


## A loita contra a invasión cultural foránea mediante un xogo de cartas: o caso de *Alakazum!*

Confronting foreign cultural invasion through a card game: the case of *Alakazum!*

Rocío García-Pedreira<sup>1,a</sup> 

<sup>1</sup> Universidade de Santiago de Compostela, España

 [amariadelrocio.garcia.pedreira@usc.es](mailto:amariadelrocio.garcia.pedreira@usc.es)

Recibido: 15/10/2023; Aceptado: 22/10/2023

### Resumo

O xogo de cartas *Alakazum!*, da editorial Zombi Paella, constrúe unha narrativa multimodal protagonizada por distintos personaxes propios do folclore andaluz, catalán, galego, valenciano e vasco, quen deben acumular poder para vencer un dos inimigos finais, provenientes da cultura norteamericana. Co propósito de estudar como se artella a proposta, así como de comprobar se a linguaxe de certos xogos de mesa modernos pode ser utilizada de xeito análogo a outros medios artísticos na creación de artefactos culturais de signo estético, o presente traballo realiza unha análise paratextual e discursiva de *Alakazum!* Os resultados evidencian unha grande orixinalidade na elaboración da narrativa, cuxa construción comparte certas características doutras linguaxes, mais tratadas dun xeito novidoso, dando como resultado un código propio con independencia semántica e constitutiva. Ademais, evidénciase o potencial destas propostas para a construción de intertextos lectores plurais, con referencias provenientes de sistemas alén do literario, que se volven imprescindíbeis para a formación dun lectorado competente do século XXI.

**Palabras chave:** cultura; educación literaria; folclore; narrativa; xogos de mesa.

### Abstract

The card game *Alakazum!*, by Zombi Paella publishing house, offers a multimodal narrative starring different characters from Andalusian, Catalan, Galician, Valencian and Basque folklore, who must accumulate power to defeat one of the final enemies, from North American culture. In order to study how the proposal is articulated, as well as to check whether the language of certain modern board games can be used in a similar way to other artistic media in the creation of cultural artefacts of an aesthetic nature, this paper carries out a paratextual and discursive analysis of *Alakazum!*. The results show a great originality in the elaboration of the narrative, whose construction shares certain characteristics of other languages, but treated in a new way, resulting in its own code with semantic and constitutive independence. Moreover, the potential of these proposals for the development of plural reading intertexts is evident, with references coming from systems beyond the literary one, which become essential for the formation of a competent reader of the 21st century.

**Keywords:** culture; literary education; folklore; narrative; board games.

Como citar: García-Pedreira, R. (2023). A loita contra a invasión cultural foránea mediante un xogo de cartas: o caso de *Alakazum!* *Boletín Galego de Literatura*, 61, "Notas". DOI <http://dx.doi.org/10.15304/bgl.61.9440>



## 1. Introducción

O epicentro cultural do mundo, a día de hoxe, é Estados Unidos. Segundo Julio Cañero (recollido en [Editorial, 2018](#)), director do Instituto de Investigación en Estudos Norteamericanos da Universidade de Alcalá de Henares, a capacidade de influencia cultural da sociedade estadounidense é infinita, un fenómeno internacional asociado á globalización.

O influxo de Estados Unidos é tal que algúns dos costumes propios están sendo esquecidos e/ou substituídos por outros que resultan máis atractivos, especialmente para a rapazada e a mocidade, provenientes do país norteamericano. Neste sentido, [Pardo \(2006\)](#) explica que a americanización que se está a vivir está sendo posíbel grazas á influencia do cine, que actúa como axente de socialización e culturización mediante un dobre proceso: por unha parte, a universalización e multiplicación dos contidos dramáticos que dan lugar a un imaxinario social ou cultural idéntico; por outra, a homoxeneización dun público de por si heteroxéneo, unido por unha mesma vivencia e reacción ante o fenómeno cinematográfico.

