

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

# en juego

## DESDE ASIA CENTRAL

Víktor Bautista i Roca, ya les he hablado de él, es un apasionado de los juegos de todo tipo, hasta el punto de que quedar con él para tomar algo suele acabar con una abertura de mochila de donde saca algún juego de su creación.

De todas formas *sus juegos*, aquellos gracias a los que es persona de referencia a nivel internacional, son todos los de la familia del manqala. Si son lectores habituales de esta sección sabrán que se

trata de aquella familia con tableros formados por hileras de agujeros, donde cada jugador es propietario de una o varias de ellas. Para saber más, pueden visitar su web: [www.manqala.org](http://www.manqala.org).

Uno de sus últimos descubrimientos fue el toguz kumalak, también escrito como toghyzqumalaq o togyzqumalaq, un juego tradicional del pueblo kazak que habita en diferentes países de Asia central. Por este motivo, el juego se practica en Kazajistán y sus áreas cercanas.

Pueden fabricarse el tablero con una hoja de papel donde se marcan dos hileras paralelas de nueve círculos cada una. También necesitarán 162 fichas (les sugiero que, como juegan con un tablero sobre papel, usen fichas planas). Cada jugador es propietario de los nueve círculos que tiene más cercanos, pero, antes de empezar, deberá colocar

nueve fichas en cada uno de ellos, y también en los de su rival.

En su turno, un jugador toma todas las fichas de cualquiera de sus círculos y las distribuye siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj. Para hacerlo, deja una ficha en el círculo desde donde parte y una en cada uno de los que va encontrando. Si llega al extremo derecho del tablero y aún tiene fichas en la mano, continúa repartiéndolas por los círculos del contrario.

Si se empieza desde un círculo que contenía sólo una ficha, la deja en el siguiente, dejando vacío el inicial. Si la última ficha se ha dejado en el círculo

### UN COMPLEJO JUEGO DE INGENIO QUE TIENE SUS ORÍGENES EN KAZAJISTÁN, PERO QUE YA HA LLEGADO A NUESTRO PAÍS

del oponente y, con ella, hay un número par de fichas, se capturan y se retiran del tablero.

Y si la última ficha acaba en un agujero adversario y, con ella, quedan tres, este se marca de una manera especial (pueden dejar una ficha de otro color a las del juego) y se captura su contenido.

Esto sólo se puede hacer una vez durante una partida y el agujero especial no puede ser el de la derecha del jugador, ni estar ante el agujero especial del adversario. A partir de este momento su propietario capturará todas las fichas que caigan en él.

La partida se acaba cuando uno de los jugadores no puede mover porque todos sus agujeros están vacíos. Se cuentan todas las fichas que ha capturado cada uno y gana quien tenga más de 81.

Los tableros tradicionales tienen un *granero* para cada jugador (un agujero más grande) donde se depositan las capturas. Ahora saben todo lo necesario para participar en el próximo campeonato en Kazajistán. Si van, ¿me enviarán una postal? ■



Luisa Vera