

A mi tampoc no m'agrada jugar

Oriol Comas i Coma

Resum

Jugar, seure davant d'un tauler i unes peces de fusta o de plàstic o unes cartes, amb l'únic objectiu d'esmerçar una estona en una activitat «superflua, que pot absorbir per complet el jugador, sense cap interès material ni de la qual es pugui treure cap profit» (Huizinga, 1972), és una pràctica universal, quotidiana i que forma part intrínseca de la humanitat des de fa milers d'anys. En l'actualitat, però, jugar queda massa sovint relegat a una activitat de segon ordre, per a la qual no solem tenir mai temps. Ben al contrari, jugar, més enllà de la diversió o el repte intel·lectual, és un espai de relació, de comunicació i de creativitat.

En l'article s'analitzen diverses raons (mandra, rebuig a la competició, por de perdre, avorriment, «cosa de nens») que adduïm els adults per a no jugar. Cada una d'aquestes es rebutja des de punts de vista culturals i de les relacions humanes. Així mateix, per a cada una es proposen jocs de taula que es poden trobar fàcilment a les botigues i que són d'accessibilitat immediata. Tots aquests jocs poden ajudar el «pacient» – aquesta persona que no juga – a tornar a la normalitat d'homo ludens, amb tractaments de xoc o amb suaus dosis de joc.

Autor de correspondència:

Oriol Comas i Coma

Josep Anselm Clavé, 4, 1r1a

08002 Barcelona

oriol@comascoma.com

Motiu 1: Em fa mandra

La mandra és una de les raons més poderoses per a no fer mai res. Què és la mandra? Millor no consultar-ho en el diccionari, perquè acabarà donant, a qui ho faci, una imatge molt pobra –real o no– d'ell mateix. Si som capaços d'escarxofar-nos a mirar qualsevol programa de televisió per a no haver de pensar en altres activitats, és clar que la mandra és l'argument primer per a no jugar. De vegades van de bracet, però cal no confondre la mandra amb el cansament: pots estar cansat físicament o mentalment i alhora estar ben actiu per a llegir o nedar o jugar o sopar amb uns amics.

Podem buscar molts pares a la mandra, sigui fatiga, atabalament o el fet de tenir el cap ple de pardals, però sempre serem al mateix lloc: hem trobat la millor excusa per a la inactivitat, l'autocomplaença (o l'auto-engany, tant se val). Tens mandra, no hi ha antídoto possible.

A l'hora de jugar, la mandra se sol associar a d'altres motius que exemplifiquen frases com ara aquestes: «Fora de la feina no vull pensar» o «Per què m'he de complicar la vida?». Talment diríem que el temps de lleure es resumeix a no fer, ja que la vida productiva ens omple i ens carrega. Ara bé, costaria de trobar un lector que adduís mandra, així en general, per a no llegir. Potser estaria impedit de llegir segons què massa espès per a un determinat moment.

Com es pot evitar la mandra? La resposta no és fàcil, perquè la mandra mateixa és el motiu per a no posar-se en funcionament. Com a teràpia de xoc, es pot provar d'iniciar-se als escacs. Sí, és dur, els escacs deu ser el joc més ingrati per al neòfit, calen moltes hores per a aprendre'n les beceroles i començar a entendre'n els rudiments. Ara, un cop passada aquesta fase, durant la qual haurem après a vèncer la mandra (que no és poca cosa), descobrirem que cada dia, en cada partida, en sabem una mica més, avancem amb dificultats però amb ferma pels arcans de les trenta-dues peces de fusta. És una idea estesa que els jugadors d'escacs són gent especial, amb unes qualitats intel·lectuals remarcables, que s'entrenen un dia sí i un altre també i que no pensem en altra cosa que en els escacs. Doncs no, com explica amb claredat Wendling (2002), «Considérer le joueur d'échecs comme un être doté d'un QI élevé et d'une mémoire exceptionnelle est un stéréotype largement partagé, même chez ceux qui ignorent jusqu'aux règles élémentaires du jeu. (...) Il m'est même arrivé d'entendre une ethnologue qui avait –un instant– perdu sa perspicacité naturelle et son sens critique professionnel, tenir ces propos flatteurs: “Ha, vous

travaillez sur les joueurs d'échecs, vous devez être très intelligent"». ¿Podem pensar que tan sols són persones que un bon dia van guanyar el partit contra la mandra per molts a zero?

