

CAPÍTULO IV

DESCRIPCIÓN DEL TALLER-TORNEO

En esta sección la intención es resaltar aquellos elementos de los espacios y condiciones de los participantes, que nos permitan entender cierta postura frente a las cuestiones de género y clase social.

Descripción del Contexto Social de los Participantes

Breve descripción de la Preparatoria Privada de la Ciudad de Puebla

La Preparatoria se encuentra ubicada a una cuadra de las avenidas más importantes de la Ciudad de Puebla. Imparte los contenidos académicos tanto en español como en inglés. Además de estar incorporada a la Universidad Autónoma de Puebla, trabaja con el programa del Bachillerato Internacional. Todos los profesores tienen al menos licenciatura y una considerable proporción de ellos tienen maestrías y doctorados.

Sin duda es una de las instituciones académicas más costosas de la Ciudad. Para establecer un parámetro económico diremos que la mensualidad aproximada es de 9,000 pesos mexicanos, mientras que el salario mínimo para esta región del país es de poco menos de 57 pesos diarios. Si bien no todos los alumnos pertenecen a clase alta, el poder adquisitivo de todos es mayor que la media nacional. La mayoría de sus padres son dueños de la casa en la que viven, y éstas generalmente se encuentran en fraccionamientos cerrados o en colonias residenciales.

Todos tienen sus necesidades básicas cubiertas, acceso a todos los servicios públicos, y en su mayoría a una gran variedad de servicios privados. Por ejemplo clases de pintura o ballet por las tardes, actividades deportivas extracurriculares, asisten a conciertos y cines con gran frecuencia. Su comportamiento es parecido al de los “omnívoros culturales” de las clases altas descritos por Peterson y Simkus (1992). Algunos alumnos tienen auto propio y realizan más de un viaje al año fuera del país. La gran mayoría de sus padres accedieron a estudios universitarios, a puestos de trabajo de alto nivel, o a una empresa propiedad de la familia.

Breve descripción de la Comunidad de Las Vegas, Municipio de Amozoc, Edo. de Puebla

De acuerdo al Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2010), en el municipio de Amozoc habitan 100,954 personas. Existen 22, 478 hogares, de los cuales 5,024 tienen jefatura femenina. El tamaño promedio de las familias es de 4.5 miembros. De acuerdo al mismo censo, 22,501 viviendas son habitadas por sus propietarios. Poco más de la población del municipio (51,388 personas) tiene derecho a servicios de salud pública, y solo poco más de un tercio de la población (35, 981 personas) terminaron la educación primaria.

La comunidad de Las Vegas tiene una historia ligada a la lucha por la tierra a mediados del siglo pasado (Semo, 1981). Fue resultado de grupos humanos que ocuparon ilegalmente las tierras de la Hacienda “Las Vegas”, y presionaron con tal fuerza violenta a los dueños, que estos se vieron obligados a dejar su propiedad en los años 70s. Tras la salida de los antiguos propietarios, el asentamiento fue creciendo rápidamente.

Es interesante notar que los pobladores tienen la impresión que el asentamiento fue creciendo a partir de la llegada de personas provenientes de “otros lados de la República”. Mas la realidad es que la gran mayoría de las familias provienen de poblaciones aledañas a la Hacienda, y no más allá de poblaciones vecinas en los estados

colindantes de Veracruz y Tlaxcala. No obstante la realidad, la impresión de este origen no común, alimenta un espíritu de desunión y muy baja cooperación en la comunidad.

En el paso de los años los pobladores fueron fundando distintos barrios, y fueron “peleando” por acceso a los servicios de agua potable, alcantarillado y luz eléctrica. Aunque claramente el acceso a estos servicios no alcanza al total de la población. Es frecuente encontrar casas con piso de tierra y techos de lámina. No hay un sistema de recolección de basura eficiente, por lo tanto las calles, barrancas y terrenos baldíos se encuentran llenos de desperdicios.

La población se mantiene gracias a una economía mixta. Por un lado se mantiene el sistema de milpa, de propiedad de ganado caprino, bovino, y avicultura de autoconsumo. A la vez que la mayoría de los varones se emplean en las ciudades vecinas de Puebla y Tlaxcala en trabajos de albañilería, plomería, electricidad y otro tanto como servidores públicos en las áreas de limpia y seguridad.

