Tabla 19. Ficha de análisis tipográfico de *Paladines del reino del oeste* (Elaboración propia, 2022).

19.1 Datos del juego

Paladines del reino del Oeste es un juego de mesa diseñado por Shem Phillips y SJ MacDonald e ilustrado por Mihajlo Dimitrievski. Está editado por *Garphil games* en 2019, que es una editorial creada por el propio Phillips. Está publicado en España por *Ediciones Primigenio*.

19.2 Ambientación y narrativa

El juego está ambientado en la Europa medieval, concretamente en los reinos francos, hacia el 900 DC. Es un periodo turbulento en el que los jugadores deben evitar las inminentes invasiones que llegan desde el extranjero. Este juego está concebido a nivel de producto como una trilogía que comienza con *Arquitectos del reino del Oeste*, sigue *Paladines del reino del oeste* y termina con *Vizcondes del reino del oeste*. Si bien los juegos se venden como una gama dentro de la misma temática, la narrativa no es continuista, pues son juegos *a priori* independientes.



Figura 70. Portada de *Arquitectos del reino del oeste* (Dimitrievski y Phillips, 2018).

Figura 71. Portada de *Vizcondes del reino del oeste* (Dimitrievski y Phillips, 2020).

19.3 Uso del color

El naranja es el color que rige el diseño de esta portada. Es un color intenso y cálido, que no desentona con la temática de invasiones y tiempos de guerra, pero su función principal es la de albergar toda la gama de productos, ya que la trilogía de juegos que hemos mencionado hacen uso del mismo color (ver figuras 70 y 71).

19.4 Análisis tipográfico y conclusiones

El título del juego se presenta con una tipografía de palo seco condensada que se coloca en la zona de tres cuartos de la caja cuadrada. El estilo de la tipografía no representa para nada el periodo histórico ni la narrativa, pero tiene un fin claro: aunar un grupo de juegos como una gama. *Paladines del reino del oeste*, junto a *Arquitectos del reino del oeste* y *Vizcondes del reino del oeste* forman una trilogía conocida en el sector como la *trilogía del oeste* y los tres se presentan con la misma tipografía y la misma disposición de la palabra clave (paladines, arquitectos, vizcondes) en mayor tamaño, y rebasando con su primera y última letra la línea base penetrando en la horizontal del subtítulo (del reino del oeste). Los tres juegos se presentan con el título separando en dos planos la ilustración, dejando en la parte inferior el contexto concreto en el que se desarrolla la narrativa, y en la parte superior los personajes que

actúan como protagonistas. El fondo es siempre naranja, dejando de esta forma todo el diseño, con el color y la tipografía al frente marcando claramente que forman un conjunto o colección de productos.

Esta es una decisión editorial realizada por el propio autor, Shem Phillips, que también es el dueño de la editorial, pues ya ha habido ejemplos de la misma estrategia con la conocida como *trilogía del mar del norte*, que comprende otros tres juegos, aunque solo uno de ellos se editó en España: *Saqueadores del mar del norte* (ver figura 72). En este caso el color que determina la trilogía es el azul y la temática es sobre vikingos. También es inminente el lanzamiento del juego que dará comienzo a una nueva trilogía y que utiliza el amarillo: *Viajeros de las tierras del sur*.

Todos los grupos de juegos utilizan la misma disposición compositiva, la misma tipografía y las ilustraciones del mismo artista, dando una coherencia de producto como una gama dividida en grupos. Siendo inductivistas, podemos esperar en el futuro una cuarta trilogía con el este como punto cardinal y otro color en sus portadas.



Figura 72. Portada de *Saqueadores del mar del norte* (Dimitrievski y Phillips, 2015).

20. Kanban EV

Figura 73. Portada de *Kanban EV* (O'Toole, 2020).



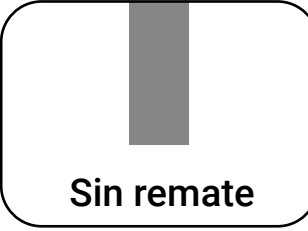

Autor Vital Lacerda	Ilustrador Ian O'Toole	Diseñador Ian O'Toole	
Editorial Eagle-Gryphon games (2020)		Editado en España por Maldito games	
Ranking BGG 74°	60-180 min	Nº de jugadores 1-4	Edad recomendada +14
KANBAN EV			
Ambientación: Fábrica de coches eléctricos.			
Color predominante: Blanco		Acabado de la caja: Liso mate	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Texto principal)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	
ANÁLISIS TIPOGRÁFICO (Créditos del juego)			
CAJA <input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baja	INCLINACIÓN <input checked="" type="checkbox"/> Redonda <input type="checkbox"/> Itálica	ANCHURA <input type="checkbox"/> Condensada <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Expandida	CONTRASTE <input checked="" type="checkbox"/> Sin contraste <input type="checkbox"/> Moderado <input type="checkbox"/> Extremo
PESO <input type="checkbox"/> Fina <input checked="" type="checkbox"/> Normal <input type="checkbox"/> Negra <input type="checkbox"/> Super negra	REMATE  Sin remate	CLASIFICACIÓN VOX ATYPL 	

Tabla 20. Ficha de análisis tipográfico de *Kanban EV* (Elaboración propia, 2022).

20.1 Datos del juego

Kanban Ev es un juego de mesa, que al igual que *On Mars* y *Lisboa*, está diseñado por Vital Lacerda y con el diseño gráfico e ilustraciones de Ian O'Toole. Se trata de una evolución modificada de un juego anterior; *Kanban driver's edition*.

20.2 Ambientación y narrativa

Kanban EV es un juego de gestión de una fábrica de **coches eléctricos**, en el que trata el tema de la **eficiencia** de esta **tecnología**, la eficiencia en el proceso de fabricación y la **gestión empresarial** del tiempo. En ese sentido, el *naming* del juego es bastante apropiado, ya que «kanban» es un modelo de flujo de trabajo para lograr la eficiencia, que comenzó a utilizarse por *Toyota* en los años 50.

20.3 Uso del color

El blanco llena de neutralidad y limpieza toda la caja, aunque se utiliza también el rojo y el verde para generar diversos planos en la ilustración, que se dispone de manera esquemática junto al texto. El blanco genera espacio y racionalidad inundando no solamente la portada principal y los laterales del juego, si no también otros elementos del

interior como fichas, tableros y otros componentes. La línea de diseño es muy clara y está aplicada con coherencia en todo su conjunto (ver imagen 74).

20.4 Análisis tipográfico y conclusiones

La manera de disponer el título de este juego es mediante una tipografía lineal, que a pesar de parecer condensada, es realmente una sensación impuesta por el estrecho espacio entre letras. El *kerning* entre los pares está muy medido en el título, llegando incluso a optar por unir algunas astas como es el caso de la K y la A. Al tratarse de un juego que gira alrededor de la tecnología, la tipografía se muestra sin contrastes, completamente racional, incluso prescindiendo de algunas de sus partes, como es el caso del filete de la A, un recurso de corte habitual en los títulos de ciencia ficción como ya hemos visto anteriormente, pero que aquí se queda solo en ese detalle, siendo de esa forma un texto sin demasiada intervención ni efectos.

Por otro lado, la ilustración de esta portada es una declaración de intenciones; una explosión de piezas que representa de forma directa y a la vez muy atractiva lo que sería el montaje, la fabricación de un vehículo. Todo este amalgama de metal está perfectamente situado con el texto de título que hemos mencionado hacia el cual fugan todas las

piezas de la ilustración. Es como si el coche hubiese sido abierto por completo, dejando entrever el título, como si fuera su núcleo. Esta sensación se enfatiza con la palabra EV, tratada de manera especial mediante un resplandor blanco que genera uno de los puntos de interés más poderosos de la composición y que está resuelto mediante un *kerning* negativo que genera una especie de ligadura entre ambos caracteres. Por último, al igual que se muestra el coche de manera esquemática, el texto se dispone sobre una línea base que surge de la ilustración, y otra línea de referencia que surge como si fuera el eje de las ruedas o el chasis, y que se superpone al texto alineando los filetes de las A de manera adecuada.

El texto principal se complementa con los créditos del juego, también dispuestos con una tipografía lineal, pero en una versión más legible y en dos pesos distintos. El conjunto de esta portada respira potencia, tecnología y progreso en todo el conjunto.



Figura 74. Algunos componentes de *Kanban EV* (O'Toole, 2020).

4.3 Resultados cuantitativos

Tras analizar todas las portadas de los juegos seleccionados, se van a exponer los datos obtenidos por gráficos para visualizar de manera más rápida los resultados. Esto servirá para ordenar toda la información de las tablas de forma general, pudiendo regresar a ellas para observar los datos concretos de un título en particular.

4.3.1. Variables tipográficas en textos principales

Del total de juegos analizados, podemos ver como la gran mayoría de los textos principales correspondientes a los títulos están dispuestos en **caja alta**. En el caso de la inclinación es todavía más clara la tendencia, siendo la tipografía **redonda** la habitual. La anchura suele ser **normal**, si bien es cierto que hay un número de textos relevante dispuestos en una versión condensada. También podemos concluir que la mayoría de títulos **no tienen contraste**, pero hay excepciones a ese respecto. El **peso normal** prevalece, seguido por la negra. Por último, vemos como los tipos **sin remate** son mucho más frecuentes en las portadas.

