



texto **nicolai** troschinsky
 ilustraciones **viola** lópiz



guía
 para
juegos injugables



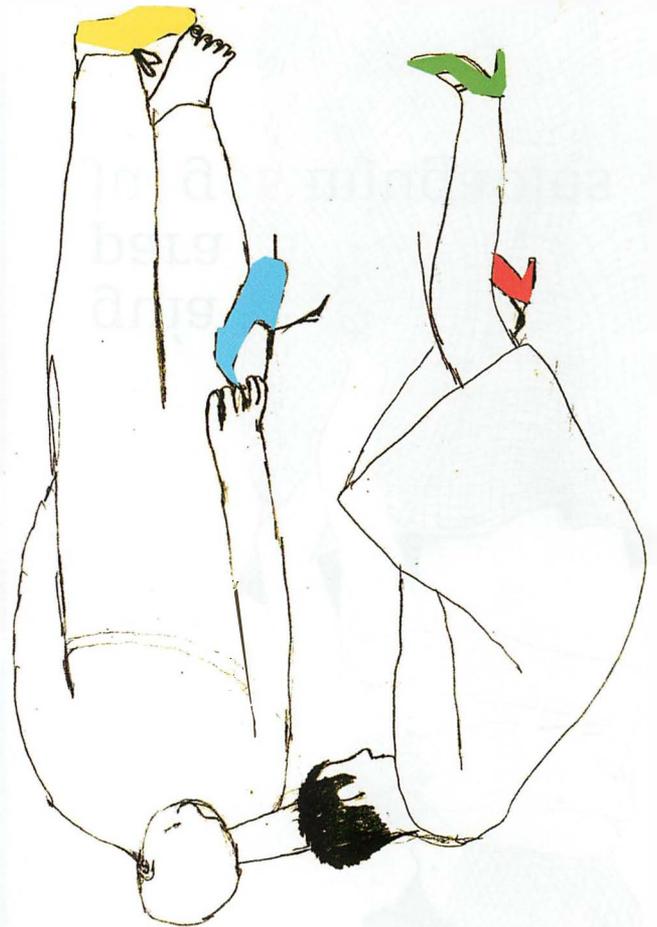
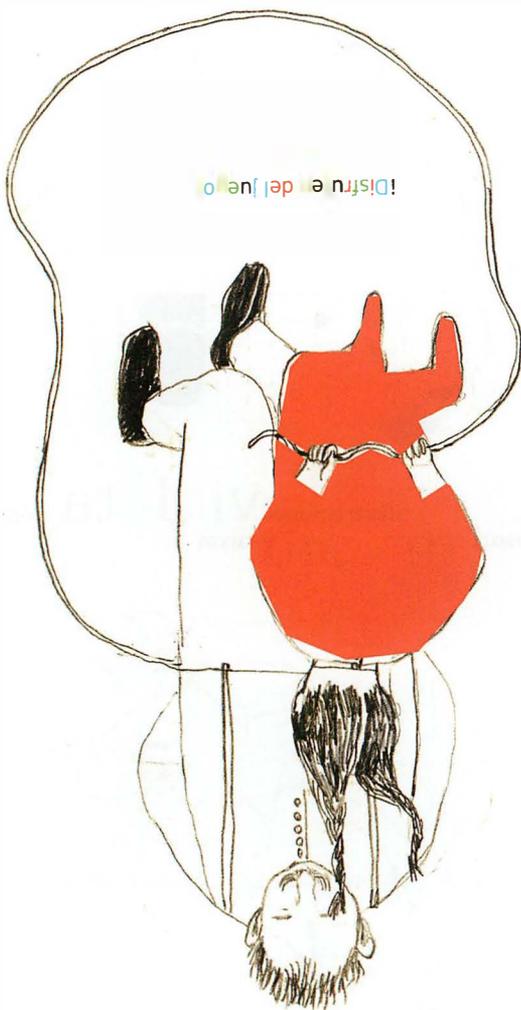
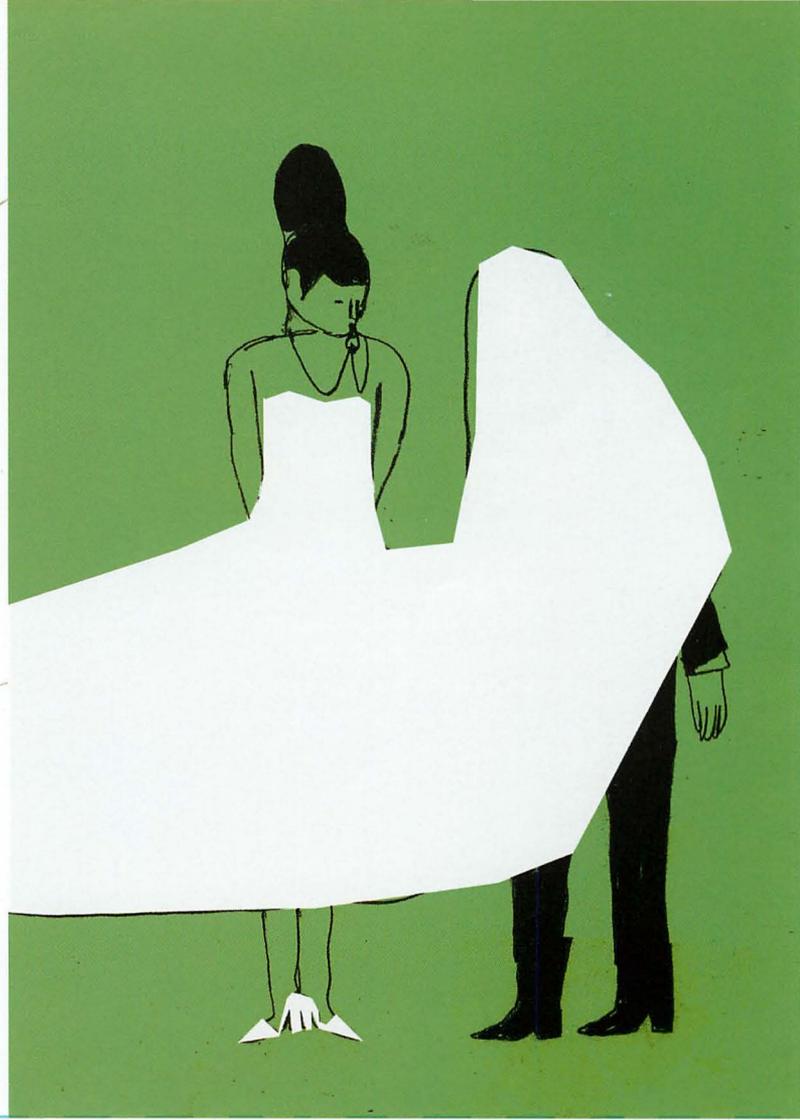
•Establecer reglas y excepciones para cada regla, excepto si la regla es más larga que la undécima excepción de la novena regla.
 •Establecer nuevas reglas que contradigan las reglas ya establecidas cuando no haya una excepción por cada regla y añadir excepciones que lo hagan más confuso salvo si la excepción de la novena regla supone que la undécima excepción contradice la decimonovena regla.

