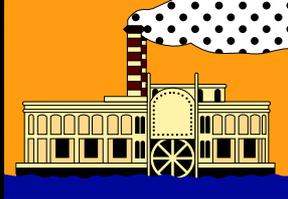
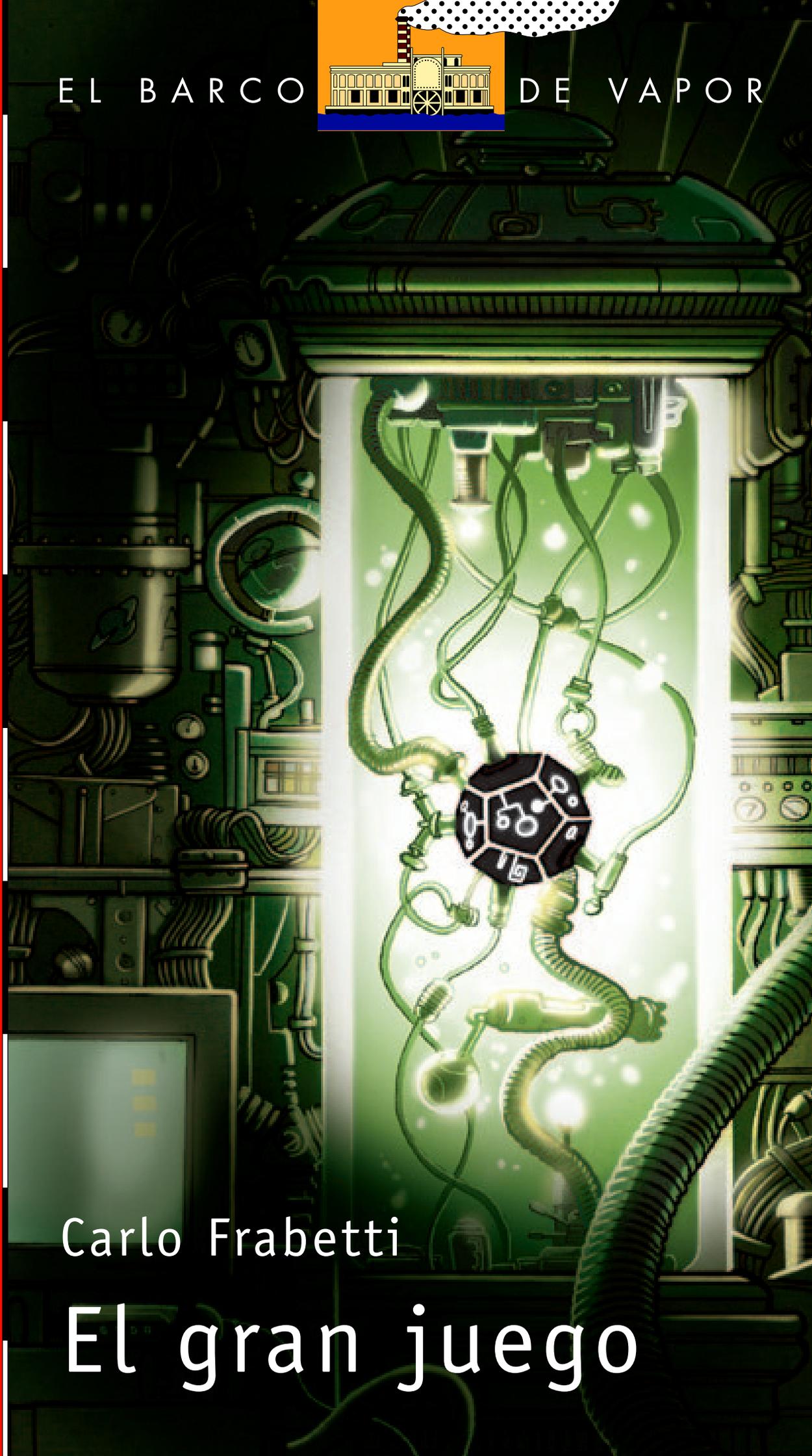


