

LA CRÓNICA

El mundo es un juego

XAVIER MORET

Lo de dedicarse a los juegos de mesa puede llegar a ser algo muy serio. Que se lo digan si no a Oriol Comas i Coma, que tiene una de las colecciones más completas de juegos de Europa (¡cerca de 2.000!) y que ha dedicado unos cuantos años a escribir el completo *El món en jocs*, que acaba de publicar RBA en catalán y en castellano. Para presentarlo, a Oriol se le ocurrió hace unos días montar una exposición de juegos en el Museo del Juguete de Figueres, con música de fondo de Pascal Comelade (con su imprescindible piano de juguete) y con el aliciente para el público de poder disputar partidas de distintos juegos con el autor. En fin, es aquello de "hagan, juego señores", pero sin grandes cantidades de dinero sobre la mesa ni ludopatías peligrosas a la vista.

Aunque tiene nombre de lingüista fanático de la puntuación ortográfica, es evidente que Oriol Comas i Coma está en su salsa cuando habla de juegos, tanto si se trata de hablar del parchís o el ajedrez como del Risk o del Eleusis; es decir, tanto de los clásicos como de los contemporáneos, que todos entran en su libro. "Hace más de 30 años que me interesan los juegos", explica, "y dedico un día a la semana a jugar, además de una noche para la partida de Eleusis y otra para probar juegos nuevos con mi socio. El Eleusis es un juego de cartas apasionante. Lo inventó Robert Abbot en 1956, cuando tenía poco más de 20 años. Hay un jugador que establece unas reglas en cada partida y los otros tienen que adivinarlas a medida que avanza el juego".

En la exposición, Oriol ha dividido los juegos en una serie de vitrinas. En la primera se ven juegos antiguos como el ajedrez, que tiene más de 3.000 años, o los *mankala*, cuya antigüedad se pierde en el África más remota y a los que se suele jugar con semillas de todo tipo que se depositan en los agujeros de una tabla de madera. En la segunda vitrina hay un lugar destacado para el juego de Ur, que tiene unos 4.500 años de antigüedad; para las damas chinas, "que de hecho no son chinas", y para el juego de la escalera, "que antes se utilizaba para

enseñar ética a los niños". El parchís merece comentario aparte, ya que sólo en catalán y en castellano conserva el nombre de origen indio, mientras que en francés lo llaman el juego de los caballos, y en Estados Unidos, Ludo. "Parchisi, en indí, significa veinticinco, que es la tirada máxima que puede hacerse en este juego", comenta Oriol.

En la tercera vitrina hay una serie de juegos del siglo XX que tienen la particularidad de llevar ya el nombre del autor. Aquí tenemos, por ejemplo, el Uno, del que se han vendido más de 100 millones de ejemplares en todo el mundo,

Diamant, Risk, Monopoly, Cluedo, Scrabble, Diplomacy, Mastermind, Stratego, Abalone, etcétera. "Podemos encontrar todo tipo de referencias al mundo real que alguien ha tenido la idea de convertir en juego", explica Oriol, impecable con su corbata de colores y su insignia del juego de Ur en la solapa. "Tenemos, por ejemplo, juegos de ciudades medievales, de guerra, de colonización de una isla, de la batalla del Ebro,

de la Bolsa, de persecución de un delincuente en Londres, de monstruos, de extraterrestres... Por cierto, el Cluedo está basado en las novelas de Agatha Christie y ella, para

