



Durante la década de los 1980s, España vivió una recordada época de juegos de mesa. Además de la presencia de juegos internacionales en las tiendas, **Cefa**, **NAC** y otras compañías crearon una por desgracia efímera industria de publicación de juegos de creación propia en España. Pero aquellos juegos de mesa y sus autores no encontraron reconocimiento ni se crearon las herramientas adecuadas para la promoción social de los juegos - Todo lo contrario a lo que sucedió paralelamente en Alemania.

Fueron años de gran diversión con juegos de mesa, del comienzo de muchas aficiones y de lo que pudo ser pero no continuó. Volvemos atrás en el tiempo, queremos dar las gracias a alguien.

Durante una década, **España** vivió unos incipientes buenos tiempos de juegos de mesa publicados entre otras por la compañía zaragozana **Cefa**. Años después vamos a conocer - al fin - a las personas que los crearon y hemos decidido dar un repaso a aquellos años, centrándonos en los juegos de ese sello.

Aquellos juegos de mesa **Cefa** tenían carácter juvenil y salvo algunas excepciones no atraparon a un público más adulto. Pero entre las personas que actualmente amamos los juegos de mesa en España hay un buen número que debemos esa pasión en buena medida a aquellos juegos de la infancia y la juventud.

Los juegos de mesa de **Cefa** no son tan importante por sus méritos de innovación o mecánicas, sino más bien relevantes históricamente por las puertas que abrieron a la imaginación y a una forma de ocio más alejada de los juegos tradicionales. Con la publicación de los primeros juegos **Cefa** a principios de los 1980s, se abrió una década de amplia presencia de juegos de mesa en tiendas y anuncios en televisión. Otras marcas intentaron seguir la estela, como **Feber**

**Juegos**, **Diset**, **Borrás** o **Educa**, creando una incipiente industria de edición de juegos de mesa en España, más allá de los juegos de mesa de las grandes multinacionales (**Parker**, **MB**, etc.). Pero mientras en **Alemania** ocurría algo similar y los juegos perdurarían para siempre, en **España** todo desaparecería una vez entrados los 1990s.

A finales de los 1970s una cambiante España se encuentra en la transición tras una cruel dictadura de cuatro décadas. Nuevos horizontes parecían abrirse en todos los ámbitos.

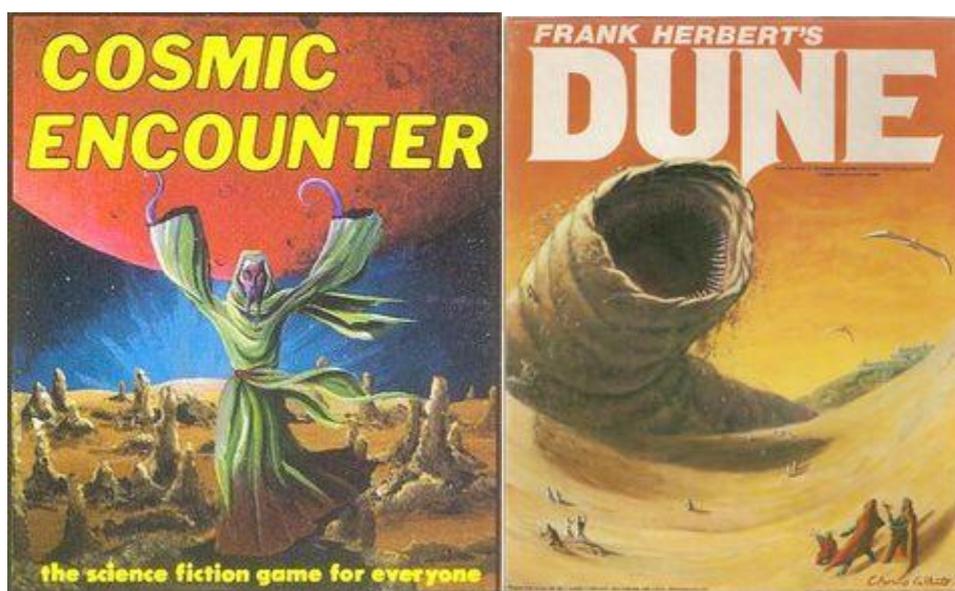
El mercado de los juegos de mesa de aquellos años está dominado por las grandes multinacionales, que (por desgracia casi como todavía ahora) sacaban partido principalmente a sus eternos grandes éxitos, todos ellos juegos creados en inglés. Llegarían a España juegos hechos para quedarse: **Monopoly** (Lizzie Magie, 1903), **Cluedo** (Anthony E. Pratt, 1949), **Risk** (Albert Lamorisse, 1957) **Stratego** (Jacques Johan Mogendorff, 1947), **Tragabolas** (Fred Kroll & Masatoshi Todokoro, 1966), **¿Quién es quién?** (Theo & Ora Coster, 1979), **Rummikub** (versión comercial de Ephraim Hertzano en 1977), etc

En España, un país de alta tradición de juegos de mesa populares sobre todo de cartas, los juegos de mesa se venden habitualmente en jugueterías; son productos infantiles. Pero la fuerte industria juguetera española se centra principalmente en la fabricación de muñecas, muñecos y otros juguetes.

Las personas que crean los juegos de aquellos años, aquí y en todo el mundo, nunca son acreditadas, no se incluyen sus nombres en sus obras. Las compañías venden productos sin autores reconocidos - Con la notable excepción de la falsa publicidad de **Parker** alrededor de **Charles B. Darrow** como inventor del **Monopoly**, cuyo origen se remonta en realidad a **Lizzie Magie** en 1903, pero esa es [otra historia](#).