Este proceso de globalización americanizante, que fai perigar a riqueza (multi)cultural, vese contrarrestado mediante a aposta de distintas institucións educativas, socio-educativas, culturais e recreativas, así como editoriais, asociacións e grupos de diversa índole, que apostan pola recuperación do patrimonio autóctono no desenvolvemento do seu labor. Os produtos culturais resultantes non só chegan do mundo literario, aínda que, efectivamente, foi (e segue sendo) un dos seus maiores baluartes.

Para dar conta doutros medios artísticos posíbeis que participan neste movemento de recuperación e transmisión de motivos da(s) cultura(s) autóctonas, na presente nota realízase unha análise narratolóxica e paratextual do xogo de mesa *Alakazum!* ([Aguilar, 2018](#)), da editorial especializada Zombi Paella. Trátase dun xogo de cartas de bruxas e tradicións provenientes da cultura andaluza, catalá, galega, valenciana e vasca. Os xogadores deberán xestionar diferentes feitizos, obxectos e personaxes das cinco culturas para poder enfrontarse a un inimigo final, vinculado con algunha festividade da cultura estadounidense, lanzando o poderoso feitizo “Alakazum!”.

## 2. Narratividade en xogos de mesa modernos

A escolla de *Alakazum!* para a realización deste traballo vén motivada pola premisa sobre a que se constrúe o xogo, mais tamén pola consideración de certos xogos de mesa modernos como un medio artístico con independencia semántica e constitutiva. [Catalán \(2020\)](#) explica que este termo fai referencia a aquelas propostas que comezaron a ser manufacturadas a partir das últimas décadas do século XX e que utilizan de maneira plena o concepto de edición. Ademais, o mesmo autor argumenta que as características destes produtos permiten a súa consideración como artefactos culturais, achegándoos ao ámbito da arte e da cultura, e posibilitando a súa consideración como medio.

Dentro dos xogos de mesa modernos coñécense como temáticos aqueles que presentan unha narrativa específica que se entrelaza coas súas mecánicas ou regras ([García-Pedreira, 2023](#)). Neles constrúese unha realidade propia e autorregulada tendente á narratividade. Neste mesmo sentido, [Perla e McGrady \(2011\)](#) explican que os xogos de mesa que demandan un grao alto de inmersión dan como resultado dúas narrativas diferenciadas: unha presentada, que vén dada polas persoas que crearon o xogo, e unha construída, que se forma mediante as dinámicas desenvoltas polas persoas que o xogan.

Dende esta consideración, certos xogos de mesa temáticos convértense en recursos valiosos para o traballo interartístico e interdisciplinar. En efecto, a súa proximidade con outros medios narrativos fai posíbel que sexan considerados como parte das referencias que integran o intertexto lector, grazas a unha consideración ampla do concepto, que acolle obras provenientes non só da literatura. Neste sentido é posíbel diferenciar xogos con narrativas orixinais e outros que beben de fontes anteriores, como a tradición oral, como é o caso de *Alakazum!* Así, este xogo interesa en si mesmo, mais tamén como punto de unión con outras obras. Esta última posibilidade, segundo [Ballester Roca e Méndez Cabrera \(2021\)](#), resulta fundamental, pois o lectorado competente no século XXI reencontra os clásicos nas películas, series, cómics ou videoxogos, entre outros, polo que é preciso ensinarlle a acceder á tradición literaria a partir de obras non estritamente literarias.

Por outra parte, [Sánchez Montero \(2021\)](#) explica que o emprego da narratividade na concepción do xogo é unha estratexia efectiva para a mantenza nun estado de fluxo do xogo e da aprendizaxe de maneira simultánea, asegurando o mantemento da actitude lúdica. Por outra parte, [Marín \(2018\)](#) destaca que, deste xeito, foméntanse comportamentos importantes para unha aprendizaxe significativa, como a perda do medo a equivocarse, a vivencia das dificultades como retos, o tratamento das ideas de maneira non convencional, evitando os prexuízos, a implicación entusiasta nos procesos, a tolerancia da incerteza ou o cultivo do asombro.

