

DAU

ENTRADA LLIURE · AFORAMENT LIMITAT



**Ajuntament de
Barcelona**



**BARCELONA
CULTURA**

ÍNDEX

3	Presentacions
5	Gran Dau
6	El Dauet
6	Casal de Barri – Ateneu L'Harmonia
8	Biblioteca Ignasi Iglésias - Can Fabra
9	Dau històric amb Alpha Ares
10	Les escoles al Dau
10	El Dau als barris
10	Dau sènior
11	Gala dels premis Dau Barcelona
11	Dau tradicional
11	Atrapa l'espia! – Joc de participació
11	Dau pro
11	Dau de nit
12	Plànol
14	Fer jugar, el millor ofici del món
16	El joc de taula, un context per a l'aprenentatge a l'aula
18	Simone Luciani, autor convidat de Dau Barcelona
20	Wolfgang Warsch, Millor Autor 2018 dels premis Dau Barcelona
22	Niko Eskubi, autor convidat del Dau històric amb Alpha Ares
23	La importància de l'autor
24	L'autoria és atzarosa
25	Joc i micromecenatge, una fel·liç combinació
26	Els premis Dau Barcelona
28	Philip Orbanes, premi Dau Barcelona 2019 a una vida dedicada al joc
30	Saló del Prestigi de Dau Barcelona
32	En el joc (i en la vida) deixem-nos d'etiquetes!
33	I tu, jugues en català?
34	L'estratègica importància del joc d'estratègia
35	Jugar a ser un altre
36	El joc i la memòria lúdica
37	Els jocs poden transformar la societat
38	Editorials i entitats participants

Benvingudes i benvinguts a la vuitena edició de Dau Barcelona festival del joc. Un festival adreçat a les famílies i als jugadors avesats. Per a uns, és una introducció a un món no sempre prou conegut, i per als altres, el millor lloc de trobada i la gran oportunitat per conèixer les últimes novetats del mercat.

A qui no li agrada jugar? Moltes vegades no ho fem, o tal vegada ens n'hem oblidat; però quan ens hi conviden, sempre ens hi posem. Juguem per moltes raons, i quan juguem som més iguals, més lliures.

La humanitat ha jugat des de fa mil·lennis. Perquè ens agrada, i també perquè hi ha persones que creen jocs. Dau Barcelona posa els focus en la creativitat dels autors de jocs, des dels convidats de renom internacional i els Premis Dau Barcelona, fins als espais perquè els autors novells mostrin els seus prototips. Juguem perquè hi ha editorials i botiguers, sense els quals no hi hauria jocs, ni tampoc festival.

Dau Barcelona és un festival de ciutat: no vol tancar-se dins de les parets de Fabra i Coats, sinó que s'escampa per Barcelona, arribant a les escoles, als centres cívics, als casals de gent gran, a les places dels barris i, fins i tot, a la Festa de la Mercè. I si fem entre tots que Barcelona sigui, cada cop més, una ciutat jugadora?

Fixant-nos amb el que passarà a Dau Barcelona els dies 23 i 24 de novembre, m'agradaria destacar el curs de formació sobre la importància del joc a l'aula, per a mestres de primària i secundària, que hem organitzat amb el Consorci d'Educació de Barcelona. Una oportunitat per introduir les grans virtuts pedagògiques del joc dins de l'aula.

A les vostres mans, el programa d'activitats del festival. A més, hem volgut aprofitar aquest programa per convidar-vos a reflexionar sobre el joc i el jugar des de diferents aspectes, gràcies a un acurat recull d'articles i entrevistes. Us convido a fer-ho!

Joan Subirats Humet

Sisè Tinent d'Alcaldia.
Àrea de Cultura, Educació i Ciència
President de l'Institut de Cultura de Barcelona

Des de la primera edició el 2012, Dau Barcelona ha anat creixent en nombre d'activitats, en espais de joc, en entitats participants i també en nombre d'assistents (de 3.400 el 2012 a 26.500 el 2018). Això sí, l'objectiu és el del primer dia: convidar les famílies de Barcelona a conèixer jocs i a jugar-hi, i a demanar-los que incorporin el joc en la seva vida de cada dia. I proposar a tots els actors del món del joc que es trobin per reflexionar i avançar plegats. I afavorir el talent dels creadors de jocs.

En aquest programa hi ha una pila d'activitats, per a famílies, per a nens, per a jugadors experts, per a nous autors. Per a les escoles, per als docents, per als centres cívics, per a la gent gran. Per jugar a jocs de tota mena: des dels més populars fins als jocs de simulació històrica més sofisticats, des dels jocs tradicionals fins als més rigorosament contemporanis, des de jocs cooperatius fins a jocs de competició ferotge. Ras i curt, a Dau Barcelona us hi esperen més de cinc-centes taules de joc amb persones que us els explicaran.

Dau Barcelona són jocs, xerrades, espais de discussió, prototips, presentacions, signatures d'autors, concursos, campionats i premis. Aquest programa, a més de força articles interessants, conté totes les activitats, amb les hores i els espais on es duen a terme. Us ha de servir, també, per aprofitar millor el festival. A més, els amics d'Ayudar Jugando (se'ls troba ràpidament, van amb samarreta taronja) us ajudaran en tot moment a trobar el que us interessi.

Dau Barcelona està ple d'aprenentatge, de viatge, de comunicació, de tradició, d'emoció, de seducció. Sobre-tot, Dau Barcelona està ple de gent que vol jugar.

Jugueu una mica cada dia: viureu més i viureu millor.

Oriol Comas i Coma

Director de Dau Barcelona festival del joc

GRAN DAU

Gairebé dues-centes cinquanta taules a punt per a tota mena de jugadors. Tant si jugueu sovint, com si encara no coneixeu gaires jocs, el Gran Dau us espera per ensenyar-vos, amb un demostrador a cada taula, tant les últimes novetats com els clàssics que han triomfat els últims anys. Només cal seure i jugar.

ESPAI POLIVALENT I ESPAI ZERO, FÀBRICA DE CREACIÓ

DISSABTE 23 I DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE

De 10 a 20 h

Jocs per a tothom amb les editorials Devir, Asmodee, Mercurio, GDM Games, SD Games, Tranjis Games, Haba, 2 Tomatoes, Second Gate, Átomo Games, TCG Factory, Lúdilo, Gen X Games, Nosolorol, 4 Dados, Last Level, Jumbo, Tantrix, Artemis Gymkhanas Barcelona, Games 4 Gamers, Associació Catalana de Bridge, Mensa, Zacatrus, Brain Picnic i Smart Troll Games

Espai "I tu, jugues en català?"

A càrrec del Centre de Normalització Lingüística de Barcelona

Atrapa l'espia!

Joc de participació per a grans i petits detectius. A càrrec de Tot Jugar

DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE

16.30 h

VII Torneig de Mots Encreuats

Dau Barcelona a càrrec dels millors crucigramaires i del millor jeroglíficaire de Catalunya: Anna Genís, Jep Ferret, Jordi Fortuny, Marc Isern, Màrius Serra, Miquel Sesé, Jordi Ventura, Pau Vidal i Néstor Macià

CRUCIFACI'LS

Per a tots els públics

CRUCIFIQUI'LS

Per a crucigramers avesats, molt avesats

18 h

Kahoot

Concurs interactiu. A càrrec de Ludo, associació de creadors de jocs, i ALC Stronghold

Partides gegants

Fantasma Blitz, de Jacques Zeimet
A càrrec de Devir

Shikoku, d'Eloi Pujadas
A càrrec de Grup Set-ABEAM i GDM Games

Magic Maze, de Kasper Lapp
A càrrec de 2 Tomatoes

Botiga del Gran Dau

A càrrec de Jugar x Jugar i Kaburi

SESSIONS DE SIGNATURA DE JOCS

DISSABTE 23 DE NOVEMBRE

13 h

Étienne Espremann signarà el seu joc *Bruxelles 1897* (GDM Games).

16 h

Eloi Pujadas signarà els seus jocs *Troia* (GDM Games) i *Zoom in Barcelona* (Cucafera Games) amb les il·lustradores Alba Aragón i Amelia Sales.

Maria C. Pérez signarà el seu joc *Mythsgate*, amb la il·lustradora Amelia Sales (GDM Games).

Eugeni Castaño signarà els seus jocs *Gizeh!* i *Sherlock Junior: Suriguri* (GDM Games) amb les il·lustradores Alba Aragón i Amelia Sales.

18 h

Simone Luciani, autor convidat del festival, signarà els seus jocs.

