

LIBRO DE INSTRUCCIONES

CAPÍTULO 1: PREPARACIÓN

EN QUÉ CONSISTE

Euskal Berria es un juego colaborativo en el que explorar los posibles futuros de nuestro territorio desde una perspectiva comunitaria. A través de la imaginación, el dibujo y la resolución de dilemas y situaciones, el diálogo y la cooperación generaremos una cartografía o mapa propio en el que situaremos nuestros deseos, problemas y proyectos compartidos. Está inspirado en el juego “Un año tranquilo” de la autora canadiense Avery Alder.

El juego está ambientado en un futuro cercano, el año 2045, en un momento posterior al “evento”, un acontecimiento misterioso que ha cambiado el mundo en el que vivimos. Utilizaremos mapas de lugares que nos son familiares pero a la vez extraños y las herramientas de la prospectiva o diseño de futuros para explorar futuros probables y hasta ahora insospechados. **Euskal Berria** no es solo un juego; es un lienzo compartido, un acto de cartografía colectiva del alma de una comunidad que se niega a desaparecer. Es una invitación a explorar juntos los senderos comunes que se bifurcan ante nosotros durante los próximos treinta años.

Colaboraremos para levantar lo caído, para adaptarnos a un planeta herido y sanador, para decidir qué tecnologías nos impulsarán y cuáles nos encadenarán. Pero también seremos el espejo crítico, la voz que recuerda las tensiones, los desacuerdos y las sombras que acompañan a toda reconstrucción. Dibujaremos en el mapa no solo lugares, sino también sueños, miedos, proyectos y las cicatrices de nuestras decisiones.

El objetivo de este juego no es ganar una partida, sino entretrejer juntos una historia significativa narrada desde lo comunitario. Una historia que nos permita mirar de frente a la incertidumbre, imaginar futuros deseables más allá de la supervivencia, y comprender que el horizonte, aunque lejano y neblinoso, se construye paso a paso, decisión a decisión, **aquí y ahora**.

MATERIALES

1 hoja DIN A4 para dibujar los recursos y cono de futuros.

Lápices, gomas y rotuladores.

Un rotulador de pizarra para el tablero.

Dados d6 (ideal 6 dados)

Un juego de **Euskal Berria**: tablero A3, 30 cartas de año, 1 carta instrucciones, 18 cartas de futuro, 30 cartas de tecnologías (expansión opcional).

PREPARAR EL ESPACIO

Antes de empezar, despeja la mesa o el lugar de juego de cualquier objeto innecesario. Busca un entorno lo más **minimalista** posible.

1. Decide si jugaréis **15 o 30 años**.
2. Coloca el **mazo de cartas de Año** en un montón.
3. Coloca el **tablero** en el centro; será el **mapa** de vuestra zona.
4. Distribuye alrededor el resto de materiales: lápices, dados, rotuladores, **carta de instrucciones** y **cartas de futuros**.

DURACIÓN

Una partida de Euskal Berria suele durar entre dos y tres horas, incluido el tiempo de aprendizaje y conclusiones. Si prefieres jugar una partida más corta, puedes reducir la duración de los turnos reduciendo las cartas. El mínimo de turnos, es quince, es decir, lo equivalente a quince años.

CAPÍTULO 02: ESTUDIO

Como persona moderadora leerás en voz alta para el grupo el texto de este capítulo siguiendo las instrucciones escritas en cursiva.

LA HISTORIA PRELIMINAR

Lee en voz alta:

El mundo que conocíamos ya no existe. No se desvaneció entre fuego y furia apocalíptica, sino en el silencio susurrante que siguió al **"Evento"**. Nadie sabe exactamente qué fue –una cascada de fallos sistémicos, un pulso cósmico, una explosión nuclear en el ártico o una desconexión deliberada–, pero sus ecos resuenan en cada rincón de nuestras vidas. Las comunicaciones globales enmudecieron, las cadenas que unían al mundo se rompieron y como una marea

implacable, el océano reclamó cinco metros de nuestras costas vascas, redibujando para siempre el litoral de nuestra memoria y nuestro presente.