Si hom pensa que el tractament frontal i decidit és arriscat, i segons com contraproduent, tenim el camí fàcil i planer dels jocs en què cal pensar però poc, en què es pot participar de seguida, perquè les regles són tan senzilles que a penes cal explicar-les. Un bon exemple és el joc *Pit* (Cayce, 2008), un clàssic amb més de cent anys i contínuament reeditat, que es compon d'una baralla de cartes amb només set models, que representen aliments o bestiar o objectes diversos, segons l'edició. De cada un, hi ha nou cartes idèntiques, que tenen un valor, diferent per a cada model. Es remenen les cartes a l'atzar i se'n reparteixen nou a cada jugador. Si no hi ha set jugadors, es retiren grups de nou cartes iguals. L'objectiu és reunir una família de nou cartes. No hi ha torns, tothom juga alhora. Es permet canviar cartes, d'una a quatre amb qual-sevol altre jugador, amb tres condicions: els dos jugadors han de donar-se l'un a l'altre el mateix nombre de cartes; si es canvia més d'una carta, ha de ser del mateix model; les cartes es canvien de cara avall. No cal dir que val tot per a aconseguir treure't cartes de sobre i agafar-ne de noves. Una ronda dura entre uns segons i pocs minuts. Qui la guanya (el primer a reunir nou cartes del mateix model) fa un crit per aturar el joc i anota els punts de la família obtinguda. Es juguen tantes rondes com es vulgui; per exemple, tantes com jugadors hi ha. Qui ha fet més punts guanya. Una partida de *Pit* no pot fer mandra a ningú.

Un altre joc antimandra és el *Diamantes* (Moon i Faidutti, 2007). Els jugadors són ardits exploradors que entren en coves perilloses amb l'objectiu de recollir-ne pedres precioses, sempre que siguin capaços d'esquivar els esculls que hi trobaran: esllavissaments, cròtals, gasos verinosos... Entren tots junts a la cova i cadascú en marxa quan vol. A mesura que s'hi endinsen, troben tresors que es reparteixen i dificultats, representats uns i altres per cartes que es van aixecant d'una en una. Quan un mateix perill apareix per segona vegada, els exploradors que encara són a la cova hi deixen la pell i també les gemmes que hagin pogut recollir. Com més penetren a la cova, més tresors podran guanyar i menys seran a repartir, però el risc creix imparablement. Per què és un joc antimandra? Perquè per a fer tot això, als jugadors només els cal obrir i tancar la mà. Hi amaguen una figureta de fusta, el seu explorador. A cada nova carta, obren la mà. Si hi tenen l'explorador, és que volen continuar dins la cova; si no hi és, és que es desenten de la sort i la fortuna dels seus companys. Els esperaran a fora, tranquil·lament, mentre compten els guanys que han aconseguit. Mandra?

Motiu 2: No m'agrada competir

La vida és competició gairebé per definició. Competim quan estudiem, quan busquem una feina, quan ja la tenim, quan anem darrere d'una persona que ens atrau, fins i tot per a entrar al vagó de metro en una hora punta o a la cua del cinema. Bé, per ser precisos, la vida no és competició, sinó que ens ofereix moltes possibilitats de ser competitius. La resposta humana és per força extremament variable, des de l'apatia i el desinterès davant del més mínim borrall de competició, fins a la recerca obstinada del frec a frec, de la lluita per arribar abans, per ser el millor. Sigui quina sigui la predisposició de cadascú, és evident que hi ha activitats i moments en la vida professional i acadèmica, però també en les petites coses quotidianes, en què la presència de la competició i de la necessitat de competir, doncs, és ineludible.