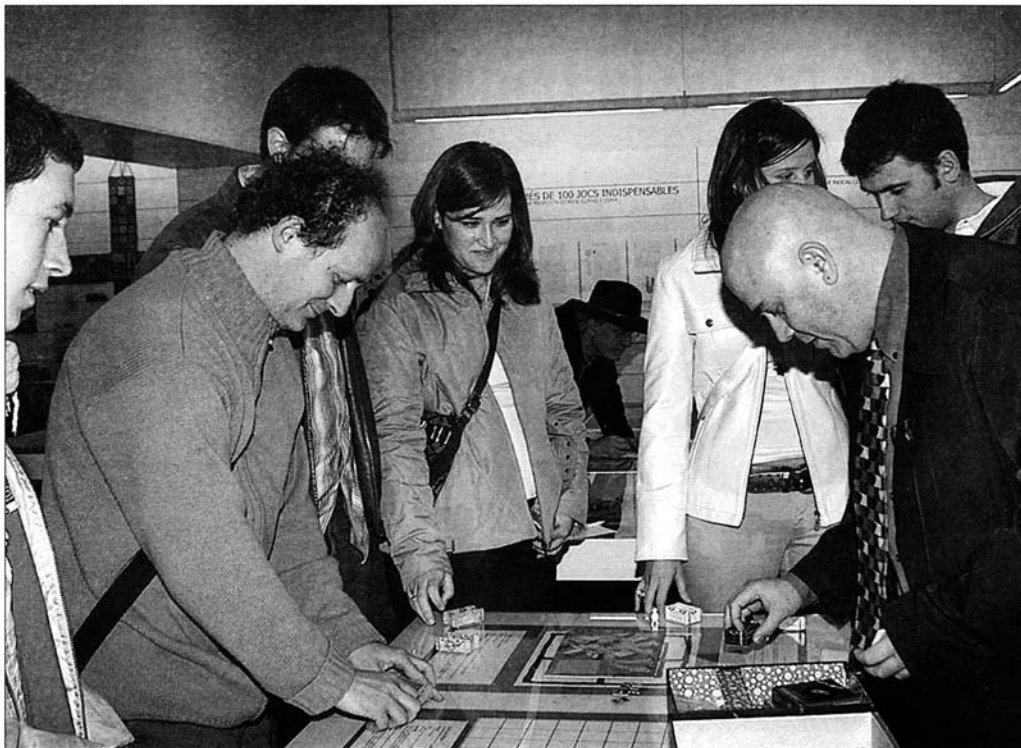
agradecer el homenaje, hizo que sus personajes jugaran al Cluedo en la novela *Dead man's folly*".

"Me interesa subrayar la autoría de cada juego porque en el libro insisto en que si hay juegos es porque alguien los ha creado", señala Oriol. El mismo, por otra parte, también participa de esta fiebre, ya que ha inventado hasta ahora una cincuenta de juegos, entre juegos de cartas, juegos de mesa y juegos de calle. El último de ellos es un juego para el Fórum de las Culturas, publicado por Educa, en el que las Tres Mellizas intentaban arreglar los valores éticos por el mundo con la inevitable oposición de la Bruja Aburrada. El penúltimo, un juego que utilizaba como base las baldosas que diseñó Gaudí para el paseo de Gràcia.

Otro aliciente de la exposición de Figueres son unos cuantos ejemplares de la amplia colección de libros de juegos de Oriol Comas i Coma, con un papel estelar reservado para el facsímil del *Libro de juegos*, de los tiempos de Alfonso X el Sabio, y para *A history of chess*, de Murray. En otra vitrina, con ciertas características de altar devoto, Oriol Comas i Coma rinde homenaje a dos de los mayores inventores de juegos de la

historia: el norteamericano Sid Jackson (1920-2002), que creó más de 500, y el checo Alex Randolph (1922-2004), que editó más de 200.

No puede negarse que el espacio de la antesala del Museo del Juguete está bien aprovechado; pero por si alguien dudaba de la eficacia de los juegos de mesa, el día de la presentación el autor se entretuvo jugando con los visitantes que se prestaban a ello. Cuando llegué yo, por cierto, tocaba partida de Diamant, un juego de búsqueda de diamantes en el que, cómo no, hay que superar distintos peligros en forma de derrumbes, serpientes y zancadillas varias. Oriol Comas i Coma consiguió entusiasmar a la gente con su vozarrón y sus conocimientos, y dar al juego una dimensión real como la vida misma, aunque sobre la mesa no hubiera diamantes de verdad. ¡Oh, qué pena!



Oriol Comas, a la derecha, disputa una partida con varios de los asistentes a la presentación de su libro en el Museo del Juguete. / PERE DURAN

Oriol Comas i Coma, que tiene una de las colecciones más completas de juegos de Europa, ha escrito el libro 'El mundo en juegos'