

¡La UOC Juega! Día Internacional del Juego

UOC

Recomendaciones de juegos de mesa

Día Internacional del Juego, 11 de junio de 2025



Aquí encontrarás las **recomendaciones de juegos de mesa** para disfrutar de buenos ratos jugando, ¡ya sea a solas, con amigos y amigas o con la familia! Toma nota, elige el que más te guste y pruébalo en la próxima edición de ¡La UOC Juega!

01 Throw Throw Burrito

Ficha del juego

Título: Throw Throw Burrito

Autor/a: Matthew Inman, Elan Lee y Brian S. Spence

Editorial: Exploding Kittens

Público: Todos los públicos (si bien recomendado a partir de 7 años)

Nivel de complejidad: Muy bajo



El juego al que el Servicio de Prevención no quiere que juegues en el trabajo... Simplemente, se trata de ir robando y descartando cartas, y de puntuar haciendo grupos. Ahora bien, la gracia está en que **no hay turnos**: todos los participantes actúan a la vez, al ritmo que puedan.

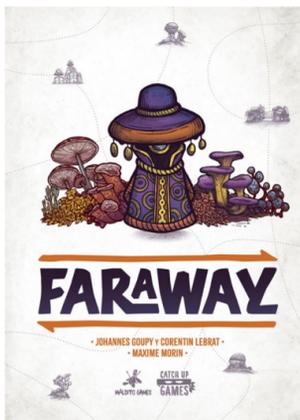
Al mismo tiempo, el nombre del juego viene del hecho de que algunas combinaciones dan permiso a los jugadores para coger uno de los *burritos* (de espuma) que se dejan en el centro de la mesa durante la partida **y atacar a los adversarios mientras gritan "¡burrito!"**. Todo vale para acertar o esquivarlos. Una nueva versión de "jugar a matar", con partidas rápidas y frenéticas, unas reglas sencillas y un componente de puntería y astucia (que encanta a los niños... y a los no tan niños).

Recomendado por:

Joan Arnedo Moreno

Profesor de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación
Director del máster universitario de Diseño y Programación de Videojuegos

02 Faraway



Juego muy original, con dinámica de *draft* y una curiosa forma de puntuar (**¡se puntúa al revés!**) que te lleva a tener que jugar, como mínimo, una segunda partida para intentar encontrar la mejor combinación de cartas. Sí, el azar influye, pero son **solo 8 rondas que pasan volando**, y es muy divertido. Y, además, tiene unas ilustraciones muy chulas. Un juego redondo y adictivo para pasar unas buenas tardes jugando entre 2 y 6 jugadores.

Ficha del juego

Título: Faraway

Autor/a: Johannes Goupy y Corentin Lebrat / Maxime Morin

Editorial: Maldito Games

Público: A partir de 10 años

Nivel de complejidad: Bajo

Recomendado por:

Noèlia Muñoz Álvarez

Directora del Servicio de Prevención y Salud Integral
Área de Personas

03 Hitster

Ficha del juego

Título: Hitster

Autor/a: Marcus Carleson

Editorial: Diset

Público: Todos los públicos

Nivel de complejidad: Muy bajo



Hitster es un **party game para toda la familia**, ¡cuanto más intergeneracional mejor! El juego consiste en lo siguiente: coges una tarjeta con un QR al dorso y escaneas el QR, que te lleva a una lista de Spotify, y empieza a sonar una canción. Tienes que colocar la tarjeta, en orden cronológico, entre todas las que ya tenías antes. Cuando lo has hecho, la giras y ves qué canción es, quién la interpreta y el año en que se publicó.

Si has puesto la tarjeta correctamente en tu cronología, te la quedas; el **primero que llega a tener 9 tarjetas, gana**. Además, si aciertas el título, el intérprete y el año de la canción, ganas fichas Hitster, que puedes usar para descartar canciones que no conoces y para obtener otras ventajas.

Recomendado por:

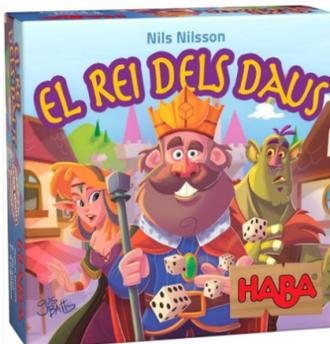
Roger Griset Miró

Creación e Impulso de la Innovación Docente
eLearning Innovation Center(eLinC)

04 El Rey de los Dados

El Rey de los Dados es un juego sencillo, muy rápido y divertido, para jugar con toda la familia, sin que importe la edad. Es un **juego de estrategia ligera** en que el objetivo es sumar la máxima cantidad de puntos. La mecánica es muy sencilla: tienes 5 cartas de habitantes y 5 cartas de lugares (que dan bonificaciones). Tienes que intentar generar la combinación necesaria de dados para llevarte las cartas que quieres, las cuales, según la dificultad de la combinación, sumarán más o menos puntos.