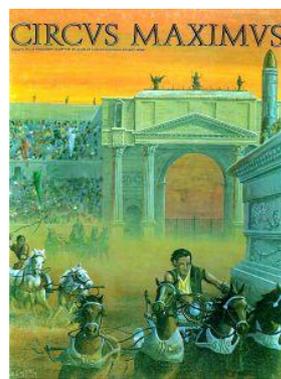
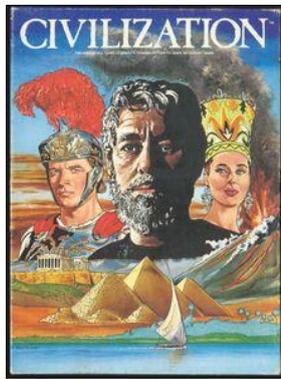
Los juegos de mesa diferentes de aquellos años provienen de los USA. Los juegos bélicos de miniaturas se habían desarrollado admirablemente la década anterior y como inesperada consecuencia en 1974 se había inventado un concepto que daría lugar a todo un campo de juegos por explorar: **Dungeons & Dragons**, de **Gary Gygax & David Arnold**, el primer **juego de rol** - No obstante, tardaría años en ser conocido en España y más todavía en ser editado en castellano (Dalmau Carles Pla S.A. en 1985). En España los juegos de simulación bélica y miniaturas históricas comenzarían a encontrar aficionados en los años 1970s.

En 1977 unos amigos, Bill Eberle, Bill Norton, Jack Kittredge & Peter Olotka, bajo el nombre de equipo de **Future Pastimes** publican el juego **Cosmic Encounter**.



La compañía estadounidense **Avalon Hill** comienza a publicar por entonces juegos de mesa con conceptos originales y fuertes ambientaciones fantásticas o de ciencia-ficción. En 1979 publica **Dune**, un juego creado por los autores de **Cosmic Encounter** con la novela de **Frank Herbert** como inspiración.

El año siguiente llega **Civilization** de Francis Tresham & Mike Uhl. Otros juegos como **Circus Maximus** de Don Greenwood & Michael E. Matheny (), o el **Titan**, de Jason B. McAllister & David A. Trampier (), fueron publicados de forma amateur antes de ser reeditados por **Avalon Hill**.



El estadounidense **Steve Jackson** comienza a dar sus primeros pasos con **Ogre** (1977) y crearía su propia empresa **Steve Jackson Games**, todavía activa, en 1980.

Las grandes compañías también proporcionarían ciertas innovaciones como el **Can't Stop** (Sid Sackson, 1980) o el **Axis & Allies** (Larry Harris Jr., 1981). Grandes autores como **Sid Sackson** y **Alex Randolph** publicarían muchos juegos en aquellos años, pero sus creaciones no estaban acreditadas.

Pero la mayoría de estos *juegos anglosajones* no serían conocidos en España hasta años después.

¿Y la creación de juegos en Europa?

En el **Reino Unido** existe tradición de creación lúdica. Algunos de los más grandes juegos de mesa de la historia provienen de allí, y esto tendrá su continuación por ejemplo durante un tiempo entrados los 1980s con la irrupción de los juegos de mesa de **Games Workshop**, empresa fundada por los británicos **Steve Jackson** e **Ian Livingstone** en 1975, en principio dedicada a la literatura - pero no nos adelantemos.

Salvo contadas excepciones, como el **Demarrage!** del holandés **Rob Bontenbal** en 1979, poco se mueve aparentemente el panorama lúdico en el resto de Europa - Curiosamente este juego de ciclismo sería reeditado en 1991 en Alemania y con el nombre de **Um Reifenbreite** ganaría el premio Spiel des Jahres 1992.

En **Alemania**, actual potencia lúdica mundial del siglo XXI, se comienza entonces a tomar conciencia de que los juegos de mesa son dignos de reconocimiento social y de que la autoría de los juegos, no acreditada por norma hasta entonces, es relevante culturalmente. Sin ser todavía un país creador de juegos, en 1979 se establece el premio **Spiel des Jahres** al juego de mesa del año en Alemania. Esto supuso un hito fundamental para futuros acontecimientos y el posterior desarrollo de los juegos en Alemania.



En su primera edición, el ganador del premio **Spiel des Jahres 1979** fue **Hase und Igel**, un juego del autor británico y experto en juegos **David Parlett** publicado originalmente en inglés como **Hare & Tortoise** (La liebre y la toruga) en 1973.

En las siguientes ediciones del premio **SdJ**, autores norteamericanos o británicos (y un rumano-isarelí) obtendrían el premio.

Podemos fijarnos como muestra significativa del mercado de creación de juegos alemán en las publicaciones de aquellos años de un autor histórico como **Wolfgang Kramer**, que comenzaba su carrera profesional:



Reglas firmes, una cuidada ambientación en todo tipo de juegos y gran calidad de componentes - con el paso de los años estas premisas serían claves para la consolidación de los modernos juegos de mesa en **Alemania**.

La **Feria Internacional del Juguete de Nuremberg** ya es entonces la feria comercial juguetera más importante del mundo, aunque en España existía todavía la **Feria del Juguete FEJU de Valencia** (1962-2008).



Es en este panorama lúdico mundial, casi completamente ajeno al mercado español de juegos, cuando en 1980 la compañía zaragozana **Cefa** comienza una nueva línea de juegos de mesa.

**Celulosa Fabril S.A., Cefa**, era una empresa industrial fundada en 1946 por **Eduardo Blanchard Castillo** (1915-2005).

Aparte de sus tareas industriales, **Cefa** decidió publicar artículos lúdicos. Así llegó la serie de juegos científico-experimentales **Quimicefa**.

