

Els jocs de final de segle

Els Jocs de taula tradicionals van quedant aparcats i els substitueix una altra mena d'entreteniments. Són els *wargames* i els jocs de papers, que arriben dels EUA i captiven la juvenalla catalana.

No és cap secret que l'home ha jugat des de sempre, fins i tot quan era simi. Els estudiosos no paren de trobar proves d'aquesta distracció i les cites clàssiques són la partida de daus que els soldats romans van fer al peu de la creu de Crist, per jugar-se la túnica, o el quadre de Bruegel on apareixen més de seixanta jocs diferents. A Barcelona, l'únic monument que hi ha al joc és un nen amb un cercol i un pal a la plaça que ja es coneix com la d'"el nen de l'aro".

Com és lògic, als països freds tenen més tradició els jocs de taula que els de carrer, però això no vol dir que als llocs més càlids no hi hagi nombrosos aficionats. En els últims deu anys, però, les tardes de pluja al voltant d'una taula amb els *Juegos Reunidos Geyper* han deixat pas a una nova col·lecció de jocs molt més ben elaborats. I al voltant d'aquesta s'ha aixecat tot un negoci més voluminós que no sembla.

Competint amb els *Monopoly* de diverses ciutats, i tots els jocs similars (*Petropolis*, *Samarqanda*, *La borsa*), molts d'ells de la casa Educa, la firma NAC va fer arribar dos jocs molt diferents que van ser rebuts amb ganes pels jugadors (*La fuga de Colditz* i *La conquesta del Oeste*). Es tractava d'alguna cosa més que de comprar carrers i posar-hi cases. I eren més divertits. Encara que pertanyien a la mateixa categoria, els anomenats jocs temàtics (tenen molt d'èxit jocs d'aquest estil com *Civilització* o *La búsqueda del Ni-*

lo, realment bons, encara que resulten cars, al voltant de les set mil pessetes). A banda d'aquesta categoria, els diplomàtics també han tingut molts seguidors. Aquí es tracta que els jugadors facin pactes i posteriorment trenquin si convé aquestes aliances. Des del senzill *Risk* les coses han evolucionat molt fins arribar a la sofisticació de *Machiaveli* (descatalogat però accessible en ludoteques) o el *Diplomacy*.

Però els jocs que de veritat provoquen l'apassionament dels jovenets, i dels que són més grans, són especialitats arribades del món anglosaxó. Jocs que arriben, majoritàriament, dels EUA: els jocs de guerra i els de papers. D'aquesta manera, mentre hi ha qui enceta el debat de l'hamburguesa, el cert és que els costums ianquis s'introdueixen per molts més llocs que no semblava.

Els *wargames* (o sigui, "jocs de guerra") tenen unes característiques comunes entre ells: un tauler amb hexàgons que representa la zona on té lloc el combat i unes peces que representen les diverses unitats militars. Cadascuna té assignat un valor de combat i un altre de moviment. Per tal que els que ignoren de què va se'n facin una idea, resulta pràctic recordar que el mapa i les fitxetes de colors amb què el general Norman Schwarzkopf va explicar la batalla de Kuwait s'hi assemblen molt. Els jocs de guerra han arribat a poc a poc, però com més va compten amb més adeptes. Al principi, es tractava de fer jocs senzills, on els jugadors



combatien per un territori. El 20 de desembre de 1980 tenia lloc el primer campionat de França de *wargames*, amb el joc *Heraklios*. Des d'aleshores, tot s'ha anat complint i els jocs que els entesos aprecien més són aquells que reproduïxen fidelment una batalla real (el nombre de forces de cada bàndol, el terreny, els moviments que ordenaven els generals...). Ja no es tracta de fer una partida, sinó de fer veure que es canvia el curs de la història. D'aquí que ja hi hagi tres jocs d'aquests que fan referència a un conflicte al golf Pèrsic (durant tota la guerra, a la botiga barcelonina *Central de Jocs* tenien instal·lat un *wargame* que representava fidelment la situació del conflicte, amb fitxes que representaven totes i cadascuna de

les unitats implicades en els combats). D'aquests, va bé dir que el més complet és *Gulf Strike*, encara que la traducció de les instruccions és un exemple de com no s'han de fer les traduccions. *Light Division* i *Persian Gulf* són els altres dos *wargames* que giren al voltant d'aquesta guerra que encara cueja.