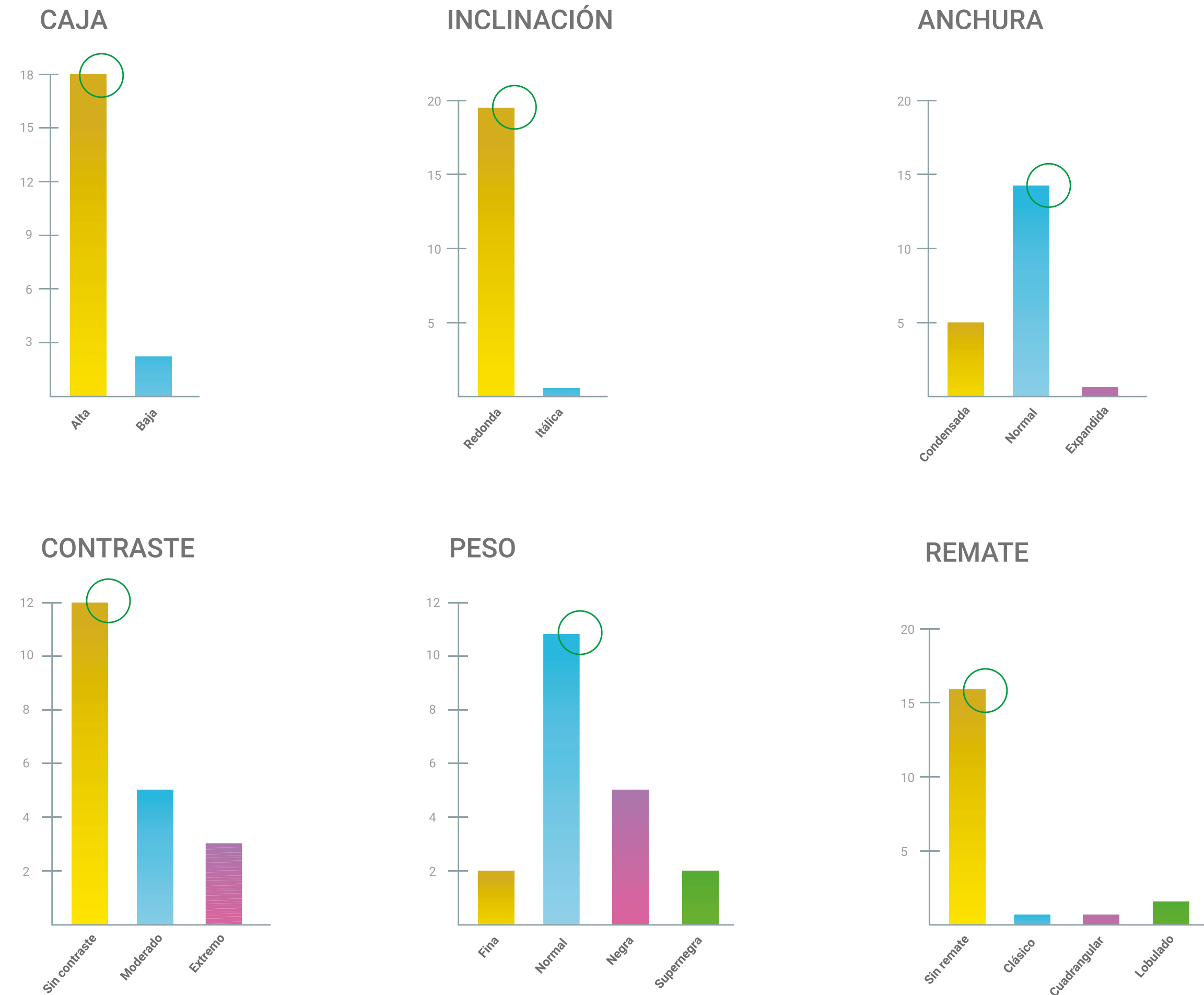


Figura 75. Variables tipográficas en los textos principales. Gráficos recopilatorios de los datos obtenidos en tablas. (Elaboración propia, 2022).

4.3.2. Variables tipográficas en textos secundarios

En cuanto a los textos secundarios que hemos analizado, podemos ver que la tendencia cambia sustancialmente, encontrando valores más equilibrados en algunas variables como la caja y la inclinación, donde se mantiene la predominancia de **cajas altas y redondas**, pero no de una forma tan acusada. El cambio más relevante con respecto a los textos principales se produce en el contraste, donde se produce un empate técnico entre el **contraste moderado y la ausencia de contraste**. También es curioso como los datos nos muestran una gráfica idéntica en cuando a la anchura. En cuanto al peso, vemos como ha desaparecido completamente la presencia de caracteres en supernegra. Por último, vemos que los **caracteres de palo seco** siguen dominando las portadas en los textos secundarios de forma muy clara, por mucho que los remates clásicos hayan ganado algo de presencia.

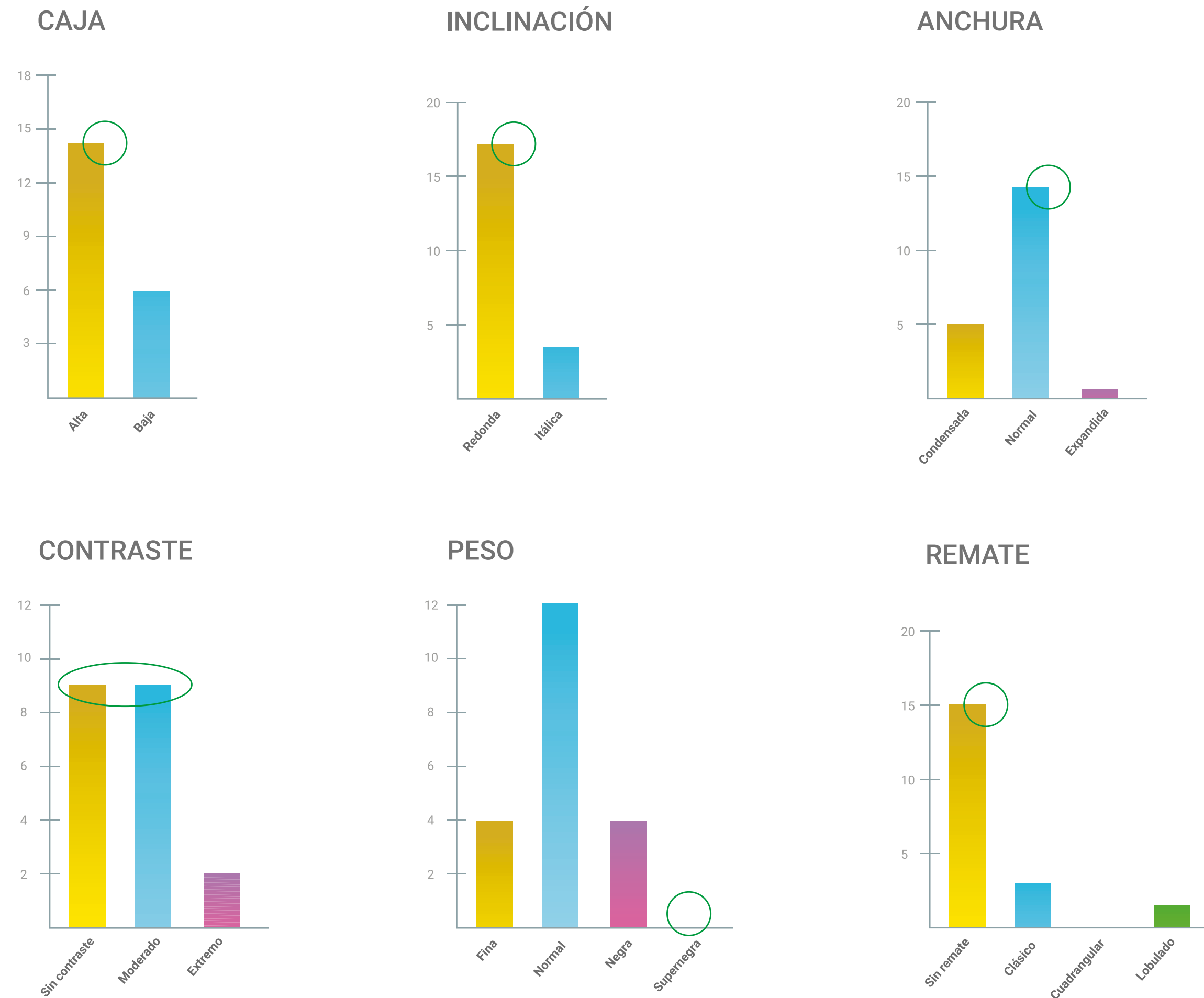


Figura 76. Variables tipográficas en los textos secundarios. Gráficos recopilatorios de los datos obtenidos en tablas. (Elaboración propia, 2022).

4.3.3. Clasificación tipográfica de los títulos

Clasificando la información recogida en las fichas que hemos obtenido tras el análisis de los veinte juegos, se han agrupado cada título a partir de los estilos de familias tipográficas según la clasificación de Vox AtypI, tal y como podemos ver en la figura 77. Echando un rápido vistazo, nos encontramos en los títulos principales con la presencia de un total de siete estilos diferentes: Humanas, Reales, Mecánicas, Incisas, Caligráficas, Lineales y Manuales, siendo estos dos últimos grupos los más predominantes, sobre todo el grupo de las Lineales que cuenta con un total de doce títulos y las Manuales tres. El resto de estilos están representados por tan solo un título cada uno. No existe presencia de Garaldas, Didonas, Fracturas ni Extranjeras.



Figura 77. Textos de los títulos de los juegos agrupados en función de la clasificación tipográfica Vox AtypI. Gráficos recopilatorios de los datos obtenidos en tablas. (Elaboración propia, 2022).

4.3.4. Clasificación tipográfica de textos secundarios.

Igual que hemos hecho con las variables tipográficas, se han agrupado también los textos secundarios de los veinte juegos según su clasificación tipográfica, obteniendo unos resultados un poco diferentes a los obtenidos con los textos principales, tal y como podemos ver en la figura 78. Vuelven a tener presencia siete de los once estilos de la clasificación, pero esta vez son los grupos correspondientes a las Garaldas, Reales, Mecánicas, Incisas, Caligráficas, Manuales y Lineales. Estas últimas, como podemos ver, siguen dominando de forma apabullante, aunque entre las restantes hay algo más de presencia, ya que existen dos representantes tanto de las Garaldas, como de las Caligráficas y de las Manuales. En este caso, las Humanas no hacen aparición, junto a Didonas, Fracturas y Extranjeras.