S'hi posi com s'hi posi cada persona, és clar que als no competitius els ha d'horroritzar la mera idea de jugar, perquè es juga per guanyar, oi? Potser no, Reiner Knizia, el més prolífic autor de jocs actual, afirma en una celebrada frase que «When playing a game, the goal is to win, but it is the goal that is important, not the winning». Aquesta paradoxa aparent mostra allò fonamental del joc: ser un espai de relació. Per tant, potser es juga per guanyar o per moltes altres raons, però segur que es juga per jugar.

Hi ha remei? ¿Hi ha jocs per a persones a qui guanyar o perdre no els fa ni fred ni calor? Molts i bons. *Los hombres lobo de Castronegro* (Pallières i Marly, 2006) és un joc que conté, en proporcions variables, cooperació i lluita ferotge. Posem-nos en situació: a la remota vila de Castronegro hi ha una partida d'homes llop, que –no cal dir-ho– tenen els vilatans atemorits. Amb raó, cada nit se'n cruspeixen un. Els vilatans malden per foragitar els licantrops, i aquests per acabar ràpid la feina i deixar el poble ben buit de vilatans vius. Abans de començar, a cada jugador se li atribueix en secret i a l'atzar la seva identitat: dos o tres seran homes llop i la resta, fins a una quinzena, seran els habitants de Castronegro. Amb una senzilla mecànica dirigida per un animador extern als esdeveniments, basada en el fet que en determinats moments uns jugadors tanquen els ulls i els altres els obren, els vilatans van sabent més coses dels monstres que s'amaguen entre ells. Van sabent o van suposant, per què els homes llop es fan passar per gent normal i poruga. En cada jugada, una persona és devorada i una altra (home llop o, ai las!, honrat vilatà). Única manera de descobrir els dolents? Xerrant i fent xerrar els altres. D'acord, es tracta de competir amb acarnissament i de guanyar, però sobretot es tracta de parlar el necessari perquè els altres parlin més del compte.

Més enllà de la immersió en les aigües revoltes de la competició i la cooperació que comporta un joc com aquest, en podem tastar un altre, rigorosament no competitiu, fins al punt que tots els jugadors guanyen o perden junts contra el malvat Sauron, amagat entre les regles del joc i els dorsos de les cartes. Efectivament, en *El señor de los anillos* (Knizia, 2000), els jugadors interpreten els papers de Frodo i els altres membres de la Comunitat de l'Anell. Viuran les aventures immortals que va escriure Tolkien, i ho faran junts, discutint cada una de les accions a dur a terme. És clar, cada acció la fa un personatge determinat, però perquè abans tots s'han posat d'acord que allò era el millor. De fet, aquest joc va iniciar una nova família de jocs de taula: els jocs cooperatius purs, de tots contra el joc o contra el tauler, com també s'anomenen.

No, tampoc no val no jugar perquè no t'agrada competir.

Motiu 3: No m'agrada perdre

Perdre i guanyar són fets que formen part de la vida des de la infància. En general, solem explicar als nens que guanyar és bo i no solem explicar-los que, sigui bo o no, no és el més important. Pitjor, no els expliquem que perdre no tan sols no és dolent, sinó que pot arribar a ser bo. I tant si pot ser bo! I tant si ho és! ¿Com, si no, podríem millorar? ¿Com, si no, guanyaríem càpsules d'humilitat, imprescindibles per a suportar les petites derrotes de cada dia, a la feina, en el temps de lleure, a casa, amb la família i els amics?