Ahora, en el año 2045, nos encontramos aquí, en [Nombre de la zona del mapa], sobre los huesos de un pasado reciente y ante la vastedad incierta del futuro. El objetivo no es ganar una partida, sino **entretejer juntos una historia significativa narrada desde lo comunitario**. El futuro de [Nombre de la zona del mapa] aguarda vuestra imaginación. ¿Qué historia escribiréis en este nuevo lienzo del tiempo?

EXPLICAR LAS HERRAMIENTAS

(Señala el mapa). "Este es nuestro mapa de [Nombre de la zona]. Reconoceréis lugares, pero la subida del mar y el 'Evento' lo han alterado. Durante la partida, dibujaremos directamente sobre él para registrar descubrimientos, proyectos, tecnologías y eventos. Todos dibujamos durante la partida, no importa la habilidad o la destreza."

- *(Señala los dados)*. "Estos son dados de Proyectos y Tecnologías. Cuando iniciemos un proyecto, pondremos un dado en el mapa indicando cuántos años tardará (entre 1 y 6 años, usa un dado de seis caras para marcarlo). Cada año, restaremos 1. Al llegar a 0, se completa."
- *(Señala las fichas de Tensión)*. "Estas son fichas de Tensión. Representan desacuerdos, frustraciones o decisiones difíciles dentro de la comunidad."
- *(Señala el Tablero de Recursos y Futuros)*. "Aquí llevaremos la cuenta de nuestros recursos clave –si son abundantes, suficientes, escasos o críticos– y tendremos visibles las cartas de Futuro que definen nuestro escenario."
- *(Señala la Carta Resumen)*. "Esta carta nos recuerda qué hacer cada año y en qué orden."

EXPLICAR LAS CARTAS – AÑO, FUTURO Y TECNOLOGÍA

- **Cartas de Año:** *(Muestra el mazo)*. "Hay 30 cartas, una por cada año a partir de 2045. Cada año, sacaremos una. Nos darán noticias, eventos, desafíos u oportunidades que afectan a nuestra comunidad."
- **Cartas de Futuro:** "Antes de empezar, usaremos estas cartas (Probables, Posibles, Plausibles) para definir las tendencias y los desafíos específicos de nuestro punto de partida en 2045. Estas cartas nos ayudan a imaginar diferentes caminos y permanecerán visibles en el tablero, influyendo en nuestras decisiones."

- **Cartas de Tecnología*:** *(opcional)*. "Cuando decidamos desarrollar una tecnología, sacaremos una carta de este mazo. Nos dará ideas, condiciones o dilemas éticos sobre esa tecnología."

QUIÉNES SOMOS, LA VOZ DE LA COMUNIDAD

Lee en voz alta: *"En este juego, no interpretamos a personajes individuales. Somos la voz colectiva de la comunidad de [Nombre de la zona]. A veces hablaremos como un grupo unido, otras veces representaremos facciones o corrientes de pensamiento internas. Nuestro objetivo es dialogar, tomar decisiones y construir la historia de estos 30 años, buscando un futuro que consideremos deseable para todos."*

Al inicio:

1. Configurar el punto de partida inicial de nuestro mundo (con las cartas de futuro). Discutid brevemente cómo influyen esas datos en la configuración del mundo
2. Dibujar el mapa inicial. Dibujar la línea de costa y las montañas. Siguiendo el turno cada persona jugadora añade un detalle al mapa
3. Se decide 1 recurso que es abundante y otro escaso y se apunta en el mapa

Durante cada año (turno), la persona jugadora activa realiza los siguientes pasos:

1. **Sacar Carta de Año:** Se saca una carta y se lee en voz alta. Interpreta la situación y decide cómo afecta a la comunidad, narrándolo. Dibuja o modifica el mapa si es necesario para reflejar el evento.
2. **Avanzar Proyectos y Tecnologías:** Reduce en 1 el número de todos los dados de proyecto y tecnología que haya en el mapa. Si un dado llega a 0, ese proyecto o tecnología se considera completado. El jugador que lo inició narra el resultado y actualiza el mapa y/o el tablero de recursos si procede. Si una Carta de Año provoca que un proyecto/tecnología termine antes, el jugador activo actual narra el resultado.
3. **Elegir y Ejecutar una Acción:** Se elige **una** de las siguientes tres acciones y la lleva a cabo:
 - Descubrir Algo Nuevo
 - Iniciar un Proyecto o Tecnología
 - Mantener un Debate
 - Desarrollar una Tecnología (Expansión opcional)

