Guía Te Conecta

FICHA DE JUEGO

Clash Royale

El segundo juego de móvil con más minutos entre menores españoles. Hoy es PEGI 16, y no por la violencia: por los cofres de pago.

Familias · Centros educativos | guiateconecta.com

Dato	Situación
Edad que recomendamos	Las partidas, desde 9. Con la tienda cerrada, siempre
Clasificación PEGI	PEGI 16
Lo que dice la plataforma	PEGI 16 en Google Play España desde el cambio de norma sobre objetos aleatorios
Dónde se usa	Móvil, Tableta
Chat	Sí, con desconocidos
Compras dentro	Sí
Comprobación de la edad	No la pide
Control parental propio	No

Por qué esa edad. Es el mismo caso que Brawl Stars, de la misma empresa: un juego de dibujos, sin sangre, que jugaban niños de siete años y que hoy figura como PEGI 16 en Google Play España. No por la violencia, que es de caricatura, sino por los cofres de pago con contenido aleatorio. La partida es apta; la tienda no.

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Qué nos encontramos dentro

Partidas de tres minutos, uno contra uno, con cartas que despliegan tropas en un campo pequeño. Se gana destruyendo las torres del otro. Es rápido, es claro y no tiene nada perturbador: el PEGI 7 es razonable y el aspecto es de dibujos.

Es el **segundo juego de móvil con más minutos al día entre los menores españoles**, unos veintidós, solo por detrás de Roblox.

Lo que conviene mirar no está en las partidas:

- **Los cofres.** Se ganan jugando pero tardan horas en abrirse. Se puede pagar para abrirlos ya. Dentro hay cartas al azar.
- **El clan.** Hasta cincuenta personas con un chat permanente. Se entra en clanes públicos de desconocidos, y ahí hay adultos.
- **Las ofertas.** Aparecen con cuenta atrás y precio tachado, exactamente igual que en una tienda.

Qué engancha, y por qué está puesto

Está muy bien diseñado para que se vuelva, y conviene nombrarlo con precisión porque no es culpa de nadie en casa:

- **Los cofres se abren con el reloj.** Tres horas, ocho horas. Eso obliga a volver a una hora concreta, y es lo que convierte el juego en una cita y no en un rato.
- **Los huecos son limitados.** Solo se pueden tener cuatro cofres esperando. Si están llenos, jugar no sirve de nada, así que hay que entrar a vaciarlos.
- **Las partidas duran tres minutos.** Siempre hay tiempo para una más, y nunca es un buen momento para parar porque acaba de empezar otra.
- **Los trofeos bajan.** Perder resta, y eso empuja a seguir jugando para recuperar.

Cómo se habla aquí

Las palabras que vas a oír en casa o en clase, en orden de utilidad.

Palabra	Qué significa
Cofre	Una caja que se abre tras un tiempo de espera o pagando, y que da cartas al azar. Es el centro del juego y también de su negocio.
Gemas	La moneda que se compra con dinero real. Sirve para abrir cofres antes de tiempo o comprar ofertas. Como todo se cuenta en gemas, el precio en euros desaparece de la vista.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Palabra	Qué significa
Clan	Un grupo de hasta cincuenta jugadores con chat propio. La mayoría son de desconocidos: se entra por una lista pública.
Trofeos	La puntuación. Se suben ganando y se pierden perdiendo, así que una mala racha se vive como retroceder.
Pase de temporada	Una suscripción mensual con recompensas. Si no se juega bastante durante el mes, se pierde lo pagado.

Qué puede salir mal

Riesgo alto · Cofres de pago con contenido aleatorio

Se paga y se recibe algo al azar. Es la mecánica que PEGI obliga a declarar desde 2020 con el aviso de «objetos aleatorios de pago», y el mismo esquema de refuerzo que una tragaperras. Para un niño de nueve años, la diferencia entre comprar y arriesgar no existe.

Riesgo alto · El chat del clan, con desconocidos adultos

Los clanes públicos mezclan a niños con adultos en una sala permanente. No hay filtro de edad ni separación. Es la única vía de contacto del juego y también la más fácil de olvidar que existe.