És un fet comú, sense cap validesa científica, que les dones són menys competitives que els homes, sobretot perquè els homes no resistim perdre. Ni tots els homes som així, ni totes les dones són aixà. Simplement, algunes persones pensem que guanyar no és cap valor absolut, però tampoc menyspreable. Ens ajuda a dir-ho la veu de Kavafis, en l'exquisida traducció de Carles Riba: «Ítaca t'ha donat el bell viatge. / Sense ella no hauries pas sortit cap a fer-lo. / Res més no té que et pugui ja donar. / I si la trobes pobra, no és que Ítaca t'hagi enganyat. / Savi com bé t'has fet, amb tanta experiència, / ja hauràs pogut comprendre què volen dir les Ítaques.»

A la por de perdre hi afegim, tantes vegades, la por del ridícul i la vergonya de mostrar-nos en un aspecte que creiem que no ens afavoreix o que no és el que volem que es conegui de nosaltres. La suma de tot plegat és, per força, les convencions socials que encotillen l'espontaneïtat, l'actuació políticament correcta que no ens deixa dir el que pensem, la moda actual del «bonisme», que ens impedeix de fer

acudits sobre segons què o que ens fa dir que tal persona o tal cosa és dolenta per definició.

Som-hi! Com a teràpia de xoc, podem començar amb un joc en què perdre faci molta ràbia («n'hi ha algun que no?», diu algú al fons de la sala). Si, a més, hi podem aparèixer com un marxant d'art sense escrúpols o ens deixa dir que, per sobre de tot hi ha els diners, i que no hi ha cap altra cosa que compti, oli en un llum. Vaja, que l'estona que dedicarem a una partida de *Modern Art* (Knizia, 2009) pot ser realment catàrtica. Fins a cinc jugadors pugen en una subhasta enfollida pels quadres de cinc artistes, cinc artistes que estan a les mans dels marxants que controlen el mercat de l'art (els jugadors, és clar). Són els mateixos marxants qui venen els seus propis quadres, intentant de recuperar-ne el valor i vigilant i conspirant per qui està de moda i qui cau en desgràcia, cosa que es traduirà en una revalorització a l'alça o un preu zero per a l'obra d'uns i altres artistes. Mitjançant mecanismes simples i eficaços, en *Modern Art* hom es creu efectivament un magnat de l'art, amb poder per a enfonsar o posar pels núvols l'obra del pintor que protegeix. En els dos quarts llargs que dura una partida, ens mantenim en una situació de vertigen constant i creixent. Des del primer moment, hem d'arriscar a gastar diners en quadres dels quals no sabem el valor final, valor que intentarem modificar durant la partida precisament gastant-nos-hi diners o no. Un joc frenètic que hauria de fer-nos passar la vergonya d'intentar anorrear els altres jugadors. Ep!, dins del joc, és clar.

Què millor per riure'ns de la por de perdre que un joc en què guanyar no té cap valor? En el joc *Dixit* (Roubira, 2008), els jugadors intenten definir unes enigmàtiques il·lustracions, de manera que els altres puguin endevinar-les. Aquest joc, un dels més bells artefactes lúdics dels últims anys, es compon exclusivament de 84 cartes amb uns esplèndids dibuixos de Marie Cardouat, a mig camí entre els contes infantils i els surrealistes. Cada jugador rep sis cartes. Per torn, cada jugador en posa una de cara avall al mig de la taula i en diu el que vol als altres jugadors. El que vol significa exactament això, el que vol. La pot descriure minuciosament, la pot emparentar amb el títol d'un llibre o d'una pel·lícula, pot parlar dels seus colors, dels personatges que hi figuren, pot expressar l'emoció que creu que es desprèn de la il·lustració, pot explicar un conte, un somni, pot cantar o taral·lejar una cançó, pot anar des del més petit detall fins a la més folla associació d'idees. Un cop ho ha fet, els altres jugadors trien, de les cartes que tenen a la mà, la que creuen que més s'assembla al que acaben de sentir i la deixen de cara avall a la taula. Tenim, doncs, sis cartes. Un cop ben remenades, es giren formant una fila. L'objectiu és guanyar punts si t'encerten la carta, cosa que,