El joc de guerra tenen no més un petit inconvenient: com que la majoria provenen dels EUA, no sempre les traduccions de les instruccions són correctes. I les instruccions d'un joc d'aquests poden ocupar cent pàgines. Un altre problema és que una partida pot durar moltes hores i no sempre es pot deixar plantat tot l'arsenal a la taula de casa per continuar l'endemà. Per això s'han creat clubs de jocs de guerra, amb

prou espai. Els membres d'aquests clubs intercanvien coneixements, estratègies i, sobretot, les taules on juguen espectaculars partides. El club més gran de Barcelona és l'Alpha-Ares, que té la seu al número 44 del carrer d'Ali Bei.

taulell, ni peces. Hi ha un conductor del joc, anomenat *master*, que dirigeix l'aventura. I els altres han d'avançar i combatre amb els monstres i altres malvats que el "master" fa aparèixer interpretant el personatge que ja han escollit. La majoria d'aquests jocs recorren a la ciència-fic-

passió per l'abarrocamet. No és casual que la majoria siguin mascles, fanàtics dels còmics de la Marvel i seguidors de les pel·lícules com *Excalibur* o *Els senyors de l'acer*. La idea bàsica del joc és que com que cada personatge té unes habilitats diferents, entre tots, si s'ho combinen, poden combatre el mal. Això és aplicable tant a qualsevol d'aquestes aventures (un *elf*, per exemple, té habilitats de les quals no disposa un *nan*, i viceversa) com a les pel·lícules que reprodueixen aventures d'aquesta mena. Per citar només un exemple, ja antic, la sèrie de dibuixos animats *Dragones i mazmorras* tenia com a protagonistes diferents nens amb diferents "poders".

més, es poden trobar en botigues especialitzades les revistes nord-americanes *Command Magazine*, *War-games Miniatures*, *Playroll* i *The Avalon Hill General*. Els més aficionats, escriuen a aquestes revistes i reben, al cap d'un mes aproximadament, els jocs o el material que hagin sol·licitat. Surt més barat que comprar-ho aquí i l'únic que cal és saber llegir en anglès.

Com que no tot és guerra ni tot és ianqui, ja ha aparegut el primer joc de representació fet a l'estat espanyol, el novembre del 1990: *Aquelarre*. I amb terrenys dividits en hexàgons i seguint les normes dels jocs de guerra, s'han fet dos jocs catalans que volen ser educatius. Així, la Diputació de Girona va editar el 1987 *El bosc i el foc*, on es tracta de combatre un incendi amb els menors perjudicis ecològics possibles, i la de Barcelona, un xic després, va posar en circulació el joc *Ecoterra*, de qualitat inferior.

La passió que gira al voltant d'aquests nous jocs és tanta que els seus aficionats i els comerços que en viuen organitzen des de fa cinc anys unes jornades de jocs de papers o de representació, simulació i estratègia que es celebren a Barcelona però a les quals acudeix gent de tot l'estat.

Les d'aquest any, que s'acaben de celebrar el mes de març a les drassanes de Barcelona, han provat que l'interès no decau (a les primeres van assistir unes 1.000 persones i aquestes han tingut més de cinc mil visitans). Fins i tot l'alcalde de Barcelona, Pasqual Maragall, s'ha pres la molèstia d'enviar una salutació als assistents a les jornades. Encara que no hi diu si ha provat mai algun d'aquests jocs. Dels jocs que mouen tantes passions al final d'aquest segle.