TERCERA PLANTA, FÀBRICA DE CREACIÓ DISSABTE 23 DE NOVEMBRE 10 h Macropartida de Pathfinder A càrrec de Devir i la Societat Pathfinder de Barcelona	
CARPA D'INICIACIÓ DISSABTE 23 I DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE De 10 a 20 h Jocs d'iniciació per a tothom Amb les editorials Devir, GDM Games, SD Games, Haba, Tranjís Games, TCG Factory, Lúdilo, 2 Tomatoes, Átomo Games i Invedars Botiga de la carpa d'iniciació del Gran Dau A càrrec de Dungeon Marvels	ESPAI DELS CASTELLERS DISSABTE 23 I DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE De 10 a 20 h Jocs per a tothom Amb les editorials Afrogames, APA Boardgames, Arrakis Games, Cucafera Games, Doit Games, ExRegnum, Extended Play, Games 4 Gamers, Looping Games, Scale 75, Smart Play Editorial i Zombi Paella Botiga de l'espai dels Castellers A càrrec de La Maquinària
EL DAUET - ESCOLA CAN FABRA DISSABTE 23 I DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE Segur que els més petits de casa tenen moltes ganes d'aprendre i descobrir jocs nous. El Dauet és l'espai idoni, on les editorials especialitzades en joc infantil presentaran tot el seu catàleg per als nens i nenes de 5 a 12 anys. De 10 a 20 h Jocs per a nens i nenes de 5 a 12 anys Amb les editorials Devir, Mercurio, Haba, Cayro, MasQueOca, Korbo, Djeco, Lúdilo, Games 4 Gamers, Abba Games, Átomo Games, Tembo Games, Juega Conmigo, Magicolandia i Plakks. Espai per als més petits A càrrec de l'Associació per al Joc Lliure Espai per als més petits A càrrec de la Plataforma per la Llengua	
CASAL DE BARRI - ATENEU L'HARMONIA DISSABTE 23 I DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE De 10 a 20 h Presentació mundial del joc Instacrime, de Pak Gallego A càrrec de GDM Games Planta baixa. Espai 1 d'Octubre	
Racó dels autors A càrrec de Ludo, associació de creadors de jocs de taula Primera planta. Espais Llavors, Arrels, Consens i Biosfera	

Demostracions dels jocs educatius

Amal-Tikva: viu un dia a Jerusalem, Isse i Inclusion Bridges. Més informació i inscripcions a: info@nexescat.org

A càrrec de l'associació Nexes

Primera planta. Espai Escolta

Espai d'iniciació al shogi (escacs japonesos)

A càrrec de l'associació Shogi en Español

Primera planta. Espai Pangea

DISSABTE 23 DE NOVEMBRE

10 h

Afrontament del dol i la pèrdua a través del joc

Dinàmica de trànsit emocional del dol, mitjançant els jocs *Ikonikus*, *Dixit* i *Story Cubes*, combinat amb poesia i tècniques narratives. A càrrec de Mateu Ubach

Segona planta. Espai La Revolta dels Segadors

10 h

Allò que no veus, joc d'escape room

A càrrec de Bemen-3, centre de formació professional de Nou Barris

Segona planta. Espai Josep Verdaguer

11 h

“La fina línia entre originalitat i reutilització: disseny d'eurogames de pes mitjà” (en anglès)

Xerrada a càrrec de Simone Luciani, autor convidat de Dau Barcelona 2019, i Ludo, associació de creadors de jocs de taula

Segona planta. Espai Lluís Maria Xirinacs

12 h

“La creació d'un nou joc a partir d'una vella mecànica” (en anglès)

Taller a càrrec de Simone Luciani, autor convidat de Dau Barcelona 2019, i Ludo, associació de creadors de jocs de taula.

Inscripcions a: tinyurl.com/y5ggsy2y

Segona planta. Espai Lluís Maria Xirinacs

12 h

Taller de bridge

A càrrec de l'Associació Catalana de Bridge

Segona planta. Espai La Revolta dels Segadors

Els millors jocs de taula per treballar les matemàtiques

A càrrec del Grup Set de l'Associació de Barcelona per a l'Estudi i l'Aprenentatge de les Matemàtiques (Set-ABEAM)

Primera planta. Espai Veu

Protojocs finalistes del concurs Verkami-Dau Barcelona

A càrrec de Verkami

Tercera planta. Espai Joe Forga

16 h

20è Campionat d'Aualé de Catalunya

A càrrec de Kave Home

Segona planta. Espai Lluís Maria Xirinacs

16 h

Gravació en directe i amb públic del podcast lúdic i feminista “Play like a PANK”

A càrrec de Noemí Blanch i Cati Hernández

Segona planta. Espai Josep Verdaguer

16 h

Taller d'autocura i creixement personal

Prendre consciència d'automatismes emocionals i creences limitants per a la vida, mitjançant els jocs *Dixit*, *Musa* i *When I Dream*. A càrrec de Mateu Ubach

Segona planta. Espai La Revolta dels Segadors

17 h

Lliurament dels premis del concurs Verkami-Dau Barcelona

A càrrec de Verkami

Tercera planta. Espai Joe Forga

18 h

Gestió de l'estrès, presa de decisions i millora de la comunicació

Mitjançant els jocs *Doctor Panic* i *Magic Maze*.

A càrrec de Mateu Ubach

Segona planta. Espai La Revolta dels Segadors

18 h

3r Campionat de Morra Dau Barcelona

A càrrec de Morràpita i Companyia de Jocs

l'Anònima

Segona planta. Espai Josep Verdaguer

11 h

Concurs infantil de creació de jocs

A càrrec d'Àtomo Games

Segona planta. Espai Lluís Maria Xirinacs

11 h

Game JamTaller de creació de jocs de taula en grup.
A càrrec de Ludo, l'associació de creadors de jocs de taula**Segona planta. Espai Josep Verdaguer**

12 h

Taller de bridge infantil

A càrrec de l'Associació Catalana de Bridge

Segona planta. Espai La Revolta dels Segadors

De 15 a 20 h

Xerrades sobre la investigació

de l'ús dels jocs de taula moderns per a la millora de les funcions executives en nens en edat escolar. A càrrec de Nuria Vita Barrull, psicòloga de la Universitat de Lleida i doctoranda industrial a Mercurio

Segona planta. Espai La Revolta dels Segadors

16 h

Taller de creació de jocs educatius

A càrrec d'Isaac Hidalgo, JEA Games

Inscripcions: tinyurl.com/y3dunjuf**Segona planta. Espai Lluís Maria Xirinacs**

18 h

Presentació d'Edugame Inside, projecte de certificació de jocs educatius

A càrrec d'Isaac Hidalgo, JEA Games

Segona planta. Espai Lluís Maria Xirinacs

10 h

Inauguració del curs "El joc a l'aula"

A càrrec de Jordi Deulofeu.

El curs està organitzat per Dau Barcelona festival del joc, i el Consorci d'Educació de Barcelona.

Cal inscriure-s'hi prèviament.

12.30 h

Taula rodona "Infància, pantalles i joc"

Moderada per Víctor Baroja.

A càrrec de l'Associació per al Joc Lliure.

16.30 h

Presentació del llibre***Jugar-s'hi la vida, de Màrius Serra***

A càrrec d'Amsterdam Llibres.

Màrius Serra i Joaquim Dorca debaten sobre la literatura i el joc. Entre prèdica i pràctica hi haurà una sorpresa.

18.30 h

Gravació d'un programa especial de *Devir News*

Amb Benja Amorín i Xavi Garriga.

A càrrec de Devir.

DAU HISTÒRIC

amb Alpha Ares

Els protagonistes d'aquest espai són els jocs de simulació històrica o *wargames*, jocs d'estratègia que representen esdeveniments històrics o fantàstics

INSTITUT MARTÍ POUS

DISSABTE 23 I DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE

PLANTA BAIXA

De 10 a 20 h

Descoberta i iniciació de jocs històrics i de miniatures

A càrrec dels clubs Alpha Ares (Barcelona), Rubicon (l'Hospitalet de Llobregat) i més de 15 clubs de recreació històrica d'arreu de l'Estat

Demostracions i exhibicions de més de 25 jocs històrics**Softcombat**

A càrrec de Softcombat Barcelona Events

Botiga de jocs històrics i de miniatures

A càrrec de Snafu Store

Mercat de jocs de segona mà**PRIMERA PLANTA**

De 10 a 20 h

Tornejos dels jocs *Blood Bowl*, *ASL*, *Commands & Colors*, *X-Wing*, *Infinity*, *Warhammer Fantasy*, *Batman*, *Euphoria*, *HeroClix*, *Punkapocalyptic*, *Bolt Action* i *DBA* - Alexandre Magne

DISSABTE 23 DE NOVEMBRE

PRIMERA PLANTA

12 h

Conferència

"El viejo Belchite: ¿historia o leyenda?"

A càrrec de Jaime Cinca Yago

13 h

Conferència

"La conquista de México-Tenochtitlan (1519-1521)"

A càrrec d'Óscar Uceda

17 h

Taula rodona

Disseny de *wargames*: reglament i simulació

Amb la participació de Nicolás Eskubi, David Gómez Relloso, Ivan Prat, Ernesto Sassot i Nacho Torres

DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE

PRIMERA PLANTA

11 h

Conferència

"El viejo Belchite: ¿historia o leyenda?"

A càrrec de Jaime Cinca Yago

12 h

Taula rodona

Disseny de *wargames*: art i disseny gràfic

Amb la participació de Nicolás Eskubi i Jesús Peralta

LES ESCOLES AL DAU

ESPAI POLIVALENT, FÀBRICA DE CREACIÓ

DE DILLUNS 18 A DIJOUS 21 DE NOVEMBRE

De 9 a 12 h

Les escoles de Sant Andreu visiten Dau Barcelona

Jocs de taula, tradicionals i de deducció per a nens i nenes de 5è i 6è
Cal inscriure-s'hi prèviament.

Amb la col·laboració del Districte de Sant Andreu de l'Ajuntament de Barcelona i del Centre de Recursos Pedagògics de Sant Andreu.
Amb el suport de diverses editorials de jocs.

INSTITUT MARTÍ POUS

DISSABTE 23 DE NOVEMBRE

De 10 a 20 h, segona planta

Curs de formació "El joc a l'aula"

A càrrec de Luis Cros i Mónica Rosado, Òscar Recio, Àlex Caramé, Jordi Deulofeu, Meritxell Nieto i Marc Figueras i Òscar Oliver
Cal inscriure-s'hi prèviament.

El curs està organitzat per Dau Barcelona festival del joc, i el Consorci d'Educació de Barcelona.

Com altres editorials, Haba organitza habitualment sessions de formació per a docents, per exemple, el 16 de novembre a la Facultat d'Educació de Barcelona. Més informació i inscripcions a oldteddys.com/formacion.

EL DAU ALS BARRIS

Presentació simultània del festival en onze equipaments municipals de tots els districtes de la ciutat, amb un objectiu doble: fer conèixer el festival als barris de la ciutat i impulsar que el joc formi part de la vida quotidiana dels equipaments. Cada presentació mostrarà tipologies diferents de jocs. Amb la col·laboració de la Xarxa de Centres Cívics i diverses editorials de jocs.