com es veurà de seguida, no és ni de bon tros evident. Els jugadors, llevat del que ha fet la descripció, voten la carta que creuen que és la del jugador que n'ha fet la descripció. Cadascú informa de quina és la seva carta. Ara, passa que, si cap jugador o tots s'han decidit per la carta que efectivament era la carta a endevinar, qui l'ha posada no guanya cap punt i els altres dos cadascun. Per què? Perquè ho ha fet massa visible o massa críptic i no es tractava ni d'una cosa ni de l'altra. Si entre un i tots menys un li encerten la carta, ell i els encertants cobren tres punts. Els altres jugadors que han aconseguit vots guanyen un punt per cada vot, com a premi per la capacitat de confondre. Després de cada jugada, els jugadors comenten espontàniament per què una o altra carta s'ha explicat d'aquesta o d'aquella manera. A mesura que juguen, es van coneixent més i afinen més en les descripcions, maldant perquè algú la pugui endevinar però no tothom, però no ningú. En acabar la partida, quan ja no queden cartes, es continua discutint sobre com s'hauria pogut explicar millor la carta on es veu un cor que batega dins d'una campana de vidre, o la que mostra una enorme gota d'aigua amb una illa a dins. En canvi, ningú no es preocupa del que ha aconseguit més punts. És clar, si has perdut, és perquè no han sabut entendre les teves poètiques descripcions.

Motiu 4: M'avorreix

Dins les convencions humanes sobre què és comú i què no, l'avorriment es podria endur un bon premi. El que, per a uns és divertit, per a altres és una llauna. No hi ha res comú sobre l'avorriment, ni en aficions ni en cultura ni en el tracte entre persones. D'aquell diràs que és avorrit i que no té cap substància, però un altre pensarà que és sensible o elegant o discret o culte o reflexiu o tot alhora. La mateixa pel·lícula pot, al mateix temps, fer badallar la meitat de la sala mentre l'altra meitat l'aplaudeix amb ganes. Llibres com *El Quixot* o *Ulisses* figuren entre els punts culminants de la creació humana, però hi ha molta gent que els ha intentats de llegir i els ha deixats, per avorrits. Un plat de mongetes és per a tu sublim i, per a mi, què vols que et digui, avorrit; convidam a una bona paella si vols veure quina satisfacció causa el plaer.

Però, qui ha dit que la literatura s'acabi amb les millors obres de tots els temps? O que les persones només tinguin un únic aspecte? O que, amant del cinema, t'han d'agradar totes les pel·lícules? No, és clar que no, cadascú té els seus gustos, les seves preferències, les seves dèries. Totes són bones, en quant personals. Segurament és tan simple com això: un cop saps què et ve de gust i què no, continuar en la mateixa direcció... ep!, sense deixar de tastar de tot, la sola manera de no perdre's

les petites joies que la vida ens té amagades pertot arreu. Aquest deu ser el motiu pel qual els tastaolletes són gent feliç, volubles i feliços.

Com que sabem que no tots els llibres són per a tots els lectors, ara serà fàcil d'assegurar que, de jocs, n'hi ha de tot tipus i que, més enllà de pensar que jugar és avorrit –a tall d'exemple: perquè es fa molt llarg, perquè les regles no s'entenen, perquè sempre és el mateix, perquè no sé què he de fer, perquè es tracta de tirar el dau i prou, perquè els altres pensen massa estona... (marqueu el que us convingui més)–, només ens caldrà trobar el joc adequat per al moment en què volem jugar, per al temps de què disposem i per a la gent que som. O això, o pensar que els avorrits som nosaltres, no els jocs.