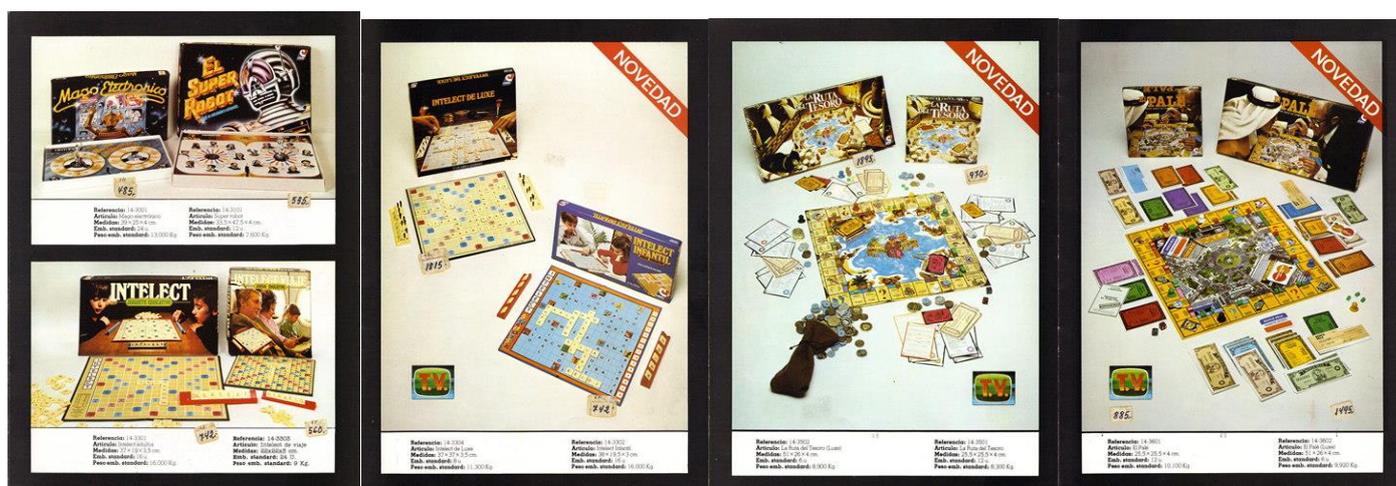


El primer gran lanzamiento de un nuevo juego de mesa en **Cefa** en 1980 gira en torno al **Monopoly**. Con temática marinera, se titula **La Ruta del Tesoro**.



Se evidencia una intención de atraer al público con un atractivo aspecto aventurero y una cuidada decoración en los componentes. El juego se ambienta a finales del siglo XIV y XV en el Mediterráneo pero no varía en sus reglas apenas respecto al **Monopoly** más conocido. Claro que ser un marino aventurero, buscar tesoros y construir fortalezas en islas y plazas fuertes, parecía más atrayente que la mera economía inmobiliaria.

En el catálogo de 1980 de juguetes de **Cefa**, aparte de los muchos juegos **Quimiciefa** y de laboratorio, los juegos de mesa aparte que aparecen son:



A continuación ocurren dos sucesos trascendentales para nuestra historia lúdica: **Cefa** publica **En busca del Imperio Cobra** y entra en juego la compañía **NAC** (Nike & Cooper Española).

**NAC** publicaría durante los siguientes años un muy buen catálogo de juegos de mesa, principalmente juegos de simulación bélica, de autoría propia y algunos

traducciones de juegos internacionales. También publicaría juegos temáticos y hasta algunos infantiles.

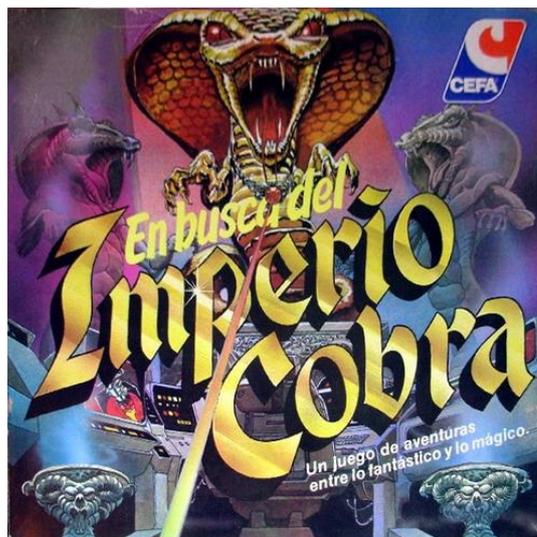


Mientras los juegos **Cefa** centrarían la atención del público más juvenil, los juegos **NAC**, más elaborados en cuanto a reglas pero menos espectaculares visualmente, atraerían a un público joven más adulto.



Los juegos, como era habitual en la época, no estaban acreditados. La autoría de la mayoría de juegos de propia producción de **NAC** es a día de hoy otro misterio. Hay unas personas que crearon aquellos juegos y que merecerían ser reconocidas - pero los juegos **NAC** son tema para otra historia pendiente.

**NAC** cesaría su actividad en 1987 tras publicar unos 40 juegos. Sería continuada sin mucha fortuna por la empresa **Factor Games**, que reeditaría algunos de ellos hasta su desaparición en 1994.



**En busca del Imperio Cobra** es publicado por **Cefa** en 1981

El imperio vuelve. El secreto de su poder es el Ojo Mágico. Está guardado y vigilado en la Isla Cobra, y protegido por los hombres cobra, seres dotados de grandes poderes mágicos.

El camino ofrece peligros y luchas constantes, debiendo superar los jugadores las

Tres Pruebas, que el Oráculo determinará, monstruos prehistóricos, ciudades encantadas y fuerzas sobrenaturales, serán elementos que te irás encontrado en tu camino, pero también los dioses te irán ayudando a conseguir las armas y otros poderes mágicos para llegar a buen fin. Es entonces cuando, después de luchar contra los guardianes (Hombres Cobra), puedes entrar en el Templo y arrancar el Ojo Mágico de la Cobra, siendo el vencedor, el primero que lo consiga

Su aspecto potente y temático contrasta radicalmente con otros juegos de la época - y con los juegos alemanes contemporáneos como ya hemos visto anteriormente. Es un juego de reglas lineales y bastante sencillas, pero con muchos aspectos destacables. Resultaba diferente el hecho que uno de los jugadores tuviera un papel muy distinto al resto. Efectivamente, es un juego para 4 personas, pero tres de ellas podían tomar el rol de aventureros bárbaros mientras la restante representaba las fuerzas del Imperio Cobra y tenía una forma de jugar particular, al modo de los directores de juego de los juegos de rol pero con el objetivo de ganar la partida como el resto de jugadores.