DIJOUS 14 DE NOVEMBRE

Centre Cívic Carmel

DISSABTE 16 DE NOVEMBRE

Centre Cívic Tomasa Cuevas - Les Corts

DIMECRES 20 DE NOVEMBRE

Centre Cívic Vil·la Florida
Centre Cívic La Sedeta

DIVENDRES 15 DE NOVEMBRE

Centre Cívic Drassanes
Centre Cultural La Farinera del Clot - Espai Antoni Miró Peris

DIMARTS 19 DE NOVEMBRE

Centre Cívic Ateneu Fort Pienc
Centre Cívic Cotxeres de Sants

DIJOUS 21 DE NOVEMBRE

Ateneu Popular 9 Barris - Pla Comunitari de Roquetes
Centre Cívic Zona Nord
Centre Cívic i Espai de Gent Gran Baró de Viver

DAU SÈNIOR

Un dels col·lectius als quals més els agrada jugar i que tenen més temps per fer-ho és el de la gent gran. Això és bo: els omple el temps i els fa pensar i estar actius. Hi ha molts jocs que els distreuen i els fan mantenir en forma la memòria, els fan riure, els fan fer associacions conceptuals, els fan treballar en equip, etc. A més, els jocs són una potent eina de relació intergeneracional.

DIMARTS 12 DE NOVEMBRE

Casal de Gent Gran Bon Pastor

DIJOUS 14 DE NOVEMBRE

Casal de Gent Gran Mossèn Clapés

DIJOUS 21 DE NOVEMBRE

Fàbrica de creació Fabra i Coats - Casals de Gent Gran La Palmera i Navas

Amb la col·laboració del Districte de Sant Andreu de l'Ajuntament de Barcelona i el Consell de la Gent Gran de Sant Andreu.

GALA DELS PREMIS DAU BARCELONA

SAT! TEATRE

Carrer de Neopàtria, 54. Barcelona

DISSABTE 23 DE NOVEMBRE

20.30 h

Lliurament dels premis a una personalitat que hagi dedicat tota la vida als jocs, al millor autor/a de l'any, al millor autor/a novell/a de l'any, i al millor autor/a d'edició original espanyola de l'any (atorgat per Hispa, l'associació d'editors de jocs de l'Estat espanyol). Enguany s'obrirà el Saló del Prestigi de Dau Barcelona, format per personalitats de la història que han destacat per la divulgació, l'estudi o la creació de jocs. Després de la cerimònia dels premis, els assistents participaran en una versió teatralitzada del joc *Codi secret* (Vlaada Chvátil), dirigida per Àlex Miret i Quimera Entertainment.

Atrapa l'espia!

T'agrada jugar? Dau Barcelona planteja un repte ben senzill per a grans i petits detectius: fer voltes pel festival i fixar-se en els cartells que hi ha les parets. Si n'analitges bé la informació, trauràs l'entrellat d'un agent secret que vol introduir les apostes al festival. Et convidem a participar-hi i, si ho encertes, participaràs en el sorteig d'un bon lot de jocs cedits per les editorials de jocs. A càrrec de Tot Jugar.

DAU DE NIT

3A PLANTA, FÀBRICA DE CREACIÓ

DE DISSABTE 23 DE NOVEMBRE A LES 22 H A DIUMENGE 24 A LES 8 H

Espai de joc lliure

A càrrec d'Ayudar Jugando.
Cal inscriure-s'hi prèviament

DAU TRADICIONAL

PATI DE L'INSTITUT LA SAGRERA

PATI DE L'ESCOLA CAN FABRA

DISSABTE 23 I DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE

Dissabte, de 10 a 18 h

Diumenge, de 10 a 15 h

Jocs populars de Catalunya: les baldufes del mestre Arcadi, jocs de punteria i habilitat, rutlles, xanques, bitlles, tir de fona, bèlit i morra. Aprenentatge del kendama, el gran joc japonès. Iniciació i aprenentatge del io-io. L'associació La Jaupitre presentarà una mostra de jocs tradicionals de la Bretanya. A càrrec de la Companyia de Jocs l'Anònima. Amb el suport de la Direcció General de Cultura Popular, Associacionisme i Acció Culturals de la Generalitat de Catalunya i la Federació Catalana de Joc Tradicional.

Dissabte, 18 h

3r Campionat de Morra Dau Barcelona

DAU PRO

3A PLANTA, FÀBRICA DE CREACIÓ

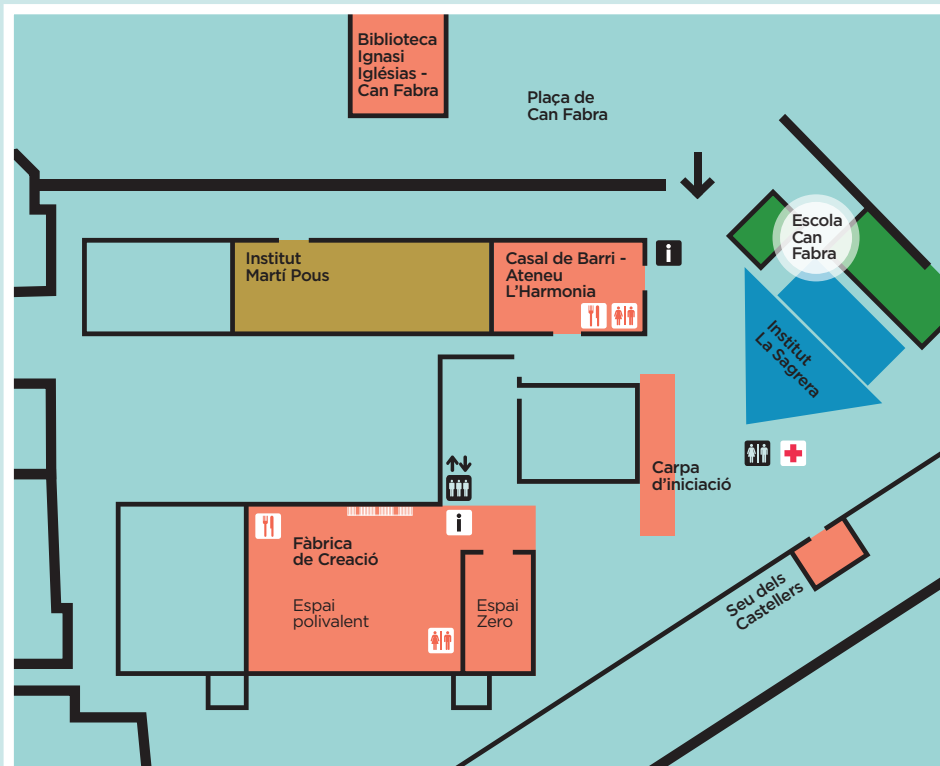
DISSABTE 23 I DIUMENGE 24 DE NOVEMBRE

De 10 a 20 h

Espai de relació d'accés limitat a editors, autors, il·lustradors, premsa, distribuïdors, botigues, clubs i altres actors del món del joc.

Menjar i beure a Dau Barcelona

Durant el festival podràs anar a fer un cafè, una cervesa o prendre un suc de poma i menjar un entrepà als bars que tindrem oberts: a la Fàbrica de Creació i al Casal de Barri - Ateneu L'Harmonia.



FÀBRICA DE CREACIÓ

GRAN DAU

Jocs per a tothom, amb les editorials Devir, Asmodee, Mercurio, GDM Games, SD Games, Tranjis Games, Haba, 2 Tomatoes, Second Gate, Àtomo Games, TCG Factory, Lúdilo, Gen X Games, Nosolorol, 4 Dados, Last Level, Jumbo, Tantrix, Artemis Gymkhanas Barcelona, Games 4 Gamers, Associació Catalana de Bridge, Mensa, Zacatrus, Brain Picnic i Smart Troll Games

Espai "I tu, jugues en català?"

Atrapa l'espia!, joc de participació

Partides gegants

VII Torneig de Mots Encreuats Dau Barcelona

Kahoot, concurs interactiu

Signatures de jocs

Macropartida de Pathfinder

Botiga Jugar x Jugar i Kaburi

Dau pro

Dau de nit

CARPA D'INICIACIÓ

GRAN DAU

Jocs d'iniciació per a tothom, amb les editorials Devir, GDM Games, SD Games, Haba, Tranjis Games, TCG Factory, Lúdilo, 2 Tomatoes, Àtomo Games i Invedars

Botiga Dungeon Marvels

ESPAI DELS CASTELLERS

GRAN DAU

Jocs per a tothom, amb les editorials Afrogames, APA Boardgames, Arrakis Games, Cucafera Games, Doit Games, ExRegnum, Extended Play, Games 4 Gamers, Looping Games, Scale 75, Smart Play Editorial i Zombi Paella

Botiga La Maquinària

CASAL DE BARRI - ATENEU L'HARMONIA

GRAN DAU

Joc Instacrime

Racó dels autors

Ludo, associació de creadors de jocs de taula

Shogi

Jocs per treballar les matemàtiques

Concurs Verkami-Dau Barcelona

Xerrades

Tallers

Campionat de Morra

Escape room

Play like a PANK

20è Campionat d'Aualé de Catalunya

Concurs infantil de creació de jocs

Game Jam

Edugame Inside

AUDITORI DE LA BIBLIOTECA IGNASI IGLÉSIAS - CAN FABRA

GRAN DAU

Conferències

Taules rodones

Presentacions

Devir News

ESCOLA CAN FABRA

DAUET

Jocs per a nens i nenes de 5 a 12 anys, amb les editorials Devir, Mercurio, Haba, Cayro, MasQueOca, Korbo, Djeco, Lúdilo, Games 4 Gamers, Abba Games, Àtomo Games, Tembo Games, Juega Conmigo, Magicolandia i Plakks

Associació per al Joc Lliure

Plataforma per la Llengua

Espai Ambiental

Pàrquing de cotxets

Botiga Abacus

INSTITUT MARTÍ I POUS

DAU HISTÒRIC AMB ALPHA ARES

Jocs històrics i de miniatures, softcombat, tornejos, conferències

Botiga Snafu Store i mercat de jocs de segona mà.