Time's Up! (Sarrett, 2007) pot servir de paradigma de la diversió. Es tracta del joc de mimar personatges de sempre, però ara recreat amb unes regles que el converteixen en un artefacte explosiu. Vegem-ho. Hi juguen tantes persones com vulguin, per parelles. Es posen l'una davant de l'altra. Dels centenars de cartes que hi ha, se'n trien una quarantena a l'atzar. Si volen, els jugadors, en lloc d'utilitzar les cartes que hi ha dins la capsa, poden escriure noms de personatges en petits fulls de mida igual. S'hi juga en tres rondes, sempre amb les mateixes quaranta cartes. Per torn, i en els trenta segons que es van escolant en un rellotge de sorra, un jugador agafa cartes i explica al seu company qui és el personatge sense dir-ne el nom. Si l'altre l'encerta, es queden la carta i n'intenten una altra. Quan el temps s'ha acabat, és el torn de la parella de l'esquerra. Quan tots els personatges han estat encertats, cada parella anota els punts (=cartes) que ha fet, es remenen les cartes i es torna a jugar. Ara, però, només es pot dir una paraula de cada personatge. A la tercera ronda, només es pot mimar el personatge. Al joc dels personatges de sempre s'hi han afegit components de memòria, de comunicació i de creativitat que canvien com un mitjà el joc original. Pot ser que aquest joc provoqui atacs de vergonya a algú; el que és segur és que no avorreix ningú. Tota l'estona tens feina, sigui o no el teu torn de joc. Si ho és perquè ho és; si no, per saber com s'explica un personatge que hauràs d'explicar, mimar o endevinar tu pocs minuts després. A més, tens feina a riure: de les expressions de la teva cara, de les de la teva parella, de les de tots els companys de la taula. Al final guanya algú, però és fàcil que ningú no es recordi que calia sumar punts i que es tractava de guanyar.

Alex Randolph (1922-2004) fou un dels més grans creadors de jocs de tota la història. Li devem jocs de fantasia, d'estratègia pura, de memòria, de bluf, de deducció, infantils... Juntament amb Sid Sackson (1920-2002,

l'altre gran nom en l'univers dels jocs de taula), és el responsable que ara, dels jocs, també en coneguem l'autor. Fins a l'últim quart del segle xx, els autors de jocs eren considerats poc més que una petita part d'un engranatge industrial. Fins i tot els jocs més mínims de Randolph són una petita meravella, com *Hol's der Geier* (1988), compost per cinc sèries de cartes de l'1 al 15 i una altra sèrie, també de quinze cartes, numerades de l'1 al 10 i del -1 al -5. Descatalogat com està, deu pagar la pena explicar-lo amb una mica de detall. Cada jugador, de dos a cinc, es queda una sèrie de l'1 al 15. Les altres quinze cartes es remenen bé i es deixen de cara avall al mig de la taula. Aquestes cartes són l'objectiu del joc. Al final, qui tingui més punts amb aquestes cartes, guanyarà la partida. Qui tingui més punts positius, és clar, perquè les cartes -1 a -5 resten en lloc de sumar. La partida dura exactament quinze jugades. Com que cada una dóna només per a uns quants segons, no hi ha temps per a avorir-se. En cada jugada, es gira una de les cartes de la baralla del centre de la taula i tots els jugadors mostren simultàniament una de les seves cartes. Si la carta del centre és positiva, se la queda qui ha tret la carta més alta; si és negativa, se la queda qui ha tret la carta més baixa. Hi ha un però molt gran: quan hi ha cartes empatades, al número més alt o més baix, s'anul·len entre elles i la guanyadora és la següent que no estigui empatada amb cap altra. En cada jugada, les cartes jugades es deixen de banda. Si en una jugada la carta del centre no se la queda ningú perquè totes les cartes estan empatades, es deixa per a la jugada següent, que tindrà dues cartes a guanyar en lloc d'una. Ja ho hem dit: no hi ha temps per a avorir-se. A més, des de la primera jugada, ja has de pensar què pensaran els altres en funció de la carta que hi ha en joc i actuar en conseqüència.

