

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

EL ORGULLO DE SER MEDIOCRE

Nos han preparado para ser los mejores, o eso nos han dicho. Sin embargo, hay quienes insisten en pasar desapercibidos, intentando no dejar ningún tipo de huella, evitando las complicaciones que comporta ser el mejor. Pero para no destacar, lo contrario de “el mejor” no es “el peor”, pues los peores también destacan, lo contrario es “el mediocre”.

Desde esta sección se han mostrado juegos que

sirven para desarrollar un aspecto de nuestra vida. Hoy les voy a enseñar un juego que desarrolla la capacidad de ser mediocre.

El juego en cuestión se llama “mediocridad” y la versión que voy a proponerles tiene una triple paternidad. Me explico. Al principio de todo existía un juego creado por Douglas Richard Hofstadter, científico, filósofo y académico estadounidense.

Participan tres jugadores o tres pequeños grupos. Cada uno escribe en secreto, sin que lo vea nadie, un número del 1 al 10 y cuando lo han escrito, los tres lo revelan al mismo tiempo. Gana el jugador que haya escogido un número que se encuentra entre los otros dos. Por ejemplo, si uno ha escrito 2, 4 y 5, gana el jugador que ha escrito el 4. Se lleva la partida quien después de diez rondas haya conseguido el número más mediocre de puntos (es

decir que se encuentra entre los otros dos).

¿Qué pasa si dos o tres jugadores escogen el mismo número? Ivan Svarka, el especialista en juegos de ingenio, propone que un jugador tenga un objeto. Cuando se produce un empate, el propietario del objeto suma dos tercios de punto y el que está a su derecha suma un tercio de punto y así se desempata. Luego se pasa el objeto al jugador de la derecha.

A mí este sistema de desempatar no me acaba de convencer. Así que le dí mil vueltas y llegué a la siguiente conclusión: cuando tres jugadores sacan el mismo número de puntos, la ronda se invalida

GANA LA PARTIDA QUIEN DESPUÉS DE DIEZ RONDAS HAYA CONSEGUIDO EL NÚMERO MÁS MEDIOCRE DE PUNTOS

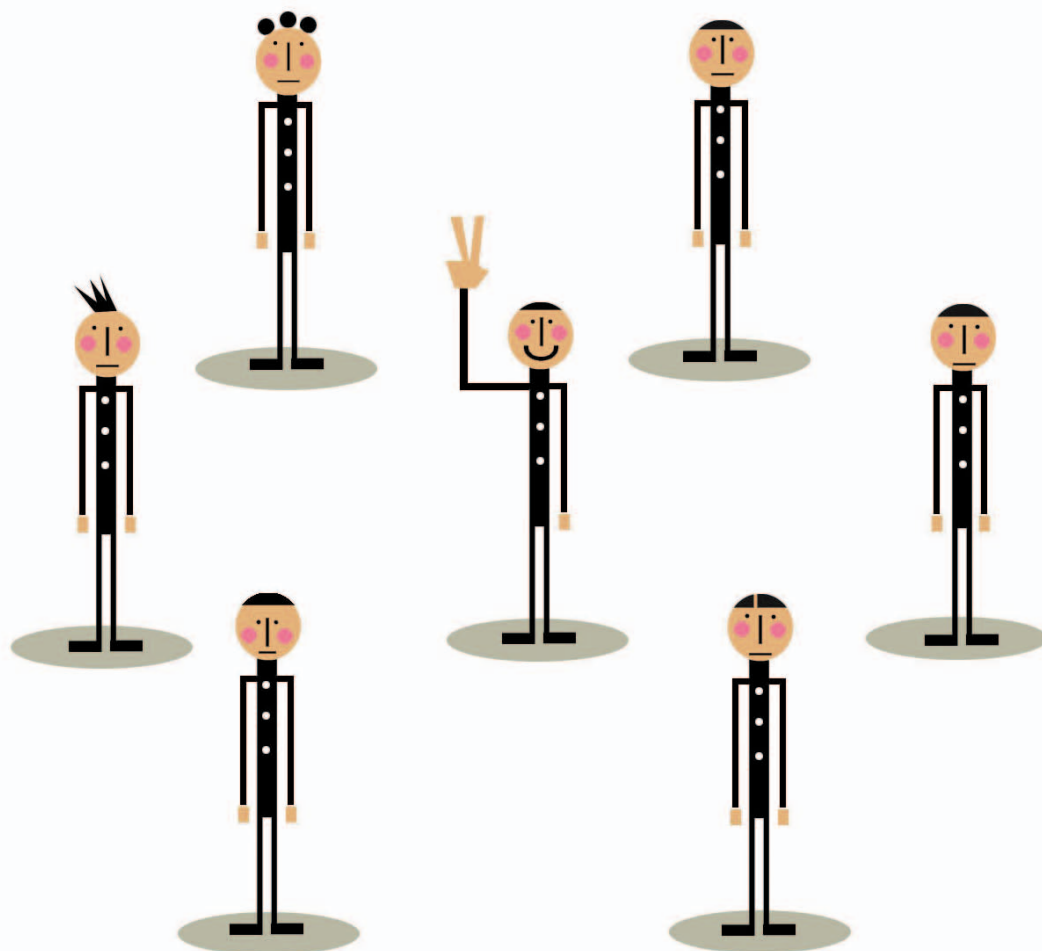
y se vuelve a tirar, y si dos jugadores sacan el mismo número de puntos, gana la ronda el que ha sacado un número diferente.

Y esta regla también se aplica al final de la partida: si dos jugadores tienen el mismo número de puntos (pongamos 4, 4 y 2) ganará el que tenga el número diferente de puntos (en nuestro

caso el 2). Esta regla le da un toque perverso muy interesante al juego.

Mientras escribo estas líneas estoy impartiendo un curso en la Escola d'estiu organizada por el Ministeri d'Educació andorrano. Ayer propuse jugar al mediocre y Anna, una de las alumnas, me dió una nueva versión: ¿y si los jugadores sólo pueden usar cada número una sola vez? (Por ejemplo jugando con cartas). Jugamos a ocho rondas con lo que hay dos números que no se pueden usar.

Con esta nueva regla se hace otro giro de tuerca: para ser un buen mediocre no sólo hay que entrenarse, sino elaborar una buena estrategia. Así sí, es la máxima expresión de la mediocridad: ser un mediocre profesional, algo por lo que sentirse orgulloso. ■



Luisa Vera