

# Osornino crea juegos de mesa que destacan el patrimonio local y es nominado en certamen nacional

**INNOVACIÓN.** Sebastián Ramírez es uno de los pioneros en la zona en desarrollar esta disciplina y participa con su creación “Volcanes de Chile” en importante concurso. Ha diseñado juegos para universidades y tiene en carpeta uno de Osorno a comienzos del siglo XX.

Paola Rojas  
paola.rojas@australosorno.cl

Sebastián Ramírez es sicólogo de profesión y se introdujo en el mundo de los juegos de mesa durante la pandemia, período en el que muchas personas retomaron este tipo de actividades como una forma de compartir en familia y resguardar la salud mental en medio del confinamiento y de un contexto mundial complejo.

Sin embargo, una vez que la pandemia comenzó a quedar atrás, los juegos de mesa permanecieron como parte fundamental de su vida. Desde entonces se ha dedicado a diseñarlos y desarrollarlos, proceso que hoy lo tiene postulando a un importante concurso a nivel nacional con su más reciente creación llamada “Volcanes de Chile”, un juego que busca entretener y, al mismo tiempo, enseñar de manera dinámica sobre estos imponentes macizos andinos.

## NACIDOS EN PANDEMIA

Sebastián Ramírez, además de sicólogo, es escritor y un apasionado por la lectura. No obstante, fue el mundo de los juegos de mesa el que terminó cautivándolo durante la pandemia, lo que lo llevó a estudiar su funcionamiento y los procesos de diseño que existen detrás de cada propuesta lúdica.

A partir de ese interés comenzó a trabajar junto a un amigo, con quien dio los primeros pasos en el desarrollo de prototipos y diseños.

“Empezamos a hacer los primeros diseños y mi amigo levantó una editorial que se llama La Vaca del Tablero, que

fue la primera en Osorno. Justo conocimos a algunas personas y la Universidad de Los Lagos (ULagos) nos contrató para hacerles un juego. Esa fue la primera vez que tomábamos un trabajo de este tipo en serio, creando un juego a pedido para la carrera de Administración de Empresas. Hasta el día de hoy ese juego se utiliza en las aulas de la ULagos”, relató.

Su primer juego oficial dirigido al público surgió tras la creación de su propia editorial, llamada Eterna Games. Debido a que en ese momento contaba con recursos limitados, optó por desarrollar un formato descargable e imprimible, lo que dio origen a “Valdivia 1960”.

“Era una idea que venía pensando hace mucho tiempo. El juego trata sobre la reconstrucción de Valdivia después del terremoto más grande de la historia. Me ha ido súper bien y en la página se registran más de 800 descargas”, destacó.

Luego de esta propuesta, que posee una temática más cercana a la realidad, decidió avanzar hacia formatos dirigidos a un público más amplio, no tan de nicho como el anterior. Así nació “Patitos”, un juego inspirado en la clásica actividad de lanzar piedras para hacerlas rebotar en el lago Llanquihue. Posteriormente llegó “Volcanes de Chile”, su obra más reciente.

El cuarto juego que desarrolla también responde a un encargo institucional, ya que la Universidad de La Frontera lo contactó para diseñar un juego destinado a su área de vinculación con el medio.

“Hacemos juegos originales, pero también ofrecemos servicios a instituciones priva-

das y públicas que quieran comunicar sus ideas o su trabajo de una manera original y diferente, diseñando juegos de mesa especialmente para ellos”, explicó.

En este proyecto lo acompañó su esposa, Catalina Borlone, aunque en términos generales Ramírez se encarga del diseño, la edición y la gestión editorial. Incluso, recientemente ha comenzado a incursionar en el área del dibujo.

“Obviamente aspiramos a que en un futuro próximo esto crezca hacia un equipo de trabajo, porque uno no lo puede hacer todo. También proyectamos esto con miras a posicionar a Osorno y al sur de Chile como un foco lúdico y creativo. Hace un par de años Osorno no existía en el mapa de los juegos de mesa y, desde cierto momento en adelante, cuando con Dani Arosteguy, de La Vaca del Tablero, empezamos a trabajar y nació Eterna Games, comenzaron a pasar cosas que han permitido situar a Osorno dentro de este mundo”, subrayó.