Los aventureros competían entre sí, aunque la interacción directa era escasa, partiendo de tres continentes (uno helado, otros desierto y otro selvático - lo que marcaba los colores de los peones) por llegar a la Isla Cobra y robar el Ojo Mágico de la Gran Cobra gigante - que dominaba la portada del juego. La mecánica básica del juego para ellos es tirar el dado y mover, robando cartas cuando la suerte acompañaba.



Primera versión de las fichas en peana de los Hombres Cobra; en verde, blanco y negro. En posteriores ediciones llegó el color.

El jugador Cobra tenía algunas otras opciones. Debía retrasar a los héroes, usando sus cartas y a sus peones de Hombres Cobra para interceptarlos. Los héroes acababan con frecuencia en los calabozos, de los que se podía escapar con las cartas adecuadas o esperando tener suerte con el dado. Manejar a las fuerzas del mal del Imperio Cobra era algo menos determinista en cuanto a posibles acciones y la forma de jugar la partida, pero tampoco tenía grandes complicaciones.



Diversos modelos de la impresionante figura de la gran Cobra.

Cuando los héroers llegaban a la isla, se ponía en acción el poder de la gran Cobra girando y vigilando los pasillos de acceso a su templo (también en base a la tirada del dado), capturando a los héroes con su mirada.



También había cobras plateadas y doradas en las cajas grandes deluxe.

La partida finalizaba cuando un héroe conseguía robar el Ojo Mágico de la gran Cobra gigante, o cuando pasara el tiempo de juego establecido (típicamente una hora) sin que ningún héroe lo consiguiese, en cuyo caso ganaba la partida el jugador del Imperio Cobra.

Mitología clásica, literatura fantástica pulp, el **Conan** de Robert E. Howard y los comics de Roy Thomas como referencia (la película de John Milius se estrenaría posteriormente en 1982), y fantasía espacial space-opera, conformaban con espectacularidad un particularmente rico en detalles mundo fantástico para el **Imperio Cobra**. A base de todas las pinceladas se evocaba una gran aventura que proporcionaba diversión más allá incluso de las propias reglas de juego.



En busca del Imperio Cobra, su edición más tardía, en la colección Album de Oro Club de la Aventura.

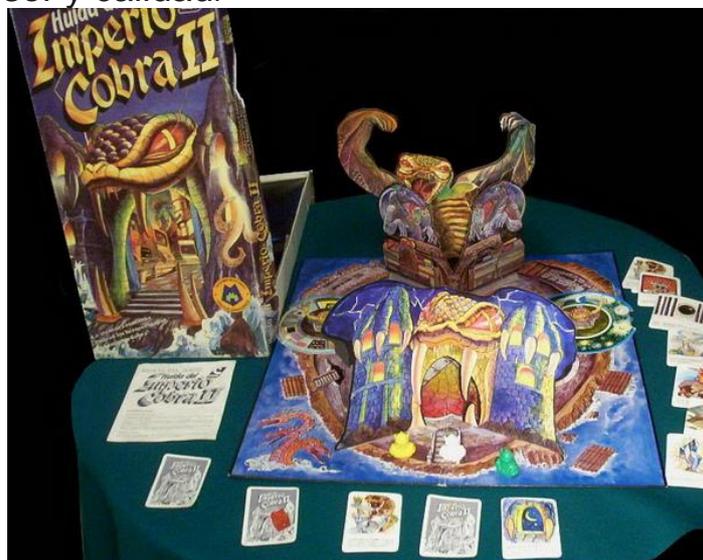
Dioses venidos de las estrellas en naves espaciales que han dejado poderosos objetos en una tierra antigua y poblada de magia... Restos de su civilización que los

héroes deben utilizar para derrotar a otros visitantes estelares malignos con forma de serpientes humanas...

Era fácil visualizar la aventura y emocionarse con las penalidades del héroe saliendo de su hogar, encontrando el oráculo, enfrentándose a monstruos y desastres naturales, luchando contra los hombres Cobra, viajando a la isla y enfrentándose a la gran Cobra por salvar su mundo del malvado Imperio estelar Cobra... Y todo ello dentro de la caja de un juego de tirar el dado y mover con algunas cartas, capaz de hacer volar la imaginación.



Sus componentes estaban bellamente ilustrados, con llamativos peones de plástico de héroes y de la gran Cobra, con cartas de cartón y con un tablero de cartón fino (cuyos dobleces necesitaban más cuidado para resistir el paso del tiempo). Estos estándares de calidad serían prácticamente constantes en todos los juegos **Cefa** posteriores, aunque más adelante también se fabricarían tableros rígidos de mayor grosor y calidad.



Huida del Imperio Cobra II, la segunda parte.

El **Imperio Cobra**, como era conocido el juego acortando su título completo, se vendería durante una década completa en distintas ediciones y tendría alguna secuela.



El Gran dinosaurio, la Mansión de las Mil Puertas, el Palacio de Hielo, el Gigante Polifemo, el Mar de la Niebla... - Nombres mágicos y exóticos pueblan el mundo del Imperio Cobra.



Para llegar a la Isla Cobra los jugadores tenían dos caminos: conseguir los tres objetos que le pedían las 3 cartas de Oráculo en lugares determinados del tablero, o tomar el riesgo de la nave **Nautilus** como método de viaje más directo.



Los héroes obtenían cartas de ayuda de un mazo de cartas **Ayuda de los dioses** y el jugador Cobra de un mazo de cartas de **Fuerzas mágicas**.



Naves espaciales y submarinas en el universo bárbaro del Imperio Cobra.