Riesgo medio · El precio desaparece detrás de las gemas

Todo se cuenta en gemas y las gemas se compran en paquetes que no cuadran con lo que cuestan las cosas. Un menor no sabe cuántos euros ha gastado porque el juego no se lo dice en euros en ningún momento.

Riesgo medio · Las esperas marcan el horario

Un cofre de ocho horas puesto a las diez de la noche pide volver a las seis de la mañana. Es un diseño que interfiere con el sueño sin que nadie lo haya decidido así en casa.

Riesgo medio · Ofertas con cuenta atrás

Precio tachado, reloj corriendo y «solo hoy». Son técnicas de venta pensadas para decidir rápido, aplicadas a un público que no tiene por qué reconocerlas.

Riesgo bajo · Frustración por los trofeos

Perder resta puntuación, y eso convierte una racha mala en algo que duele más de lo que correspondería a un juego de tres minutos.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

En qué fijarse

Ninguna de estas señales significa nada por sí sola. Varias a la vez, sí.

- [ ] Interrumpe lo que esté haciendo para abrir un cofre a una hora concreta
- [ ] Se levanta antes de lo habitual o mira el móvil al despertarse por una espera
- [ ] Habla de gemas y no sabe decir a cuántos euros equivalen
- [ ] Está en un clan donde hay personas adultas que no conoce
- [ ] Pide comprar «una oferta que se acaba hoy»
- [ ] Se enfada al perder trofeos más de lo que explicaría una partida de tres minutos

Lo que se suele creer

Se suele creer	En realidad
Es PEGI 7, así que es un juego para niños pequeños.	Ese 7 es la entrada de 2018 de la base de datos de PEGI. Hoy Google Play España lo clasifica PEGI 16 por los cofres de pago con contenido aleatorio. El contenido sigue siendo apto; la tienda es lo que no lo es.
No ha gastado nada, solo abre cofres.	Los cofres gratuitos tardan horas. El modelo entero está construido para que esa espera se haga insoportable y se pague por saltarla.
El clan es como un grupo de amigos.	Si es un clan público, son cincuenta desconocidos con un chat abierto. Puede ser un grupo de amigos si se crea cerrado, y esa es la diferencia que importa.
Supercell pide 13 años.	Sus condiciones piden la mayoría de edad, o que el tutor legal acepte las condiciones por el menor. No hay comprobación de ningún tipo.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Lo que se puede cambiar hoy

Cortar las compras en el móvil

1. En iPhone: Ajustes → Tiempo de uso → Restricciones de contenido y privacidad → Compras en iTunes y App Store → Compras dentro de la app → No permitir
2. En Android: Google Play → foto de perfil → Pagos y suscripciones → Verificación de compras → Requisito de verificación: para todas las compras
3. Quitar la tarjeta guardada de la cuenta de la tienda, no solo del juego
4. Si se quiere permitir gasto, tarjetas regalo con un importe cerrado

Revisar el clan

1. Abrir la pestaña Clan y mirar quiénes son y cuántos
2. Si es público, plantear crear uno cerrado solo con amigos del colegio
3. Explicar dónde se denuncia un mensaje: mantener pulsado sobre él → Denunciar
4. Repasar el chat juntos una vez, no a escondidas

Desactivar lo que marca el horario

1. Quitar las notificaciones del juego en los ajustes del móvil: son las que avisan de que un cofre está listo
2. Pactar que no se abren cofres antes del desayuno ni después de cenar
3. Si hay un cofre de ocho horas, ponerlo al salir de clase y no por la noche
4. El móvil fuera de la habitación por la noche resuelve esto y bastantes cosas más

Hacer visible el precio real

1. Mirar juntos el paquete de gemas y dividir: cuántos euros son cien gemas
2. Apuntar en un papel lo que cuesta en euros lo que quiere comprar
3. Comparar esa cifra con algo que conozca: una entrada de cine, un juego completo
4. Revisar el historial de compras de la tienda una vez al mes

En casa

No empieces por el tiempo de pantalla, empieza por el reloj de los cofres. Si vuelve al móvil a horas raras, no es ansiedad sin motivo: es un cofre de ocho horas. Cambiar cuándo se ponen los cofres arregla más que una norma de minutos.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

Convierte las gemas en euros, una vez, con papel. No para reñir, para que lo vea. Es el ejercicio más eficaz de toda esta ficha y dura cinco minutos.