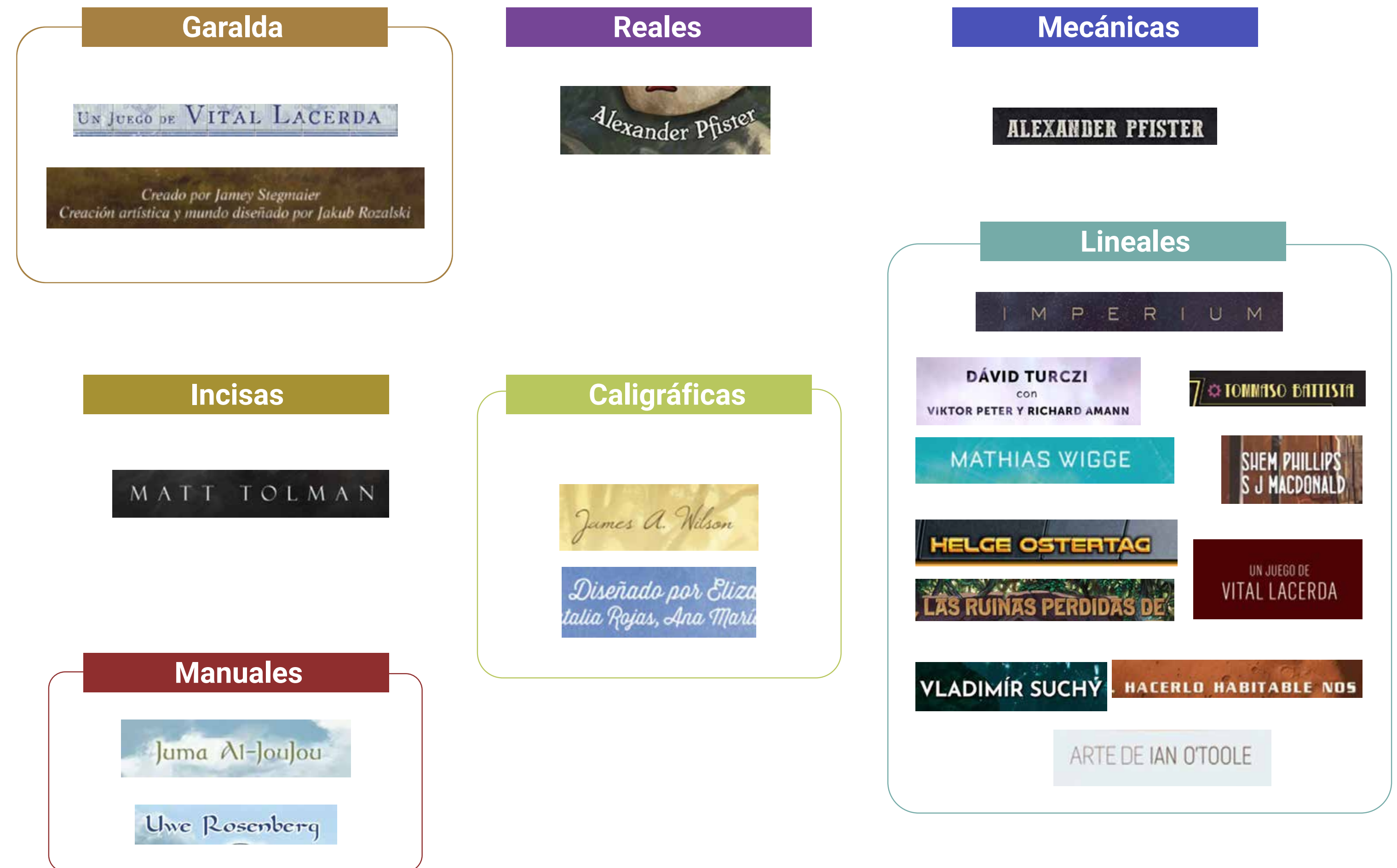


Figura 78. Textos secundarios de los juegos agrupados en función de la clasificación tipográfica Vox Atypl. Gráficos recopilatorios de los datos obtenidos en tablas. (Elaboración propia, 2022).

4.3.5. Temáticas y narrativa.

Tal y como se habló en el marco referencial, en este tipo de juegos, la elección temática es una decisión editorial, destinada a ambientar el juego y cuya comunicación afecta directamente a las decisiones de diseño, por ello ha sido relevante clasificar también los juegos analizados en función de su hilo narrativo o ambientación temática.

Como podemos ver en la figura 79, la temática con mayor presencia es sin duda la de la **ciencia ficción**, y si bien es cierto que cada ejemplo tiene su propio matiz dentro del género, no ha parecido relevante diferenciar en este TFM los títulos según un subgénero como el *dieselpunk* o la distopía, principalmente por el número de juegos analizados. Quizá con un análisis mucho más extenso, con muchos exponentes de temáticas más específicas, entrar más en profundidad pudiera ser factible para obtener datos interesantes más concretos.

Otras temáticas específicas que hacen referencia a países o entornos culturales concretos están bastante presentes también, aunque son muy diversas. Se han agrupado como temáticas de periodos históricos y culturales y engloban un total de seis juegos. Por último, decir que las ambientaciones sobre biología y aventuras también tienen su espacio con dos juegos cada una.



Figura 79. Juegos analizados agrupados según su temática (Elaboración propia, 2023).

4.3.6. Colores principales.

En cuanto a colores predominantes en las portadas, nos encontramos con un amplio abanico de opciones, aunque llama poderosamente la atención que son los grises los colores que más predominan en esta selección de juegos, seguidos por el verde, el azul, y los cobrizos/naranjas (ver figura 80).

4.3.7 Editoriales

Como datos adicionales, parece relevante visualizar qué editoriales diferentes han publicado los *eurogames* más populares, ya que pueden existir pautas de diseño que se repitan. A este respecto, tal y como podemos visualizar en el gráfico (ver figura 81), la mayoría de juegos fruto del análisis de este trabajo pertenecen a editoriales diferentes. Por supuesto hablamos de las editoriales originales, las encargadas de todas las decisiones gráficas, no de aquellas que editan el juego en español, que suelen ser otras como se indica en la ficha de cada juego correspondiente. Sin embargo existen varios juegos que sí están creados por la misma editorial. En concreto, *Stonemaier games* ha publicado *Wingspan* y *Scythe*. *Eagle-Gryphon games* ha publicado *On mars*, *Lisboa* y *Kanban EV*. Por último, *Feuerland spiele* tiene en su catálogo *Gaia Project*, *El banquete de Odín* y *Ark nova*.

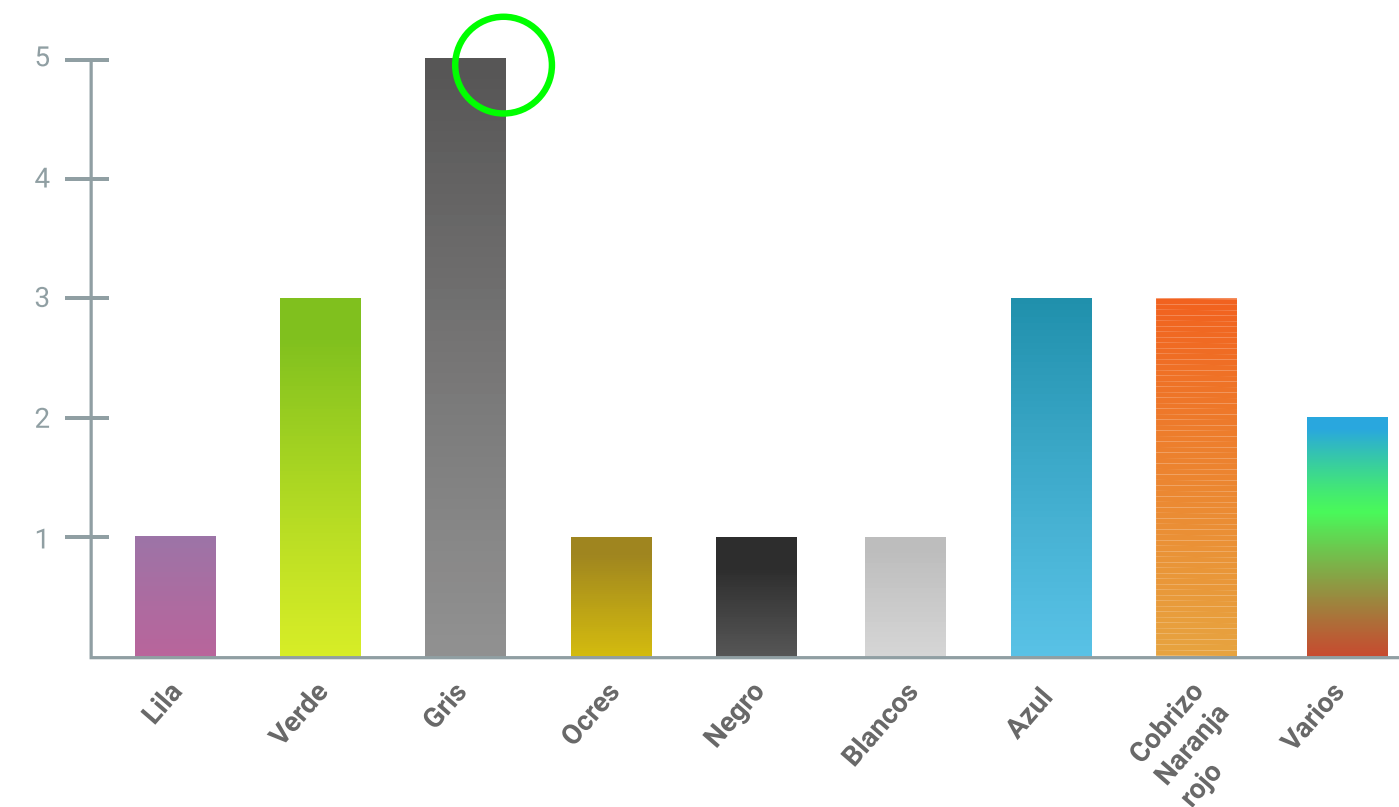


Figura 80. Gráfico que recoge los colores predominantes en las portadas de juegos analizadas (Elaboración propia, 2023).