5, 6, 7

.Está terminante **men** prohibido no establecer prohibiciones.

.No está permitida la creación de juegos competitivos, **un** jugador nunca podrá vencer **sobre** el otro.

.Debe haber un sistema de azar, arbitrario, a suertes, imprevisible, de incertidumbre, de fragmentación, de diseminación, evolución, abstracción, o en todo caso, **un abanico** de elecciones lo suficientemente amplio para hacer cada partida única.



11, 12 y 13

. Añadir al menos un elemento de los juegos tradicionales, como un dado, una bola, un juego de cartas, etc... que haga la experiencia más familiar

. Añadir al menos un elemento de los juegos tradicionales sacándolo de contexto (un dado sin números, una bola con números, un juego de cartas con forma de números, etc...) para hacer el juego más confuso

. Encontrar al menos dos parejas que lo jueguen para ver los resultados. Entre las cuatro personas deben encontrarse al menos un niño, un anciano y una viuda.

¿Para qué servirá un juego al que no se puede jugar? ¿Y para qué serviría inventarlo? Supongo que para nada, es decir, sólo sería un juego, porque ¿para qué sirve un juego si no es para jugar? Aparentemente los juegos siempre han servido para enseñarnos reglas, valores y cualidades. Si los animales juegan para desarrollar sus cualidades de cazadores o de supervivientes, nosotros jugamos para desarrollar nuestras cualidades de estrategias, líderes o comunicadores. El juego siempre ha representado características de la sociedad y sus comportamientos. Tal vez el ejemplo más evidente es el del ajedrez como metáfora de la guerra. Si podemos decir que los juegos son metáforas de nuestras relaciones humanas, y si podemos decir (como decimos muchas veces) que la vida es un juego,