¡Pero cuidado! Solo tienes 3 intentos. En cada intento puedes quedarte con los dados que necesites, pero si no lo consigues, tienes que coger una carta que te resta puntos. Al final del juego, tienes que sumar los puntos (con sus bonificadores) y restar las cartas negativas. Quien tenga más puntos, gana.



Ficha del juego

Título: El Rey de los Dados

Autor/a: Nils Nilsson y Gus Batts

Editorial: Haba

Público: A partir de 8 años, ideal para familias

Nivel de complejidad: Bajo

Recomendado por:

Francesc Pons Álvarez

Unidad de Análisis de Mercado y Ventaja Competitiva

¡La UOC Juega! Día Internacional del Juego

Recomendaciones de juegos de mesa

Día Internacional del Juego, 11 de junio de 2025



05 Tamashii. Chronicle of Ascend

Ficha del juego

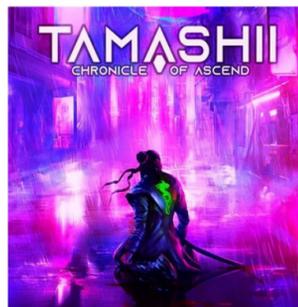
Título: Tamashii. Chronicle of Ascend

Autor/a: Kamil 'Sanex' Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Editorial: Awaken Realm

Público: A partir de 13 años

Nivel de complejidad: Medio



Juego **futurista y posapocalíptico** en el que tu conciencia se halla en la nube digital y puede descargarse en distintas "fundas" o cuerpos reales de personas. Luchas contra Ascend, la IA que quiere destruir la humanidad. Trabajarás con distintos clanes que aún resisten, aunque con poca o ninguna unión entre ellos.

Recomendado por:

Javier Melenchón Maldonado

Profesor de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación
Director del grado de Diseño y Creación Digitales

Juegas **programando tu cerebro al más puro estilo Matrix**, cargando programas que te brindan distintas habilidades de maestría. Eso sí, los enemigos te encuentran fácilmente y te siguen hasta que acaban con todas tus fundas.

06 NMBR9



Porque los mejores juegos son los más sencillos. **NMBR9** es un juego que se explica en dos minutos. Puede jugar todo el mundo y siempre te deja con ganas de hacer otra partida.

La idea es ir colocando, en un orden no conocido a priori, unas piezas que representan las cifras del 0 al 9 (cuadrículas como las piezas del Tetris), y dejar los mínimos huecos posibles para poder ir subiendo de nivel.

Ficha del juego

Título: NMBR9

Autor/a: Peter Wichmann

Editorial: Devir

Público: A partir de 8 años (pero mi hija de 6 ya juega)

Nivel de complejidad: Bajo

Recomendado por:

Daniel Riera Terrén

Director de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación
Director del programa de Ingeniería Informática

En el recuento final, cada cifra cuenta por su valor multiplicado por la altura en que ha sido depositada. Pueden jugar de 1 a 4 personas. Extra: es interesante para que los niños trabajen la **concepción espacial y operaciones básicas** como las sumas y las multiplicaciones.

07 Survive The Island

Ficha del juego

Título: Survive The Island

Autor/a: Julian Courtland-Smith

Editorial: Asmodee

Público: A partir de 8 años (más pequeños también lo disfrutan mucho)

Nivel de complejidad: Medio-bajo (depende de lo malos que seáis)

Recomendado por:

Nella Escala

Investigadora del grupo de investigación Edul@b

A primera vista parece complejo, pero, cuando empiezas, todo fluye y enseguida te enganchas. **Survive The Island** es, visualmente, muy atractivo. Además, es uno de aquellos juegos que empiezan tranquilos y acaban con gritos y risas por todos lados. **Tienes una isla que se hunde** y tú debes salvar a tu gente antes de que sea engullida por el agua, los tiburones o los monstruos marinos...



Pero, claro, también puedes hacer que los demás no lo consigan. Cuidado, sobre todo, con que el volcán no entre en erupción y acabe con todo el mundo. **Es un juego rápido, emocionante**, lleno de momentos de "yo no quería, pero...", y gritos de "nooo" cada vez que un barquito se hunde. Perfecto para jugar con amigos o en familia.

08 La morra

Para jugar a **la morra**, ¡solo necesitas dedos! La morra existe desde tiempos inmemoriales (los egipcios, los griegos y los romanos ya jugaban). El objetivo del juego es muy sencillo: acertar el número de dedos mostrados entre dos jugadores.

¿Cómo se juega? Cada jugador esconde el puño detrás de la espalda. Después, al mismo tiempo, los dos tienen que decir un número (del 0 al 10) y mostrar el puño (que equivale al número 0) o un número determinado de dedos (hasta 5). El total de dedos mostrados entre los dos jugadores (de 0 a 10) es el número ganador. Quien haya dicho este número, gana una partida. Y así hasta llegar a 5.