El bachillerato de la Comunidad, si bien parece tener lo indispensable para el trabajo académico, tampoco resalta por el bienestar de sus instalaciones. El aspecto general del personal es modesto, mas es difícil juzgar el nivel académico puesto que la información no nos fue proporcionada por parte de la administración.

Descripciones individuales de los participantes

Si bien las descripciones son breves, y tratan de dar cuenta únicamente de aquellas características sobresalientes en cada participante, es importante revisarlas, puesto que los grupos de juego fueron intencionalmente formados de acuerdo a su lugar de residencia y género. Por lo tanto debemos notar que si bien los participantes tuvieron 4 sesiones para aprender a jugar juntos y conocerse, no son en todos los casos personas con intereses o valores afines. Esto a la larga tuvo un cierto efecto que sabremos hacer notar en la

descripción del torneo y en la discusión final. Como mencionado en la Metodología, por la naturaleza experimental del estudio, los nombres se cambiaron por pseudónimos.

Grupo A: Hombres estudiantes de Preparatoria Privada de la Ciudad de Puebla

Jugador 1: Ingeniero

El Ingeniero es estudiante del primer año de preparatoria. De pequeño jugaba principalmente a los “legos” con su hermano. Lo que más disfrutaba de este juego era la posibilidad de crear “casi cualquier cosa”. Se considera un buen amigo, buena onda y un poco serio. Considera que los hombres y las mujeres piensan diferente. Describe a las mujeres como sensibles, interesadas en la moda y algunas de ellas muy superficiales. Cree que los hombres tienen más posibilidades que las mujeres para ganar un juego de estrategia militar. Su padre trabaja en una aseguradora, mientras que su madre es médico anesthesiólogo. Aunque considera que tanto hombres como mujeres tienen iguales oportunidades, también piensa que los hombres son generalmente más poderosos.

Jugador 2: Rockero

Cuando era niño le gustaba jugar juegos de video, aunque los cambió por la música cuando tenía 11 años. De ahí su actividad recreativa favorita es tocar la guitarra. Considera que las diferencias entre hombres y mujeres son aprendidas socialmente. Ambos padres trabajan como académicos de tiempo completo en la Universidad. Considera que pertenece a la clase media. Tiene una hermana mayor que estudia antropología, y cuando eran niños jugaban juntos juegos de mesa, y por tanto le parece que los hombres y las mujeres tienen oportunidades iguales en los juegos.

Jugador 3: Silencioso

El Silencioso fue un participante que jugó un papel pasivo muy interesante durante el taller. Aparecía regularmente a las sesiones del taller, más nunca jugó. Cuando fue entrevistado, trató de evitar las respuestas largas y normalmente manifestó su deseo de que no siguiéramos indagando. Por lo tanto los datos sobre él son limitados.

Jugador 4: Anarcointelectual

Viste siempre con un estilo muy diferente al resto de los participantes. Se nota su aspecto descuidado bien planeado, aun sin con esto perder la impresión de autenticidad. Cuando niño jugaba a los experimentos científicos y a “las ventas” con sus dos hermanos. Tiene una relación muy estrecha con su novia, y considera que “las mujeres piensan no tan diferente a los hombres”. Su padre es dueño de una distribuidora de calzado, y su madre tiene un taller de joyería. Se califica como clase media alta.

Grupo B: Mujeres estudiantes de Preparatoria Privada de la Ciudad de Puebla

Jugadora 1: Académica

Cuando era niña jugaba a las muñecas, pero lo que más le gustaba era visitar a sus primas y pasar la tarde recreándose con simulaciones burlonas de “la escuela” o “la hora de comida”. Manifiesta que las mujeres son más inteligentes que los hombres, y que aunque ahora mantienen más lugares en la estructura del poder, esta situación va a cambiar en el futuro. Considera que sus amigas la perciben como muy estudiosa y trabajadora. En general el tono de la entrevista es serio y sus respuestas son muy concretas y objetivas.

