

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

LA VENGANZA DE LOS ZURDOS

Este artículo empezó ante una foto y un comentario: Obama es zurdo. Después vino una conversación, poco profunda, sobre la extraña posición típica de los que usamos la izquierda para escribir. Revelo a mi interlocutor que como si fuéramos una asociación secreta, los zurdos hacemos pequeñas acciones que sorprenden a los diestros, acostumbrados a no tener que pensar sobre qué mano deben usar. Así nos tomamos la venganza poniendo el cuchillo y el tenedor al

revés o, en el caso más curioso, con unos torniquetes para entrar en el metro donde se debe colocar la tarjeta con la mano izquierda (véanlos en algunas entradas del metro de Barcelona: provocan un problema doméstico para diestros que usan la entrada que no toca a pesar de las grandes flechas indicadoras).

Por ello, hoy voy a proponer a los diestros un juego donde deban usar sólo la izquierda y puedan prepararse para cualquier venganza de este "ejército-casi-anónimo" de usuarios de la mano izquierda. Los zurdos también podrán jugar, aunque quizá tendrán alguna pequeña ventaja ya que están más acostumbrados a usar su *contramano*.

Necesitan un mechero, una baraja de cartas y entre cuatro y seis jugadores (o hasta ocho añá-

diendo una nueva baraja de cartas). Se mezclan las cartas y se reparten equitativamente. Cada jugador toma el mazo de cartas sin mirarlo y lo coloca boca abajo ante sí. En el centro de la mesa se coloca el mechero.

Por turnos cada jugador gira la carta superior del mazo y la deja boca arriba ante sí. Es importante girar rápido y hacia fuera, para no ver la carta antes que los otros jugadores.

Si en algún momento de la partida hay dos cartas iguales boca arriba, los jugadores que las han girado deben atrapar el mechero del centro de la mesa. Eso sí, en nuestra versión se deberá usar

UN JUEGO DE AGILIDAD MENTAL QUE SE PUEDE PRACTICAR CON LA MANO IZQUIERDA PARA DAR MÁS EMOCIÓN

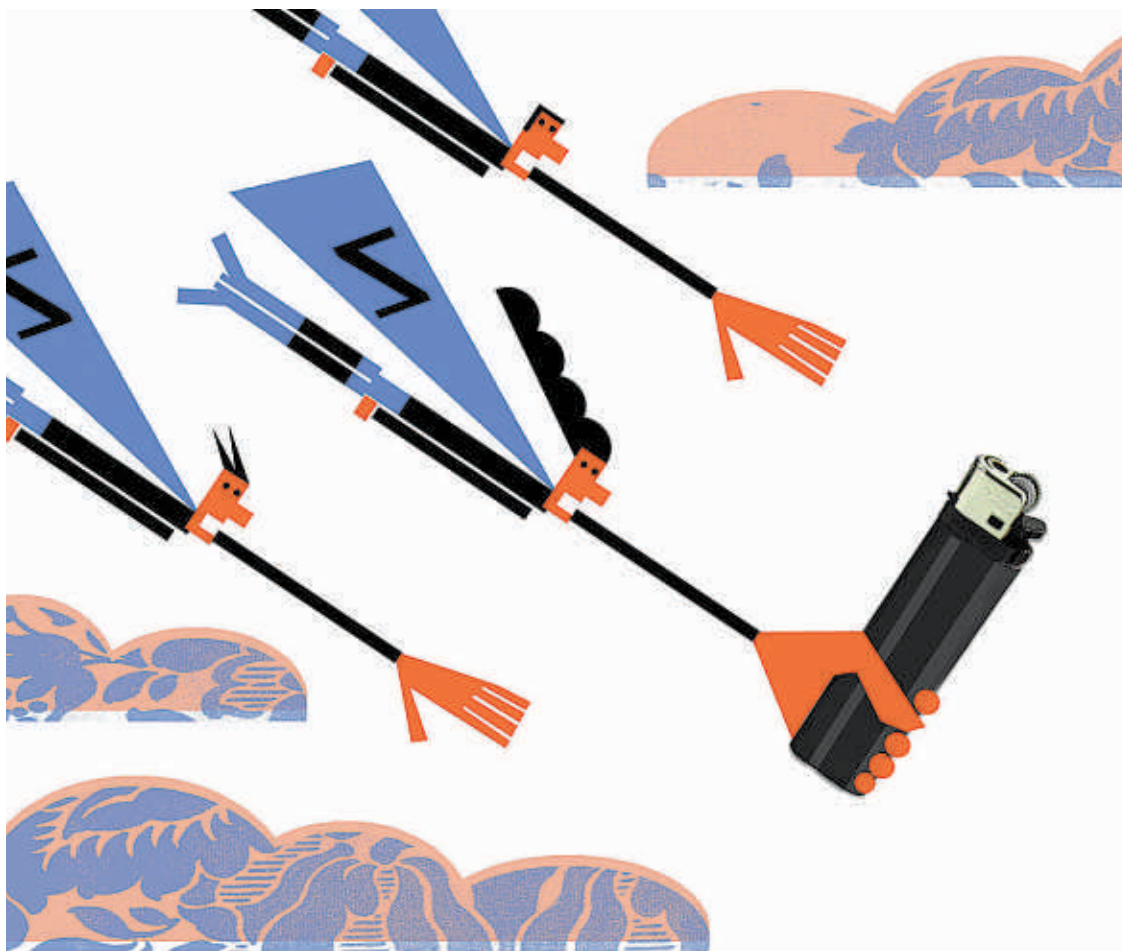
la *contramano* para tomar el mechero. El jugador más rápido dará el montón de cartas que ya ha girado al más lento. Y gana el primer jugador en quedarse sin cartas.

Pueden complicar el juego con más reglas: cuando salga un as todos deben colocar su *contramano* sobre su montón de cartas giradas y el más lento se

queda todas las cartas giradas de sus adversarios. Y un comodín hace que en la siguiente ronda todos tengan que girar una carta a la vez (con lo que puede aparecer una o más cartas iguales sobre la mesa).

El juego tiene su versión comercial, el Jungle Speed. Las cartas están diseñadas para provocar equívocos (y risas) y el mechero es un tótem de madera. No deben tener problemas para encontrarlo. La editora, Cromola, muestra un listado de tiendas donde encontrarlo en su página web (www.cromola.com).

En las reglas del juego comercial no indican que debe jugarse sólo con la izquierda. Esta es una norma sólo para iniciados que quieran afrontar la venganza de los zurdos. ■



Luisa Vera