EL BARCO



DE VAPOR



Carlo Frabetti

El gran juego

sm

www.literaturasm.com



Dirección editorial: Elsa Aguiar
Coordinación editorial: Paloma Jover
Ilustración de cubierta: Marcos Calo

Publicado por primera vez por Alfaguara en 1998

© Carlo Frabetti, 1998
© Ediciones SM, 2010
Impresores, 2
Urbanización Prado del Espino
28660 Boadilla del Monte (Madrid)
www.grupo-sm.com

ATENCIÓN AL CLIENTE
Tel.: 902 121 323
Fax: 902 241 222
e-mail: clientes@grupo-sm.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

*A Juan Cervera,
maestro, colega y amigo.
«In memoriam».*

¿Jugamos una partida? Esta es la antigua pregunta que el Universo, o algo detrás del Universo, empezó a hacer a los desconcertados bípedos que proliferaban en el tercer planeta del Sol, tan pronto como sus simiescos cerebros pudieron comprender el juego de la ciencia. Es un juego curioso. No hay ningún conjunto de reglas definitivo, y parte del juego consiste en tratar de descubrir cuáles son las reglas básicas... El juego nunca ha sido tan apasionante y peligroso como ahora.

MARTIN GARDNER,
Orden y sorpresa

1 *Jugar a jugar*

TODO empezó con un error al teclear, o más bien un despiste. Leo había entrado en su web habitual de juegos *on line* y, tras introducir su dirección electrónica y el seudónimo que solía utilizar en estas ocasiones –Galileo–, empezó a teclear una propuesta de juego.

Quería encontrar un compañero para jugar a las damas chinas, pero después de escribir «Quiero jugar a», repitió la palabra *jugar*. Repetir una palabra cuando se escribe a máquina o con el ordenador es un error bastante común, pero en este caso el lapsus dio lugar a una frase divertida y un tanto inquietante:

Quiero jugar a jugar

¿Cómo sería «jugar a jugar»? , se preguntó Leo. Jugar a detectives o exploradores es hacer como si uno fuera un detective que está siguiendo la pista de un criminal inexistente o un explorador que se

adentra en una selva imaginaria. Es hacer como si... Luego «jugar a jugar» sería hacer como si se estuviera jugando...

Leo experimentó un ligero vértigo interior, como siempre que se enfrentaba a una idea que no conseguía aferrar. Se sentía como Alicia persiguiendo al Conejo Blanco y cayendo por el pozo que parecía no tener fondo. Jugar a jugar...

De pronto se le ocurrió un ejemplo: si él y varios amigos se sentaran alrededor de una mesa y, con unos cromos en la mano, jugaran a ser pistoleros del Oeste que están jugando una partida de póquer en un *saloon*, estarían jugando a jugar al póquer. Esa sería una manera de «jugar a jugar»...

Sus reflexiones se vieron interrumpidas por un inesperado centelleo de la pantalla de su ordenador, en la que aparecieron las palabras:

Juguemos a jugar

Hal

Leo sintió un cúmulo de emociones diversas: excitación, sorpresa, alegría, desconcierto, y también un punto de inquietud. Aquello era muy extraño... Aunque tal vez «jugar a jugar» fuera un juego que existía desde hacía tiempo y que ya tenía sus adeptos, y él ni se había enterado. Sí, eso era lo más probable.

