

MEMOIR ’44

Richard Borg · Estados Unidos 2004

OCTAVIO BEARES

El enemigo se presiente en el otro extremo del campo de batalla. Escuchamos sus tanques avanzando, sus soldados se preparan para el combate y nosotros les esperamos bien armados en nuestras posiciones. ¡La batalla va a comenzar y solo puede vencer uno! Afortunadamente, estamos hablando de un juego de mesa y aquí nadie va a disparar a nadie.

El primer juego de guerra comercial lo diseñó el escritor H.G. Wells, autor de libros tan famosos como *La guerra de los mundos* y *La máquina del tiempo*

Memoir ’44 es uno de los juegos de guerra más populares. Su creador, Richard Borg, es conocido por haber diseñado varios juegos de mesa inspirados en conflictos históricos. Se trata de juegos de estrategia sencillos y fáciles de aprender, pero que a la vez nos sumergen en las batallas que se reflejan sobre el tablero. Como Memoir ’44, que recrea famosos combates de la Segunda Guerra Mundial (1940-1945), en la que participaron países de todos los continentes, aunque la mayoría de enfrentamientos se libraron en Europa.

La Segunda Guerra Mundial duró 6 años y 1 día, y fue la guerra más sanguinaria de toda la historia de la humanidad

---

Una de los batallas más recordadas fue la de Stalingrado, que se alargó durante tres meses y supuso un antes y un después para decidir el bando vencedor. En Memoir’44 sentiremos la dureza del campo de batalla manejando ejércitos con figurillas de plástico: soldados, tanques, cañones... ¡Tendrás que cruzar bosques, entrar en poblados, esconderte tras una colina y atacar al enemigo! Borg ha creado un juego emocionante, que también sirve para dar a conocer los horrores de la guerra.

Steven Spielberg dirigió la película *Salvar al soldado Ryan*, que empieza con el famoso Desembarco de Normandía, una de las batallas que se pueden jugar en Memoir’ 44

Las guerras son un gran fracaso, traen muerte y dolor, pero también son algo que sucede desde los inicios de la humanidad. Conocerlas es importante para no repetir los errores del pasado. Podemos hacerlo con un libro, una serie o una película, pero también podemos entenderlas jugando a un buen juego de tablero.