Jugadora 2: Actriz

Considera que jugaba muy poco cuando era niña, no obstante recuerda cómo pasaba muchas tardes aprendiendo canciones y pasos de música de moda, para luego realizar *fonomímicas* (imitaciones de música y baile) con sus primas. También organizaba con sus primas sesiones novelescas de actuación. De ahí que incursionó al taller de teatro escolar desde pequeña, y sigue siendo la actuación su gran pasión. No considera que las actividades infantiles puedan ser consideradas como juegos, pues considera que en ningún momento el espectáculo es un juego. Ella se considera muy femenina, y describe a los hombres como “completamente” diferentes a las mujeres.

Jugadora 3: Diseñadora

Desde pequeña jugaba muchos juegos de video con su hermano mayor. Gustaba especialmente de aquellos juegos donde podían participar ambos de forma simultánea, ya que a su hermano sí le gustaban aquellos juegos “más individuales”. Combinaba los juegos de video con otras actividades lúdicas como cantar, dibujar, y juego sociales con sus primos y compañeros escolares, como escondidillas y policías y ladrones. En la adolescencia comenzó a pintar “monitos y monigotes” y ahora es su actividad preferente para pasar el tiempo. Si bien a veces juega con sus primos pequeños, no le representa un interés mayor que únicamente pasar el tiempo. Recuerda que su hermano era más hábil que ella para los juegos de video de estrategia militar, pero tampoco olvida que le ganó un par de veces.

Jugadora 4: Soñadora

Aunque no jugaba mucho, recuerda pasar mucho tiempo de su infancia ayudando a su madre y a su abuela con los quehaceres domésticos. Le gustaban mucho las fiestas infantiles, pues ahí tenía oportunidad de jugar con otras niñas. No recuerda en concreto ningún juego, solo que “corrían y hacían historias de aventuras”. También recuerda con un poco de nostalgia, cómo los juegos cambiaron drásticamente a partir de la pubertad, y se volvieron más bien juegos para besar a los “chavos” como “botella y semana inglesa”. No obstante a ella le hubiera gustado jugar un par de años más “cosas más inocentes”. Ahora pasa gran parte de las tardes ayudando a su madre en la pastelería que es el negocio familiar.

Grupo C: Varones del Bachillerato Público de Las Vegas, Amozoc.

Jugador 1: El cibernético

Cibernético es el más joven de los varones del grupo. Su comportamiento es más bien desinhibido y se maneja con gran confianza con los participantes más grandes. Tiene una estatura más baja que el promedio de su generación, y destaca de sí mismo su afición por la lucha libre mexicana y los juegos de video públicos (maquinitas). Desde muy pequeño se reunía en las afueras de una miscelánea de la comunidad a jugar videojuegos. Ahí fue

donde se comenzó a relacionar con personas más grandes. Comenta que una de sus satisfacciones lúdicas consiste en ganarle a “los grandes”. Manifiesta una opinión muy pobre de las mujeres, y abiertamente las considera “inferiores”.

Jugador 2: Reliquias

En general Reliquias es muy silencioso. Dentro de la Comunidad, su familia pertenece a las clases menos favorecidas. Su padre se dedica a la construcción, aunque “no es muy trabajador”. Su madre “hace la milpa” y labores del hogar. Su aspecto es más modesto y menos aseado que el de los otros participantes. Su rendimiento escolar es bajo y sus relaciones sociales parecen no ser muy significativas. Recuerda jugar muy poco cuando niño, más bien recuerda correr por el campo o pasar la tarde pastando a las cabras. Manifiesta una gran vocación religiosa, y es un miembro activo de las celebraciones eclesiológicas locales.

Jugador 3: Chente

Es el mejor amigo de Reliquias. Tiene una forma muy respetuosa de conducirse con los demás. Su familia migró de Huamantla, pues su padre “tenía un compadre en el gobierno de Puebla que lo metió de policía”. Desde muy niño fue parte de los grupos infantiles de la Iglesia, y de ahí que recuerda muchos juegos físicos y sociales al estilo de las rondallas y juegos de “toro”. Dice que de las mujeres “no entiende nada... pero su mamá es muy mocha”.