En todo caso, a utilización de recursos como *Alakazum!* na aula precisa dun estudio previo, dende un enfoque multidisciplinar e educativo, que nos permita explorar os puntos de potencial interese e diversificar as súas posibilidades de uso nas aulas. Por esta razón, tratándose dun produto cunha premisa novidosa, partírase da súa proximidade coa literatura para a realización da análise.

### 3. Metodoloxía

A investigación parte dun deseño metodolóxico de enfoque cualitativo e orientación descritiva. En concreto, tómase de referencia o modelo de análise de obras literarias infantís e xuvenís realizado por [Lluch e Sanz \(2021\)](#), ao cal se lle fan certas modificacións para a adecuación das variábeis de estudo ao caso concreto de xogos de mesa narrativos. Deste xeito, realizouse unha dobre análise, paratextual e discursiva, cuxos subapartados aparecen relacionados na [táboa 1](#).

**Táboa 1. Modelo de análise**

Análise paratextual	Paratextos do xogo
	Paratextos do relato
	Epitextos públicos
Análise discursiva	Estrutura da narración
	Temporalidade
	Voz narradora
	Personaxes

En canto ao procedemento, en primeiro lugar realizouse unha ficha completa cos datos máis relevantes do xogo, acompañada dunha breve presentación da súa xénese. De seguido procedeuse á aplicación do modelo de análise, a partir do cal se puideron extraer os resultados que fundamentaron a formulación das conclusións.

## 4. Resultados

*Alakazum!* é un xogo de cartas temático da editorial valenciana especializada en xogos de mesa Zombi Paella. Como se indica na súa páxina web, a súa misión é ofrecer entretemento saudábel para todas as franxas de idade, incorporando un valor engadido. *Alakazum!* é unha boa mostra do seu apoio decidido pola divulgación do patrimonio cultural e etnolóxico de diversos territorios e a aposta polas linguas minorizadas. En efecto, a narrativa presentada constrúese a modo de batalla simbólica entre algunhas das tradicións autóctonas do país e outras foráneas, provenientes de Estados Unidos. Na [táboa 2](#) é posíbel consultar a ficha do xogo con todos os datos.

**Táboa 2. Ficha do xogo**

Título	<i>Alakazum! Brujas y tradiciones</i>
Autor	Enric Aguilar
Ilustradora	Esther Méndez
Editor	Enric Aguilar
Deseño gráfico e fondos	Víctor Medina
Apoio maqueta	Ren Estrugo
Traducións	Sabela González e Nora Garmendia
Editorial	Zombi Paella
Ano de publicación	2018
Lugar de publicación	Valencia (España)
Idioma	Galego, español, éuscaro e catalán
Duración das partidas	20-40 minutos
Número de xogadores/as	2-5
Idade	+10 anos
Compoñentes	Caixa do xogo 104 cartas 10 pergameos máxicos (en 4 idiomas) 4 libros de regras (en 4 idiomas) 1 dado

### 4.1. Análise paratextual

En canto á análise paratextual, foron considerados tres tipos de paratextos: os peritextos do xogo-como-soporte-físico, os peritextos do xogo-como-texto e un epitexto público virtual en formato vídeo, creado e difundido pola propia editorial na súa páxina web e en redes como Youtube e Instagram.

Para comezar, o xogo distribúese nunha caixa de cartón de tamaño pequeno (12 x 16,5 x 4). Cómpre destacar que a versión analizada correspóndese coa terceira edición que redeseña a caixa orixinal coa intervención de Pau Urrios. A parte inferior ten o fondo branco e nela atópase a presentación do xogo nas catro linguas, créditos básicos e algunha ilustración das cartas e personaxes cunha función meramente estética. Tamén se pode observar a marca CE, un distintivo obrigatorio para os xoguetes comercializados na Área Económica Europea que confirma que cumpre con todas as normas de seguridade, e outro símbolo que indica que o xogo non é apto para menores de 3 anos. A tapa da caixa ten o fondo violeta e presenta motivos sinxelos en negro que simulan a silueta das árbores e silveiras dun bosque sombrío. Tanto na capa como nos catro laterais é posíbel ver o título do xogo co deseño que o caracteriza, en cor

branca e cunha tipografía *old style serif* adornada con teas de araña da mesma cor. Ademais, o signo de exclamación está deseñado coa forma dun raio. Debaixo do título, sempre se inclúen cinco círculos brancos, sen recheo, que fan referencia ás culturas protagonistas do xogo.