El clan es la parte que nadie mira. Si es público, hay cincuenta desconocidos. Proponer crear uno con amigos del colegio suele aceptarse bien, porque además se juega mejor.

Y quita las notificaciones. El juego avisa de que hay un cofre listo. Nadie necesita que una aplicación decida cuándo coger el móvil.

Frases que funcionan

Prueba a decir	Mejor que	Por qué
¿A qué hora se te abre el cofre? Lo ponemos para cuando salgas de clase.	Deja ya el móvil.	Ataca la causa real de que vuelva al móvil, y además se resuelve con una decisión práctica que él puede tomar.
Vamos a mirar cuántos euros son esas gemas. Trae papel.	—	Convertir la moneda del juego en dinero de verdad es lo único que hace visible el gasto.
¿Quién hay en tu clan? ¿Los conoces de algo?	—	Pregunta concreta, sin acusación, sobre la única vía de contacto del juego.
Una oferta que se acaba hoy está hecha para que decidas rápido. Vamos a decidirlo mañana.	—	Nombra la técnica y propone el antídoto en la misma frase.

Cuándo deja de ser una conversación educativa. Pasa a protección cuando aparece:Una persona adulta del clan buscando contacto privado con un menor o invitándole a otra aplicación.Gasto no autorizado relevante con la tarjeta de un adulto: en los juegos de móvil se acumula en cantidades pequeñas y pasa desapercibido meses.Acoso dentro del chat del clan contra un menor del centro.Qué hacer: capturar el chat con el nombre del clan, el del jugador y la hora; denunciar dentro del juego y expulsar o salir del clan; revisar el historial de compras de la tienda, donde está el gasto real. Si hay un adulto buscando contacto con intención sexual, no se borra nada y se acude a la Policía Nacional o la Guardia Civil. Riesgo inmediato, 112. Orientación, INCIBE 017 y ANAR 900 20 20 10.

Guía Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

PARA QUIEN IMPARTE LA SESIÓN

Esta hoja es material de apoyo para el aula. Si vas a imprimir la ficha para repartir, puedes dejarla fuera.

En el aula

Es el ejemplo más limpio para enseñar el refuerzo aleatorio a edades de Primaria, porque casi todos lo conocen y no hay violencia que distraiga. Dibujar en la pizarra el ciclo —espero, abro, casi nunca sale lo bueno, vuelvo a esperar— y pedir que lo completen funciona muy bien a partir de 4.º.

Las gemas dan una actividad de matemáticas real. Que calculen el precio en euros de un objeto del juego partiendo de los paquetes de gemas. El resultado suele provocar un silencio que no provoca ninguna charla.

El clan sirve para hablar de con quién se habla. ¿Quién está en tu clan? ¿Les has visto alguna vez? Es una conversación sobre contactos desconocidos que se puede tener en Primaria sin asustar a nadie.

Preguntas que abren conversación

Pregunta	Por qué
¿Cuántas veces habéis abierto un cofre y ha salido lo que queríais?	La respuesta del grupo enseña la probabilidad real sin necesidad de explicarla.
Si cien gemas cuestan esto, ¿cuánto cuesta en euros lo que queréis comprar?	Matemáticas aplicadas con un resultado que les afecta, que es cuando se aprenden.
Un cofre tarda ocho horas. ¿Para qué creéis que sirve esa espera?	Lleva a descubrir que el tiempo de espera no es una limitación técnica, sino el producto.

ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

En qué normativa se apoya esto

Canarias

- El **Gobierno de Canarias aprobó el 30 de octubre de 2026 un nuevo decreto de convivencia escolar y bienestar**, que deroga el Decreto 114/2011. Presta atención expresa al acoso y al ciberacoso e incorpora la ciberconvivencia y el uso responsable de los entornos digitales. Crea el Observatorio Canario para la Convivencia Escolar y exige equipos de gestión de la convivencia y mediación en los centros.
- Los centros tienen **un año desde su entrada en vigor** para actualizar su Plan de Convivencia y sus normas de organización y funcionamiento. Mientras, **siguen vigentes los protocolos actuales** de acoso escolar, violencia de género, riesgo de suicidio y protección infantil.
- El protocolo que se activa es el **«Marco general de actuación ante un posible acoso escolar»** de la Consejería de Educación. Lo puede activar la víctima, su entorno o quien lo presencie, en el propio centro o por teléfono a través del servicio de prevención de la Consejería.

