



ORIOl RIPOLL

es@lavanguardia.es

# en juego

## LA FACTURA DE LOS JUEGOS

Llego al despacho y me encuentro con la factura del móvil. La abro con la esperanza de que, por algún fenómeno sobrenatural, tenga que pagar menos de lo que me habían informado a través de un SMS. Pero me detiene una imagen de la cabecera que me resulta familiar. Se trata de un kubb, un juego tradicional sueco, y, sin duda, uno de mis favoritos.

Se trata de un juego de la familia de los bolos, que

se juega por equipos y cuenta con un componente de estrategia importante. Lo conocí en la época en que estaba preparando el programa de deportes tradicionales del Fòrum 2004, y lo llegamos a incorporar a las actividades asociadas a las exhibiciones deportivas.

Se juega con diecisiete piezas: un rey que es un paralelepípedo de madera con una base cuadrada de unos 10 cm y de 30 cm de alto; 10 piezas similares al rey que se llaman kubbar pero de unos 7 cm de base y 15 cm de alto, y 6 cilindros de madera de unos 30 cm de alto y 4 de diámetro (si quieren fabricarlo en casa, pueden usar botellas de plástico y bolas de malabares, y si les convence pueden intentar comprar uno en internet).

El terreno de juego normativo mide 5x8 m, aunque se puede adaptar el juego según las habilida-

des de los jugadores. Se coloca el rey en el centro del terreno dividiéndolo en dos. Cada equipo toma cinco kubbar y los coloca sobre la línea en el lado más corto (de forma que quedan cinco en cada lado).

Gana el primer equipo que tumba el rey. Pero para hacerlo deberán conseguir derribar todos los kubbar adversarios. Se juega por turnos. En su turno, cada equipo toma los seis cilindros y los lanza uno a uno desde la línea donde tiene sus kubbar en dirección a la línea donde están los de el equipo adversario. Cuando acaba un turno, se toman los kubbar tumbados y se lanzan en el terreno contrario.

**EL KUBB ES UN DIVERTIDO JUEGO DE ORIGEN SUECO INTEGRADO EN LA FAMILIA DE LOS BOLOS**

A partir de este momento, un equipo deberá derribar los kubbar propios que estén en campo contrario (y volverlos a colocar sobre la línea propia) antes de poder derribar los contrarios que estén sobre la línea.

Cuando un equipo derriba todos los kubbar contrarios puede intentar matar el rey.

Si lo consigue, gana. Pero si en algún momento un equipo derriba al rey antes de tumbar todos los kubbar adversarios, pierde inmediatamente.

Es una pena que la factura en cuestión sólo use la imagen del kubb para comunicar algo (pero que el mensaje no se acabe de entender). Hace años desarrollé un proyecto que nunca vio la luz donde las facturas tenían juegos de ingenio para poder explicar algún contenido concreto (en mi caso, hablar sobre el agua, su consumo y los diferentes procesos a los que era sometida hasta llegar a nuestras casas). Esperaré la próxima factura del móvil. Quizá, no lo creo, acabe encontrándome con un nuevo juego y un mensaje que lo explique. Y si no, siempre nos quedará una partida de kubb. Pruébenlo, ya me contarán. ■



Luisa Vera