Na capa, enriba do título, atópase o nome do autor; na esquina superior esquerda, unha icona redonda que indica que se trata dun xogo do mesmo creador de *La fallera Calavera*; na parte inferior dereita, o logo de Zombi Paella; no centro, catro cartas do xogo: dúas relacionadas coas tradicións invasoras (Santa Claus e Halloween) e dúas coas autóctonas (Rocío, a bruxa andaluza e o Dolçainer, da tradición valenciana). Dende este momento xa se comeza a detectar o estilo característico da ilustradora, que impregna todos os compoñentes do xogo, e que semella influenciado polas creacións de aparencia gótica do cineasta norteamericano Tim Burton.

O texto da parte inferior da caixa, cunha linguaxe apelativa que busca a atención do posíbel comprador, presenta o xogo do seguinte xeito: "Halloween! Fast food! Black Friday! A invasión cultural norteamericana xa está aquí! Pero unha bruxa valenciana, unha catalá, unha galega, unha vasca e unha andaluza faranlle fronte coa axuda de pocións, feitizos e... as súas propias tradicións!".

Dentro da caixa atópanse os distintos compoñentes do xogo: 4 regulamentos e 10 pergameos máxicos nas catro linguas do xogo, 104 cartas e 1 dado. En canto ao regulamento, principal compoñente con contido textual, preséntase na forma de folleto de 20 páxinas. Na primeira delas inclúese o título do xogo co deseño habitual e cos cinco puntos coloreados en función da cultura que representan: verde para a andaluza, amarela para a catalá, azul para a galega, laranxa para a valenciana e vermella para a vasca. De seguido, un breve texto de presentación escrito en segunda persoa que apela ás posíbeis persoas receptoras tratándoas xa como xogadoras: "En Alakazum! poste na pel dunha bruxa que reúne personaxes de diferentes culturas para se enfrontar ás tradicións invasoras de Estados Unidos. Ademais, se controlas algunha das cinco grandes bruxas do xogo -Vicentica, Montserrat, Maruxa, Katallin ou Rocío- terás vantaxe!". Nas restantes páxinas, o regulamento divídese en apartados que funcionan a modo de capítulos, onde se recolle toda a información necesaria para poder iniciar o xogo: obxectivo, compoñentes, iconografía, tipos de cartas, preparación, secuencia de xogo, explicación detallada das cartas, regras específicas en función do número de xogadores e aclaracións finais e consellos. Finalmente, nas dúas últimas páxinas faise referencia ás redes sociais do xogo e da editorial, e inclúense os créditos e agradecementos. Todo o texto vai acompañado de distintas ilustracións que, polo xeral, complementan e clarifican a información textual. Non obstante, algunhas delas teñen un fin meramente estético.

Por outra parte, todas as cartas presentan o mesmo deseño no reverso: sobre fondo morado, unha silueta dunha árbore en negro rodeada dun marco con formas que recordan ás silveiras da cuberta da caixa. Ademais, é posíbel diferenciar as seguintes tipoloxías<sup>1</sup>:

- Cartas de personaxe: cinco cartas por cada cultura autóctona e dous personaxes comúns a todas elas. En cada cultura atopámonos cunha gran bruxa que ofrece beneficios adicionais ao xogador que a posúa. Ademais, un dos personaxes que a acompaña está repetido (polo tanto, 4 personaxes por cada cultura). O personaxe está no centro da carta, acompañado dun letreiro da cor que identifica a cultura á que pertence, onde se insire o seu nome e un indicador textual. As mesmas siluetas en negro da caixa mantéñense nas cartas, enmarcando os personaxes. Nos laterais aparece información sobre os atributos vinculados con cada personaxe: nivel, puntos de resistencia á hipnose, puntos de cultura, puntos de combate e unha frase temática ou