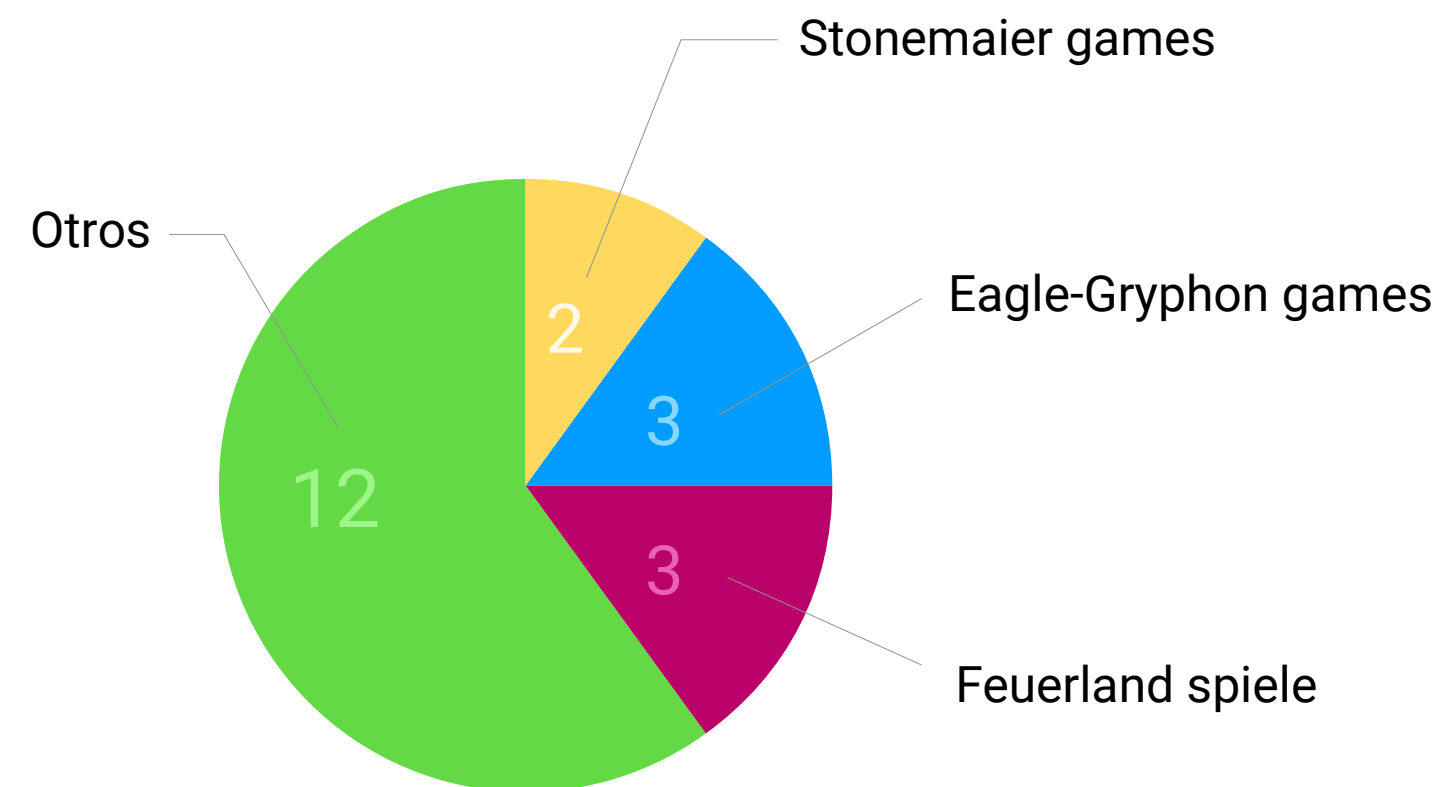


Figura 81. Editoriales de los juegos analizados (Elaboración propia, 2023).

4.4 Aportación

Tras haber seleccionado veinte juegos de estilo *eurogame*, editados en los últimos años en base a unos criterios de popularidad, se han clasificado y analizado sus portadas en torno a las decisiones gráficas y tipográficas, todo ello de forma individual, para acabar obteniendo unos resultados globales en base a todos los datos obtenidos. Llegados a este punto, se pueden sacar numerosas valoraciones del conjunto como aportación del presente trabajo.

4.4.1 Valoraciones tipográficas

Las tipografías utilizadas para las portadas de los juegos analizados marcan una tendencia muy pronunciada al palo seco. Incluso en los textos secundarios, donde a priori podría parecer que la serifa podría ser una buena aliada a la hora de plasmar textos un poco más largos. Pero no es así. **Los diseñadores gráficos recurren al palo seco** como forma principal de presentar el producto a los usuarios mediante su envase, aunque en cada caso lo hagan con tipografías muy distintas entre sí. Esto parece guardar una estrecha relación con la temática o ambientación de cada propuesta, ya que la ciencia ficción es el tema más recurrente y nadie imagina un juego de ciencia ficción con una tipografía garalda. Y es ahí precisamente donde debemos incidir: la importancia que se le da a la tipografía en este

sector como elemento transmisor del tono de la temática. En ese sentido, podríamos pensar que **el componente histórico es fundamental** a la hora de realizar la selección tipográfica y probablemente no vayamos muy desencaminados. Como podemos ver en la figura 79, los juegos cuya temática está orientada a un periodo histórico concreto o a un entorno cultural determinado, forman un grupo muy heterogéneo, llegando a contener cinco estilos de la clasificación de Vox recogidos en sus portadas. Esto es un dato muy revelador, ya que los veinte juegos solo dan muestra de siete estilos de esa clasificación, por lo que en la temática histórico-cultural se recoge el 71% del total de familias tipográficas que hemos observado, tanto en los textos principales como en los secundarios.

Siguiendo esta línea, merece la pena pararse un momento a reflexionar sobre la propia clasificación Vox Atypl. Es probablemente una de las clasificaciones más específicas y concretas que separa las fuentes según su aspecto formal, pero también sobretodo por su periodo histórico. Por tanto, si en la temática en los juegos de mesa es tan importante, y a la vez hay temáticas tan variadas, ¿Porqué tanto en textos principales como secundarios se quedan fuera hasta cuatro de los once grupos que engloba la clasificación Vox Atypl? Dejando a un lado el factor de la ciencia ficción, podemos ver como los grupos que nunca han aparecido en el análisis son las Didonas, las Fracturas y las

Extranjeras. En el caso de las Didonas, existen dos cuestiones: son tipografías demasiado específicas en lo formal y son inflexibles en muchos aspectos. Es decir, que una tipografía que varíe en demasía de una *Bodoni* o una *Didot*, estará más propensa a pertenecer a otro grupo tipográfico. Si nos referimos a ellas en cuanto a periodo, se trata de un momento muy específico de la historia, donde la tipografía comenzó a tener un lenguaje formal realmente propio alejado de la influencia caligráfica, pasando a una «mecanización de las formas». Este momento es sin duda muy importante para la historia de la tipografía, pero no lo es tanto en otros aspectos más profanos. Mientras las Mecánicas son un grupo muy grande con numerosos exponentes y pueden manifestar desde un cartel de circo clásico hasta el salvaje oeste, las Didonas no tienen una connotación histórica concreta para el público en general, es más, su uso se ha desvirtuado relativamente en nuestra época, pasando a ser un signo de *glamour* y elegancia, utilizadas sobretodo en moda y perfumería. Y ese tipo de temáticas tan específicas, si bien pueden existir en un juego de mesa, su presencia sería mínima en el conjunto. A menos claro, que el próximo «bombazo» sea un *eurogame* basado en una temática de ese tipo y se ponga en los puestos altos del *ranking*, pero aunque eso sucediera, la presencia de Didonas en el conjunto total de juegos del género seguiría siendo probablemente anecdótico.

Si hablamos del grupo tipográfico de las Fracturas, las conclusiones son muy diferentes. Simplemente no había juegos suficientes en la selección que tuvieran una temática acorde a este tipo de fuentes; la medieval. Aunque no entra dentro de la selección, en la figura 4 del presente TFM podemos ver la portada de *Tiletum*, un juego cuyo título utiliza una tipografía que encaja en este grupo, y no es el único ejemplo. A lo largo de la investigación, accidentalmente se han encontrado más, como puede ser el caso de *Messina 1347* (ver figura 82). Por esto, podemos afirmar que la no presencia de tipografías del tipo Fractura se debe a la cantidad de juegos analizados y que por tanto, presumiblemente, si aumentáramos el alcance de la investigación, su presencia sería mayor.



Figura 82. Portada del juego *Messina 1347* (Peichl, 2021).

El caso de las denominadas tipografías extranjeras es bastante peculiar. En la clasificación de Vox-AtypI se incluyen aquí todas las fuentes de caracteres no latinos. Es imposible que aparezcan tipografías con esa premisa en un producto que se vende en España, pues el público no podría leer los textos. Sin embargo, dicha categoría está presente a su manera, pero ligeramente reformulada: más allá de los juegos seleccionados para el análisis, existen títulos en juegos cuyas formas están claramente creadas a partir del estudio de letras extranjeras. Es paradigmático en este caso el ejemplo de *Golem*, un juego editado por *Cranio creations*, cuyo título está creado con caracteres del alfabeto latino, pero dibujados de forma que recuerdan a caracteres del alfabeto hebreo (ver figura 83). Con esta reformulación de este estilo en la clasificación Vox AtypI, y vista la importante presencia de la categoría del entorno cultural como temática del juego en nuestro análisis, podemos asumir que su presencia podría estar asegurada en una investigación con mayor alcance.

Una vez analizado todo el contexto de la clasificación Vox AtypI aplicada a los títulos y a los textos secundarios de las cajas de los juegos analizados, se podría afirmar que la clasificación, si bien es una referencia en el mundo tipográfico y editorial para separar fuentes por estilos y periodos históricos, viendo los datos se antoja poco efectiva a la



Figura 83. Detalle de los caracteres de portada de *Golem* (Franz, 2021).

hora de clasificar los tipos en el sector del presente trabajo de investigación. La razón es muy sencilla; en esta clasificación, se le da demasiada relevancia a ciertas categorías cuya presencia es inexistente o hasta cierto punto limitada, principalmente en el caso de las tipografías romanas. Probablemente, si ampliáramos la investigación, introduciendo en nuestro análisis los textos de los reglamentos de los juegos, nuestras conclusiones serían diferentes, al fin y al cabo un reglamento es un documento editorial maquetado, y por ello seguramente encontraríamos muchos más ejemplos de tipografías de este tipo. Pero en lo que a portadas se refiere, que es el objeto del análisis del presente TFM, una clasificación tipográfica más constructiva determinaría que los grupos de Humanas, Garaldas, Reales y Didonas deberían englobarse dentro de la misma categoría y, en todo caso, hacer mención a sus diferencias formales en una subcategoría.

Siguiendo con las reflexiones acerca de la clasificación Vox AtypI, que contempla diferentes grupos de tipografías, algunos títulos analizados no parecen corresponder con una tipografía realmente, si no más bien como un trabajo de rotulación. Es decir, no parecen usar una fuente diseñada con todos los caracteres para aplicarse a un trabajo, si no más bien un dibujo de letras que se adapta exclusivamente a los caracteres concretos del título en cuestión. En algunos casos, sí parecen inspiradas y dibujadas a partir de fuentes preexistentes de manera manual como en el caso de *El banquete de Odín* (ver figura 46), y por tanto son susceptibles de ser incluidas bajo la categoría de las manuales, pero existen otros casos en los que no es así, como es el caso de *Dune Imperium* (ver figura 41), en el que la tipografía parece un dibujo realizado a través de un módulo que se repite y forma un texto corto. Esta forma de trabajar es lo suficientemente relevante como para señalar la incapacidad de la clasificación Vox AtypI para englobar este tipo de títulos. Se torna insuficiente.

