

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

JUEGO CRUZADO

Hace unas semanas les hablé de David Parlett, especialista y creador de juegos. Ha escrito varios libros y enciclopedias dedicados a los juegos de cartas y a su historia. Entre sus obras hay una a la que tengo una devoción especial. Se trata de *Anarquía y otros juegos sociales de cartas*, editado por Zugarto hace unos años (pero que aún se puede encontrar).

En el libro presenta una serie de juegos de cartas de su invención y explica la cocina de cada uno, dando pistas de su origen, de variantes y de estrategias

ganadoras. Con toda esta información descubrimos la técnica que usa en el proceso creativo: mezclar mecanismos e ideas de juego para generar una propuesta nueva.

Abstrac es uno de los juegos del repertorio, nacido de un cruce entre tres ideas: *La mecánica del nim* (no sé si lo recuerdan, se trata de un juego donde se van tomando cerillas y gana el que coge la última) con la gradación de los naipes y los juegos donde hay que formar secuencias y grupos.

Preparen una baraja de cartas de póquer. Preparen un mazo formado por 24 cartas (9, 10, J, Q, K y A de cada palo). Mézclenlas y luego colóquenlas formando una hilera boca arriba, una al lado de la otra.

Por turnos, cada jugador puede tomar una, dos, o tres cartas consecutivas empezando por la derecha. Se continúa hasta que se han tomado todas las car-

tas. Cada jugador mira sus cartas y las ordena según número y palo. Se puntúa de la siguiente forma:

Secuencia de seis cartas consecutivas del mismo palo: 12 puntos

Secuencia de cinco cartas consecutivas del mismo palo: 6 puntos

Secuencia de cuatro cartas consecutivas del mismo palo: 4 puntos

Secuencia de tres cartas consecutivas del mismo palo: 3 puntos

Grupo de cuatro cartas del mismo valor: 8 puntos

Grupo de tres cartas del mismo valor: 2 puntos

Una carta se puede contar como parte de una secuencia y de un grupo. Una vez se han calculado los puntos, se multiplica por el número de cartas que ha usado el adversario (de esta forma se obtiene más puntuación si se ha cogido un número menor de cartas). Gana quien haya conseguido más puntos.

Si hay 3 jugadores, se usa un mazo de 36 cartas y se juega en el sentido de las agujas del reloj. A la puntuación conseguida se suma la puntuación del

EL PROCESO CREATIVO PARA OBTENER UN NUEVO JUEGO ES MEZCLAR IDEAS Y MECANISMOS DE JUEGOS CONOCIDOS

jugador de la derecha multiplicada por la cantidad de cartas que ha cogido el de la izquierda.

Pueden introducir la norma de que jugador puede pasar su turno (y permitir que sólo se pueda pasar un par de veces a lo largo de una partida).

Cuando hayan hecho un par de partidas intenten cruzar otras

propuestas: por ejemplo, ¿qué juego saldría con un tablero de damas, un dado y dos torres de ajedrez? Si piensan un rato, obtendrán algún juego extraño y después de algunas pruebas lo tendrán "jugable". Ya me contarán. ■



Luisa Vera