CURS DE FORMACIÓ "EL JOC A L'AULA"

PATIS DE L'INSTITUT LA SAGRERA I L'ESCOLA CAN FABRA

DAU TRADICIONAL

Baldufes, jocs de punteria i habilitat, rutlles, xanques, bitlles, tir de fona, bèlit, morra, patacons, kendama, io-io, jocs tradicionals de la Bretanya

Fer jugar, el millor ofici del món

En general, la indústria del joc analògic, del joc de taula modern, té la xacra i la virtut d'estar fora dels radars de la premsa, les administracions públiques i el gran món dels negocis importants. La xacra de la invisibilització del seu potencial econòmic i social, i la virtut de la llibertat que comporta viure en un sector en què encara triomfa la creativitat a canvi d'inversions de diners raonables.

Des de l'aparició de *Catan* fa 25 anys, s'ha produït un fenomen social, cultural i econòmic de primer ordre. Els jocs del segle XX, que depenien fortament de l'atzar, que eren repetitius i que demanaven molt de temps sense interrupcions per poder jugar-hi, van patir la competència de les pantalles. Durant els anys noranta va començar un desplaçament de les activitats de lleure del segle XX, de la postguerra, que ha comportat la seva substitució al llarg del segle XXI mitjançant els avenços tecnològics.

Activitats com ara llegir llibres densos i llargs o anar al cinema han patit la irrupció de la interrupció permanent o de les plataformes de continguts per a televisió, respectivament. Pel que fa als jocs

de taula antics, les consoles, els ordinadors, les tauletes, els mòbils i internet van començar a dominar el temps lliure de les famílies de manera transversal.

El món del joc de taula es va adaptar a aquesta realitat d'una manera molt efectiva, amb jocs de durada més curta, molt rejugables, amb reglaments clars i ben escrits, a l'abast de tothom, i ben produïts. El joc de taula juga contrari, allà on la tecnologia i les seves plataformes aïllen les persones, el tauler les ajunta. I la gent ho ha entès així; cada cop hi ha menys lleure accessible que multipliqui el plaer de compartir una cosa mirant als ulls d'altres persones, rient amb elles, competint i parlant-ne abans i després de l'acte.

És en aquest context que la indústria dels jocs de taula ha passat de treure al mercat 20 jocs l'any —o 200, tant se val— el 1990, a més de 3.000. Aquest és el context social que fa que el sector no hagi arribat encara al seu cim, i que creixi globalment en percentatges de dues xifres anuals. I que no hi hagi, per ara, senyals que deixi de fer-ho.



La indústria s'ha professionalitzat molt. Per tant, el sector cada cop demanarà una preparació, una anàlisi i una dedicació millors, però encara és prou emergent i potent per admetre noves iniciatives empresarials, de qualsevol mida, que enriqueixin les prestatgeries dels jugadors.

Deia al començament que les bases de l'edició de jocs són la llibertat, la creativitat, i una inversió raonable. I ho mantinc. Fer un joc és similar a fer un llibre, ja que requereix una autoria, però la seva producció toca moltíssimes persones: il·lustradors, directors d'art, correctors, provadors, gràfiques, producció de components..., sembla més el

procés de fer una pel·lícula que una novel·la. Som una indústria viva que genera riquesa diversa i sobretot plaer a qui en consumeix el producte final: un joc.

Animo a tothom que arribi llegint fins aquí —gràcies!— que es plantegi com pot contribuir a la difusió de la cultura del joc perquè així farà jugar i farà felices moltes persones, i també que pensi seriosament si en vol formar part professionalment, que encara hi ha espai i oportunitats per esdevenir editor de jocs i, com diem entre nosaltres, tenir el millor ofici del món.

Joaquim Dorca
CMO Devir

El joc de taula, un context per a l'aprenentatge a l'aula

Els jocs de taula ofereixen un context privilegiat per gaudir i alhora adquirir aprenentatges molt diversos. Aquesta afirmació, que tothom acceptaria parlant dels infants, és igualment certa referida a qualsevol nivell educatiu. Tanmateix, malgrat que el valor educatiu dels jocs de taula no es posa en qüestió, encara no formen part del currículum i no disposem de prou materials que possibilitin l'entrada dels jocs a l'aula de manera estructurada i continuada.

Per capgirar aquesta situació cal, d'una banda, aportar elements sobre la vàlua dels jocs de taula en l'educació i, de l'altra, elaborar activitats d'aprenentatge, lligades a determinats jocs, per implantar-los de manera efectiva a l'aula. En la pràctica i en la corresponent reflexió al voltant d'un joc de taula hi intervenen elements relacionats amb el desenvolupament social i emocional de les persones, així com amb el pensament creatiu. Jugant s'aprèn a viure, a conèixer i a compartir. Els jugadors són els actors principals i sense ells no hi ha activitat. Aquest protagonisme és el que fa que el joc sigui un context rellevant per a l'aprenentatge.

Experimentar, descobrir, relacionar-se i interactuar amb els altres, prendre decisions i posar en joc les emocions, són

accions presents en la pràctica d'un bon joc. I totes aquestes accions són a la base de l'aprenentatge o, dit d'una altra manera, si en una activitat hi són totes presents, la possibilitat d'aprendre augmentarà molt i, en canvi, si no hi són, difícilment s'aconseguirà.

Aprendre a prendre decisions és una competència que es desenvolupa en el joc, potser més que en cap altra activitat humana, i aquestes decisions són fonamentals per al desenllaç de la partida. Per això, el joc esdevé un entorn ideal per aprendre a prendre decisions, a valorar la seva pertinència i a assumir-ne les conseqüències, competències fonamentals en tots els àmbits de la vida de les persones.



D'altra banda, encara que l'activitat de joc té un component competitiu innegable, que no s'ha de menystenir, el mateix joc o l'organització de l'activitat que hi ha al darrere poden fer que la cooperació i el treball en equip siguin valors rellevants per assolir els objectius.

Llavors, per què a les aules encara es juga tan poc? Crec que un dels motius és que encara avui molta gent considera que si una activitat és lúdica, difícilment és una font d'aprenentatge rellevant. Es confon la dicotomia divertit-seriós (o avorrit) amb una altra, banal-rellevant, quan les dues coses tenen poca relació: un joc pot ser divertit i proporcionar aprenentatges significatius de tota mena.

Només si el professorat reconeix que les activitats centrades en els jocs de taula interessin a la majoria d'alumnes i generen aprenentatges de caràcter competencial, és possible que l'ús de jocs de taula esdevingui una activitat habitual. Per aconseguir això cal conèixer bons jocs i dissenyar activitats per introduir-los realment a l'aula.

Ens interessa l'aprenentatge basat en jocs (ABJ) que posa l'èmfasi en el joc i en la seva pràctica. Tot parteix de l'acció de jugar, que és el centre de l'activitat, i a partir d'aquesta acció es dissenyen altres activitats que aprofundeixen en el joc. En aquest plantejament s'utilitzen jocs per assolir objectius d'aprenentatge, i a més es promouen dos aspectes clau per a la formació de les persones: el pensament crític i la capacitat de resoldre problemes. El tipus de jocs considerat és ampli i va des de jocs tradicionals fins als jocs actuals comercialitzats, passant per alguns jocs dissenyats específicament per assolir determinats aprenentatges.

El nombre de jocs interessants per portar a l'aula és molt gran, ja que en els darrers anys la creació de jocs nous (i originals) ha estat molt elevada. Això fa que la tria per a una determinada edat sigui difícil. Si parlem d'un bon joc, podrem definir l'edat inicial en què se'n pot començar la pràctica, però no la final. En aquest sentit, m'agrada la manera com s'indica l'edat adequada en els jocs: 8+, a partir de 8 anys. Ara bé, quan ens centrem en els aprenentatges específics que un joc desenvolupa, llavors pot ser adequat establir un interval d'edat més concret.

Jordi Deulofeu
Universitat Autònoma de Barcelona

Simone Luciani

Autor convidat de Dau Barcelona



L'italià Simone Luciani és un dels autors destacats del panorama lúdic dels últims anys. El seu nom sona amb força gràcies a jocs com *Los viajes de Marco Polo*, *Tzolk'in*, *Grand Austria Hotel*, *Newton* o *Sheepland*. Aquest any visitarà el Dau Barcelona com a autor convidat.

Comencem parlant de *Barrage*, la teva última creació que presentaràs al festival Dau. Com descriuries el joc?

En poques paraules, és un *eurogame* de col·locació de treballadors, de dificultat mitjana-alta, molt temàtic i amb molta interacció entre els jugadors.

Quin procés segueixes a l'hora de crear un joc i com aconsegueixes introduir mecàniques noves i originals?

Cada vegada és diferent. A vegades, començo a partir d'una idea meua, d'altres vegades a partir de la idea d'un altre dissenyador. Normalment tinc la idea d'una mecànica, i intento que sigui innovadora i original, però de vegades treballo amb mecàniques d'altres jocs si crec que el resultat final oferirà una experiència nova. El més important és que el joc sigui divertit!

La gran majoria dels teus jocs els has creat conjuntament amb altres autors, com Daniele Tascini o Virginio Gigli. Com és treballar en equip?

M'agrada parlar del projecte, compartir idees, provar els jocs conjuntament, trobar diverses solucions. Per exemple, en el joc *Grand Austria Hotel*, amb el Virginio vam desenvolupar dos jocs diferents, els vam provar i vam acabar barrejant les dues versions. Treballar amb algú altre sempre és engrescador, tot i les dificultats que implica que diferents ments treballin alhora.