En las cartas se podían obtener poderosos objetos, dragones blancos, lámparas mágicas o hasta naves espaciales (La Nave de los Dioses, Ave Fénix, Naves Cobra).

Junto con un tablero repleto de localizaciones exóticas y mágicas, el juego ofrecía una ambientación rica y evocadora de aventuras que resultó clave para su éxito y para haber perdurado en la memoria.

Aunque no todos de ellos fueron originales, pues se publicaron varios juegos que copiaban éxitos internacionales (una práctica reprobable) y algunas versiones, tras el **Imperio Cobra** vendrían en pocos años una cantidad realmente asombrosa de juegos de mesa **Cefa** de producción propia, con anuncios de televisión y gran distribución.



El catálogo Cefa 1984 ya está dominado por los juegos de mesa: magia y reconocibles peones o figuras de varios de sus juegos.







JUEGOS DE MESA

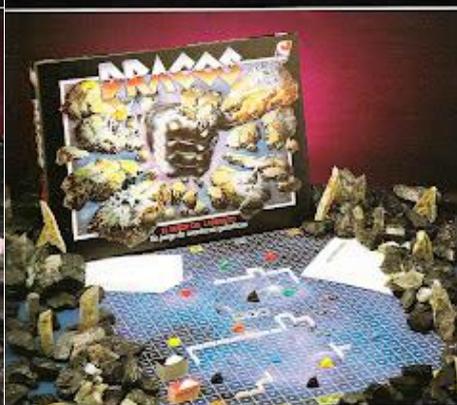
JUEGOS DE MESA



**IMPERIO COBRA**  
 Nº: 14.630 - 8 a 10 años  
 Medidas: 31 x 25,5 x 4,5 cm  
 Edición estándar: 4 € (envío)  
 Peso env. estándar: 200 g

**IMPERIO COBRA**  
 Nº: 14.628 - 8 a 10 años  
 Medidas: 25,5 x 25,5 x 4 cm  
 Edición estándar: 12 €  
 Peso env. estándar: 3,7 kg

Es un juego de aventuras. Realiza un mágico viaje dirigido por los oráculos, ayudado por las diosas, perseguido por las fuerzas malignas hasta conquistar la "Gran Cobra". El camino ofrece peligros y hechos curiosos, deberás sugerir los hechos las "tres pruebas".



**DRACOS**  
 Nº: 14.629 - 10 a 10 años  
 Medidas: 27 x 32,5 x 4 cm  
 Edición estándar: 12 €  
 Peso env. estándar: 10 kg

El señor del laberinto es atrevido por una expedición de monjes especiales a las que confía a por los mil pasillos del universo. DRACOS, el juego de las galaxias "que da más guerra". No te dejes intimidar.



**IMPERIO COBRA II**  
 Nº: 14.632 - 7 a 10 años  
 Medidas: 31 x 25,5 x 4,5 cm  
 Edición estándar: 6 € (envío)  
 Peso env. estándar: 23 kg

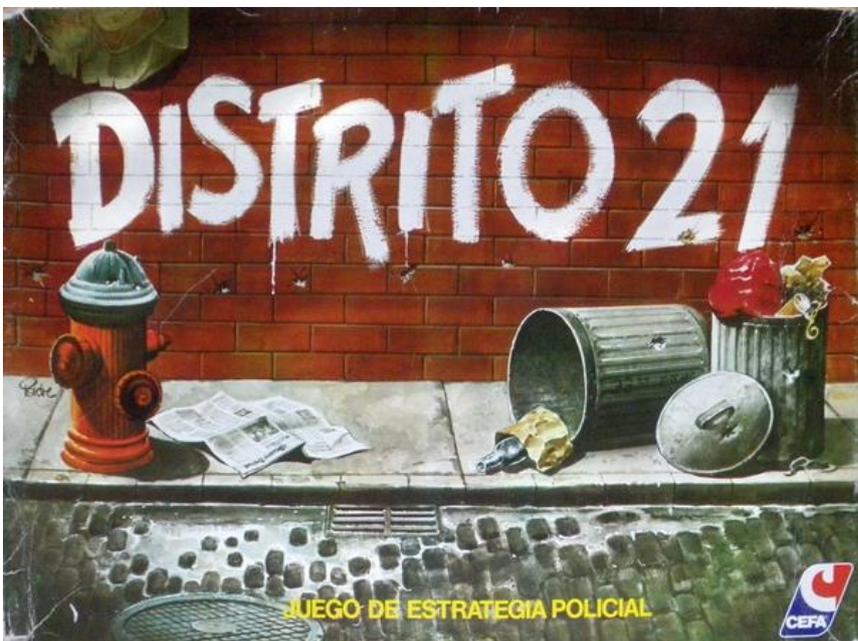
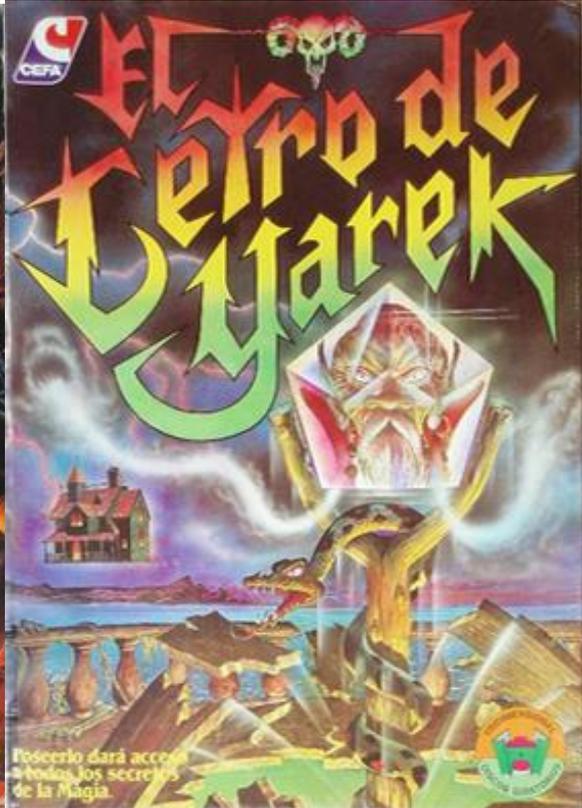
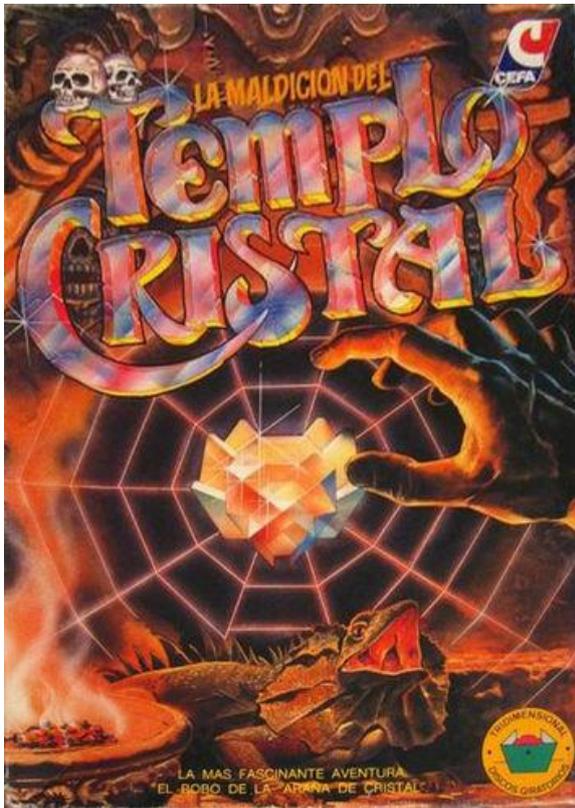
Continuación. Los héroes han conseguido el "CODO RAZGZDZ". Pero las fuerzas malignas y las computerizadas han bloqueado la salida, ahora defendida por la diablada COBRA convertida en ser viles y amarastru. Sólo la suerte decidirá sobre la vida de los héroes. ¿Lograrán escapar la computadora para poder escapar?