Hay otras muchas opciones de juego... ¡Incluso un campeonato internacional de la morra! Es un juego que **estimula las matemáticas de los más pequeños** y, a la vez, arranca una sonrisa en cualquier momento. **¡No hay excusas para no jugar!**

Ficha del juego

Título: La morra

Autor/a: Juego popular

Editorial: ---

Público: Todos los públicos

Nivel de complejidad: Muy bajo

Recomendado por:

Juan Linares-Lanzman

Investigador posdoc del grupo CNSC (IN3)

¡La UOC Juega! Día Internacional del Juego

Recomendaciones de juegos de mesa

Día Internacional del Juego, 11 de junio de 2025



09 Pagan. El destino de Roanoke

Ficha del juego

Título: Pagan. El destino de Roanoke

Autor/a: Kasper Kjaer Christiansen y Kåre Werner Storgaard

Editorial: Maldito Games

Público: A partir de 12 años

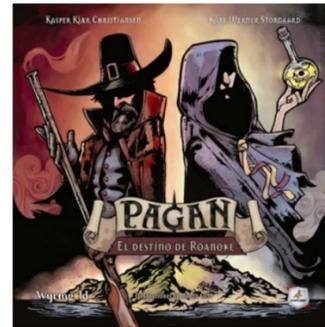
Nivel de complejidad: Medio

Recomendado por:

Antoni Pérez Navarro

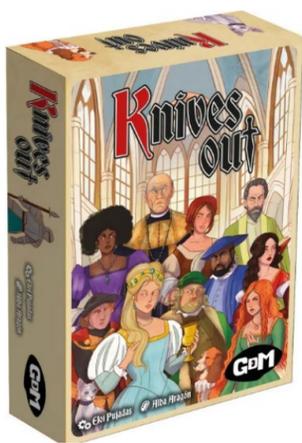
Profesor de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación

En el **Pagan** podéis situaros en el papel de la bruja o del brujo... o del cazador de brujas. Si sois la bruja (o el brujo), tendréis que intentar hacer el ritual antes de que os encuentre el cazador. Para despistarlo, podéis situarlo sobre pistas falsas y hacerle creer que es otra persona. Por suerte, gracias a vuestra profesión habéis ayudado a muchas personas, y no faltará quien esté dispuesto a levantar sospechas.



Si sois el cazador, tendréis que distribuir pistas e intentar averiguar quién le hace brujería a Roanoke. Pero **cuidado con hacer falsas acusaciones**. Una vez, vale; dos, pase; pero si por tres veces acusáis falsamente, vuestro descrédito será total y la bruja (o el brujo) habrá ganado. **Pagan** es **un juego asimétrico para dos jugadores**: uno que representa al cazador y otro que representa a la bruja o el brujo. Está articulado por cartas, y cada jugador tiene su propia baraja de cartas y sus propias estrategias. Es un juego al que cuesta poco entrar, y tiene la gracia de que la forma de jugar, según a quien traigas, es totalmente distinta. Además, las partidas suelen ser de una media hora, por lo que puede actuar de *filler* perfectamente.

10 Knives Out



Recomiendo **Knives Out** porque ofrece una experiencia de deducción social muy entretenida y accesible, ideal para grupos que disfrutan con **juegos de rol ocultos y narrativa**. Logra capturar el tono intrigante y satírico de una familia real en la que, como en todos los casos, el ascenso al poder implica el sacrificio de otros miembros de la misma familia. Esta narrativa permite que cada jugador participe activamente en la resolución del

Ficha del juego

Título: Knives Out

Autor/a: Eloi Pujades y Alba Aragón

Editorial: Guerra de Mitos

Público: A partir de 12 años

Nivel de complejidad: Bajo

Recomendado por:

Zarina Kulaeva

Investigadora del grupo de investigación TURBA Lab

conflicto, haga alianzas, encubra asesinatos y **ascienda al poder según el rol asignado**, que también va variando a lo largo de la partida. Las mecánicas fomentan la interacción constante y el análisis de las intenciones de los demás, lo cual hace que cada partida sea distinta. Es una opción excelente para encuentros con amigos o familiares, especialmente si se busca un juego que combine estrategia ligera, conversación y mucha participación grupal.

11 Estofado

Ficha del juego

Título: Estofado

Autor/a: Jason Glover

Editorial: 2 Tomatoes

Público: A partir de 10 años

Nivel de complejidad: Bajo

Recomendado por:

Elena Bartomeu

Profesora de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación

Eres un **agricultor hambriento que quiere cocinar un estofado**, pero tendrás que hacerlo colectivamente porque no tienes suficientes ingredientes. Además, ¡hay una serie de animalillos que se mueren por mangarte las zanahorias, los puerros y hasta las patatas del caldo! Por turnos, cada jugador tendrá que coger una carta de ingrediente de la pila y decidir si la pone en el estofado o alimenta a un bicho.



Nadie sabe qué hay realmente dentro de la cazuela..., pero, cuando creas que ya hay 12 puntos, puedes gritar "¡Estofado!" y, si tienes suerte y no contiene piedras, ni demasiado ajo, quizás ganes. El *packaging* del juego y las ilustraciones son la guinda del pastel.



¡La UOC Juega!