Jugador 4: Sombra

Sombra sigue mucho a Cibernético. Si bien da muestras de decisiones individuales, su comportamiento está claramente influenciado por Cibernético. En la entrevista individual coopera poco y se muestra resistente a compartir información. Mientras que cuando juega, va siguiendo las indicaciones que otros jugadores le dan. Es hijo único, por lo que jugaba solo la mayor parte del tiempo. Gustaba de los coches y figurines, que utilizaba en juegos relacionados a “la ciudad” y aventuras que ahí ocurren. No obstante sus primos más grandes se burlaban de sus juegos, hasta que los dejó. Manifiesta provenir de un hogar donde existe mucha violencia verbal y emocional.

Grupo D: Mujeres estudiantes de Bachillerato Público de Las Vegas, Amozoc.

Jugadora 1: Jenny

Jenny tiene un arreglo personal más elaborado que las otras participantes. Utiliza maquillaje y accesorios. Cuando era pequeña jugaba “ las princesas” con sus primas. Su padre es miembro de la Junta Auxiliar y es un hombre “de poder”. Comenta que su plan es irse a estudiar a Puebla y “ser alguien en la vida”. En contraste con la mayoría de los participantes de Las Vegas, durante la entrevista se comporta de forma desinhibida y confiada.

Jugadora 2: Lídereza

Tiene un carácter fuerte y durante el taller expresa su opinión sobre los demás jugadores sin gran dificultad. No obstante en la entrevista se conduce muy resistente al intercambio de información, respondiendo principalmente con monosílabos, o brindando información general y no personal. Comenta que cuando era pequeña le tocaba “pastorear” a las cabras, hacer la comida y el aseo doméstico con otra de sus hermanas. En general no recuerda mucho sobre juegos infantiles. Admite haber entrado al taller por curiosidad y porque entró Chente que es el “chavo que le late”.

Jugadoras 3 y 4 : Emparejadas A y B

Ellas son las amigas de Jenny, no obstante los días de su entrevista no se presentaron al taller. Igualmente cuando fueron reprogramadas la fechas, volvieron a faltar. Tampoco asistieron al día del torneo y por tanto la información sobre ellas es prácticamente nula.

Descripción de lo ocurrido en el Torneo

El torneo tuvo una duración de dos horas y media. Se llevó a cabo en un salón comunitario de Las Vegas, comenzando a las 5 pm. Para fines de este estudio describiremos aquellas conductas que nos permitan vislumbrar la formación de estrategias

colectivas a partir del género y la clase social. La descripción tendrá un orden cronológico con respecto al momento en que fueron ocurriendo las estrategias.

Al torneo fueron invitados los 16 participantes del taller. No obstante, el día del evento faltaron dos de las mujeres de la Comunidad de Las Vegas, y dos de las mujeres de la Preparatoria Privada. Esta situación abrió la oportunidad para que los participantes pudieran modificar los grupos, lo que nos permitió ya distinguir la primera estrategia colectiva.

Si bien la propuesta de mezclar los grupos estaba abierta a todos, en este primer momento las discusiones si se limitaron a los miembros del mismo lugar de procedencia. Es decir que los miembros de las Vegas discutieron esta cuestión para sí, y los de Puebla también para si. Los resultados fueron distintos. En el grupo de Las Vegas, los varones se dividieron. Chente y Reliquias jugaron con Líder y Jenny. Mientras que en el otro equipo quedaron solos Cibernético y Sombra. En contraparte los participantes del Bachillerato Privado de la Ciudad de Puebla, decidieron jugar en sus grupos originales. De esta forma quedaron únicamente dos mujeres en el equipo de mujeres, Académica y Diseñadora.

Una vez organizados los equipos, se sortearon los colores de la Tribus. Las participantes de la preparatoria privada tuvieron la Tribu Blanca (Capitalistas), Cibernético y Sombra quedaron con la Tribu Roja (Revolución), los varones de la preparatoria privada jugaron con la Tribu Azul (Economía de Guerra) y por último el equipo mixto de Las Vegas obtuvo la Tribu Verde (Mercado Negro). Se dispusieron luego a colocar sus fichas iniciales sobre el tablero. En este caso no hubo diferencias en la formación de estrategias. Si bien podrían colocar sus fichas en cualquier recuadro del tablero, todos los equipos eligieron concentrarse en su esquina más próxima. Que si bien es una estrategia deseable para el color Blanco y Azul, no lo es ni para el Rojo ni para el Verde.