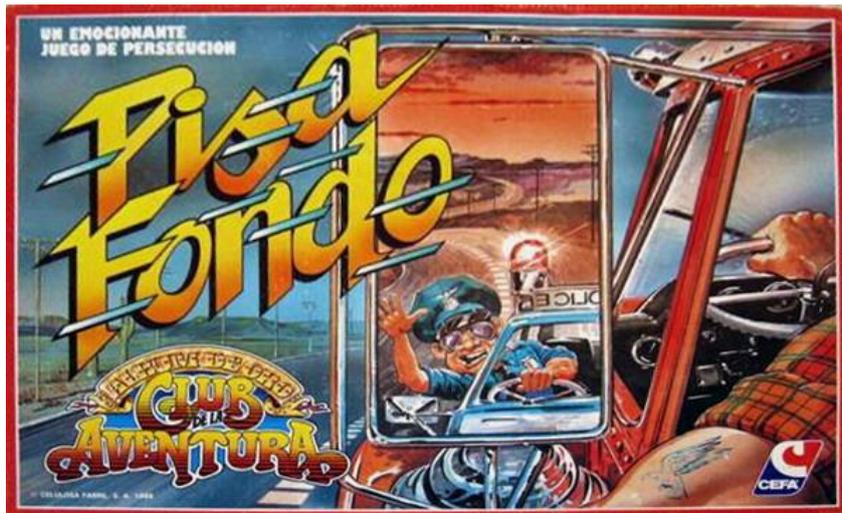
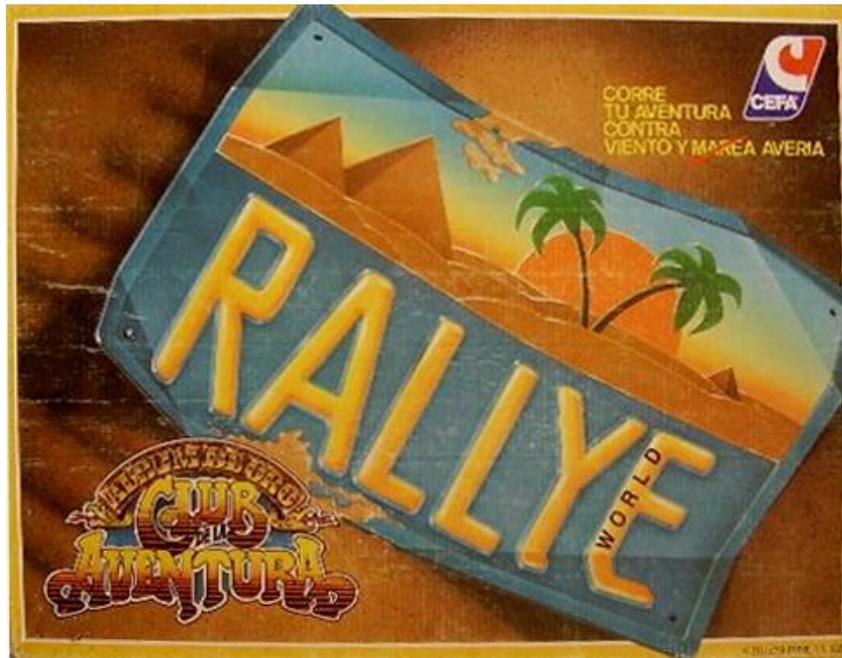