España

- **Ley Orgánica 8/2021** de protección integral a la infancia frente a la violencia: todo centro donde estudien menores debe tener una **persona coordinadora de bienestar y protección** (artículo 35).
- **Ley Orgánica 3/2018** de protección de datos, artículo 7: la edad mínima para que un menor consienta por sí mismo el tratamiento de sus datos es de **14 años**. Por eso varias plataformas admiten a los 13 a quien aquí todavía no puede.
- **Código Penal:** difundir imágenes íntimas de alguien sin su autorización es delito aunque se grabaran con su consentimiento (artículo 197.7); el hostigamiento insistente y reiterado es delito de acoso (artículo 172 ter). Con menores de dieciséis años hay dos delitos distintos: contactar por internet para **proponer un encuentro** de carácter sexual (artículo 183.1) y **embaucar para que envíe material sexual** o mostrarle imágenes pornográficas (artículo 183.2). El Tribunal Supremo, en su sentencia 28/2026 de 21 de enero, precisó que **pedir las fotos ya es delito consumado** aunque el menor no llegue a enviarlas.
- **En tramitación:** el Proyecto de Ley Orgánica para la protección de las personas menores de edad en los entornos digitales, cuya tramitación aprobó el Congreso en septiembre de 2025, elevaría a **16 años** la edad mínima de registro en redes y **prohibiría a los menores el acceso a los mecanismos aleatorios de recompensa**. No está en vigor.

Clasificación por edades

PEGI clasifica con un mínimo de **16 años** cualquier juego con objetos aleatorios de pago, y con 18 si incluye contenido de tipo casino social. Se aplica a los juegos presentados desde **junio de 2026** y, desde **octubre de 2026**, también a juegos ya publicados: según el propio aviso de PEGI, a los **que se**

Guía Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.

distribuyen solo en digital y estaban clasificados como PEGI 3, 7 o 12. Por eso hay juegos que han cambiado de clasificación sin que el juego haya cambiado.

Teléfonos

- **112** · emergencias, si hay riesgo inmediato
- **017** · INCIBE, ciberseguridad y ayuda en línea, gratuito
- **116 111** · línea de ayuda a la infancia, gratuito y 24 horas
- **024** · atención a la conducta suicida, gratuito y 24 horas
- **900 200 225** · atención al jugador, para problemas de juego

De dónde salen estos datos

Clasificación PEGI 16 y declaración de «compras en el juego (incluye artículos aleatorios)» en la ficha de Clash Royale en Google Play España, consultada el 2 de noviembre de 2026. La base de datos de PEGI conserva la entrada original de 2018 con un PEGI 7: está desfasada respecto a la clasificación vigente en la tienda, que es la que se aplica. Requisito de edad según los Términos del servicio de Supercell: el usuario afirma tener la mayoría de edad y, si no, su tutor legal debe aceptar las condiciones. Obligación de advertir de objetos aleatorios de pago según el aviso de características de PEGI. Segundo juego de móvil con más minutos diarios entre menores españoles (22 min/día): Qustodio, informe anual sobre 400.000 familias con hijos de 4 a 18 años.

> **Revisado el 2 de noviembre de 2026.** Esta ficha se mantiene en guiateconecta.com/juegos/clash-royale, donde está siempre al día. Las plataformas cambian sus ajustes con frecuencia: si encuentras algo que ya no coincide, avísanos en hola@ideamosjuntos.com y lo corregimos.

Guía
Cabildo de Gran Canaria
ORGANIZADO POR LA CONCEJALÍA DE POLÍTICA SOCIAL, MAYORES Y DISCAPACIDAD, OFICINA DE ATENCIÓN CIUDADANA Y EDUCACIÓN DEL AYUNTAMIENT
Financiado por la Consejería de Gobierno de Política Social, Accesibilidad, Igualdad y Diversidad del Cabildo de Gran Canaria.