Antes de comenzar propiamente la partida, eligieron papeles (Mariscal, Consejero, Diplomático y Espía, detallados en el Apéndice 6). Normalmente el líder del equipo

jugará de Mariscal y el segundo al mando será el Consejero. Mientras el Diplomático será aquel con mejores habilidades sociales y el Espía es óptimo para las personalidades más introvertidas. En el caso de equipos con menos de cuatro personas, más de uno jugará un papel. En un primer momento los papeles se distribuyeron de la siguiente forma:

Tribu / Equipo - Papel	Blanco / Equipo de mujeres Preparatoria Privada	Rojo / Equipo de varones Comunidad Las Vegas.	Azul / Equipo de varones Preparatoria Privada	Verde /Equipo mixto: Comunidad Las Vegas.
Mariscal	Académica	Cibernético	Ingeniero	Reliquias
Consejero	Diseñadora	Sombra	Anarcointelectual	Chente
Diplomático	Académica	Cibernético	Rockero	Lídereza
Espía	Diseñadora	Sombra	Silencioso	Jenny

Tabla 1. Sobre los Equipos y los Papeles asignados.

Para fines de este torneo, puesto que las condiciones de juego era complejas con respecto a la logística y visita de los estudiantes de la Ciudad de Puebla a la Comunidad de las Vegas, se estableció que el tiempo máximo de juego fuera de 2 horas y 30 minutos. Si terminado el tiempo no hubiera un ganador, se establecería el fin de la partida y un ganador a partir del número de ciudades que tuviera bajo su control.

Así comenzó el juego. Durante los primeros cuatro turnos no hubo batallas entre las Tribus. El equipo Blanco (femeninas de la preparatoria de la Ciudad de Puebla), se dedicaron a reinvertir sus recursos en fundar nuevos poblados para incrementar el tamaño de su economía y comprar nuevas tropas para defender a su gobierno. En este sentido su estrategia fue la más deseable considerando la situación de la partida. La Tribu Roja únicamente reinvertió sus recursos en la compra de nuevas tropas. No obstante hubiera sido óptimo que invirtieran parte de sus recursos en realizar “diplomacias” con otras Tribus (Cuatrotribus 2004), lo que hubiera sido equivalente a incrementar el tamaño de su economía. La Tribu Azul, hizo crecer un poco su economía, no obstante se dedicó más a la compra de tropas, igual que en el anterior realizar diplomacias hubiera sido óptimo. Por

último la Tribu Verde, ocupó eficientemente sus recursos tanto en hacer crecer su economía como en la compra de tropas.

A pesar de la situación pacífica en la partida, era fácil distinguir que algunos de los equipos tenían mejor entendimiento del juego y una mayor habilidad para pensar estratégicamente. Si bien no hay términos absolutos, el equipo que parecía más fuerte era el Azul pues tenía 4 jugadores bien coordinados y tomando decisiones adecuadas. Luego tal vez el Blanco pues las mujeres de la preparatoria privada jugaban velozmente y se organizaban bien como pareja. La Tribu Verde (equipo mixto del bachillerato público) también jugaba bien, aunque Reliquias titubeaba mucho antes de tomar una decisión. Entonces generalmente Lideresa asumía el papel de explicarle cómo jugar bien. Esto generaba un cierto descontrol dentro del equipo, pues el Consejero era amigo de Chente, y Lideresa tomaba por momentos este puesto. Hay que considerar también que las opiniones de Lideresa iban encaminadas a que su equipo ocupara un papel más activo y eficiente en la partida. En el otro lado del tablero, el equipo Rojo aparecía como menos organizado y con movimientos menos eficientes.

En el quinto turno el equipo Azul (varones preparatoria privada) atacaron y ocuparon militarmente varias ciudades de la Tribu Blanca (mujeres preparatoria privada). Como resultado los Azules hicieron crecer su economía, mientras que el Blanco perdió una sexta parte de sus recursos. Las otras dos Tribus continuaron sin grandes cambios. Durante los turnos 6 al 8 los Blancos y Azules se enfrascaron en varias batallas alrededor de las ciudades fronterizas ocupadas militarmente.