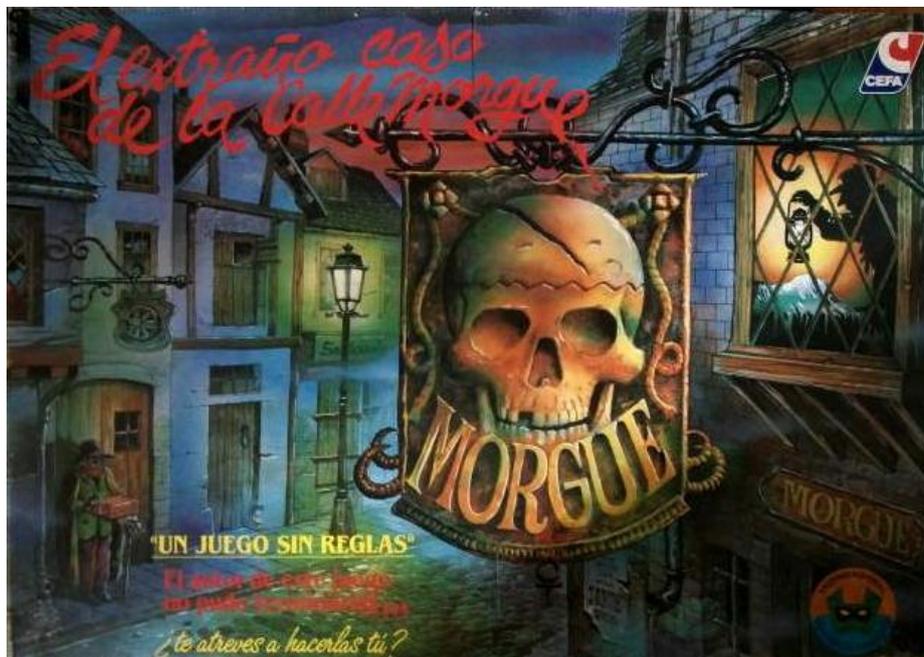
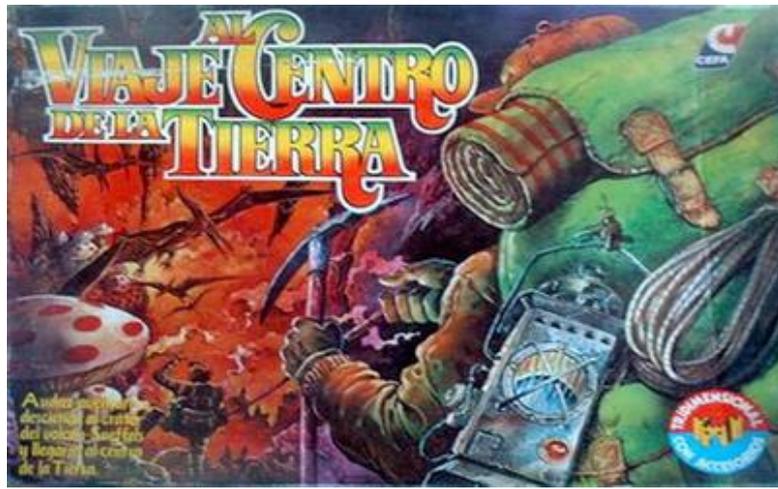


Cefa producía juegos de mesa en varias líneas. Nunca lo supimos entonces, mas por fortuna ahora podemos decir que los más relevantes eran todos obra de un mismo equipo compuesto por una pareja de creativos, autor e ilustrador.









También es obligatorio añadir que aparte de esa línea principal de juegos de mesa, **Cefa** también publicó durante todos aquellos años un sin fin de otros juegos, más comunes en el panorama editorial español de entonces.



En su momento - recordemos una vez más que fue publicado por vez primera en 1981 -, el juego de mesa del **Imperio Cobra** hizo jugar y disfrutar a muchos chavales y familias. Y tal vez más importante, el juego, con sus límites formales pero espectacular plasmación, activó durante una década la fantasía de mucha gente que hoy en día continúa amando los juegos de todo tipo. Y lo hizo con varias

generaciones, al estar permanentemente en el mercado durante una década. Sin duda supuso un hito en el contexto de los juegos de mesa de aquellos tiempos. Evaluadas con el paso de los años, las reglas de **En busca del Imperio Cobra** y de muchos de los otros juegos **Cefa**, se muestran con sencillez y demasiado poco complejas a vista de los juegos modernos. Pero sería injusto valorarlos sólo con la mirada desde el presente. Todo arte creativo debe tener un principio y forjarse a través de una evolución. **El Imperio Cobra** pudo suponer un comienzo del camino en España (que tal vez pudiera haber llegado más lejos pero que se truncó). Tal vez más de un adolescente hizo sus primeros intentos creativos inventando reglas cuando aquel juego que le había encantado de pequeño comenzó a quedarse demasiado corto.

Lo cierto es que los juegos de mesa **Cefa** no evolucionaron lo suficiente. Y eso fue otro ingrediente crucial para su fin y el cierre de una época de juegos de mesa en **España**, no sólo de **Cefa**. Los videojuegos también supusieron una gran competencia, pero lo mismo sucedió en **Alemania**, donde los juegos de mesa en cambio no dejaron de expandirse.

Nuestra tesis es que un aspecto fundamental en el crecimiento de los juegos de mesa en **Alemania**, en comparación con **España**, se debió al reconocimiento social de los propios juegos y de los autores alemanes, así como a la creación del premio **Spiel des Jahres** al juego del año en **Alemania** y otras iniciativas lúdicas.

El premio **Spiel des Jahres** (SdJ) comenzó modestamente en 1979, pero pronto fue encontrando repercusión y presencia en los medios de comunicación alemanes.

Esto fue dotando de prestigio social a los juegos de mesa, dignos de ser reconocidos como otros productos culturales. El premio supuso un aliciente para la industria (que siempre ha estado a otro nivel económicamente respecto la española) y para las personas alemanas creadoras de juegos que comenzaron a surgir de forma exponencial.