Dejando a un lado por el momento la clasificación tipográfica, y centrándonos en las variables, podemos ver como en los títulos principales **el uso de la caja alta es lo habitual**. De todos los títulos analizados, tan solo *Everdell* (ver figura 50) y *Clanes de Caledonia* (ver figura 64) están dispuestos en caja baja. El uso de diferentes niveles de jerar-

quía en las cubiertas, parece empujar a los diseñadores gráficos a emplear mayúsculas para separar instantáneamente el título principal del resto de contenido por su caja, además de por su tamaño. Esto guarda relación con el uso predominante de un peso normal o de negra, incidiendo de nuevo en la jerarquía tipográfica. Parece que algunos diseñadores en cuanto deben separar un título lo hacen de forma agresiva, utilizando el tamaño, la mayúscula y la negra o incluso la supernegra; todo combinado. Pero también encontramos ejemplos más elegantes donde se ha hecho uso de títulos más ligeros, que mediante el contraste y la disposición han mantenido muy bien la jerarquía sin entrar en hipérbolicas decisiones de diseño. En este caso, está claro que no todos los perfiles creativos serían capaces de dar una solución tan «fina», y se puede entrever ejemplos de ilustradores que se han hecho cargo del diseño gráfico en el proyecto sin tener tantos conocimientos técnicos como otros compañeros del sector que sí trabajan en ese rol específico. Con esto no quiere decir que dichos trabajos estén mal realizados. Sería demasiado presuntuoso afirmar eso ante títulos que están en la selección debido a su gran popularidad y ventas, es decir, son productos de éxito y merecen un reconocimiento. Pero aún así, se ven distintas formas de proceder cuando analizamos todas las portadas en conjunto.

Para terminar con los títulos, decir que la presencia abrumadora de las tipografías sin contraste y la ausencia de remates en muchos casos, viene de nuevo a llevarnos a la temática, donde la ciencia ficción impera y marca una forma de proceder que no suele admitir serifas y donde el contraste será mínimo o inexistente debido a la tendencia geométrica.

Por último, como hemos podido ver en los resultados del punto 4.3.4, los textos secundarios no tienen unos valores tan marcados en sus variables. Esto es debido a que cada texto secundario tiene una presentación y disposición muy diferente en cada caso concreto y al no tratarse de títulos, su jerarquía en la portada será a veces secundaria, terciaria o incluso menor. Por ello los diseñadores han utilizado diferentes opciones según sus necesidades.

4.4.2 Valoraciones de diseño

Si valoramos en general el uso del color, nos encontramos con muchos ejemplos diferentes, pero es sorprendente que en cinco de los veinte juegos analizados, el gris sea el color predominante. Si echamos un vistazo las fichas, los títulos que utilizan el gris como color principal son: *Barrage*, *Brass Birmingham*, *Gaia project*, *Great western trail* y *Scythe*. De nuevo, parece que la temática también incide

en las decisiones cromáticas. De estos cinco juegos, tres son de ciencia ficción y dos de periodos históricos concretos. Según Heller (2008), el gris es el color de lo desapacible, de los sentimientos sombríos. Cabe esperar entonces que los dos juegos de la selección que trabajan una temática de ucronía (distópica en el caso de *Barrage*) puedan trabajar con el gris como nexos cromáticos. En el caso de *Brass* también trabaja el gris como una nota melancólica en su diseño, pero también es cierto que parece hacer mención al humo del ferrocarril, como en el caso de *Great western trail*. *Gaia project* parece ir aparte y ahí es posible que el gris sea simplemente un color neutro que aúna todo el resto de matices, que lógicamente destacan a su lado como puntos de interés.

No diría por tanto que el gris sea un color predominante en la industria, pues debido a tan acotada selección es preferible no ser categóricos, pero sí podemos afirmar, que al igual que ocurre con la tipografía, con los colores dominantes en las portadas de los *eurogames* los creativos toman sus decisiones de color en función del tono de la ambientación.

Por otro lado, es relevante echar un vistazo a las tendencias por editorial. Como hemos visto previamente, la selección de juegos pertenecen en su mayoría a editoriales diferentes y eso impide ver si se utilizan unos recursos u otros

por directrices de la propia editorial, pero hay algunos juegos en la lista que sí pertenecen a la misma editorial. En el caso de los dos juegos pertenecientes a *Stonemaier games*, no se aprecian directrices de estilo o diseño, siendo *Wingspan* y *Scythe* juegos con un lenguaje gráfico completamente diferente. En el caso de *Feuerland spiele* tampoco, más allá de haber contado con Dennis Lohausen para dos de los trabajos. Por último está el caso de Eagle-Gryphon games, cuyos juegos siempre están trabajados en su apartado gráfico por Ian O'Toole. En este caso, podemos ver cómo, más allá de utilizar un formato de caja de las mismas dimensiones, O'Toole utiliza un diseño particular en cada juego, refrendando lo que llevamos diciendo en todo el apartado: **las decisiones gráficas se toman en función del tono comunicativo que dicta la ambientación.**

Para cerrar el apartado, hay que señalar la ausencia de juegos del año 2022 dentro de la selección. Esto es lógico si tenemos en cuenta que se ha optado por criterios de popularidad. Para estar entre los juegos más populares se requiere un alto número de votaciones positivas en la BGG, por lo que los juegos publicados en el último año, no suelen entrar directamente en la parte superior del ranking. El tiempo dirá si la hornada de juegos del último año ha sido menos interesante para la comunidad o si entra algún nuevo juego con el paso de los meses.

4.4.3 Sugerencia de clasificación

Para finalizar este apartado, debido a lo poco apropiada que ha resultado en este campo la clasificación Vox AtypI tal y como está, se propone como sugerencia una posible reformulación de la clasificación para afrontar próximos proyectos específicos relacionados con la tipografía en portadas de juegos de mesa.

Su propuesta está formada a partir de las necesidades e inconvenientes obtenidos de las conclusiones realizadas a partir del presente trabajo y parte, como no podría ser de otra forma, de la propia clasificación Vox-AtypI, pero reformulando algunas categorías y simplificando otras. Se mantendrían tal cual los grupos de las Mecánicas, Incisas, Caligráficas, Manuales y Fracturas (góticas). Además, estarían también los grupos siguientes:

Romanas

Debido a la poca relevancia que tiene en este sector entrar a valorar de forma tan específica la diferencia entre algunos grupos como las humanas, garaldas, reales o didonas, se incluirían todas ellas en un mismo grupo; el de las romanas.

Extranjeras

Esta categoría queda reformulada tal y como se comentó anteriormente, y albergará a todos aquellos textos del alfa-

beto latino que traten de imitar otras escrituras como pueden ser el chino, el hebreo, el cirílico, etcétera.

Lineales

La gran presencia de este grupo en el análisis y las diferencias notables entre algunos de los ejemplos dentro de la categoría, hacen necesario hacer una subclasificación dentro de este grupo:

Científicas: Lineales sin ningún contraste, con un grosor variable pero sin apenas elementos superfluos o ninguno en absoluto. Sus trazos buscan los ángulos más geométricas.

Cortadas: Un número significativo de tipografías en el sector tiene algunos de sus trazos con cortes que les dan carácter futurista. Este grupo englobaría todas las tipografías de palo seco que cuentan con esta característica tan común en cualquiera de sus formas.

Lineales genéricas: Todo el resto de tipografías de palo seco que no entren dentro de las científicas o las cortadas.

Modulares

Títulos formados a partir de un módulo (o dos) que se repiten para formar todos los caracteres. Pueden ser desde una forma geométrica básica, hasta letras formadas a partir de un cuadrado o píxel.

Cómo resumen, la reformulación de la clasificación sería la siguiente: romanas, mecánicas, modulares, lineales (científicas, cortadas o genéricas), incisas, caligráficas, manuales, góticas y extranjeras. Se presenta como cierre de la aportación un esquema realizado clasificando los títulos de los juegos analizados según la reformulación de la clasificación tipográfica propuesta (ver figura 84). Como puede verse, los dos únicos grupos que no están representados en la selección de los veinte juegos del presente trabajo son el de las góticas y el de las extranjeras, aunque ya hemos visto cómo hay juegos fuera de la selección que sí hacen uso de tipografías de estos tipos.