Quim Goicoechea

On van els fanàtics

Aquestes són algunes de les botigues on venen tot el material per a aquests jocs a més dels mateixos jocs (paper en blanc amb hexàgons per crear els escenaris al gust, figuretes de tota mena, daus i tota una gamma increïble de jocs).

- Ludòmanos, al carrer de Castelló, 13 (València).
- Billares Soler, a la Gran via, 519 (Barcelona).
- Central de Jocs, al carrer de Provença, 85 (Barcelona).
- Gigamesh, a la Rda. Pere, 53 (Barcelona).
- Jocs and Games, al carrer de Muntaner, 193 (Barcelona).

A més, els que no disposin de jocs ni dels diners per comprar-se'ls, a les ludoteques del Xalet Golferichs i Casa del Mig (Barcelona) tenen tota mena de jocs, tant d'estratègia com d'altres estils.

L'ajuntament barceloní té al carrer de Roger de Llúria, 41 un indret especialitzat anomenat Ludocentre i a l'Avda. de Primado Reig, 129, de València hi ha el Club del Rol València.

El distribuïdor de la majoria d'aquests jocs que vénen dels EUA és Jocs Internacional (distribueix els jocs de les cases Avalon Hill i Victory Games, entre d'altres), que es troba al carrer de Sant. Hipòlit, 20, de Barcelona.

SOLDATS DE PLOM

Una variant dels jocs de guerra són les batalles amb miniatures. Soldadets de plom, convenientment pintats, i un regle per mesurar les distàncies, a més d'uns quants daus, són els estris necessaris per fer una partida molt més real que amb peces de cartó. Ja no es tracta de tombar soldats amb boles de vidre, sinó de calcular una estratègia que porti a la victòria tot combinant les capacitats de l'artilleria, la cavalleria i la infanteria. El joc de guerra que ara per ara compta amb més seguidors és de tipus medieval: el *Cry Havoc*.

L'altra mania que suscita fanatismes increïbles són els jocs de papers. Aquí no hi ha

ció o al medievalisme. Si en un primer moment l'èxit se l'emportava *Dungeons and dragons*, el número 1 actual correspon al joc que reproduïx les aventures del llibre *El senyor dels anells* de J.R. Tolkien o *La crida de Chutulu* de H.P. Lovecraft. Es tracta de viure les aventures dels personatges interpretant un paper. Al voltant d'aquests jocs ha crescut un negoci paral·lel: els jugadors volen personatges de plom o de plàstic que pinten com els sembla, mapes d'aventures ja escrites o monstres de tota mena.

Els més fanàtics dels jocs de papers pertanyen a un grup de gent amb aficions comunes; la ciència-ficció, l'interès per qualsevol mena de mitologia (des de la nòrdica fins a la del sioux) i la

REVISTES PER ALS ADDICTES

Tots aquests jocs han provocat el naixement dels clubs dels membres dels quals es troben per jugar partides llarguíssimes. I els aficionats saben també on buscar novetats o comentaris als jocs que practiquen. Per això compten amb un mercat de revistes realment ampli.

A França, el 1980, va nàixer com a suplement de la revista *Science et vie* la revista *Jeus et stratégie*, que tenia caràcter bimestral. Hi havia comentaris sobre jocs diversos, des del Mah-Jong xinès fins al Mangala africà, i es regalava un joc a cada número. Els addictes als jocs coneixen aquesta revista, que al principi només es trobava a la llibreria Francesa de Barcelona. Però el mercat ha crescut prou i ja hi ha revistes espanyoles (en castellà, és clar). *Líder*, *Troll* i *Alea* són les capdavanteres. Aquesta última, amb al·lusió a l'estratègia Juli Cèsar, insisteix preferentment sobre els *wargames* (i en regala un cada número) mentre *Troll* ho fa en els jocs de representació. A