A Leo le encantó la idea de que su lapsus al teclear le hubiera abierto una puerta desconocida y lo hubiera conectado con el club de *fans* de un juego cuya existencia ni siquiera conocía. Su indecisión solo duró unos segundos, y rápidamente tecleó su respuesta con un par de pulsaciones:

OK

«¿Y ahora qué?», pensó Leo. Tras su «OK» no ocurrió nada. La pantalla quedó muda un buen rato, como si no hubiera nadie al otro lado de la línea. Leo empezó a pensar que, simplemente, el tal Hal le había gastado una broma y lo de «jugar a jugar» no tenía ningún sentido. Notó una extraña desazón y estuvo a punto de apagar el ordenador, pero en ese momento apareció otra frase en la pantalla:

Estoy esperando a que empieces

«¡Claro, eso era!», pensó Leo con renovada excitación. Generalmente, el que proponía un juego a través de Playnet era el que hacía la primera jugada, una vez que encontraba contrincante. Era una manera de confirmar la propuesta, de dejar claro a qué juego se quería jugar, pues a veces los nombres de

los juegos inducían a error, sobre todo cuando se conectaba con personas de otros países.

Leo no quería admitir, de momento, que no sabía jugar, pues tenía miedo de que Hal se desconectara y la puerta desconocida que había abierto por casualidad volviera a cerrársele en las narices. Pero, por otra parte, no podía empezar sin tener ni idea de la índole del juego... ¿Cómo se empezaría a «jugar a jugar»?

Solo podía hacer una cosa, y la hizo. Tras unos instantes de titubeo, tecleó:

Empieza tú.

Para alivio de Leo, el «OK» de Hal apareció casi inmediatamente en su pantalla. Ahora solo le quedaba esperar a que la primera jugada de su desconocido contrincante le permitiera hacerse una idea de la naturaleza del juego.

No tuvo que esperar mucho. A los pocos segundos, apareció en la pantalla una serie de números:

4,9 19,6 44,1 78,4 ...

A Leo se le daban bien los números, y enseguida se dio cuenta de que 19,6 era 4,9 multiplicado por 4. Tampoco le fue difícil percatarse de que 44,1 era

4,9 por 9. Afortunadamente, tenía la calculadora a mano, así que, pensando que 78,4 también sería múltiplo de 4,9, dividió el primer número por el segundo y, efectivamente, obtuvo 16 como cociente exacto.

La serie era, pues, 4,9; $4,9 \times 4$; $4,9 \times 9$; $4,9 \times 16$... y los puntos suspensivos le invitaban a continuarla. ¿Cuál sería el quinto número de la serie? Puesto que el 4,9 era fijo, la clave estaba en los múltiplos crecientes: 4, 9, 16... Leo solo tardó unos segundos en darse cuenta de que estos tres números eran los cuadrados de 2, 3 y 4 respectivamente. Por tanto, el siguiente factor tenía que ser 5 al cuadrado, o sea, 25. Luego el quinto número de la serie era $4,9 \times 25$. Marcó el producto en la calculadora y obtuvo 122,5, así que tecleó este número en el ordenador, situándolo en el lugar de los puntos suspensivos.

Al parecer, había empezado bien, pues la serie de números desapareció de la pantalla para dejar paso a un escueto «OK».

Leo esperó unos segundos, confiando en que Hal dijera alguna otra cosa que le diera una pista para continuar; pero no fue así. Evidentemente, era su turno. Y no tenía ni idea de lo que debía hacer. ¿Escribir otra serie numérica para que Hal la continuara? ¿Plantearle algún otro tipo de problema lógico?

Algo le decía que la serie propuesta por Hal tenía un significado muy concreto en el que no había caído. Lo asaltó la angustiada desazón que uno siente cuando tiene una palabra en la punta de la lengua y no logra recordarla. Volvió a caer por el pozo de Alicia... ¿Adónde lo llevaba aquel escurridizo Conejo Blanco?

No podía hacer esperar más a Hal, o se daría cuenta de que no sabía jugar, así que tecleó:

Tregua

Tu dirección?

Era una forma de decirle a su contrincante que tenía que interrumpir la partida y que le pedía su dirección electrónica para reanudarla en otro momento. La respuesta apareció de inmediato:

OK

HAL

Las cinco letras brillaron unos segundos, y luego la pantalla se oscureció. Hal había cerrado la comunicación sin darle su dirección electrónica.