---

<sup>1</sup> Para a explicación das cartas mantense a lingua na que están escritas, incluídas as vinculadas coa tradición foránea, presentadas en inglés.

refrán. Cinco das cartas de personaxe están indicadas como iniciais, e son entre as que deberán elixir os xogadores na fase de preparación. Os personaxes representados, en función da cultura á que pertencen, son os seguintes:

1. Comúns ás cinco culturas: Reis Magos e Entroido.
2. Andaluza: Rocío, a gran bruxa andaluza, Chirigota, Cascamorras e Penitente.
3. Catalá: Montserrat, a gran bruxa catalá, Sant Jordi, Castanyera e Tió de Nadal.
4. Vasca: Kattalin, a gran bruxa vasca, Basajaum, Aizkolaria e Olentzero.
5. Galega: Maruxa, a gran meiga galega, Moura, Santa Compañía e Peregrino. A modo de exemplo, a [figura 1](#) recolle o deseño das cartas de personaxe da cultura galega.
6. Valenciana: Vicentica, a gran bruxa valenciana, Moro i Cristià, Dolçainer e Senyor pirotècnic.

- Cartas de man: son as únicas que poden permanecer nas mans de quen xogue a partida e que non se deben mostrar aos demais. As imaxes principais están contidas nunha viñeta cadrada que, na parte superior, simula unha parede de ladrillos cun farol na dereita. Ademais, cada unha presenta algunha icona ou símbolo característico e abreviaturas que fan referencia ás cinco culturas: AND para a andaluza; CAT para a catalá; EUS para a éuscara; GAL para a galega; e VAL para a valenciana. As cartas de man son de varios tipos:

1. Cartas de poción: modifican os puntos de combate ou as tiradas do dado. Tamén existen as pocións de roubo, para ser utilizadas contra os demais xogadores.
2. Cartas de sombreiro máxico: presentan distintos valores que permiten a realización de feitizos.
3. Cartas de comidas: trátase de comidas propias de cada cultura autóctona que afectan só aos personaxes da cultura que representan, permitíndolles subir de nivel. En cada carta hai dúas opcións entre as que se debe elixir. Non é posíbel obter os beneficios de dúas culturas distintas coa mesma carta. As comidas representadas son as seguintes: Gazpacho (AND), Calçots (CAT), Pintxoak (EUS), Polbo á feira (GAL) e Arròs al forn (VAL).
4. Cartas de vasoira cun gato negro: estas cartas permiten protexer un dos personaxes que teña calquera das persoas que xoguen, que non se verá afectada por ningún tipo de acción.
5. Cartas con obxectos de cultura e amuletos: pertencen a unha cultura en concreto e ofrecen puntos extra para a batalla contra o inimigo final. Nos letreiros co seu nome aparece a cor de cada cultura. Serían os seguintes: Sombrero cordobés (AND), Barretina (CAT), Txistua eta danbolina (EUS), Botafumeiro (GAL), Manta i cabasset (VAL).
6. Cartas de bonecos de vodú: serven para anular o feitizo doutro xogador que queira enfrontarse a un inimigo final para gañar o xogo.
7. Cartas de punto de cultura multicolor: dúas cartas cun símbolo máxico con forma de estrela, inserida nun círculo, que ofrece un punto de cultura a maiores a quen inicie unha batalla final, independentemente da cultura autóctona que escolla para o reto.

- Cartas de trampa: catro cartas vinculadas con costumes ou personaxes da tradición estadounidense que teñen consecuencias negativas para as persoas participantes do xogo. Están deseñadas seguindo o mesmo estilo que as de personaxe, pero cos letreiros en gris. Inclúense as seguintes: dous Halloween's Trick or Treat, un Black Friday's Discount e un Santa Claus' Present.