Motiu 5: És cosa de nens

Ens costa molt poc de relacionar els jocs amb els nens. Recordem que, quan érem nens, jugàvem. Sabem que després ja no ho hem fet o ho hem fet molt poc. Doncs, l'equació és totalment evident. D'altra banda, ens costa poc de relacionar els nens amb l'aprenentatge. La infància és aquella feliç etapa de la vida en què aprenem a ser grans, a conviure, a aprendre, a estimar... a més d'aprendre de lletra i de fer números. De fet, ara recordem que el que ens agradava més era jugar, córrer i tirar pedres, i no pas fer els deures ni anar a classe. Per això, devem pensar sovint que els jocs, en la infància, serveixen, han de servir, perquè els nens aprenguin, els jocs són educatius. Un cop tot el que calia aprendre ja ha estat après, quin sentit tindria el joc?

Si fos veritat que de grans no juguem i aquesta fos la raó, desmentim-la immediatament. Ho fem amb paraules de Bruno Faidutti, professor

d'economia en un institut i el més reconegut autor de jocs francès (2004): «Je tiens en effet le jeu éducatif pour un oxymore, comme le montre d'ailleurs fort bien le fait que les meilleurs jeux ne prétendent rien de plus qu'être des jeux, et que les jeux qui se veulent éducatifs sont généralement d'un intérêt ludique extrêmement limité. La volonté de faire des jeux éducatifs part de l'hypothèse –en partie discutable, d'ailleurs– que les jeunes n'aiment pas apprendre, mais qu'ils aiment tous jouer. On va donc les faire apprendre en leur faisant croire qu'ils jouent. C'est oublier d'une part que personne, pas même un jeune, n'apprécie d'être pris pour un con, et d'autre part que gratuité et vanité sont des composantes essentielles du jeu. Si l'on joue dans un but autre que se faire plaisir en s'immergeant dans le jeu, on ne joue plus vraiment, et le plaisir a tôt fait de disparaître. Si l'on croit apprendre sans travailler, on se fait de confortables illusions.» Faidutti acaba l'article amb un contundent «laissez les joueurs jouer avec des jeux pour jouer, et laissez les apprenants apprendre pour apprendre».

I si juguem com ho fan els nens? Per a ells, el joc és «jo seria i tu series», «jo faré de... i tu faràs de...», «i si...». I si fóssim déus? Ni més ni menys això és el que proposa Robert Abbott amb el joc *Eleusis* (2008), creat ara fa una cinquantena d'anys. S'hi juga únicament amb unes baralles de cartes. En cada partida, un jugador (anomenat justament «Déu») escriu una regla de col·locació de cartes. En dóna catorze a cada jugador i en posa una damunt la taula. Per torn, els jugadors van agafant una carta de la seva mà i la col·loquen al costat de l'última carta «bona», perquè les cartes que segueixen la regla que «Déu» ha escrit es posen en la mateixa línia, seguint la primera carta de totes. Les «dolentes» es posen a sota de la carta que no segueix la regla. Si un jugador juga bé, no passa res; si s'equivoca amb la carta, en rep dues de penalització. Si un jugador pensa que ha descobert la regla, pot esdevenir «profeta» i prendre el lloc de «Déu». Ara serà ell qui dirà si les cartes són bones o no i qui penalitzarà els «mortals». «Déu» només corroborarà el que va dient el «profeta». Si el «profeta» s'equivoca, «Déu» el fulminarà immediatament. La partida s'acaba quan un jugador es queda sense cartes o a partir d'un nombre determinat de cartes col·locades, quan tots els jugadors posen cartes errònies. El quid del joc rau en el pervers sistema de puntuació. Per a fer punts, cal crear una regla que no sigui ni massa fàcil ni massa difícil; ni una cosa ni l'altra no donen punts. L'única manera de puntuar és amb una regla ni massa fàcil ni massa difícil i que només encertin un o dos dels sis o set jugadors de la partida. Si, a sobre, un esdevé «profeta», hi haurà un gavadal de punts.