Els teus jocs estan ambientats en temàtiques molt diferents, com la Ruta de la Seda, un hotel, Newton o un calendari maia. Com s'integra la mecànica amb la temàtica? Què va primer?

Acostumo a començar amb la idea de la mecànica, però abans de dissenyar el joc, escullo una temàtica que encaixi amb la mecànica. Mentre dissenyo totes les estructures del joc, tinc molt present la temàtica, i això m'inspira molt.

A més de dissenyador de jocs, també ets editor a Cranio Creations. Ens pots explicar quina és la feina d'un editor de jocs de taula?

Com a editor, la major part del temps la passo fent proves i dissenyant prototips, llegint i escrivint reglaments. En la faceta d'editor com en la d'autor, si m'agrada la idea d'un projecte, m'hi puc arribar a dedicar molts dies sense parar, tot i que treballar amb altres editorials implica certa pressió en els terminis, és clar.

És la teva primera visita al festival Dau Barcelona. Què t'agradaria trobar-hi?

Tinc molta curiositat per saber què hi trobaré. És el meu primer festival a Espanya i espero trobar-hi bons jocs i bona gent.

T'agrada visitar festivals habitualment?

I tant! M'agrada molt, tot i que ho he de compaginar amb la família i no puc anar a tants festivals com m'agradaria.

Wolfgang Warsch

Millor Autor 2018 dels premis Dau Barcelona

Wolfgang Warsch és un dels autors de moda. El 2018 va passar de ser un autor desconegut a obtenir tres nominacions als famosos premis Spiel des Jahres i Kennerspiel des Jahres, gràcies als jocs *The mind*, *Pótimas y brebajes* i *Optimus*. L'any passat també va guanyar el premi Dau al Millor Autor de l'any.

Fins fa dos anys només havies publicat un parell de jocs i, en canvi, ara ja n'has publicat més d'una desena. Com has fet aquest salt tan important?

És difícil de dir. No havia jugat a gaires jocs de taula moderns abans del 2015. En aquell moment vaig començar a jugar amb uns quants companys de feina a Cambridge (on vaig viure del 2012 al 2016) i en dos anys vaig provar uns vint o trenta jocs nous. Segurament això em va ajudar a fer tants jocs. Malauradament, he deixat de jugar des que el 2016 vaig tornar a viure a Àustria, però espero que això no tingui gaire impacte els pròxims anys a l'hora de dissenyar nous jocs.

També he començat a assistir a una trobada setmanal sobre disseny de jocs que organitza el també autor Alexander

Pfister. Tenir l'oportunitat de provar els teus jocs de manera habitual ajuda a incrementar-ne la creació.

A més, el 2018 vas aconseguir tres nominacions als premis Spiel des Jahres i Kennerspiel des Jahres, un fet realment extraordinari. Com ho vas viure?

Va ser increïble i alhora molt estrany. Fins llavors només havia publicat dos petits jocs, i va ser una sorpresa immensa i emocionalment aclaparadora. No parava d'abraçar la meua dona i no m'ho podia creure. M'imagino que serà molt difícil de superar.

Els teus jocs tenen mecàniques i estils molt diferents. Quin procés segueixes a l'hora de crear un joc?

Sempre intento trobar una mecànica nova i única (l'única excepció és el joc *Las tabernas de Valfonda*, en què vaig començar per la temàtica). Com que no jugo a gaires jocs publicats, sempre tinc l'esperança de no tornar a inventar la roda! Penso que no jugar i no conèixer gaires jocs pot ser una ajuda. Per exemple, segurament no hauria dissenyat *The mind* si hagués jugat abans a *The game*,

perquè tenen un aire molt semblant. L'altre avantatge és que és molt difícil que copii algun altre joc per accident. Per tant, em veig forçat a trobar mecàniques noves o desconegudes per a mi per resoldre certes qüestions o problemes amb què em trobo (un altre cop, espero no tornar a inventar la roda!).

Sabem que, a més de dissenyador de jocs de taula, també tens una carrera com a científic. Com t'ha ajudat la teua formació científica a l'hora de crear jocs de taula? Creus que són dos mons que es poden relacionar?

De fet, des de fa un any i mig soc dissenyador de jocs a jornada completa. Però sí que hi ha moltes semblances entre els dos mons. Per exemple, trobar una nova mecànica o trobar una nova hipòtesi; crear un prototip o dissenyar un experiment; provar un prototip o portar a terme un experiment; redactar el reglament quan tot el procés ha acabat o escriure un article científic; buscar algú que vulgui publicar el joc o

l'article científic; que et rebutgin el projecte (que és el més probable) i introduir totes les observacions dels editors al joc o haver de fer nous experiments (aquest procés pot durar mesos i fins i tot anys en els dos mons). Finalment, aconseguir que et publiquin i celebrar que uns quants anys de feina arriben a la fi! Aquesta comparació s'ha d'aplicar a jocs grans, més que a petits jocs com *The mind* (ja que el procés només va durar dues setmanes de principi a fi).

T'agrada visitar festivals de jocs de taula?

El 2018 vaig fer una breu visita a Barcelona per recollir el premi a Millor Autor dels premis Dau Barcelona i m'agradaria molt tornar-hi. Normalment visito la Fira de Nuremberg, especialitzada en el joc i la joguina, i la Fira d'Essen. M'agrada anar-hi, però sobretot són viatges de negocis, perquè hi tinc reunions durant tot el dia. Tot i això, aquestes reunions són molt relaxades i molts dels meus companys de negocis acaben sent amics.



Niko Eskubi

Autor convidat del Dau històric amb Alpha Ares

Niko Eskubi és autor, dissenyador i il·lustrador de jocs de guerra o *wargames*. Ha guanyat quatre vegades el guardó Charles S. Roberts al millor disseny d'un *wargame*, el premi més prestigiós d'aquest àmbit.

Ens podries explicar en què consisteix la teva feina com a dissenyador i il·lustrador?

M'encarrego de crear tant el disseny gràfic com les il·lustracions de tots els productes de l'editorial Multi-Man Publishing (MMP), així com de la nostra pròpia sèrie, War Storm Series. Això vol dir el disseny del *packaging*, portades, fitxes, mapes, etc.

Com vas arribar al món del joc, i concretament dels *wargames*? Ja eres aficionat abans de dedicar-t'hi professionalment?

Sempre havia jugat a soldadets de plàstic i ja m'agradava la història militar, fins que un dia em van regalar el meu primer joc de guerra, *El día más largo*, de NAC, i des d'aleshores ja no he parat.

Com vas fer el salt de dissenyador a creador de jocs?

Sempre m'havia cridat l'atenció la creació i el desenvolupament dels *wargames*, i alhora, com que cadascú té la seva idea de joc i no el veus plasmat al mercat, això em va esperonar a introduir-me en el món de la creació de jocs de guerra.



Quins projectes tens ara mateix entre mans?

Actualment, amb MMP, estic creant l'art dels propers títols de la sèrie GTS, *Utah* i *Bastogne*, el nou joc de la sèrie PB2, *PanzerBlitz East Front*, i algun més que encara no puc desvelar. De la meua sèrie War Storm Series, estic creant el pròxim títol de la Guerra Civil Espanyola, *Help arrives!*, que sortirà l'any que ve editat per Draco Ideas, la nostra nova editorial, després d'haver acabat la relació amb Compass Games.

És la primera vegada que visites Dau Barcelona? Què t'agradaria trobar-hi?

Concretament, a Dau Barcelona, sí que és la primera vegada. Sí que havia estat a les jornades creades per Alpha Ares. M'agradaria retrobar-me amb amics, conèixer gent nova lligada a la creació de *wargames* i poder conèixer de primera mà què es mou per Barcelona.

La importància de l'autor

Paradoxalment, la figura de l'autor de jocs sol ser una gran desconeguda en l'àmbit dels jocs de taula. El públic que gaudeix de les seves obres no acostuma a qüestionar-se els passos que han calgut per materialitzar-les. Quins esforços i habilitats han fet falta perquè els jugadors tinguin a les mans aquest producte dissenyat per divertir-los i entretenir-los?

Dissenyar un joc exigeix alguna cosa més que una gran imaginació. A part de tenir una idea original —aquesta és la part fàcil—, són necessàries la perseverança i la capacitat tècnica per desenvolupar-la, per convertir un conjunt esquemàtic, desordenat i imperfecte de mecàniques en un tot tancat, rodó. Per no parlar de l'entusiasme necessari per dedicar una part significativa de temps a una activitat que rarament permet viure'n en exclusiva.

A més, per molt que porti el nom d'un únic autor, en el desenvolupament d'un joc hi solen participar diversos col·laboradors indirectes: ja siguin provadors predisposats a jugar al prototip (perquè l'amic o parent de sempre ja n'està una mica cansat) o persones amb un cert bagatge sobre les mecàniques i els jocs existents. Sovint també són altres creadors predisposats a discutir sobre el que funciona, per què i en quines circumstàncies.

I, per descomptat, a part del desenvolupament de les mecàniques en si —la part més evident de la creació de jocs—, el producte final implica moltes altres facetes que han de ser cobertes per professionals: dissenyadors gràfics, il·lustradors, redactors, traductors...

Rubén Pastor

Ludo, associació de creadors de jocs de taula



L'autoria és atzarosa

Fer trobar el joc i l'art ens porta a recordar allò que l'art reivindica, almenys, des de la modernitat: que l'autoria és atzarosa. Les mans que fan anar els daus són les que signen, però el joc no (només) el fan aquestes.

El 1897 Stéphane Mallarmé publica "Un coup de dés jamais n'abolira le hasard", un poema tipogràfic que ha estat reinterpretat per un gran nombre d'artistes, des de Man Ray (1929) fins a Marcel Broodthaers (1969) o Marine Hugonnier (2007). Diversos cops de daus al llarg del temps que, si bé no han abolit l'autoria, ens diuen que crear és jugar, manipular allò que ens donen per trobar noves combinacions, múltiples derives.