- Cartas de inimigo final: cinco personaxes con distintos puntos de cultura que representan o obstáculo final que quen xoga debe vencer para gañar. O deseño é similar ás anteriores, mais no lugar de siluetas do bosque sombrío hai un pórtico con dous símbolos de caveira (icona



que identifica as cartas de trampa). O xogo inclúe o Black Friday, a Fast Food, a Santa Claus, Halloween e a Saint Valentine.

Figura 1. Cartas de personaxe da cultura galega



Por outra banda, os pergameos máxicos son tarxetas con información textual que indican as tres accións que pode realizar cada persoa participante na súa quenda. Alternan entre letra branca sobre fondo negro e letra negra sobre fondo branco. Todos están rodeados por un borde irregular escuro. Algunhas das dinámicas do xogo precisan dun dado, último compoñente de *Alakazum!* Trátase do habitual dado de seis caras, pero coas cores invertidas: fondo negro e números en branco.

Finalmente, con respecto aos epitextos públicos, analizouse o vídeo promocional dispoñíbel na canle de Youtube da editorial ([Zombi Paella, 3 de xullo de 2018](#)). Ten unha duración de case 2 minutos. Ao comezo, sobre fondo vermello e de cor branca, aparece o nome e logo da editorial; ao peche, aparece a mesma composición, pero co nome do xogo coa estética característica, sobre fondo morado, que acompaña a introdución dos créditos. Trátase dun vídeo mudo que inclúe algúns breves fragmentos textuais en español e catalán, con tipografía branca sobre fondo negro. Cando se presentan as bruxas utilízase o letreiro das cartas coas cores de cada cultura. O texto indica o seguinte: "La cultura de los Estados Unidos nos ha inundado/ Pero cinco brujas plantarán cara/ Kattalin, euskal sorgin nagusia/ Montserrat, gran bruixa catalana/ Maruxa, gran meiga galega/ Rocío, gran bruja andaluza; Vicentica, gran bruixa valenciana". A nivel visual correspóndese cun vídeo onde a imaxe real e a animada se relacionan mediante unha colaboración irrealista ([Viñolo Locuviche e Duran Castells, 2013](#)). As escenas inclúen imaxes reais en branco e negro de distintos lugares de España sobre os que se integran os inimigos finais das cartas do xogo, segundo foron realizados pola ilustradora, que cobran vida mediante a animación. De seguido, coa mesma estratexia, o fondo trasládanos até un bosque onde se atopan as cinco grandes bruxas do xogo, acompañadas dos demais personaxes de cada cultura. A transición cara á escena final dáse logo de que as bruxas dirixan a súa maxia cara a un punto común, representando así o poderoso feitizo "Alakazum".

No que respecta aos efectos sonoros, a sintonía musical acompaña a temática do xogo. Non inclúe letra, agás pola repetición, en certos momentos, do título. O ritmo vaise alterando en función da tensión dramática e inclúe efectos sonoros para a acción dos personaxes e a transición entre escenas. Ademais, inclúense fragmentos musicais relacionados con cada unha das culturas autóctonas representadas, os cales acompañan a aparición dos respectivos personaxes.

## 4.2. Análise discursiva

Na análise discursiva do xogo tívose en conta a estrutura da narración, a temporalidade do relato, a instancia narrativa e os personaxes.

A estrutura pode ser dividida en función da narrativa á que se refire: a presentada ou a construída. Neste caso prestarase especial atención á primeira delas de xeito completo, sen ter en consideración que as distintas condicións do xogo en cada partida impiden a existencia dunha única narrativa inmutábel.

A historia sitúa as persoas que xoguen no tempo presente, o cal se fai evidente grazas á referencia á invasión cultural americana na sociedade española. No que respecta ao tempo interno da ficción, non é posíbel a súa concreción debido a que o número de quendas depende da acción dos xogadores. Sobre o espazo, aínda que indeterminado, si acolle certos lugares representados de xeito simbólico mediante as cartas e a maneira de situalas no espazo de xogo: o mercado, o bosque e o cemiterio do bosque.

