

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

LA PATUM EN UN TABLERO

No sé por qué, pero muchas veces se ha intentado hacer juegos relacionados con un acontecimiento o un espacio ciudadano y no se acaba de conseguir el triple objetivo: transmitir la riqueza del acontecimiento, conocer el espacio en concreto y, sobre todo, divertir. Además, y quizá por este motivo, no suele encontrarse fácilmente en las tiendas de la ciudad a la que se refiere.

Por suerte, esto no pasa con el que nos ocupa

hoy. Se llama PatimPatamPatum!, está creado por Marc Figueras y Marià Pitarque y presenta la Patum de Berga (Barcelona), fiesta declarada patrimonio de la humanidad por la Unesco. El juego cumple con los objetivos explicados anteriormente: se viven los elementos de la fiesta, los jugadores deben desplazarse por los escenarios de esta, resulta divertido (eso sí, los jugadores deben estar acostumbrados a jugar) y se puede encontrar en tiendas de la misma población (y en otros muchos lugares, como se puede comprobar en la página web del juego: <http://www.vexillum.net/>)

El tablero es un plano de Berga, con las calles principales de la ciudad y las plazas donde se celebran los saltos, danzas efectuadas por las diferentes comparsas. Cada jugador controla un grupo de *patumaires* (participantes de la fiesta) que se identifican con una comparsa determinada.

El objetivo de cada jugador es llevar el máximo número de sus *patumaires* a las diferentes plazas. El problema es que cada una está limitada a un número determinado de personas.

Para conseguirlo deberá usar sus cartas con estrategia: algunos naipes están numerados y marcan el número de casillas que pueden moverse los personajes y otros muestran un personaje típico de la fiesta que podrá hacerse aparecer para favorecer los intereses de los *patumaires*.

Se juegan en tres rondas (la partida puede durar unos 90 minutos, aunque en la web del juego explica formas de reducir fácilmente este tiempo).

UNA DE LAS POCAS OCASIONES EN QUE UNA FIESTA POPULAR HA SIDO TRASLADADA CON ÉXITO A UN TABLERO DE JUEGO

Cada una se acaba cuando dos jugadores no tienen cartas. Entonces se puntúa según el número de personajes que hayan llegado a las plazas.

Otras reglas muestran el papel de los administradores de la fiesta, personajes importantes en la vida de la población, o la posibilidad de empujar a un personaje contrario

que esté dentro de la plaza para desalojarlo. De todas formas, la complejidad del juego no radica en la cantidad de reglas, sino en la dificultad para usarlas con destreza.

Mañana empieza la celebración de este año con la salida del *tabal*, que hace de heraldo de la fiesta. Pero hasta que empiecen *els salts* (las danzas en las plazas) aún les queda algunos días. Si ustedes, como yo, son unos *pixapins* (nombre con el que se designa a la gente de ciudad, especialmente de Barcelona) pueden instruirse con el PatimPatamPatum! Quizá así consigan aprender la mecánica de la fiesta y disimular un poco que son foráneos. ■



Luisa Vera