En aquesta línia, la proposta de la Fabra i Coats - Fàbrica de Creació i Centre d'Art Contemporani de Barcelona per al Fes-

tival Dau d'enguany és una nova versió del llibre d'artista publicat per a l'exposició "Reversible". Un projecte dels artistes Ignasi Aballí i Oriol Vilanova, en col·laboració amb l'escriptor Màrius Serra, que va tenir lloc a la Galeria Estrany-de la Mota entre el 26 de setembre i el 21 de desembre de 2018.

Si Mallarmé feia ressonar el sentit de les paraules mentre les feia ballar sobre el paper, com els daus sobre la taula, aquí, entre mots encreuats i sopes de lletres, les nostres mans buscaran la paraula justa i trobaran que l'autoria es desdibuixa entre les postals trobades d'Oriol Vilanova i els diaris retallats d'Ignasi Aballí.

Joana Hurtado Matheu

Directora de la Fabra i Coats - Fàbrica de Creació i Centre d'Art Contemporani de Barcelona

Joc i micromecenatge, una feliç combinació



No és casualitat que el joc i el micromecenatge vagin junts; a Espanya fa uns anys hi havia molt poca edició pròpia, la tendència era publicar jocs coneguts a l'estranger per començar a introduir el joc de taula contemporani. Aquesta nova forma de finançament va facilitar la sortida d'alguns projectes personals de jugadors que han acabat sent l'inici de noves editorials que avui ja publiquen en molts països. S'ha començat a crear tot un circuit professional que integra la creació pròpia dintre del mercat existent. A més, hem estat pioners en la introducció de les botigues de joc tradicionals dins del mecenatge.

El principal objectiu de Dau Barcelona és fer jugar la gent, i el de Verkami és potenciar la cultura i la creativitat. Per això des de ja sis anys treballem junts per fer realitat un concurs de prototips que ja és un dels referents en l'àmbit estatal.

En aquests sis anys s'han presentat més de set-cents prototips, dels quals onze finalistes ja han vist convertit el seu projecte en realitat mitjançant campanyes de micromecenatge en què han participat prop de quatre mil persones.

Però no ens quedem només amb les xifres, perquè el més important per als autors és aconseguir visibilitat, poder ensenyar el seu prototip al públic que cada any omple la tercera planta de l'Ateneu L'Harmonia (un dels edificis de Dau Barcelona), contrastar idees amb altres autors i enriquir la seva creació, i poder parlar cara a cara amb les editorials espanyoles (i, fins i tot, amb alguna de fora) que col·laboren amb el festival Dau i que tenen els ulls posats en els finalistes. En resum, tothom hi surt guanyant!

Pak Gallego

Assessor de l'àmbit del joc de Verkami



Els premis Dau Barcelona

El dissabte 23 de novembre, el Sant Andreu Teatre acollirà, un any més, la gala dels premis Dau Barcelona, uns guardons de prestigi entre els especialistes de tot el món, que reconeixen la feina dels autors i divulgadors de jocs de taula.

Des del 2013, es lliura un guardó a una personalitat que hagi dedicat tota la vida al joc, escollida pels guanyadors de les dues últimes edicions, que en aquest cas són el suec Dan Glimne i el britànic Irving Finkel. Aquest any el premi és per al nord-americà Philip Orbanes, dissenyador de jocs i editor i autor de diversos llibres sobre el joc *Monopoly*.

A la gala també s'anunciaran els guanyadors dels premis que reconeixen el Millor Autor/a de l'any i el Millor Autor/a Novell/a de l'any. Els guanyadors de les tres últimes edicions d'aquests dos guardons (d'una banda, Wolfgang Warsch, Inka i Markus Brand i Rob Daviau, i de l'altra, Eloi Pujadas i Joaquim Vilalta, Eugeni Castaño i François Gandon) escullen el Millor Autor/a de l'any, entre els que hagin publicat com a mínim un joc des del novembre de l'any passat fins a l'octubre d'aquest any.

En paral·lel, un jurat format per bloguers, youtubers i instagramers espanyols especialitzats en jocs atorguen el guardó al Millor Autor/a Novell/a de l'any, entre els autors que hagin publicat el seu primer joc també entre el novembre de l'any passat i l'octubre d'enguany.

A més, Hispa, l'associació d'editors de jocs de l'Estat espanyol, entregarà durant la gala el premi al millor joc de producció espanyola, escollit per un jurat de crítics de jocs d'arreu del món nomenats per la mateixa entitat.

Com a novetat d'aquest any, els guanyadors del premi Dau a tota una vida dedicada al joc —amb noms tan destacats, a més dels esmentats més amunt, com David Parlett o Tom Werneck— lliuraran el guardó Saló del Prestigi a quatre personalitats històriques que han contribuït a la creació o difusió dels jocs, amb la voluntat de crear un *hall of fame* que anirà creixent cada any amb dues personalitats més.

La gala dels premis Dau es tancarà amb una versió participativa del joc *Codi secret*, del txec Vlaada Chvátil, un dels jocs més innovadors dels últims anys, guanyador, entre molts d'altres, del prestigiós premi Spiel des Jahres el 2016 i del premi al Millor Autor/a de Dau Barcelona 2015.



Markus i Inka Brand, Dan Glimne, Wolfgang Warsch i Irving Finkel, guanyadors de diversos premis Dau Barcelona



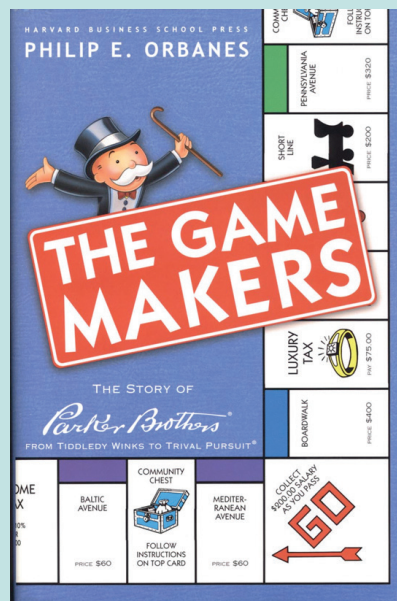
Tom Werneck i David Parlett, guanyadors del Premi especial Dau Barcelona dels anys 2015 i 2016

Philip Orbanes

Premi Dau Barcelona 2019 a una vida dedicada al joc

El nord-americà Philip Orbanes és el guanyador del premi Dau a tota una vida dedicada al joc. L'han escollit els guanyadors de les dues últimes edicions, el suec Dan Glimne i el britànic Irving Finkel.

Philip Orbanes ha dedicat tota la vida als jocs, i molt especialment al *Monopoly*. Ell mateix confessa que, des que hi va jugar per primera vegada amb 8 anys, li va canviar la vida i que per primer cop es va sentir com un igual assegut a taula al costat dels seus oncles i ties. Li va canviar la vida fins a tal punt que ha arribat a convertir-se en un dels màxims experts mundials del joc, tot i que admet que no ha jugat a tantes partides com es podria pensar, ja que molta gent no s'atreveix a enfrontar-s'hi. Orbanes també és inventor i autor de diversos jocs de taula.



El 1979 va fer realitat un dels seus somnis i va començar a treballar a Parker Brothers (l'empresa editora de *Monopoly*) com a vicepresident de Recerca i Desenvolupament, càrrec que va ocupar fins al 1990. Va encapçalar l'entrada de Parker al món dels videojocs i va rejuvenir jocs clàssics com *Cluedo* o *Monopoly*, gràcies a l'associació amb altres marques i llicències.

A Parker Brothers va tenir l'oportunitat de convertir-se en jutge dels campionats dels Estats Units, el Canadà i els campionats mundials de *Monopoly*, cosa que li va permetre viatjar i conèixer jugadors de tot el món. Encara continua fent de jutge per a Hasbro, que va adquirir Parker Brothers i, per tant, els drets de *Monopoly* el 1991.

Orbanes també ha publicat gairebé una desena de llibres sobre el *Monopoly* i la seva relació amb la indústria del joc, com *The Game Makers: The Story of Parker*

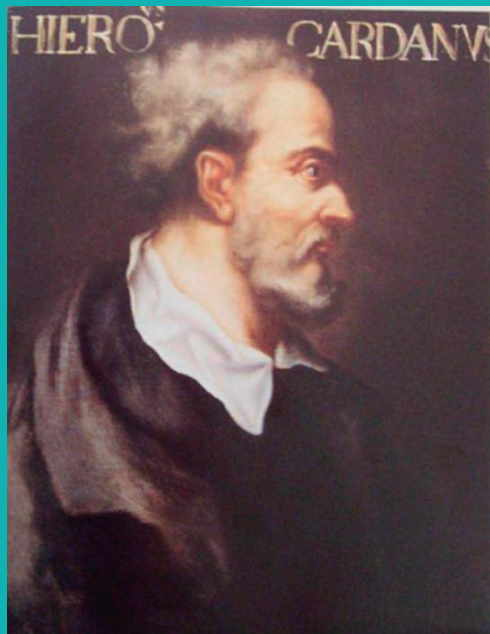
Brothers from Tiddledy Winks to Trivial Pursuit, The Monopoly Companion o Monopoly®: The World's Most Famous Game & How It Got That Way, en què explica com el joc s'entrellaça amb l'economia i amb els negocis i com aconsegueix acostar jugadors de qualsevol racó del món.

El 1995 va cofundar l'empresa Winning Moves. Després de divuit anys com a president, ara ocupa la vicepresidència de la companyia, que es dedica a publicar i relançar jocs clàssics i puzzles com *Cluedo*, *Scattergories*, el cub de Rubik i *Twister*.