Con el **SdJ** como detonante, la revista especializada **Spielbox** comienza de forma amateur en octubre de 1981 - la afición a los juegos de mesa tenía un medio especializado donde expresarse y comunicarse. En 1983 se celebra la primera reunión de personas aficionadas a crear juegos en la ciudad de **Göttingen**, un encuentro que todavía perdura. En la ciudad de **Essen**, lo que comenzó como una reunión de amigos abierta al público en la universidad en 1983, es hoy en día la **Internationale Spieltage SPIEL**, la feria abierta al público dedicada a los juegos de mesa más importante del mundo.

Los juegos evolucionaron poco a poco para tener presentaciones más elaboradas y temáticas cuidadas. En la 8ª edición del premio **SdJ**, un primer autor alemán ganó el premio al juego del año: **Wolfgang Kramer**, con el juego **Heimlich & Co.**, premio **Spiel des Jahres 1986**.

**Heimlich & Co.** es un juego de tirar el dado y avanzar - como muchos de los juegos **Cefa** - pero introduce mecánicas e ideas originales que lo convierten en un clásico perdurable que todavía se sigue publicando y vendiendo en la actualidad. El

sello del premio **SdJ** impreso en una caja comienza a ser significativo para el público general.

En 1990 los mayores aficionados a los juegos de mesa en Alemania otorgan por votación el premio **Deutscher Spiele Preis** (DSP, premio de los jugadores alemanes) en el que al principio solamente participa un pequeño grupo de entusiastas de los juegos pero que irá en aumento con prontitud.

En 1988 las mayoría de editoriales todavía se negaban a poner el nombre del autor en la caja de un juego - era mas importante la marca. Ante la negativa persistente de la multinacional **Ravensburger**, la noche del 4 de febrero de aquel año, en la cafetería de la **Feria Internacional del Juguetes de Nuremberg**, 13 autores de juegos firmaron sobre un posavasos declarando sus intenciones: "Ninguno de nosotros dará un juego a una editorial, si nuestro nombre no está en la portada de la caja". Aquel gesto de autoreivindicación y protesta conocido como el **Manifiesto Posavasos** marcaría otro punto de inflexión.

En **España** no existió en esa misma época un aliciente social para la creación de juegos de mesa. No se crearon vías de trasmisión o de comunicación, ni eventos o puntos de encuentro entre las personas aficionadas, ni entre quienes tenían inquietud por el diseño de juegos. Quienes crearon juegos entonces jamás encontraron reconocimiento y su trabajo sólo era otra función comercial más para sus empresas. La única meta eran las ventas, sin reconocer los méritos creativos o lúdicos de los juegos. Prácticas comerciales extendidas y poco éticas de diversas empresas, copiando juegos y produciendo productos de escasa calidad, mal endémico de los juegos de mesa en España, tampoco contribuyeron a encontrar el camino de una buena competencia creativa entre distintas editoras. No se establecieron puntos de venta especializados ni se creó una rama de la industria que soportase el desarrollo de nuevos juegos, como sí sucedía esos mismo años en **Alemania**. Allí surgieron grupos de personas jugadoras unidas por su afición (el premio DSP es una señal clara), aquí no. En **España** los juegos de mesa no superaron la barrera social de ser considerados juguetes infantiles. Sin el apoyo adecuado de la industria, el buen momento a nivel de afición y mercado de entonces no se consolidó, no surgió una generación de autores de juegos de mesa y se desaprovechó una oportunidad.

En España los primeros eventos dedicados a los juegos de mesa (I Encuentro Nacional de Juegos de Mesa) o el propio Premio JdA (Juego de mesa del Año) surgirían en 2005.

Aunque algunos aspectos de los juegos **Cefa** como su estética aventurera pudieron ser un acierto (y tan adelantados a su tiempo en su origen), los juegos no evolucionaron en complejidad con el paso de los años y su carácter juvenil no creció con sus jugadores y no consiguieron atrapar a nuevas generaciones una vez entrados los 1900s. La innovación de **Cefa** fue tomando más bien el camino del diseño, sobre todo con los sucesivos tableros en tres dimensiones.

En **Alemania** en cambio la creatividad de los nuevos autores se ha vuelto asombrosa, creando como base de la industria un sinfín de juegos de mesa aptos para todos los públicos; juegos familiares que aportan diversión a personas de diferentes edades. Así se propició la creación de asociaciones y clubes dedicados a los juegos de mesa y el diseño de juegos más avanzados.



Los juegos **Cefa** dejaron huella en muchas personas. Aunque tras la enorme evolución de los juegos de mesa en los recientes años de esplendor, pocos de ellos pueden aguantar el paso del tiempo para ser jugados en los tiempos actuales - como tampoco podrían la mayoría de juegos creados en el mundo en aquellos años.

En 1998 la nueva **Cefa Toys** publicó unos nuevos juegos de mesa con nula repercusión. En 2005 volvió a intentarlo esta vez con un fallida reedición de algunos de los antiguos juegos **Cefa**, pero sin respetar su aspecto ni su espíritu original, ni consiguiendo una buena calidad de producción. Posteriormente **Cefa Toys** ha abandonado por completo su línea de juegos de mesa.

No obstante, los juegos **Cefa** originales siguen siendo hoy día objeto de coleccionismo, con páginas de compra-venta de los juegos, con variadas webs y blogs dedicados a su recuerdo - gracias sin duda en parte a la nostalgia pero también debido a algo más, pues no ocurre lo mismo con otros juegos de mesa de aquellos años.

30 años después el juego **En busca del Imperio Cobra**, el **Imperio Cobra**, es el juego más recordado. Su fuerza imaginativa y su atractivo han quedado en la memoria lúdica. Su permanencia en el recuerdo hace que lo veamos frecuentemente en relatos sobre aquellos años en literatura o cómic, que se le [dediquen discos](#), que exista algún [grupo musical](#) con su nombre, o que aparezca en letras de canciones y otras referencias culturales de aquellos años.

[WWW.PRODUCCIONESCSP.ES](http://WWW.PRODUCCIONESCSP.ES)



**TERROR Y METAL**

