

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

MIL NAVIDADES BLANCAS

Debemos admitirlo. Una de las cosas que dan más pereza de los días de fiesta navideños son las largas tardes alrededor de la mesa con temas de conversación inagotables y muchas veces más que poco interesantes.

Este año nos prepararemos y vamos a sorprender a todos los comensales con una propuesta de juego divertida y fácil de organizar (a lo largo de estos días iré dando alguna otra pista en esta

sección): el juego de *Las mil cartas en blanco*.

Pueden participar entre tres y seis jugadores (si son más se puede jugar en parejas y reír un buen rato inventando cartas). Para jugar se necesitan unas cien tarjetas blancas como las que se usaban en los ficheros de las bibliotecas pero sin rayas, y un bolígrafo para cada jugador.

El juego empieza con la creación de la baraja. Se reparte un bolígrafo y cinco o seis cartas por persona y se deja un tiempo para que cada uno dibuje cartas de juego en las tarjetas. Cada tarjeta debe contener un título (por ejemplo *Turrones al cava*), una imagen (aquí los jugadores pueden dibujar tanto como quieran o usar pegatinas o fotografías) y una descripción de lo que hace la carta, que puede ser una puntuación positiva o negativa (+1.000, -300...), una acción (por ejemplo, “el

jugador que reciba esta carta jugará otro turno”) o las dos cosas (para ver buenos ejemplos de cartas recomiendo visitar la web de la comunidad de jugadores BSK, <http://www.labsk.net/>, buscar referencias sobre el juego y seguir los enlaces propuestos. De todas formas, para los amantes de los juegos quizá sea un lugar donde quedarse un buen rato).

Ya tenemos una baraja dibujada de unas treinta cartas. La completaremos con unas 30 cartas en blanco más y otras 30 de anteriores partidas (y si no se ha hecho ninguna partida anterior, con más cartas en blanco). Se mezclan bien... tanto como lo permitan las cartas. Se decide quién empieza

EL JUEGO EMPIEZA CREANDO UNA BARAJA, Y PARA ELLO CADA UNO DIBUJARÁ CARTAS DE JUEGO EN CINCO O SEIS TARJETAS

el juego y se reparten cinco cartas a cada jugador. El mazo de cartas restantes se deja boca abajo a un lado. En su turno un jugador toma la carta superior del mazo y juega una de las cartas de la mano (incluyendo la que acaba de robar) dejándola ante sí, y se aplica el efecto de la carta; ante otro jugador, aplicándole a éste lo que diga la carta, o en el centro

de la mesa, en cuyo caso la carta afecta a todos los jugadores. Si se tiene una carta en blanco, se puede tomar el bolígrafo y dibujarla como más convenga... (mejor hacerlo en el turno de otros jugadores para no hacer que el juego sea lento).

Cuando un jugador, por lo que sea, no puede jugar una carta de las que tiene en la mano, toma otra del mazo y pierde el turno. Pero si no puede robar otra carta, porque ya no hay más en el mazo, se acaba la partida.

Se cuentan los puntos que ha conseguido cada uno. Gana... ¿el que tenga más puntos? Estrictamente sí, pero en un juego como éste los vencedores son los que han tenido sentido del humor para hacer cartas divertidas. Si quieren, pueden explicarme las mejores. ■



Luisa Vera