

La huella

Tipo de juego:
Medida en la que influye el azar:

Juego de mesa, vida y arte
La estrategia tiene un peso superior al que popularmente se le atribuye
Muy variable
No hay acuerdo al respecto

Duración de la partida:
Complejidad de las normas:

Origen

Es una variante moderna de un juego que se encuentra, bajo distintas formas, en todas las culturas, y cuyos orígenes se pierden en la noche de los tiempos.

Descripción

Se juega sobre un tablero cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas, alternativamente claras ("vacías" o "blancas") y oscuras ("llenas" o "a llenar"), con excepción de las 4 casillas centrales y las 12 (4 series de 3 que las conectan diagonalmente con las esquinas del tablero, todas las cuales están ocupados por espejos. Se admite un número ilimitado de jugadores. Los jugadores tienen a su disposición 24 fichas, organizadas en 6 grupos:

- 1 - La Gran Explosión
- 2 - El fuego
- 3 - El aire
- 4 - La tierra
- 5 - El agua

- 6 - El volcán
- 7 - La meteorización
- 8 - La erosión
- 9 - El impacto de un meteorito

- 10 - El diamante
- 11 - El bisturí
- 12 - La excavadora
- 13 - El neumático

- 18 - El museo
- 19 - La Mona Lisa de Duchamp
- 20 - La cámara fotográfica
- 21 - El DVD

- 14 - El perro que mea
- 15 - El graffiti
- 16 - Las huellas en el Pórtico de la Gloria
- 17 - El tatuaje

- 22 - El souvenir
- 23 - El lápiz de labios.
- 24 - El DNI

Objetivo

Recorrer el tablero, estableciendo nexos, y explorando nuevas relaciones, manteniéndose despierto en lo posible.

Desarrollo del juego

Se comienza la partida situando "La Gran Explosión" en cualquiera de las casillas oscuras exteriores. A continuación, los participantes se turnan colocando las fichas para configurar las casillas oscuras. (Atención: Las blancas deben quedar siempre en libertad.) Los espejos permiten cambiar de nivel, p. ej. al pensar en un registro de sonido, se puede situar "El aire" al lado de un espejo, y seguidamente cruzar éste para colocar "El DVD". Otra secuencia similar podría ser: "La Meteorización" → espejo → "El perro que mea" → espejo → "El graffiti". Es permisible, y de hecho inevitable, la combinación de los elementos primigenios, como se observa en el siguiente ejemplo: "La tierra" → "El neumático" → "El perro que mea".

Fin

Quién sabe.