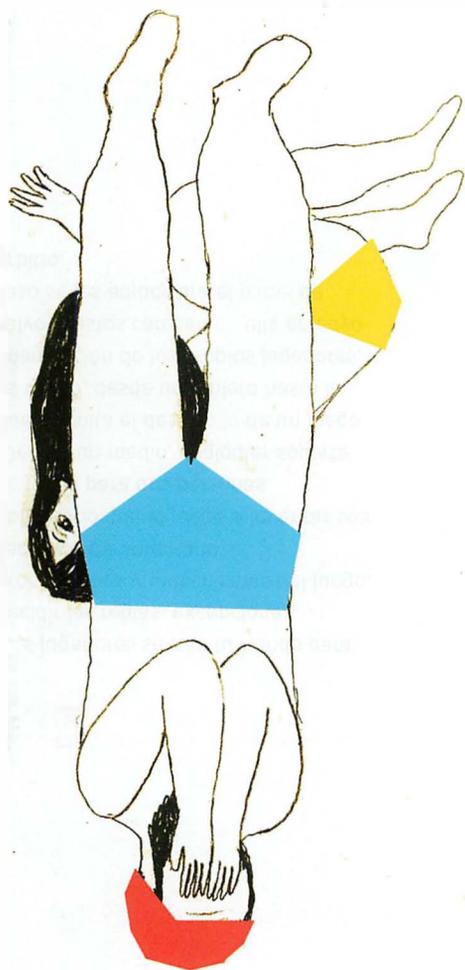
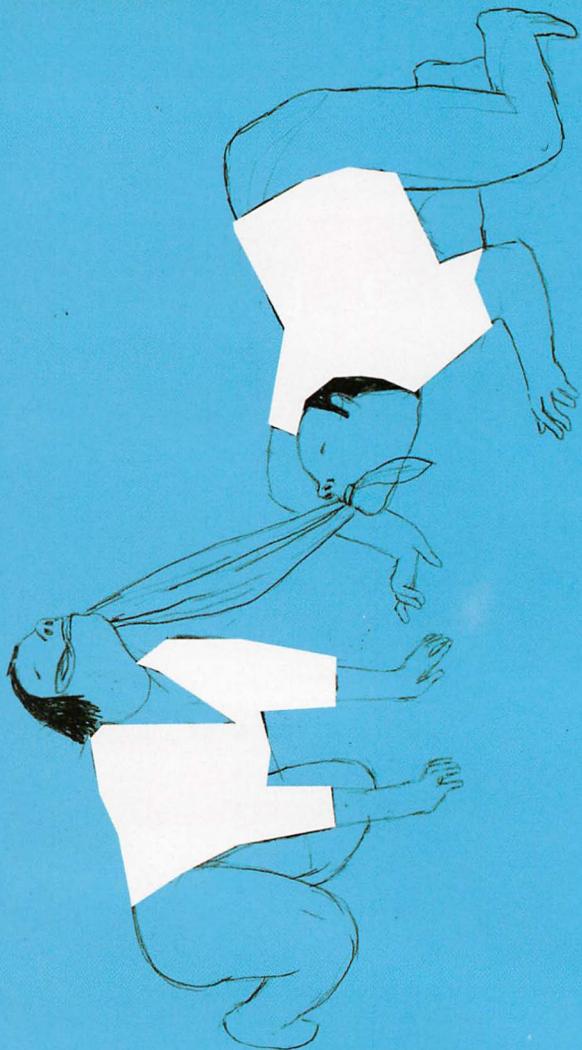


. Los jugadores se irán turnando para decidir las reglas, excepciones, prohibiciones y mecanismos del juego, sabiendo de antemano que el juego sea obligatorio que el juego a inventar sea un juego para dos personas. Decidir un medio, cualquier soporte que permita el desarrollo de un juego es válido, desde un tablero hasta la imaginación de los propios jugadores, salvo si estos carecen ella en cuyo caso se les adjudicará el papel de árbitro.

entonces podemos decir que si la vida fuera un juego seguramente sería un juego injugable. El juego de la vida es el más enigmático, complejo y divertido de todos. Las reglas son extraordinariamente confusas y contradictorias con la capacidad de cambiar según el lugar y el tiempo y presentan cientos de excepciones. Pero lo más confuso tal vez sea el hecho de que no haya un objetivo claro. Entonces, ¿si la vida es un juego para qué un juego que representa la vida? Pues para **nada**, porque recordemos que como ya hemos dicho, no hay un objetivo claro. Así podemos jugar. Juguemos al mejor juego de todos: El juego **injugable**.

El juego injugable es tal vez el mejor juego de todos, porque el sólo hecho de **jugarlo** supondría en sí mismo el objetivo del juego y resultaría una herramienta perfecta para la comunicación entre dos personas. El hecho de sentarse alrededor de un juego injugable y explorarlo **en** realidad explorarse a **uno mismo y** al otro. Sería intentar entender lo incomprensible y darle sentido, inventarse una manera de jugar, de romper las reglas, de hacer trampas y de terminar por abandonar el juego para poder comunicarse con **la otra persona**, y así, finalmente, pasar del juego en miniatura al gran juego de **una vez** por todas. Sería todo eso y tal vez más (tal vez menos), pero sólo hay una manera de averiguarlo.

Así pues, aprovecho para dar las reglas del juego que será la madre de todos los juegos injugables: un juego que consiste en inventar juegos injugables:



No está permitido que haya **una** meta u objetivo.
 Se considerará una falta si no se establecen una **serie** de faltas. **En caso** de falta los jugadores adjudicarán faltas que impidan el cumplimiento de las excepciones **de** las reglas que faltan. En caso de que los jugadores se encuentren en estado de **no ser** capaces de entender y memorizar las reglas, excepciones y faltas que ellos mismos han establecido deberán proceder a la creación de un momento crítico, que tendrá causa en una situación **extraordinaria** durante el juego **y** que se resolverá al modo de un penal, una muerte **súbita**, un doble o nada, etc...

8,9,10