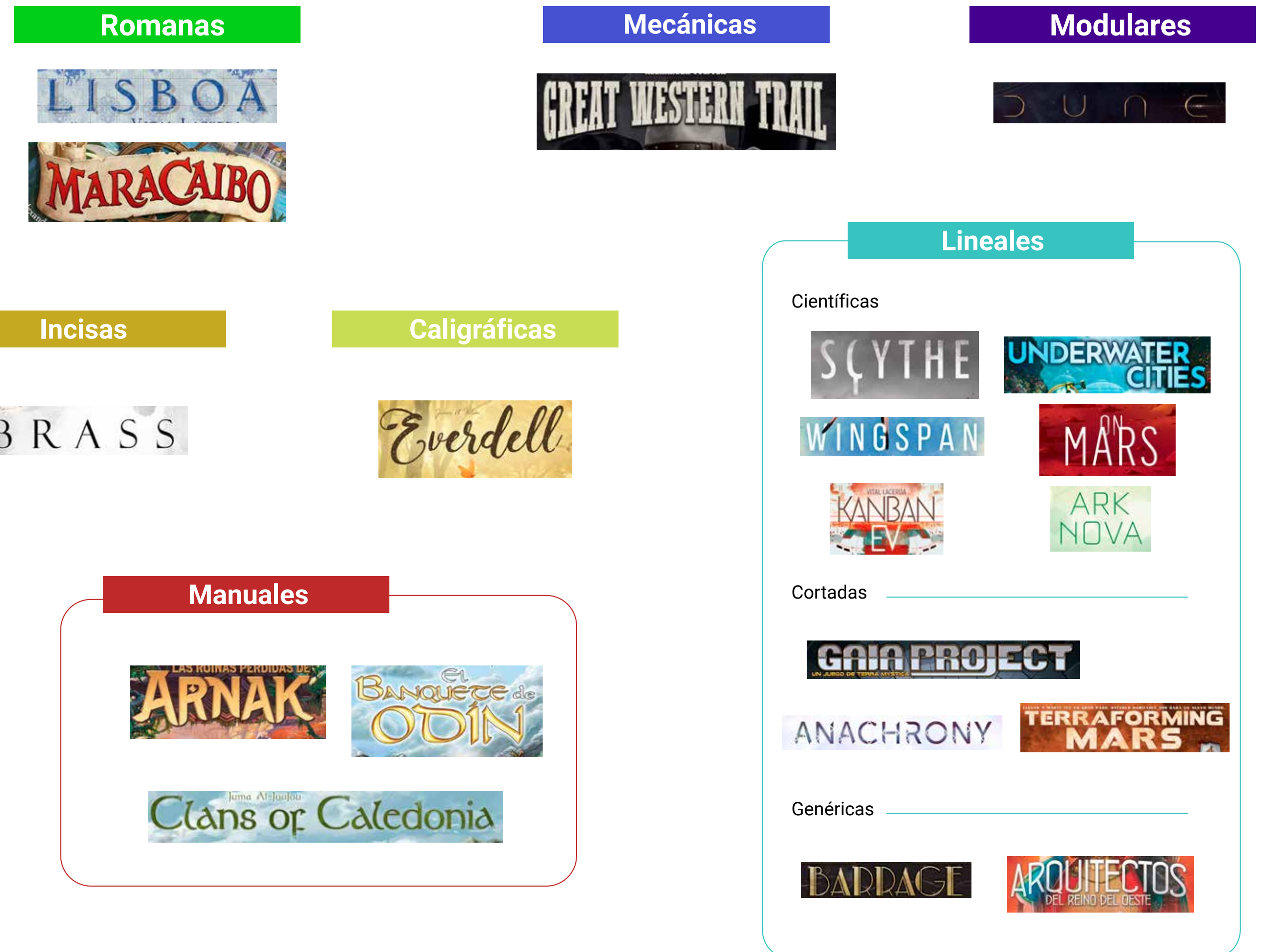
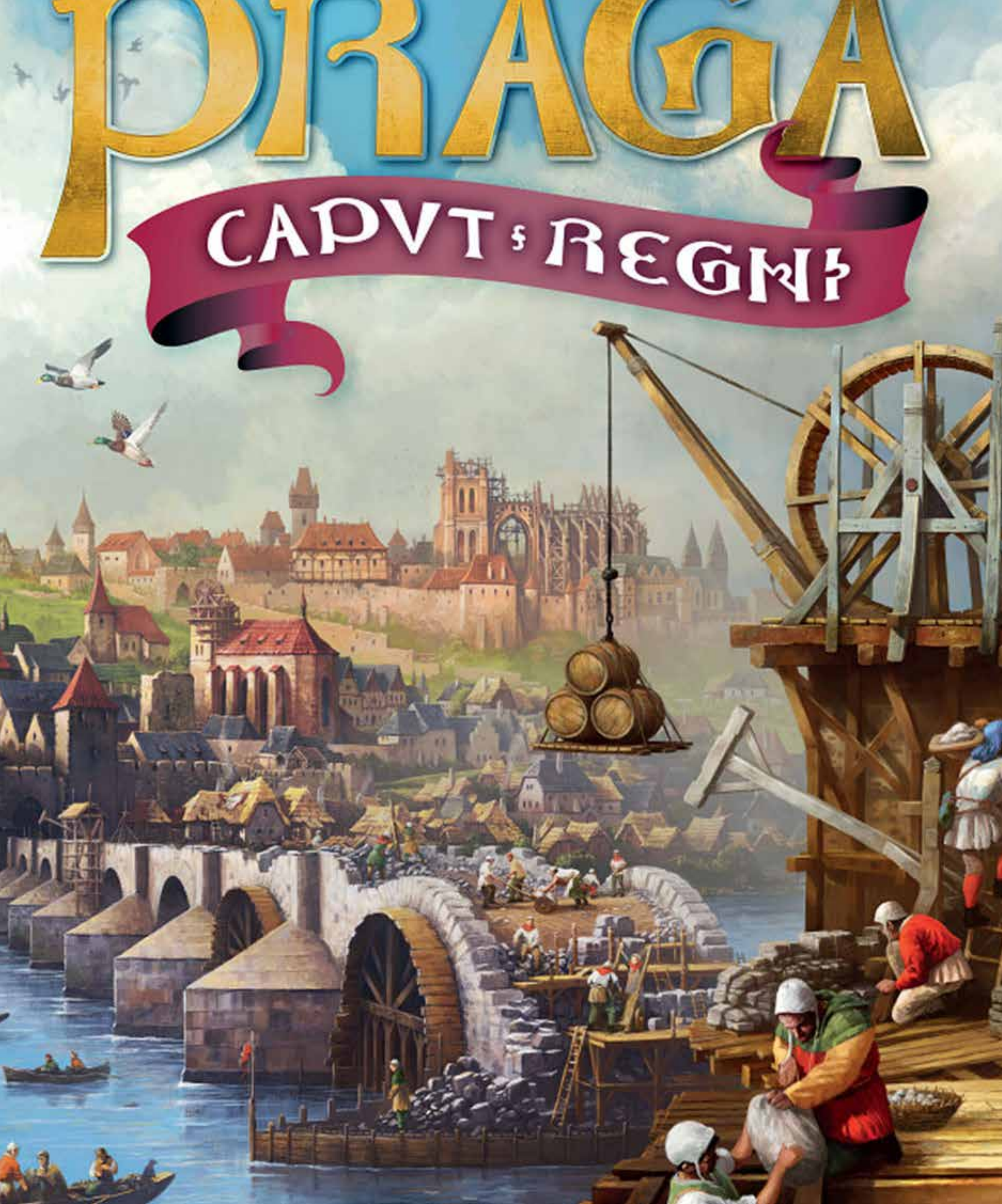


Figura 84. Clasificación de los títulos de los juegos analizados a partir de la reformulación de clasificación tipográfica planteada en el presente trabajo (Elaboración propia, 2023).



5. CONCLUSIONES

Al comenzar este trabajo de investigación, se lanzaba la siguiente pregunta en el planteamiento del problema: «¿Qué recursos tipográficos se utilizan a la hora de confeccionar el título principal del envase de un juego de mesa moderno? ¿Qué relación guarda la tipografía con la imagen gráfica del juego?» .

Para llegar al fondo de la cuestión, se hizo una selección de un estilo concreto de juegos, los conocidos como juegos de mesa de estilo alemán o *eurogames* en base a unas premisas establecidas en la metodología. Posteriormente se analizaron sus portadas y se rellenaron unas fichas que los clasifican, para finalmente hacer un análisis, a nivel individual primero y colectivo después, tras obtener los datos y relacionarlos entre sí.

Tras finalizar este proceso, los recursos tipográficos que se utilizan en las portadas de juegos de mesa pueden visualizarse en los resultados en forma de gráfico. Estos inciden en las variables tipográficas, los tipos de remate y la pertenencia de los textos a un estilo u otro en base a la clasificación de Vox AtypI. También se ha podido ver como la tipografía se utiliza en algunos casos como recurso base sobre el que realizar un trabajo rotulado específico en algunos títulos, en los que las letras se trabajan más como una ilustración que como un elemento de texto al uso.

Además, se ha demostrado claramente que la tipografía y la imagen principal del juego guardan una estrecha relación como dos elementos que apuntan en la misma dirección para lograr mantener un lenguaje uniforme que consiga transmitir lo que la editorial ha decidido en cuanto a temática, narrativa y/o tono, formando a menudo el título como un elemento más de la imagen.

5.1 Conclusiones en base al objetivo general

En la sección de metodología se planteó el siguiente objetivo general:

«Reunir información a partir del análisis de portadas de algunos de los juegos de mesa modernos de estilo europeo de más renombre para contribuir a visualizar las tendencias gráficas y tipográficas. Esto podrá contribuir a la tarea de abordar diseños futuros.»

Objetivo alcanzado.

Gracias al análisis de las portadas de veinte juegos seleccionados, tenemos como resultado una serie de fichas de fácil consulta y hemos extraído los datos cuantitativos que hacen referencia a decisiones gráficas y sobretodo tipográficas que los diseñadores e ilustradores de este campo han tomado con respecto a sus proyectos. La forma de hacer la selección de juegos, realizada según el *ranking* «overall» de la BGG, garantiza la popularidad de los mismos en el momento de hacer este trabajo de investigación. Mediante los datos recopilados y expuestos aquí, un diseñador puede observar cuáles son las tendencias gráficas de los juegos más populares y, a partir de ahí tomar sus decisiones en nuevos proyectos, ya sea siguiendo el camino de otros, o tratando de marcar un nuevo lenguaje.

5.2 Conclusiones en base a los objetivos específicos

En la sección de metodología se plantearon los siguientes objetivos específicos:

«Recopilar y clasificar los diseños de los eurogames más populares en función de su ambientación, narrativa y periodo histórico.»

Objetivo alcanzado.

Las fichas que se han obtenido como fruto del análisis del presente trabajo poseen campos que recopilan la narrativa y ambientación de cada juego, y además, se entra en detalle en la página de análisis correspondiente. En la sección de resultados (ver sección 4.3.5) podemos ver una clasificación de los juegos en función de la temática (que marca la ambientación y narrativa), y se ha profundizado posteriormente en los datos obtenidos, que permiten ver la preferencia de algunas temáticas sobre otras.

«Encontrar ejemplos tipográficos en cajas de juegos cuyo estilo encaje en las diferentes categorías de la clasificación Vox ATypI»

Objetivo no alcanzado.

Tal y como hemos visto, no hemos logrado encontrar representantes de todas las categorías de tipografías según

la clasificación Vox Atypl. No sólo eso, se ha visto como dicha clasificación queda lejos de ser la ideal para clasificar textos de portadas en este campo, aunque se propone una clasificación alternativa para trabajos futuros planteada en el punto 4.4.3.

«Reflexionar acerca de las decisiones gráficas y tipográficas tomadas en cuanto a diseño gráfico aplicado a envases y su idoneidad.»

Objetivo alcanzado.