En el turno 7 los Rojos (varones de bachillerato público) decidieron atacar a la Tribu Azul. Claramente el nivel de juego de la Tribu Roja era notablemente más bajo que el de la Tribu Azul. No obstante Académica (Diplomática Tribu Blanca) se dedicó a aconsejar a Cibernético (Mariscal Rojo) sobre cómo jugar mejor. Claro está que gran parte de esa conveniencia era claramente mantener bajo ataque a la Tribu Azul.

En el turno 8 la Tribu Azul decide retirarse parcialmente de las ciudades Blancas. Paralelamente Rockero (Diplomático Azul) sostiene pláticas con Lídereza (Diplomático Verde) y la convence para atacar a la Tribu Blanca y frenar su crecimiento económico. Así el Azul pudo ganar un aliado y tiempo para enfrentar los aun continuos ataques de la Tribu Roja. Entre los turnos 8 y 12 la situación parece no cambiar mucho. Los Rojos atacan a los Azules, y la Tribu Verde al Blanco.

El turno 11 fue interesante, pues Rockero (Diplomático Azul) convence a Cibernético (Mariscal y Diplomático Rojo) para que cambie su estrategia y mejor ataque a las ciudades fronterizas Verdes. Éste decide hacerle caso. Este giro fue clave para cambiar radicalmente las cosas. Pues si Rojo (varones Bachillerato Público) comenzaba a atacar a Verde (equipo mixto Bachillerato Público), y Verde había ya mermado parte del poder militar y económico de la Tribu Blanca (femeninas Preparatoria Privada), el Azul (varones Preparatoria Privada) tendría una mejor oportunidad para volver a su ataque inicial sobre la Tribu Blanca.

Así entre los turnos 11 y 13, las operaciones estratégicas se enfocaron principalmente en que la Tribu Azul realizó ocupaciones en las ciudades Blancas, además de recuperar dos ciudades que la Tribu Roja le había tomado en turnos anteriores. Mientras tanto, la Tribu Blanca defendía sus territorios, pero al mismo tiempo continuaba invirtiendo en su desarrollo económico. Igualmente la Tribu Roja comenzó a atacar, vale notar que con un estilo poco calculado y desperdiciando una buena cantidad de recursos inútilmente, a los poblados Verdes. Así pues la Tribu Verde, sin gran problema defendía sus poblados, contraatacaba los poblados Rojos, y realizaba esporádicos ataques contra los poblados Blancos.

Al momento de llegar al turno 14, quedaban únicamente 25 minutos más de juego. Por lo tanto el factor de tiempo comenzó a extrapolar la conducta de los equipos. Esto fue muy importante pues nos permitió distinguir las estrategias bajo una presión creciente. Hasta este momento, la situación general de todos los equipos era más o menos pareja. Si bien la Tribu Blanca tenía más recursos económicos; la Tribu Roja mantenía la gran

mayoría de sus poblados libres de ocupaciones militares; la Tribu Azul tenía una notable cantidad de recursos armados, y la Tribu Verde había logrado expandir sus recursos al mismo tiempo que, su único “enemigo” hasta ese momento era la no muy hábil Tribu Roja.

Es importante recordar que conforme se termina el tiempo disponible para el torneo, el criterio para declarar un ganador era el número total de ciudades bajo su control. Esto significa que las Tribus, Blanca y Verde, con la mayor facilidad para fundar nuevos poblados tendrían una ventaja. No obstante ésta situación encuentra equilibrio en que el poder de las tropas de las Tribus Roja y Azul es mayor, y que por tanto ocupar poblados Blancos y Verdes sería estadísticamente más sencillo. En este sentido es que la tensión creciente en el paso del tiempo, aceleraba tanto el proceso de fundación de nuevos poblados Blancos y Verdes, como el de intentar ocuparlos por parte de los Rojos y Azules.