Por outra banda, a pesar de que mediante o libro de regras é posíbel atopar unha instancia narrativa análoga a un narrador omnisciente heterodiexético, o feito de que as accións se desenvolvan mediante as decisións tomadas por quen participe no xogo permite identificar unha instancia narrativa interdiexética, entre un e outro nivel. En efecto, cada xogador vai acumulando personaxes que se converten na súa propia extensión no nivel diexético, posto que a través deles realiza as posíbeis dinámicas do xogo até a conxura final do *Alakazum*, que lles permite alcanzar a vitoria.

Polo tanto, a narrativa de *Alakazum!* está protagonizada tanto polos xogadores e xogadoras como polos distintos personaxes das culturas autóctonas, mentres os antagonistas son os personaxes da cultura americana. Coa axuda dos distintos obxectos, cada participante debe intentar acumular 8 ou máis puntos da mesma cultura, recollidos nas cartas de personaxe e nas cartas de punto de cultura multicolor, momento no cal poderán conxurar o poderoso feitizo “*Alakazum*” para intentar derrotar un dos inimigos. Non obstante, estes esperan agochados, polo que será o azar quen decida a cal se deben enfrontar.

Para acumular eses puntos deberán concatenar distintas accións segundo a mecánica do xogo. Como se indica nos pergameos, a estrutura narrativa vaise conformando en base ao que deciden facer as persoas que participan cos personaxes que teñen en posesión, para o cal dispoñen de movementos obrigatorios e voluntarios. O primeiro deles é obrigatorio en todas as quendas. Cada participante no xogo deberá explorar o bosque, simbolizado mediante un mazo de cartas boca abaixo coas distintas tipoloxías de carta, que poden ser positivas ou negativas (como acontece coas cartas de trampa); logo poden, opcionalmente, realizar unha das seguintes accións:

- Ir ao mercado, simbolizado tamén con outro mazo de cartas, pero desta volta boca arriba. Inicialmente inclúe catro cartas de man que veñen indicadas como iniciais. Segundo se desenvolva o xogo, o mazo irá aumentando cos naipes que vaian descartando os xogadores.
- Dar obxectos aos personaxes, tanto as de vasoira como as de comida.
- Combater e hipnotizar: consiste en retar a un dos personaxes doutro xogador ou proveniente do bosque. Gaña quen teña, con ou sen cartas extra, o maior poder de ataque. Quen saia vencedor terá a oportunidade de hipnotizar o derrotado sempre e cando, cunha tirada de dado, consiga unha puntuación maior có seu valor de resistencia á hipnose. Ademais, cada vitoria sube de nivel un dos personaxes (A, B e C), facéndoo máis forte, o cal se marca xirando o naipe.
- Facer maxia: trátase de distintas accións que se poden realizar se o poder de enerxía máxica dos personaxes en propiedade, con ou sen cartas extra, acada o valor necesario para cada



conxuro. Non todos os personaxes teñen enerxía máxica, mais é algo común ás cinco bruxas. Os conxuros permiten facer distintas accións que están simbolizadas con accións ou situacións vinculadas coa narrativa presentada: bruxa desgraciada, adestramento, clarividencia, maxia do bosque, levitación, revivir ou *déjà vu*. É dicir, como acontece cos demais elementos, as accións posibles do xogo están en sintonía coa xénese narrativa da proposta, actuando como complementos da historia principal.

Finalmente, cando se acadan os puntos de cultura necesarios, a última posíbel acción é a conxura do “Alakazum”. Os puntos de cultura acumulados deben facer referencia á mesma tradición. Este feitizo final pode ser truncado pola acción doutro personaxe mediante a carta do boneco de vodú. Ademais, no caso de non ter os suficientes puntos como para vencer o inimigo final, o xogador será derrotado, enviará un dos seus personaxes ao cemiterio e terá que volver intentalo noutra ocasión. Neste sentido, é posíbel atopar unha resolución do conflito común que varía na maneira de materializarse en función de como se desenvolva o xogo.