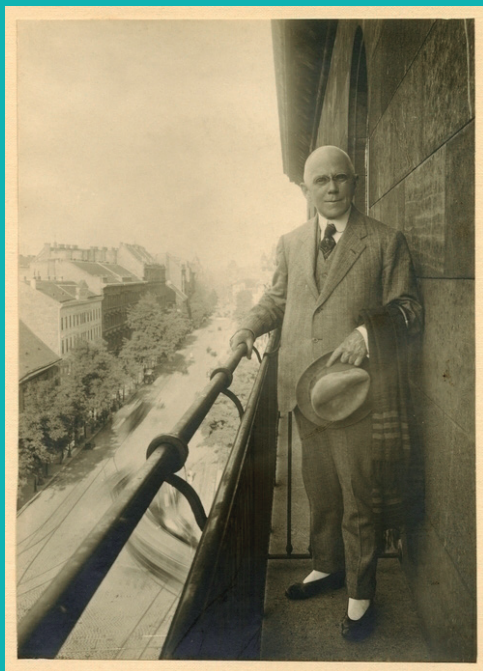
Orbanes també és president de l'Association for Games and Puzzles International (AGPI), formada per experts i estudiosos del joc, col·leccionistes i historiadors. A més, també ha participat, i encara hi col·labora, en desenes de programes de ràdio i televisió per fer difusió dels jocs i la seva indústria.



Alfons X el Savi (1221-1284)



Gerolamo Cardano (1501-1576)



Stewart Culin (1858-1929)



Lizzie J. Magie (1866-1948)

Saló del Prestigi de Dau Barcelona

Alfons X el Savi, Gerolamo Cardano, Stewart Culin i Lizzie J. Magie són els primers integrants del Saló del Prestigi de Dau Barcelona. Per primera vegada, els premis Dau Barcelona atorguen aquest reconeixement pòstum a personalitats històriques que han contribuït significativament a la difusió i al desenvolupament del joc i específicament dels jocs de taula al llarg dels segles.

La selecció de les personalitats escollides per al Saló del Prestigi Dau Barcelona la fan els guanyadors de totes les edicions del Premi a tota una vida dedicada al joc dels premis Dau Barcelona. Cada any hi afegiran dues noves personalitats històriques, amb l'objectiu d'anar creant un *hall of fame* amb els noms més importants de la història del joc i dels jocs de taula, dins de la història de la cultura.

El rei de Castella Alfons X el Savi (1221-1284), al final del seu regnat, va encarregar a diversos savis i va dirigir el *Libro de axedrez, dados e tablas*, una obra cabdal que recull la descripció més antiga dels escacs i d'altres jocs de daus i de taula, alguns originaris de regnes musulmans. És un dels documents més importants per a la investigació dels jocs de taula, i es considera la primera enciclopèdia de jocs de taula de la humanitat.

L'italià Gerolamo Cardano (1501-1576) era un savi especialitzat en diferents disciplines, entre d'altres les matemàtiques, l'astronomia, la física o la medicina. També era un gran aficionat als jocs d'atzar, hi apostava sovint diners. A més de diverses publicacions sobre àlgebra, filosofia i medicina, va escriure el primer tractat de probabilitat i jocs d'atzar, *Liber de ludo aleae*.

L'etnògraf nord-americà Stewart Culin (1858-1929) es va especialitzar en el món del joc. Va fundar l'*American Anthropological Association* and the *American Folklore Society* i va dirigir diferents museus i institucions culturals. Després d'escriure diverses publicacions sobre els jocs de diverses parts del món, com Corea, la Xina, Hawaii i les Filipines, va publicar el 1907 la seva monumental obra *Games of the North American Indians*, que encara avui és una obra de referència.

La també nord-americana Lizzie J. Magie (1866-1948), a més d'escriptora, actriu i periodista, i de religió quàquera, va ser la creadora de *The Landlord's Game*, el joc d'on va beure l'autor, trenta anys després, del *Monopoly*. La primera versió la va patentar el 1904 com un joc per demostrar com de negatiu i desigual podia arribar a ser l'acaparament de terres, ben diferent de l'esperit del *Monopoly* que coneixem ara!

En el joc (i en la vida) deixem-nos d'etiquetes!

Moltes vegades sentim frases com “Encara jugues? Ja ets gran per jugar!”, “Jugar és cosa de nens”, o que els homes que juguen són “com nens”. I les dones? Les dones jugaires són éssers fantàstics que no existeixen; “les dones no juguen” o, si juguen, ho fan per obligació.

En la nostra societat, jugar està ple d'estereotips. Però ni jugar és una activitat que només es pugui fer en una etapa de la nostra vida, ni està relacionada amb el nostre gènere. Jugar és de tots i per a tots. Jugar ens permet deixar la rutina diària i entrar en els mons que s'amaguen en una capsula, en un tauler, en unes cartes o uns daus. Fa que, durant uns moments, en grup o sols, ens convertim en grans estratègies, caçadors de monstres, descobridors de noves terres, investigadors de misteris...

I aquests mons no són exclusius de ningú, al contrari, tots hi som benvinguts i ningú no n'hauria de quedar fora. En concret, les dones, malgrat que han patit una gran invisibilització, sempre han format part d'aquest món tant jugant com

creant jocs de taula ben clàssics com el *Jenga* (Leslie Scott), el *¿Quién es quién?* (d'Ora Coster), el *Set* (de Marsha J. Falco) o fins i tot el *Monopoly* (basat en el *Landlord's Game* de Lizzie J. Magie)...

Per tant, el “carnet de jugador” no existeix, hi ha jocs per a totes les edats, i de complexitats, temàtiques i durades ben diferents. També hi ha jocs adaptats per a persones amb discapacitat visual (per exemple, *Nyctophobia*, *Uno*). Potser, fins i tot, aquells del “no m'agrada jugar” és que no han trobat el seu joc. Potser no els agrada competir i no han jugat mai a jocs cooperatius, o potser no els agrada mentir o actuar i no han jugat a jocs sense rols ocults...

El joc ens allibera i, a través de les regles compartides, ens iguala; per tant, quan juguem no som “la noia que juga” o “l'home que no s'ha fet gran”: som tots jugaires! Busca, doncs, els jocs que et facin feliç i deixa't d'etiquetes.

Núria Casellas

Autora i editora de jocs de taula

I tu, jugues en català?

Si ens agrada poder escoltar la ràdio en català, veure la televisió o llegir llibres en llengua catalana, per què no juguem en català?

El joc és una activitat social. Amb el joc, ens relacionem amb les altres persones i utilitzem totes les nostres habilitats comunicatives, amb la llengua com a principal aliada.

Quan juguem, aprenem tot comentant la jugada amb els companys, comprenent les indicacions orals i les instruccions escrites, i fins i tot escrivint. En el temps del lleure, i sobretot, jugant, creem un espai comunicatiu en què neix el llenguatge més espontani i popular. Per jugar, sovint hem de fer servir la llengua en un ambient distès, relaxat, entre amics.

És per això, perquè és un moment de desinhibició i de fer volar la imaginació amb un poder de socialització inigualable, que hem de poder jugar en català. A les persones que acaben d'arribar a la ciutat, el Centre de Normalització Lingüística de Barcelona els ofereix el joc com una manera fàcil i divertida d'aprendre la llengua catalana, de socialitzar-se i d'acostar-se a la cultura del territori.

Ara, juga en català i consumeix jocs en llengua catalana!

Centre de Normalització Lingüística (CNL) de Barcelona

Consorci per a la Normalització Lingüística (CPNL)



L'estratègica importància del joc d'estratègia

"S'ha de viure jugant a uns quants jocs, elevat sacrificis, cantant i ballant, per ser capaços de fer que els déus ens siguin propicis."

D'aquesta manera tan categòrica, el filòsof grec Plató atorgava una importància cabdal als jocs, que eren per a ell una part essencial en el procés d'educació de l'individu. Des del principi dels temps, el joc és un element generador de cultura i valors civilitzadors, en la seva màxima expressió, una representació imaginària d'una realitat cultural regida per un corpus de regles concretes amb múltiples manifestacions socials. I és que, des que fa uns tres mil anys va sorgir a la Xina el *weiqi*, la relació entre joc i estratègia és gairebé ubiqua.

En l'actualitat, la transcendència del joc d'estratègia queda patent en el seu vessant professional, tant en la creació de models predictius davant de diferents escenaris, utilitzats àmpliament tant en política com a les forces armades, com en l'estudi del passat, amb exemples notables d'aquest ús en el món

acadèmic anglosaxó. Però, ep!, també hi ha un altre vessant lúdic, inaugurat a la moqueta coberta de soldadets de plom desfilant del cèlebre escriptor (i pacifista declarat) H. G. Wells. Des de llavors, el joc d'estratègia històric ha tingut múltiples manifestacions i formats (fitxes, blocs, miniatures) que ens permeten recrear la història (o canviar-la!) al capdavant de les legions romanes, de les hosts de Jaume I, dels exèrcits de Napoleó o de la flota de desembarcament a Normandia, i acostar-nos al passat d'una manera apassionant.

Perquè com deia Chesterton, contemporani de Wells, "divertit no és el contrari de seriós, divertit és el contrari d'avorrit".

Javier Gómez Valero
Club Alpha Ares



Jugar a ser un altre



Qui no ha jugat a ser el o la protagonista de la seva pel·lícula, sèrie o llibre favorit? Qui no ha volgut veure's en la pell del seu heroi preferit? Qui no ha volgut viure aventures en escenaris exòtics o fantàstics? O resoldre intricats misteris com el més hàbil dels investigadors?

Entre els jocs que podreu trobar a Dau Barcelona o als múltiples clubs de jocs de la ciutat, n'hi ha en què jugues a ser un altre, un personatge que protagonitza històries d'acció, aventura, misteri..., són els jocs de rol.