S'està bé, jugant com els nens: «Jo seria Déu i m'inventaria el món i tu hauries d'endevinar com és el món que m'he inventat i provar de viure-hi».

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES I LUDOGRAFIA

Llibres

Abbott, R. (2008). *Diez juegos que no se parecen a nada*. Barcelona: RBA.

Comas, O. (2005). *El món en jocs*. Barcelona: RBA

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Sackson, S. (2007). *Un montón de juegos*. Barcelona: RBA.

Wendling, T. (2002). *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris: Presses Universitaires de France.

Webs

Faidutti, B. (2004). *Jeux éducatifs*. Recuperat el juny de 2009 a www.faidutti.com/index.php?Module=divers&id=360.

Jocs

Cayce, E. (2008). *Pit*. Madrid: Crómola. [Des de la seva creació per Harry E. Gavitt el 1903, el joc ha conegut incomputables edicions i adaptacions, amb noves regles, i diferents tematitzacions i nombre de cartes. La que va dur a terme Edgar Cayce el 1904 és la que ha prevalgut fins ara.]

Knizia, R. (2000). *El señor de los anillos*. Barcelona: Devir.

Knizia, R. (2009). *Art Moderne*. Paris: Editions du Matagot.

Moon, A. R. i Faidutti, B. (2007). *Diamantes*. Barcelona: Devir.

Pallières, Ph. i Marly, H. (2006). *Los hombres lobo de Castronegro*. Madrid: Crómola.

Randolph, A. (1988). *Hol's der Geier*. Ravensburg: Ravensburger Spielverlag.

Roubira, J. L. (2008). *Dixit*. Poitiers: Libellud.

Sarrett, P. (2007). *Time's Up!* Madrid: Crómola.

Resumen

Jugar, sentarse ante un tablero y unas piezas de madera o plástico o unas cartas, con el único objetivo de dedicar un tiempo a una actividad «superflua, que puede absorber por completo al jugador, sin ningún interés material ni de la cual pueda sacarse provecho alguno» (Huizinga, 1972), es una práctica universal, cotidiana y que forma parte intrínseca de la humanidad desde hace miles de años. Sin embargo, en la actualidad jugar queda con demasiada frecuencia relegado a una actividad de segundo orden, para cuyo desempeño nunca solemos tener tiempo. Al contrario, jugar, más allá de la diversión o el reto intelectual, es un espacio de relación, de comunicación y de creatividad.

En el artículo se analizan varias razones (pereza, rechazo a la competición, miedo a perder, aburrimiento, «cosa de niños») que aducimos los adultos para no jugar. Cada una de esas razones se rebate desde puntos de vista culturales y de las relaciones humanas. Así mismo, para cada una se proponen juegos de mesa fáciles de encontrar en las tiendas y que son de accesibilidad inmediata. Todos estos juegos pueden ayudar al «paciente» —esa persona que no juega— a volver a la normalidad de *homo ludens*, con tratamientos de choque o con suaves dosis de juego.

Abstract

Playing, sitting in front of a board and some wooden or plastic pieces or some cards, with the only aim of spending some time in a “superfluous activity, which the player may be completely engrossed in, without having any material interest nor being profitable” (Huizinga, 1972), is a universal, daily practice that has been an intrinsic part of mankind for thousands of years. At present, though, playing is often pushed into a second-class activity, for which we have not much time left. On the contrary, playing, beyond fun or intellectual challenge, is a space for relationships, communication and creativity.

In this article, we analyse different motives (laziness, rejection of competition, fear of losing, boredom, “childish thing”) that we adults cite not to play. Every one of them is refuted from the cultural point of view and that of human relationships. Likewise, for everyone, we propose board games that can be easily found in shops and of immediate accessibility. Everyone can help the “patient”, that person who does not play, with shock treatments or in small doses, to go back to the normality of “*homo ludens*”.