CONFIGURAR EL ESCENARIO: MAPA Y PUNTO DE FUTURO

1. **Explorad el Mapa:** Dedicad unos minutos a observar el mapa predefinido. Comentad qué lugares reconocéis, cómo los ha afectado la subida del mar y qué implicaciones iniciales veis.
2. **Establecer el Punto de Futuro inicial 2045:** Ahora, vamos a definir nuestro punto de partida en el 'cono de futuros'. Sacaremos las cartas Probables, Posibles y Plausibles y tiraremos dados para definir algunos de los elementos de nuestro futuro. *(Saca las cartas, tira los dados, lee en voz alta los resultados y colocadlas en el Tablero de Recursos)*. "Estas tendencias y eventos marcan nuestro contexto inicial para 2045." *(Discutid brevemente cómo influyen estas cartas en la situación inicial)*.
3. **Primeros Detalles Locales:** Siguiendo el turno, cada jugador añade un pequeño detalle dibujado al mapa sobre algo específico de la comunidad o el entorno inmediato en 2045 inspirado por el mapa y las cartas de futuro. (Ej: "Hay un pequeño asentamiento improvisado cerca del antiguo puerto", "Una torre de comunicaciones en desuso en la colina", "Los restos de un invernadero comunitario

RECURSOS INICIALES: ABUNDANCIA Y ESCASEZ

1. **Presenta la Lista de Recursos:** Elaborad una lista detallada de recursos en el tablero (Agua potable, Alimentos locales, Energía, Vivienda segura, Conocimiento técnico, Cohesión social, Salud comunitaria, Seguridad, Materias primas, Herramientas...).
2. **Decisión Colectiva:** "Ahora, basándonos en nuestro mapa, las cartas de futuro y la historia preliminar, vamos a decidir el estado inicial de los recursos. Elegiremos uno en abundante y otro escaso." *(Marcad el estado inicial de estos dos recursos en el tablero)*.

CAPÍTULO 03: REGLAS

EL AÑO

La unidad básica del juego Euskal Berria es el año. Cada año es un turno que le toca a una persona jugadora y se juega en el sentido de las agujas del reloj. Deberíais tardar entre tres y cinco minutos en completar el año.

Durante cada año ocurrirá lo siguiente:

- La persona que esté jugando saca una carta, lee en voz alta el texto importante y lo soluciona.

- Después, la persona jugadora elige una acción (Descubrir algo nuevo, mantener un debate, empezar un proyecto o desarrollar una tecnología si está activa la expansión) y lo ejecuta.

SACAR CARTAS DE AÑO

Al tener treinta cartas, transcurren treinta años. Es posible jugar en una versión reducida con quince cartas, es decir, que transcurran quince años.

Las cartas ofrecen dos opciones a elegir separadas por un –o–. Escoge la opción que te parezca más interesante y apropiada, leyendo el texto en voz alta. La carta puede hacerte una pregunta, traer malas noticias o dar nuevas oportunidades. Muchas cartas llevan implícitas unas reglas concretas.

Cuando una carta te hace una pregunta, valora si tu respuesta se podría representar de alguna forma en el mapa. Si es posible, actualiza el mapa para reflejar la nueva información. Por ejemplo, si la carta habla de zonas insalubres o inhabitables, dibuja algún símbolo de peligro en la zona.

CARTAS DE FUTURO

Hay 6 palos o ejes (Ecología, Vida y cuidados, Trabajo, Sociedad y Política, Educación y Cultura, Feminismo e Interseccionalidad) y 3 tipos de cartas Probables, Plausibles y Posibles. Eso hace 18 cartas en total.

Cada carta tiene 10 “opciones” que se resuelven con una tirada de dos dados. Si el resultado es mayor de 10, deberéis inventar una característica de ese futuro.

Para componer un cono de futuros para nuestro juego elegimos al menos 3 palos y dentro de las cartas elegimos 2 opciones probables, 1 posible y 1 plausible utilizando los dados.

Coloca las cartas elegidas sobre la hoja de recursos y cono de futuros, puedes marcar con un punto la opción seleccionada en cada una de ellas.

