

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

# en juego

## CERRANDO CAJA

No, hoy no voy a contarles cómo conseguir que al final del día las cuentas cuadren, sino que les voy a explicar un juego que mezcla azar y estrategia, que puede modificarse al gusto del usuario y que, por su simplicidad, atrapa desde el primer momento.

Cerrar la caja es un juego de apuestas y taberna. Busco en mi biblioteca un libro, *Pub games in England* de Timothy Finn (mi versión es de los años 80 y desconozco si aún se puede encontrar), y leo que llegó a Inglaterra desde las Islas del Canal,

ocho islas que se encuentran en el canal de la Mancha, a mediados del siglo XX. De todas formas es posible que fuera un juego de marineros y que llevase algunos siglos jugándose en las citadas islas.

Se pueden comprar juegos de madera hechos con más o menos fortuna. Entre todas las versiones que conozco la más bonita es una dentro de un baúl de madera envejecida que usé como regalo para un amigo hace un par de años y que puede adquirirse por internet.

Para hacer una versión casera sólo se necesitan dos dados y nueve naipes con los números del 1 al 9. Se colocan las cartas boca arriba. Si que quiere se puede jugar sobre una hoja de papel, como si fuese un tapete.

Se escoge el orden de juego. Un jugador tira los

dos dados y puede decidir quitar las cartas que correspondan a cualquiera de los dados, a los dos o a la suma de los dos. Por ejemplo si ha salido un 6 y un 3 puede sacar el 3, el 6, el 3 y el 6, o el 9.

El turno de un jugador continúa hasta que después de una tirada no puede sacar ninguna carta. Imaginemos que sólo quedan boca arriba las cartas 2 y 5 y sale un 3 y un 6, por lo que no hay ninguna combinación que permita quitar ninguna de las cartas. Entonces se acaba el turno del jugador y suma tantos puntos negativos como los números que queden boca arriba (en nuestro ejemplo 7). Pierde el primero que llega a una puntuación pactada, por ejemplo 50.

Los amantes de los números pueden hacer que cuando un jugador no puede sacar ningún número, la puntuación negativa es la cifra que resulta con

**UN JUEGO DE TABERNA CON MUCHAS VARIANTES QUE DESDE EL PRINCIPIO ATRAPA POR LA SENCILLEZ DE SUS NORMAS**

todos los números que están boca arriba. Si por ejemplo han quedado sobre la mesa los números 1, 5 y 9 suma 159 puntos negativos. Parece una nimiedad, pero esta modificación cambia sustancialmente la estrategia.

Biel Pubill, maestro y activista de la recuperación de los juegos tradicionales, me contó una versión *matemática*

del mismo juego. La dinámica es exactamente la misma, pero después de la tirada de los dos dados, el jugador puede sacar cualquier combinación de cartas que sume lo mismo que los dos dados. Es decir que ante un 3 y un 6 se pueden sacar los números que sumen 9.

En esta versión gana el primero que cierra caja, es decir, que consigue sacar todos los números.

Prueben las tres versiones. Cada una tiene su estrategia. Si quieren, ya saben, pueden contármela. Yo prometo confesarles la mía. ■



Luisa Vera