Tras obtener los datos y organizarlos en fichas, se ha analizado cada portada de los juegos seleccionados con suficiente profundidad, reflexionando el porqué de cada decisión y justificando lo que puede ser en cada caso las causas de las opciones elegidas para aplicar tanto a textos principales, textos secundarios, colores y trabajo conjunto de la composición con los elementos ilustrados. El análisis se ha producido siempre teniendo en cuenta que se trata de un envase de un producto destinado a la venta en un lineal, y por tanto de la necesidad de la comunicación rápida de sus valores.

«Encontrar tendencias en la utilización de tipografías, variables y estilos tipográficos.»

Objetivo alcanzado.

Tal y como se ha expuesto en los resultados, queda clara la tendencia de uso de tipografías lineales con unas variables determinadas. Toda esta información se recoge en los resultados (ver punto 4.3) y se analiza pormenorizadamente en la aportación (ver punto 4.4). Además, al tratarse de una selección de juegos con un intervalo de publicación desde siete años atrás hasta el presente, las tendencias son de lo más actuales en el momento de la realización del presente trabajo de investigación.



6. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

Figura 86. Ilustración de portada del juego de mesa *Lorenzo el magnífico* (Franz, 2016).

Una de las cuestiones más limitantes desde las primeras fases del presente trabajo, ha sido la cuestión del número de juegos seleccionados para la ocasión. Aunque veinte juegos no es un número pequeño para un acercamiento al tema, se antoja un valor reducido si tratamos de buscar patrones reales definitivos en las decisiones tomadas dentro del sector.

Existen multitud de juegos de mesa que entrarían dentro de las premisas establecidas en la metodología, pero se ha parado de seleccionar al llegar a veinte títulos. La razón es obvia; para un TFM, esta selección ya es suficientemente extensa y significativa, pero es susceptible de ampliación en futuras investigaciones que quieran dar un mayor valor, alcance y revelación al sector. Esto haría que hubiera muchos más exponentes de las distintas categorías tipográficas y haría aparecer algunas que no han llegado a entrar. Además, los resultados cuantitativos en cuanto a temáticas, variables tipográficas, etcétera serían más extensos, y por ende el análisis posterior sería mucho más acercado y preciso con la realidad gráfica del sector. A este respecto, sería conveniente repasar de nuevo la clasificación de la BGG, pues al ser variable en el tiempo según la participación de la comunidad, algún juego que no esté aquí contemplado podría haberse introducido en los puestos superiores del *ranking*. Además de incluir simplemente más juegos en el análisis continuando con las premisas

aquí establecidas, otra posibilidad interesante podría ser la de incluir juegos de manera más abierta, modificando algunos de los parámetros de la selección. A continuación se proponen algunos caminos a seguir.

Fecha de publicación

Se podría no restringir los juegos en función de la fecha en la que se publicaron, y realizar el análisis buscando también patrones comunes en función de las décadas, encontrando quizá algunas tendencias cronológicas que podrían ser interesantes de cara a una evaluación del sector más global y marcando una base más sólida de tendencias pasadas como precedentes gráficos.

Lugar de publicación

Algunos juegos tardan mucho en editarse en nuestro país, incluso muchos nunca llegan a aparecer en castellano. Ampliar el análisis en esa dirección nos permitiría poder tratar de encontrar patrones más enfocados en factores culturales y/o geográficos.

Tipos de juegos

Hemos estado profundizando en los juegos de estilo alemán, también conocidos como eurogames, pero en el marco referencial hemos visto muchas otras categorías, como los *ameritrash* o los abstractos. Cada juego tiene su públi-

co y un análisis podría también detectar tendencias (o no) en función de su tipología que hayan utilizado las editoriales.

Todas estas opciones podrían llegar a combinarse para explorar un campo que ya se ha abordado antes, pero no desde este prisma tan específico como son la tipografía y el diseño en las portadas. **Cien ejemplos o más sería un buen número** para un análisis profundo que seguro sería muy revelador.

Otra manera de ampliar este trabajo pero con un enfoque diferente y mucho más profundo sería el de entrar a investigar los componentes internos de los juegos, pues tienen muchos elementos gráficos y tipográficos. Abordar el didactismo que utilizan los diseñadores gráficos en este sector para simbolizar conceptos y reglas con unos cuantos pictogramas sería muy interesante y reuniría una información valiosa para todos aquellos interesados en el sector. Este trabajo podría ser independiente o relacionarse con las tendencias detectadas en las portadas analizadas en este TFM.

En síntesis, el trabajo aquí realizado puede ser solo el principio de un proyecto de investigación mucho más extenso.

Referencias

Ambrose, G. y Harris, P. (2007). *Fundamentos de la tipografía*. Parramón.

Anónimo (siglo XIII a. C.). *Pintura de la reina egipcia Nefertari jugando a un juego de mesa* [pintura]. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Senet#/media/Archivo:Maler_der_Gra-bkammer_der_Nefertari_003.jpg

Anónimo (ca 1400). *Naipes xilografiados* [ilustración]. Recuperado de <https://arrugando-lanariz.tumblr.com/post/104686367468/naipes-xilografiados-1400>

Arias, C. (2021). *Análisis gráfico de las portadas de la última década de un cuento clásico: caso caperucita roja* [Trabajo fin de máster]. Reunir. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/12263>

Billiau, L. y Bieker, S. (2021). *Portada de Ark Nova* [diseño]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/ark-nova-juego/#iLightbox\[246f4cb0729b9fe4a9d\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/ark-nova-juego/#iLightbox[246f4cb0729b9fe4a9d]/0)

Blasco, S. (2014). *Una vida de juegos*. Nexo Ediciones.

Bosley, A., May, D., Jones, C. y Noonan, B. (2018). *Portada de Everdell* [ilustración]. Recuperada de <https://www.malditogames.com/juegos/everdell-juego/>

Bosley, A., May, D., Jones, C. y Noonan, B. (2018). *Algunas cartas de Everdell* [fotografía]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/4166477/everdell>

Brooks, C., Ramos, R., Storm, N. y Nienburg, B. (2020). *Portada de Dune imperium* [diseño]. Recuperada de <https://www.system-matters.de/shop/dune-imperium/>

Carter, R. (1998). *Tipografía experimental*. Index Books.

Catalán, A. (2016). *Estudio sobre la Evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial. Criterios para la edición, producción y comercialización de un juego de mesa* [Proyecto final de Licenciatura de Diseño y Producción gráfica, Instituto Superior de Educação e Ciências]. Academia. https://www.academia.edu/29616070/La_evolucion_del_juego_de_mesa_y_su_transformacion_en_producto_editorial?from=cover_page

Cheng, K. (2006). *Diseñar tipografía*. Gustavo Gili.

Cosette, L., Forest, D. y Mammoliti, D. (2018). *Portada de Brass Birmingham* [diseño]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/brass-birmingham-juego/#iLightbox\[ab4bb-ca08cf5cf3107d\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/brass-birmingham-juego/#iLightbox[ab4bb-ca08cf5cf3107d]/0)

Cosette, L., Forest, D. y Mammoliti, D. (2018). *Algunas cartas de Brass Birmingham* [fotografía]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/3500869/brass-birmingham>

Costikyan, G. (2011). *Tabletop. Analog game design*. ETC Press.

Dabner, D. (2007). *Diseño gráfico. Fundamentos y prácticas*. Blume.

De Buen Unna, J. (2020). *Manual de diseño editorial*. (5.ª ed.). Ediciones Trea.

De Luca, A., Alocci, M., Kuteynikov, R. R. y Audia, R. (2019). *Portada de Barrage* [diseño]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/barrage-juego/#iLightbox\[b2950b35865b-52de0c0\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/barrage-juego/#iLightbox[b2950b35865b-52de0c0]/0)

De Michele, G. y Umgelter, Z. (2022). *Detalle de la portada de Tiletum* [ilustración]. Recuperado de <https://boardgamegeek.com/image/6922212/tiletum>

Dimitrievski, M. y Phillips, S. (2015). *Portada de Saqueadores del mar del norte* [fotografía]. Recuperada de <https://edicionesprimigenio.com/producto/saqueadores-del-mar-del-norte/>

Dimitrievski, M. y Phillips, S. (2018). *Portada de Arquitectos del reino del oeste* [diseño]. Recuperado de <https://www.ludonauta.es/juegos-mesas/arquitectos-del-reino-del-oeste-2018>

Dimitrievski, M. y Phillips, S. (2019). *Portada de Paladines del reino del oeste* [diseño]. Recuperada de <https://www.ludonauta.es/juegos-mesas/paladines-del-reino-del-oeste-2019>

Dimitrievski, M. y Phillips, S. (2020). *Portada de Vizcondes del reino del oeste* [diseño]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/5230695/viscounts-west-kingdom>

Donovan, T. (2018). *It's all a game. A short history of board games*. Atlantic Books.

Darrow, C. y Magie, E. (1935). *Despliegue de una versión de Monopoly* [fotografía]. Recuperada de http://3.bp.blogspot.com/-FqRtvzOf9JE/VcN8wP11XRI/AAAAAAAAAT_k/HiGkkTy2Brk/s1600/Monopoly%2BSingapore%2BEdition%2BGameboard%2B.jpg

Darrow, C. y Magie, E. (1935). *Mr. Monopoly en el título del juego Monopoly* [logo]. Recuperado de https://4.bp.blogspot.com/-8_4fNd2iBhc/UHztEE9RXBI/AAAAAAAAABWk/43L87HmiJT0/s1600/monopoly1.jpg

Esbrí, D. y Catalán, A. (2020). *Detalle de la segunda edición del juego Polis* [fotografía]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/5642993/polis>

Farkas, V. Fejes, L., Kiss, J., Szabados L., y Kiss, M.G. (2017). *Portada de Anachrony* [fotografía]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/anachrony-juego/#iLightbox\[e-62b502acd467aaa366\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/anachrony-juego/#iLightbox[e-62b502acd467aaa366]/0)

Farkas, V. Fejes, L., Kiss, J., Szabados L., y Kiss, M.G. (2017). *Componentes que hacen referencia al símbolo de la portada de Anachrony* [fotografía]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/anachrony-juego/#iLightbox\[anachrony\]/10](https://www.malditogames.com/juegos/anachrony-juego/#iLightbox[anachrony]/10)

Fitzgerald, F. S. (2022). *Portada de una edición de El gran Gatsby. A este lado del paraíso. En este diseño puede verse claramente el estilo gráfico del Art decó* [fotografía]. Recuperada de <https://www.fnac.es/a9736501/F-Scott-Fitzgerald-El-gran-gatsby-a-este-lado-del-paraiso>

Flor, M. (2017). *Los grandes secretos del lettering. Dibujar letras: desde el boceto al arte final*. Gustavo Gili.