## Conclusións

Tras a análise realizada, evidenciouse que certos xogos de mesa modernos temáticos, como *Alakazum!*, eríxense sobre narrativas análogas ás provenientes doutros medios artísticos, como a literatura ou o cinema. Mais tamén se demostrou que constitúen unha linguaxe con independencia constitutiva e semántica, derivada da maneira en que o contido se fragmenta en distintos compoñentes que, para tomar forma como relato, precisan da participación interactiva das persoas receptoras-xogadoras.

No que respecta á análise, evidenciouse unha certa limitación do feito de non utilizar un modelo específico para os xogos de mesa. Non obstante, tamén se demostrou que as metodoloxías de estudo da literatura poden servir como base sobre a que artellar o estudo das narrativas contidas en xogos de mesa temáticos.

Por outra parte, tamén destaca a orixinalidade da narrativa de *Alakazum!* como pastiche de tradicións, personaxes e festividades de distintas culturas, convertidas en protagonistas dunha batalla simbólica vinculada cunha problemática da realidade social e cultural da propia audiencia. Deste xeito, o xogo en si mesmo funciona a modo de crítica social e asenta os alicerces para a conxugación dunha resposta eficiente que pasa necesariamente pola difusión do coñecemento sobre a cultura propia. É dicir, *Alakazum!* ofrece a posibilidade de, mediante a ficción, deter a invasión cultural norteamericana, concienciando dunha situación que debe ser tida en consideración na realidade fóra do xogo.

En síntese, a riqueza do xogo analizado aséntase tanto no continente como no contido, tanto no significativo como no significado, tanto na experiencia durante o xogo como na mensaxe latente que lanza á realidade alén da ficción. Esta análise pretende abrir novas liñas de investigación que teñan en consideración as novidosas propostas que chegan na forma de xogos de mesa, en diálogo constante con outras producións culturais de signo estético, as cales comparten lugar no imaxinario colectivo do lectorado do século XXI.

## Referencias bibliográficas

Aguilar, E. (2018). *Alakazum!* Zombi Paella.

Ballester Roca, J. e Méndez Cabrera, J. (2021). Los clásicos como resistencia: la lectura literaria en el marco de una educación lectora transmedia. *Tejuelo*, 34, 195-220. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.195>

- Catalán, A. (2020). *Los juegos de mesa modernos como fenómeno y artefacto cultural contemporáneo* [Traballo Fin de Máster]. Universitat Oberta de Catalunya. <https://bit.ly/3ZD8EI6>
- Editorial (2 de novembro de 2018). *Halloween, un fenómeno de globalización y de sacralización de la sociedad*. Portal de Comunicación. Universidad de Alcalá de Henares. <https://bit.ly/46Bxhb6>
- García-Pedreira, R. (2023). El juego de roles ocultos como estrategia didáctica en el ámbito de la educación literaria. En A. Souto Seijo, I. Dans Álvarez de Sotomayor, G. Míguez Salina e O. Santamaría Queiruga (Eds.), *Experiencias y prácticas innovadoras en la formación de profesionales de la educación* (pp. 95-115). Dykinson.
- Lluch, G. e Sanz-Tejeda, A. (2021). *Analizar relato #LIJ*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Paidós Educación.
- Pardo, A. (2006). Globalización y americanización: nuevos frentes en la batalla económica y cultural entre Hollywood y Europa. En Julio Montero y José Cabeza (Eds.), *Por el precio de una entrada* (pp. 161-181). Rialp.
- Perla, Peter P. e McGrady, ED (2011). Why Wargaming Works. *Naval War College Review*, 64(3), Art. 8. <https://bit.ly/3RMyXdf>
- Sánchez Montero, M. (2021). *En clase sí se juega*. Paidós Educación.
- Viñolo-Locuviche, S. e Duran-Castells, J. (2013). Entre lo siniestro y lo subversivo. Categorías estéticas del cine de animación híbrida. *Archivos de la Filmoteca*, 72, 37-49.
- Zombi Paella [@ZombiPaella] (3 de xullo de 2018). *Alakazum! Un juego de brujas y tradiciones* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=LKLvLxAcnbY>