En este turno 14 ocurre algo notable con respecto al resultado final de la partida. Académica (Diplomática Blanca), quien había logrado inspirar a la Tribu Roja para atacar a los Azules, ahora cambiaba de estrategia. Por primera vez en el juego se dirigía a Lideresa (Diplomática Verde). Si bien no es posible escuchar lo que discuten, después de unos minutos de diálogo, Académica regresa a su lugar y Lideresa ahora habla con Jenny (Espía Verde) y ambas sonríen. Luego ambas hablan seriamente con Reliquias y Chente (Mariscal y Consejero Verde), e intercambian papeles. En este momento, Lideresa y Jenny ahora serían la Mariscal y Consejera Verdes, mientras que Reliquias y Chente jugarían como Diplomáticos y Espías.

En este mismo turno, Académica vuelve a establecer diálogo con Cibernético (Mariscal y Diplomático Rojo). Luego entonces en el turno 14, los Blancos dedican sus recursos a fundar nuevos poblados. Mientras que el Rojo vuelve a realizar ataques a los poblados Azules. La Tribu Azul entonces dedica su turno a defenderse de los ataques Rojos. Al final del turno, la Tribu Verde también invierte parte de sus recursos en la

fundación de nuevos poblados y en la reconquista de sus poblados ocupados por la Tribu Roja.

Este cambio en la distribución de papeles en la Tribu Verde tuvo una consecuencia más cuando, el poco activo Rockero (Diplomático Azul), se dirige a Reliquias (Diplomático Verde) para reconsiderar la estrategia de ataque en contra de la Tribu Blanca. Incluso le hace notar a Reliquias que si no reconsideran su estrategia la Tribu Blanca ganaría el torneo, puesto que tiene mayor cantidad de ciudades. Cuando Reliquias lleva esta inquietud a Lideresa, ésta lo ignora completamente. Rockero entonces dirige sus esfuerzos diplomáticos hacia Cibernético (Mariscal y Diplomático Rojo), a quien le solicita que retire sus tropas de los poblados Azules, y comience mejor un ataque contra la Tribu Blanca. Cibernético, decide también ignorar a Rockero.

Así en el turno 15 y 16 se repiten los movimientos. Blanco fundará nuevos poblados, mientras el Rojo ataca al Azul, el Azul se defiende y el Verde funda nuevos poblados y ataca al Rojo. Es interesante considerar dos cuestiones. La primera es que la Tribu Roja no atacó a la Tribu Verde ni en el turno 14 ni en el 15, a pesar de que la Tribu Verde sí lo había hecho. La Segunda es que Tribu Blanca invirtió la totalidad de sus recursos en hacer crecer su economía, y fueron los primeros turnos en que eso ocurría desde el comienzo de las batallas.

El turno 16 fue el último de la partida. Al finalizar el tiempo, las Tribus contaron el número de poblados que tenían (tamaño de su economía). La Tribu Blanca ganó el torneo. El desenlace tuvo una clara influencia por lo ocurrido en los últimos 3 turnos. El segundo lugar lo obtuvo la Tribu Verde, el tercero la Tribu Azul y el cuarto la Tribu Roja. En este sentido podemos distinguir varios resultados.

1. Al final de la partida, el número de mujeres y hombres en posición para tomar decisiones – Mariscales - era igual. No obstante, el resultado no fue homogéneo y las mujeres obtuvieron los primeros dos lugares.

2. La Tribu Azul era la mejor constituida. Pues considerando los resultados en el taller, tenía jugadores muy hábiles, y en el torneo concentró la mayor cantidad de ellos. No obstante resultó en el tercer lugar.
3. En términos generales las diferencias en la formación de estrategias colectivas fueron sutiles, y se manifestaron claramente solo cuando la tensión de la partida estuvo en sus puntos más altos.
4. La Tribu Verde fue la única que experimentó un cambio de papeles y de liderazgo en al toma de decisiones. Este cambio tuvo un claro componente de género, en tanto las dos mujeres del equipo, pasaron de los papeles secundarios en la toma de decisiones (Diplomática y Espía) a los primarios (Mariscal y Consejera).
5. El Diplomático Azul (Rockero) alertó tanto a la Tribu Verde como a la Roja, sobre el resultado final del juego si no se cambiaba de estrategia. No obstante ninguna Tribu realizó cambios en sus estrategia final, y el resultado propuesto ocurrió en realidad.