TRABAJAR EN PROYECTOS

A menos que una carta indique lo contrario, al final de cada turno se reduce en 1 el valor de todos los dados de proyecto que haya en el mapa. Si un dado llega a 0 y se elimina por completo, el proyecto se considera finalizado y debe actualizarse el mapa para reflejar su resultado.

Cuando se completa un proyecto, damos por sentado que ha salido bien y que beneficia a la comunidad. El proceso de investigación también ha tenido que suceder. Eso sí, no siempre toda la comunidad quedará contenta con los resultados. Si un proyecto se termina antes (porque una carta dice que “un proyecto se termina antes”), la persona con el turno activo es la responsable de explicarle a las demás cómo queda y actualizar el mapa.

DESCUBRIR ALGO NUEVO

La primera de las acciones es *Descubrir algo nuevo*. Introduce una situación nueva. Podría ser un problema, una oportunidad o un poco de ambos. Dibuja la situación en el mapa. Los dibujos deben ser pequeños y sencillos, de menos de tres centímetros, y terminarlos en un máximo de treinta segundos.

Cuando las cosas parecen demasiado controladas o fáciles, podemos usar esta acción para introducir nuevos problemas y dilemas. Cuando se introducen personajes individuales, les pondremos nombre y lo anotaremos en la tarjeta índice. Algunos ejemplos de situaciones así:

- Hay un pozo seco situado a las afueras del pueblo.
 - Lobos hambrientos merodean por los bosques.
 - Hay un mineral hidratado rico a un kilómetro de distancia.
 - Por la noche, suenan extraños aullidos en el bosque.
 - Llega un autoproclamado profeta.
-

MANTENER UN DEBATE

La segunda de las acciones es *Mantener un debate*. Puedes elegir entre empezarlo con una pregunta, una opinión o una afirmación. Empiezas tú y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, todas las personas pueden intervenir una vez más y compartir un argumento sencillo que conste de una o dos oraciones. Si empiezas con una pregunta, interviene en último lugar. Si empiezas con una afirmación, no intervienes más.

Un debate nunca conlleva un proceso de decisión o recapitulación. Todos intervienen y luego se acabó. Así funcionan las conversaciones en las comunidades. Son asuntos desorganizados e inconclusos.

Cada debate debería estar relacionado con una situación del mapa. Cuando termina un debate, marca la situación a la que se refiere con un puntito.

Algunos ejemplos de posibles debates:

- “¿Deberíamos tomar represalias contra los moteros?” (o si empiezas con una afirmación: “Deberíamos abstenernos de tomar represalias o usar la violencia”).
- ¿Podríamos usar el autobús escolar como dormitorio para los niños de la aldea?

Es importante que seamos concisos. Si alguna jugadora piensa que se debe hablar más sobre un tema, siempre podemos mantener otro debate más adelante.

EMPEZAR UN PROYECTO

La última acción es *Empezar un proyecto*. Elige una situación del mapa y anuncia qué hará la comunidad para solucionarlo. No se hacen consultas sobre esa idea. La comunidad simplemente empieza a trabajar.

Por ejemplo:

- Vamos a convertir la mina en un almacén de comida.
- Vamos a matar a esos monstruos.
- Vamos a donar una arboleda la noche de luna llena para apaciguar a los vecinos colindantes.

En un grupo, decidid rápidamente cuántos años se tardaría en completar el proyecto (máximo uno y seis). Recordad que sois una comunidad pequeña. No es fácil ni rápido construir una casa o reparar una noria. ¿Tenéis las herramientas y la destreza necesarias para hacerlo? No os quedéis cortos en vuestras conjeturas pero recordad que la escasez y la dificultad son lo normal. Si se tarda más de seis semanas en terminar un proyecto, habrá que completarlo por fases.

Coloca los dados en el mapa en el lugar donde se realiza el proyecto, con el número de años que tardará en completarse hacia arriba.

DESARROLLAR TECNOLOGÍA (EXPANSIÓN OPCIONAL)

Estas cartas se roban cuando un jugador elige la acción "**Desarrollar una Tecnología**". Introducen condiciones, dilemas, desafíos éticos o giros inesperados en el proceso de desarrollo, adaptados al contexto Euskal Berria.