En aquests jocs, els jugadors formen un equip que representa personatges que afrontaran els reptes que els proposa un altre dels jugadors, que assumeix el paper de narrador dels esdeveniments i àrbitre de les regles. Aquestes aventures es desenvolupen en un espai imaginari comú, on, a vegades, s'utilitzen ajudes, com mapes, figures o accessoris, així com objectes que poden trobar els personatges i que ajuden a fer volar la imaginació.

Actuar com un altre és senzill: parlar com aquest altre personatge, intentar resoldre problemes tal com ho faria

l'altre, fins i tot fingir veus... Quan no podem imitar el que fa aquest personatge, com "saltar el fossat de les serps", tenim regles que permeten simular-ho. Aquestes regles, juntament amb propostes per simular un escenari concret (aventures a l'espai contra un imperi maligne, la recerca de tresors en un món medieval-fantàstic, o misteris de detectius), o també aventures preparades i a punt per jugar-hi, és el que trobarem en el llibre d'un joc de rol.

Superar perills terribles, el risc de veure's abocat al triomf d'un oponent temible o esbrinar els plans sinistres d'un enemic ocult posant-se en la pell d'un altre i en un altre lloc, és el nucli de la diversió.

Al costat d'això, podem trobar trampolins per a la pràctica d'aquestes intel·ligències múltiples, començant per les intel·ligències lingüística i logico-matemàtica, la intel·ligència espacial, les intel·ligències inter i intrapersonals, i, finalment, la intel·ligència emocional: aprendre jugant a ser un altre.

Antonio A. Gil
Club Kritik



El joc i la memòria lúdica

No faré una anàlisi de què vol dir joc popular i tradicional, això pot ser feixuc, i en lloc d'aclarir conceptes es podria embolicar la troça. És més fàcil i entenedor el concepte de memòria lúdica.

Fa anys vaig afirmar que “Som el que juguem”. Les persones juguen, els pobles juguen, i tot aquest bagatge lúdic va quedant al conscient i a l'inconscient, propi i col·lectiu. Els gestos, el vocabulari i les normes que es van transmetent dels uns als altres, sense saber gaire d'on venen ni com apareixen. Sovint els jocs són restes d'altres activitats que han esdevingut entreteniments; d'altres voltes els jocs són creacions fetes expressament per al gaudi. Sigui d'una manera o una altra, tot el que juguem va deixant un pòsit, que anomenarem *memòria lúdica*.

La memòria lúdica és allò que ens permet reconèixer que és joc i que ens vincula amb un passat, més o menys llunyà. Cada generació ha elaborat la seva memòria lúdica formada en bona part per jocs que ens venen d'antic i una part de jocs de nova creació, però que sovint beuen de la tradició. Quan aquests jocs són compartits per un ampli col·lectiu, podem afirmar que esdevenen populars.

Jugant enllacem passat i present, establim lligams i ens arrelem al territori.

Víctor Baroja i Benlliure

Els jocs poden transformar la societat

Els jocs són, potser, un dels elements més poderosos per canviar la nostra societat. A través del joc descobrim noves maneres de veure el món, aprenem, creixem, ens inspirem i, el que és més important, ens transformem. Sobretot perquè els jocs de taula estan pensats per compartir moments amb altres persones. I, així, comencem a percebre el que ens envolta no només mitjançant la nostra visió personal, sinó sent capaços d'entendre com pensen els altres. Empatitzem. I l'empatia ens porta a l'element fonamental per transformar el món: la solidaritat.

Posar-se en les sabates d'un altre ens fa sentir el seu patiment com a propi. I és llavors quan decidim canviar les coses. Però... podem canviar les coses des de quelcom aparentment tan banal com els jocs?

Pregunteu-ho a la gent d'Ayudar Jugando.

Aquesta colla de bojos meravellosos fa una pila d'anys que lluiten per ajudar els infants més desprotegits a través del joc. I ja han aconseguit un bon grapat de resultats més que constatables, ja sigui amb les seves donacions com a través dels tallers que desenvolupen. Així que sembla que sí, que el joc pot canviar la societat i amb esperit lúdic!

De fet, aquest any, en el marc de les seves jornades anuals (7 i 8 de desembre a Barcelona), Ayudar Jugando proposa una sèrie d'espais de debat a “Els jocs, transformadors de la societat”. Les han anomenat “Pensadores AJ”.

T'atreveixes a ser un pensador AJ? T'atreveixes a canviar el món? Doncs ving: juguem!

Pablo Giménez
Fundador i vicepresident
d'Ayudar Jugando



Editorials i entitats participants

Patrocinadors principals



Patrocinadors



Amb la col·laboració de



Altres editorials participants

Tantrix	Afrogames	Looping Games
Cucafera Games	Arrakis Games	Smart Play
MasQueOca Ediciones	Artemis Gymkhanas Barcelona	Trígonos
Games 4 Gamers	Zombi Paella	Scale 75
Tembo Games	Abba Games	Exregnum
Doit Games	Korbo	Extended Play
Zacatrus	APA Boardgames	Juega Conmigo
Brain Picnic	Invedars	Plakks
Magicolandia		

Amb el suport de



Entitats participants

2d6 Magazine	Direcció General de Cultura Popular i Associacionisme Cultural	Ludo, associació de creadors de jocs de taula
ALC Stronghold		Ludofact
Amsterdam Llibres	Districte de Sant Andreu. Ajuntament de Barcelona	Mestre Arcadi Salada
Associació Catalana de Bridge	Espai ambiental	Morràpita
Associació Nexes	Federació Catalana de Joc Tradicional	Plataforma per la Llengua
Associació per al Joc Lliure	Foners Catalans	Play like a PANK
Ayudar Jugando	Free the meeple	Quimera Entertainment
Bemen-3	Funattic Channel	Shogi en Español
Born to be PANK	Grup Set - Associació de Barcelona per a l'Estudi i l'Aprenentatge de les Matemàtiques (ABEAM)	Societat Pathfinder de Barcelona
Carta Mundi	Hispa, Asociación de Editores Españoles de Juegos de Mesa	Vadejuegos
Cheap Films	Hora lúdica - Ràdio Arenys	Abacus
Club Dante	Hotel Vader	Jugar x Jugar
Club del Dado	JEA Games	Kaburi
Club Kritik	La Jaupitre (Bretanya)	Dungeon Marvels
Companyia de Jocs l'Anònima		La Maquinària
Consola y Tablero		Snafu Store
Coordinadora intercomarcal de birles/bitlles		
Crucigramaires del país		

Clubs i organitzacions de joc històric i de miniatures

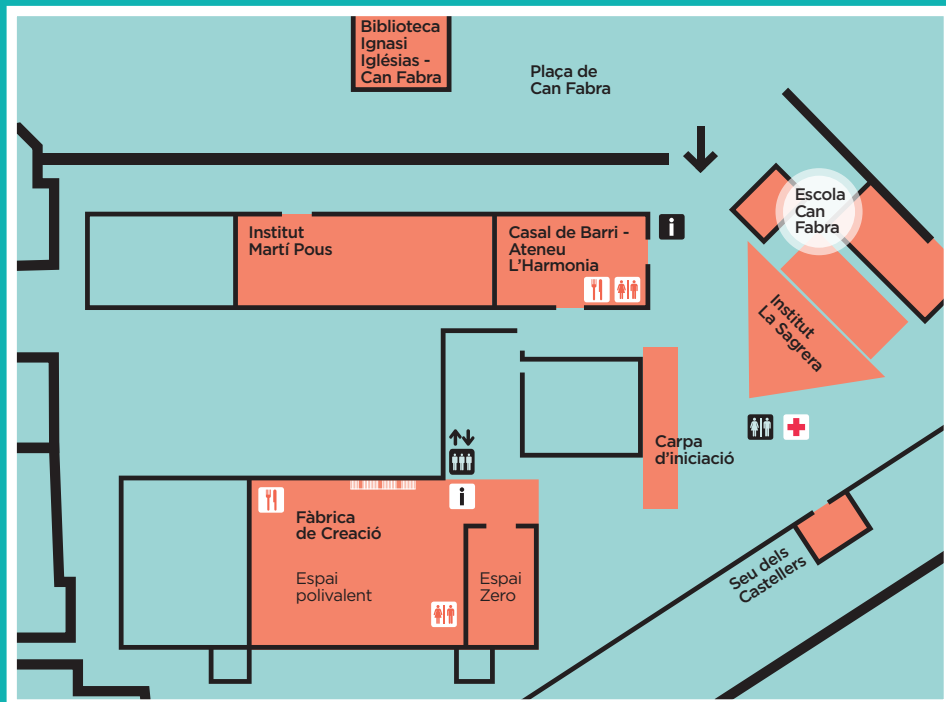
Alpha Ares (Barcelona)	Silmaril (Barcelona)
Rvbicon (L'Hospitalet de Llobregat)	Ludus Historiae (Montmeló)
+1 al Dau (Barcelona)	Si vis pacem para ludum (Tarragona)
VIIIà Legió (Barcelona)	AJRET (Tarragona)
Mournibal (Barcelona)	Despertaferro (Mallorca)
Tirada de Dados (Barcelona)	Softcombat Barcelona Events
Recs (Gavà)	

Les dades contingudes en aquest programa són correctes a 28 d'octubre de 2019.
Pots consultar els possibles canvis a barcelona.cat/daubarcelona



BARCELONA

FABRA I COATS
23 - 24 DE NOVEMBRE



Fabra i Coats

Carrer de Sant Adrià, 20

Fàbrica de Creació

Ateneu L'Harmonia

Espai dels Castellers

Institut Martí Pous

Escola Can Fabra

Pati de l'Institut La Sagrera

SAT! Teatre

Carrer de Neopàtria, 54

Biblioteca Ignasi Iglésias - Can Fabra

Carrer del Segre, 22-32

barcelona.cat/daubarcelona

#DAU19