## UN HITO DESDE OSORNO

“Volcanes de Chile”, el último juego diseñado por Sebastián Ramírez, se encuentra actualmente postulando al premio de Mejor Juego del Año, reconocimiento que entrega el Club de Juegos de Mesa Grimorio de Talagante, organización considerada una de las más relevantes del país en este ámbito.

“Ellos tienen una comunidad muy fuerte y dentro del mundo de los juegos de mesa son muy valorados. Es un club con mucho renombre y, para nosotros, ser nominados con apenas nuestro tercer juego, es un honor, porque es la prime-



SEBASTIÁN RAMÍREZ MUESTRA UNA DE LAS CARTAS DEL JUEGO “VOLCANES DE CHILE”, SU CREACIÓN MÁS RECIENTE.

ra vez que algo así ocurre en Osorno. Eso significa que estamos haciendo las cosas bien”, expresó.

Ramírez agregó que se trata de una competencia de alto nivel, ya que entre los participantes existen diseñadores con amplia trayectoria. Por lo mismo, considera que el solo hecho de estar nominado ya abre nuevas oportunidades para seguir creciendo.

“El hecho de estar en la lista para nosotros ya es un hito. Esperamos que esto se traduzca en más oportunidades tanto para nosotros como para Osorno, para que más personas se entusiasmen con diseñar juegos y para que más familias vuelvan a jugar juegos de mesa. Es un espacio muy rico en muchas facetas y, además, permite compartir de forma análoga, sin pantallas de por medio”, comentó.

En cuanto a la temática, explicó que se trata de un juego pensado para dos a seis participantes, donde cada partida puede durar entre tres y cinco minutos, dependiendo del grupo. Está recomendado desde los ocho años, aunque su mecánica es simple y sólo requiere saber contar.

“El objetivo del juego es ser el único volcán que no entra en

“Proyectamos esto con miras a posicionar a Osorno y al sur de Chile como un foco lúdico y creativo. Hace un par de años Osorno no existía en el mapa de los juegos de mesa”.

Sebastián Ramírez, creador

erupción. Los jugadores deben provocar que los volcanes de los demás entren en erupción tirando cartas que van del uno al diez sobre los volcanes de los otros jugadores, haciendo que el número vaya subiendo. Hay cartas dobles y, cuando se llega al nueve, hay que encontrar la carta de erupción y lanzarla sobre ese volcán para que erupcione y quede fuera”, detalló.

Además, el juego tiene una característica particular: no existen turnos, ya que todos los participantes interactúan al mismo tiempo, lo que genera una dinámica rápida, caótica y muy entretenida.

“Nos gusta contar historias con nuestros juegos y poner en valor el patrimonio local y nacional. Nuestras propuestas hablan de lugares, territorios, fauna e incluso de la idiosincrasia. De hecho, nuestro proyecto más ambicioso –para el cual

aún no hemos encontrado financiamiento– es un juego sobre Osorno a comienzos del siglo XX. Llevamos mucho tiempo trabajando en esa idea”, comentó.

## ENTRETENCIÓN AL ALCANCE

Actualmente, los juegos de Eterna Games están disponibles en diversas ciudades del país, entre ellas Santiago, Valparaíso, San Antonio, Concepción, Puerto Williams, Punta Arenas, Puerto Montt, Chiloé, Pucón y Villarrica, además de Osorno.

En la capital provincial se pueden encontrar en distintos puntos de venta, como El Rincón de los Libros, Alerce Literario, Tabacquería Dalí y Tienda Card Game, con un valor referencial de 16.990 pesos, aunque en algunos locales se realizan promociones de forma periódica.

“Además, es un juego muy fácil de transportar, porque sólo tiene cartas. Aparte de tener un precio adecuado al mercado, también es un buen regalo. El diseño gráfico lo hizo Andrés González y el arte estuvo a cargo de Julio del Río, ilustrador y profesor de la Escuela de Arte y Cultura. Entre los tres logramos un producto muy bonito”, destacó.