

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

EL MÁS RÁPIDO DEL OESTE

Llovía y teníamos un rato hasta que llegara el resto del grupo. Cristian no podía salir porque iba con muletas y en un estante sólo pudimos encontrar un tablero de ajedrez y una baraja de cartas. No soy muy amante del ajedrez, así que le propuse jugar a cartas y acabé inclinándome por los juegos rápidos (los llamo así sobre todo porque los jugadores deben ser los más rápidos en descartarse).

El primero de la serie se llama ¡Snif! Participan dos jugadores y colocan dos cartas boca abajo encima de la mesa, cuatro cartas boca arriba delante de cada uno y se reparten todo el resto, que disponen formando un montón boca abajo.

El juego se desarrolla sin turnos. La partida empieza girando las dos cartas del centro. A partir de este momento cada jugador intentará colocar, a un ritmo trepidante, una de sus cuatro cartas encima de las dos del centro. Para ello la carta deberá ser un número superior o inferior a la central.

Cada vez que se coloca una carta se debe robar una de su montón de forma que tenga siempre cuatro cartas delante.

Si no puede usarse ninguna de las cuatro cartas

de cada jugador para cubrir las del centro, porque no tienen un valor consecutivo a ellas, se descartan las cuatro cartas de cada uno, se separan en un montón, se sustituyen por cuatro nuevas y se continúa la partida

Y si en algún momento las dos cartas del centro tienen el mismo valor, los jugadores deberán decir “¡snif!”. El que lo diga en segundo lugar se quedará con todas las cartas descartadas.

Gana el primer jugador que se queda sin cartas.

El segundo de la serie es la ventana. Volvemos a necesitar dos jugadores y una baraja. Se colocan

DOS JUEGOS DE NAIPES PARA DOS JUGADORES QUE UNEN RAPIDEZ, AGILIDAD MENTAL Y, POR SUPUESTO, DIVERSIÓN

dos filas de cinco cartas en el centro de la mesa. El resto de las cartas se reparte entre los dos jugadores, que las colocan formando un montón boca abajo a su derecha.

Se da la orden, cada jugador gira las dos primeras cartas de su montón y empieza la locura. Cada uno deberá intentar cubrir con sus dos cartas aquellas

dos cartas que estén repetidas en el centro de la mesa. Es decir que si hay dos 4, usará cada carta para cubrir uno.

Evidentemente las cartas que acabamos de usar para cubrir una pareja pueden formar pareja con cualquiera de las otras que están en el centro.

Cuando ya no hay parejas en el centro de la mesa, se separan y cada jugador vuelve a poner cinco cartas en el centro.

Gana el primero que se queda sin cartas.

Hace años buscaba juegos de todo el mundo y me entrevisté con un señor de Bangladesh que me dijo que en su país tenían un juego de 48 fichas y 1.000 juegos diferentes. Puse los ojos como platos, se lo pueden imaginar. Era una baraja de cartas. ¡Cuánta razón tenía! ■



Luisa Vera