El objetivo de esta expansión opcional es añadir profundidad y realismo al desarrollo tecnológico, forzando decisiones significativas y generando narrativa. No son simplemente "obtener tecnología", sino explorar *cómo* se obtiene y con qué consecuencias.

(Baraja este mazo y roba una carta cuando se inicie la acción "Desarrollar una Tecnología" sobre un objetivo concreto)

PONER AL DÍA LOS RECURSOS

Al principio de la partida, tendremos un recurso en la columna abundancia de la tarjeta índice y, al menos, otro en escasez. Estas listas sirven de guía para interpretar la salud de la comunidad. Durante el juego, pondremos al día estas listas para reflejar los cambios de nuestras circunstancias siempre que nos parezca oportuno. Puede que la culminación de un proyecto ayude a paliar una escasez o a generar una abundancia. Algunas cartas semanales también modificarán estas listas.

EQUILIBRAR LAS ACCIONES

Descubrir algo nuevo nos permite introducir situaciones y dilemas nuevos en la partida. Mantener un debate nos permite hablar sobre el estado del mapa y de la comunidad. Empezar un proyecto nos permite resolver nuestros problemas y crecer. Al respetar esta división de objetivos, nos aseguramos de que cada año implique tomar decisiones importantes.

RITMO Y DURACIÓN DEL JUEGO (2045-2060-2075):

La partida avanza año a año. Se pueden jugar 15 años (partida corta ≈1h20m) o 30 años (partida larga ≈2-3h). Los primeros años suelen centrarse en la estabilización, la

comprensión del nuevo entorno y la supervivencia básica. Los años intermedios pueden ver el desarrollo de proyectos más ambiciosos, la aparición de tensiones internas y la confrontación con las implicaciones de las Cartas de Futuro. Los últimos años deberían enfocarse en consolidar la visión de futuro deseada, afrontar los desafíos finales y afianzar los proyectos y la comunidad.

CAPÍTULO 04. MÁS ALLÁ DE LAS REGLAS

DIVISIONES EN LA COMUNIDAD

Pueden surgir facciones con visiones distintas sobre el futuro. Esto puede llevar a debates más intensos o incluso a Proyectos conflictivos. Es parte del realismo del juego.

LEGADOS DEL PASADO Y FUTUROS EMERGENTE

El mapa y las cartas pueden revelar restos del mundo previo (tecnología olvidada, lugares contaminados, ideologías persistentes) o elementos completamente nuevos (mutaciones, fenómenos extraños, nuevas formas sociales). Integrarlos en la narrativa de manera creativa.

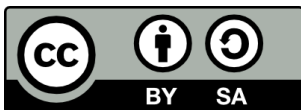
EUSKAL BERRIA, AÑO 2060/2075, REFLEXIÓN FINAL

El juego termina después de que se resuelva la última Carta de Año (correspondiente a 2060 en la versión corta y 2075 en la versión larga) y el último jugador complete su acción. No hay una carta final que determine un evento específico. En lugar de eso, realizad una **fase de reflexión colectiva**:

1. Observad el mapa final: ¿Cómo ha cambiado vuestro territorio en estos años? ¿Qué historias cuentan los dibujos? ¿Qué proyectos son significativos?
2. Discusión Abierta:
 - ¿Cómo describiríais la comunidad de [nombre de la zona] y su historia reciente?
 - ¿Qué proyectos y recursos han sido los importantes para la comunidad? ¿Por qué? ¿Cuál ha sido el orden de prioridades?
 - ¿Cuáles fueron los mayores logros y los mayores fracasos o dificultades?
 - ¿Qué tensiones persisten? ¿Qué esperanzas se han creado?
 - ¿Qué habéis aprendido sobre la construcción de futuros comunitarios?

Esta reflexión final es una parte crucial del juego, donde se consolida el aprendizaje y la experiencia compartida.

Este juego es una adaptación libre del juego y la mecánica de “Un año tranquilo” de Avery Alder. Las modificaciones y expansiones se licencian bajo Creative Commons BY-SA. Su uso está restringido al ámbito cultural y educativo.



Euskal Bherria 2035 - Batera © 2025 by Josian Llorente, Garazi Gabiña, Rosa Atorrasagasti is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>