Franz, K. y Resch, A. (2015). *Portada de Mombasa* [fotografía]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/2611318/mombasa>

Franz, K. (2016). *Ilustración de portada del juego de mesa Lorenzo el magnífico* [ilustración]. Recuperada de <https://www.malditogames.com/juegos/lorenzo-juego/#>

Franz, K. (2017). *Portada de Clanes de Caledonia* [ilustración]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/3511783/clans-caledonia>

Franz, K. (2021). *Detalle de los caracteres de portada de Golem* [diseño]. Elaboración propia.

Fryxelius, I. (2016). *Portada de Terraforming mars* [diseño]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/terraforming-mars-juego/#iLightbox\[2e5ac127655f55dc9f6\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/terraforming-mars-juego/#iLightbox[2e5ac127655f55dc9f6]/0)

González, J. (2022). *Portada de Skymines* [fotografía]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/6800089/skymines>

Grasso, A. y Grasso, R. (2021). *Ilustración de portada del juego de mesa Golem* [ilustración]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/golem-juego/#iLightbox\[aec-d8810aec27dbcc5c\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/golem-juego/#iLightbox[aec-d8810aec27dbcc5c]/0)

Guérin, P., Ron, K. y Joly, M.E. (2018). *Convencionalismos. En algunos juegos de mesa, como Coimbra, un número acompañado de una corona de laurel hace referencia a una cantidad de puntos de victoria* [Fotografía de pictograma]. Elaboración propia.

Heller, E. (2008). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Hrdina, O. y Murmak, F. (2020). *Portada de Las ruinas perdidas de Arnak* [diseño]. Recuperada de <https://devir.es/las-ruinas-perdidas-de-arnak>

Hook, L. (2017). *Escritura manual con gran influencia de la mayúscula insular* [fotografía]. Recuperada de <https://lindseyhook.tumblr.com/post/161285566925/a-really-fun-client-project-gave-me-the-push-i>

Huizinga, A. (2007). *Homo ludens*. Alianza editorial.

Jardí, E. (2007). *Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán) y veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán)*. Actar.

Jeffery, B. (2006). *Go. Juego clásico oriental* [fotografía]. Recuperada de <https://static.independent.co.uk/s3fs-public/thumbnails/image/2016/01/27/18/web-china-game-go-1-cc.jpg>

Kane, J. (2020). *Manual de tipografía* (2.ª ed.). Gustavo Gili.

Kirrmann, A. y Fiore GmbH (2019) *Portada de Maracaibo* [diseño]. Recuperada de https://herofreaks.com/comprar/juegos-de-mesa/maracaibo/maracaibo/?gclid=CjwKCAiAvK2bBhB8EiwAZUbP1BIGcSLe8Y0xjlb7kNYhBCw1ImNeyJhoprmJqAc1nFrTU5-tl-xroRoCaW0QAvD_BwE

Thiel, R., Thiel, T. y Conrad, C. (2007). *Detalle del juego de tipo eurogame Tigris y eufrates* [fotografía]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/117924/tigris-euphrates>

Leborg, C. (2014). *Gramática visual*. Gustavo Gili.

Lohausen, D. (2016). *Portada de El banquete de Odín* [ilustración]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/banquete-odin-juego/#iLightbox\[c53754f23252fa6964f\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/banquete-odin-juego/#iLightbox[c53754f23252fa6964f]/0)

Lohausen, D. (2017). *Una partida de Gaia Project* [fotografía]. Recuperada de <https://i.redd.it/d6h8iw7ailh01.jpg>

Lohausen, D. (2017). *Portada de Gaia project* [ilustración]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/gaia-project-juego/#iLightbox\[09b32a65818cb3c5071\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/gaia-project-juego/#iLightbox[09b32a65818cb3c5071]/0)

Lupton, E. (2019). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili.

Martín, J. y Mas, M. (2011). *Manual de tipografía. Del plomo a la era digital* (8.ª ed.). Campgràfic.

Martínez, N. (2021). Alfonso X «el sabio» y los juegos en la Edad Media. *Revista hispanoamericana T.O.R. Abril 2021* (2), 1-11.

Mediavilla, C. (2005). *Caligrafía. Del signo caligráfico a la pintura abstracta*. Campgràfic.

Mediavilla, C. (2005). *Fragmento de página con el ductus de la escritura uncial* [fotografía]. En *Caligrafía. Del signo caligráfico a la pintura abstracta* (p. 131).

Mediavilla, C. (2005). *Letra a de la minúscula carolina* [fotografía]. En *Caligrafía. Del signo caligráfico a la pintura abstracta* (p. 143).

Meggs, P. B. y Purvis A. W. (2009). *Historia del diseño gráfico* (4.ª ed.). RM Verlag.

O'Toole, I. (2017). *Detalle de la ilustración principal y tipografía del juego de mesa Lisboa* [fotografía]. Recuperada de <http://www.boardgamemeplelady.com/wp-content/uploads/2018/10/lisboa-board-game-box.jpg>

O'Toole, I. (2017). *Portada de Lisboa* [fotografía]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/lisboa-juego/#iLightbox\[646894efd0844e96ab9\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/lisboa-juego/#iLightbox[646894efd0844e96ab9]/0)

O'Toole, I. (2020). *Portada de Kanban EV* [fotografía]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/kanban-ev-juego/#iLightbox\[fb71cf093c8d389e18b\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/kanban-ev-juego/#iLightbox[fb71cf093c8d389e18b]/0)

O'Toole, I. (2020). *Algunos componentes de Kanban EV* [fotografía]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/5167790/kanban-ev>

O'Toole, I. (2020). *Portada de On mars* [fotografía]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/on-mars-juego/#iLightbox\[2359e0fde87c8e89c6e\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/on-mars-juego/#iLightbox[2359e0fde87c8e89c6e]/0)

Palomar, G. (2012). *Los juegos de mesa. Creación y producción*. [Trabajo Fin de Máster]. Digibug. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peichl, M. (2021). *Portada del juego Messina 1347* [ilustración]. Recuperada de <https://arrakis-games.com/messina-1347/>

Peichl, M. (2022). *Portada del juego de mesa Woodcraft* [fotografía]. Recuperada de <https://arrakisgames.com/woodcraft/>

PORTELA, A. M., & QUEIROZ, F. (2010, del 15 al 16 de febrero). *Cerámicas en la arquitectura portuguesa (Siglos XVI–XX)*. *Qualicer 2010, XI Congreso mundial de la calidad del azulejo y del pavimento cerámico*. Castellón, España. <https://www.qualicer.org/recopilatorio/ponencias/pdfs/2010096.pdf>

Pratt, A. (1948). *Juego Cluedo en una de las ediciones de Parker Brothers* [fotografía]. Recuperada de https://i.etsystatic.com/8366410/r/il/63156b/1562831775/il_fullxfull.1562831775_4mdp.jpg

Pujagut, J., Mus, R., Herrera, O., Carles, A., Gual, R., García, S. B., Olivella, E., Fanlo, A., Salinas, M. y Blasco, L. (2011). *Desarrollo de un proyecto gráfico*. Indexbook.

Quilliams, C., Guérin, P., Ron, K. y Joly, M. E. (2017). *Portada de Azul. En ella puede verse claramente el nombre de su autor, en este caso Michael Kiesling* [diseño]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/3718275/azul>

Resch, A. (2016). *Portada de Great western trail* [diseño]. Recuperada de <https://www.atlantica-juegos.com/es/juegos-de-mesa-masqueoca/27403-great-western-trail-la-gran-ruta-del-este-8437013454544.html>

Resch, A. (2016). *Detalle de algunas cartas de Great western trail* [fotografía]. Recuperada de <https://misutmeeple.com/2016/12/resena-great-western-trail/>

Robins, M. (1971). *Juego de cartas UNO. Detalle del logotipo* [fotografía]. Recuperada de <https://nypost.com/wp-content/uploads/sites/2/2020/11/T3FX36.jpg?quality=90&strip=all>

Rojas, N., Martínez A. M., Sobel, B. y Santana, C. (2019). *Detalle de la caja de Wingspan* [fotografía]. Recuperada de <https://stonemaiergames.com/wp-content/uploads/2019/02/3d-wingspan.png>

Rojas, N., Martínez A. M., Sobel, B. y Santana, C. (2019). *Portada de Wingspan* [diseño]. Recuperada de [https://www.malditogames.com/juegos/wingspan-juego/#iLightbox\[aaf-c12876ae4785178d\]/0](https://www.malditogames.com/juegos/wingspan-juego/#iLightbox[aaf-c12876ae4785178d]/0)

Rojas, N., Martínez A. M., Sobel, B. y Santana, C. (2019). *Una carta de Wingspan* [diseño]. Recuperada de <https://stonemaiergames.com/games/wingspan/rules/>

Rozalski, J. y Santana, C. (2016). *Portada de Scythe* [diseño]. Recuperada de <https://www.malditogames.com/juegos/scythe-juego/>

Rozalski, J. (2016). *Ilustración del mundo de Scythe* [ilustración]. Recuperada de <https://www.pinterest.es/pin/528539706263155987/>

Tanji, E. (2012). *Diseño de una carta de Lords of Waterdeep* [diseño]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/1202325/lords-waterdeep>

Valls, E. y Meeple foundry (2021). *Detalle de iconografía y línea estética en el juego de mesa Bitoku* [fotografía]. Recuperada de <https://boardgamegeek.com/image/6443308/bitoku>

Villeneuve, D. (2021). *Presentación de la película Dune* [Imagen promocional]. Recuperada de <https://www.geektopia.es/es/movies/2021/09/18/analisis/critica-sin-destripes-de-la-pelicula-de-dune-2021-deberias-ir-a-verla-a-un-buen-cine.html>

Vavroň, M. y Boxan, R. (2018). *Portada de Underwater cities* [ilustración]. Recuperada de https://arrakisgames.com/underwater-cities_/

Vavroň, M. (2020). *Ilustración de portada del juego de mesa Praga caput regni* [ilustración]. Recuperada de <https://arrakisgames.com/praga-caput-regni/>

Woods, S. (2012). *Eurogames. The design, culture and play of modern european board games*. McFarland & Company Inc. publishers.

unir
LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET