

# Guerra Civil en el tablero

Un madrileño saca al mercado un juego estratégico de cartas sobre nuestra última contienda fratricida que trata de entretener y enseñar huyendo de las simplificaciones de «rojos» y «fascistas»

POR MARIO DÍAZ

MADRID. Ni los juegos son sólo para los niños ni la Guerra Civil (1936-39) se limitó a una lucha fratricida entre dos bandos homogéneos. Arturo García (Madrid, 1972) lo sabe mejor que nadie. Aficionado a los juegos de estrategia, cuando comenzó a estudiar en profundidad nuestra guerra se dio cuenta de que en su hobby la contienda se trataba sin ningún rigor: García, entonces, se puso manos a la obra para crear el juego estratégico de cartas definitivo sobre la Guerra Civil. Siete años después, ha visto la luz.

Con el descriptivo título de «1936 Guerra Civil» sale al mercado el fruto de su intenso trabajo, un juego de cartas en el que la victoria nacional o republicana, tras alrededor de una hora de juego, puede decantarse a través de la conquista militar, pero también de la diplomacia o de la desmoralización del

adversario. Los dos jugadores —una variante permite jugar a cuatro— eligen uno de los bandos, aunque dentro de cada uno existen múltiples facciones: comunistas, socialistas, anarquistas o nacionalistas, en la República; monárquicos, carlistas, falangistas o regulares, en el bando nacional.

Pero este juego estratégico no sólo refleja los aspectos militares de la Guerra Civil, como su autor había apreciado en la treintena de juegos ya existentes. También trata de la situación política, social o económica que provocó el conflicto, y todo con las 252 cartas de las que consta el juego, inicialmente más de mil: la comercialización de la obra exigía tal criba.

Cada una de las cartas puede representar un personaje, pero también una unidad militar, un objetivo político o cualquier otro elemento histórico de la época.

ABC, por ejemplo, aparece en cuatro cartas. Tres de ellas se enmarcan en la clasificación monárquica: allí aparecen los periodistas Juan Ignacio Luca de Tena y Juan Pujol, además de la edición sevillana del periódico. La cuarta carta se dedica a la cabecera republicana del diario, editada en Madrid, tras ser requisado ABC por el Gobierno republicano.

«Fue la única cabecera que se publicó en las dos zonas, todo un símbolo de la división de España», opina Arturo García.

Cada una de las 252 cartas aparece ilustrada con imágenes procedentes de archivos y, además de contener elementos para jugar, también ofrece información histórica detallada.

«En general está dirigido a las personas con el hábito de jugar, pero su gran ambientación histórica lo hace perfecto para aproximarse a la Guerra Civil, también a los no jugadores aficionados a la historia», afirma el autor.

Aunque su juego «no alcance la profundidad de los libros de historia», García destaca su «rigor» y huida de la «simplificación», y siempre manteniendo el objetivo de entretener:



Una de las cartas, en la que aparece Juan Ignacio Luca de Tena

ABC

«Lo he realizado con el máximo respeto y rigor, pero no deja de ser un juego», aclara.

Ese rigor se aprecia en detalles como la utilización de los términos habituales en cada bando, incluso para referirse a lo mismo. El País Vasco, así, es denominado Euzkadi o Vascongadas. García ha cuidado al

máximo cada detalle: el número 36, por ejemplo, está muy presente en toda la obra, con 1936 juegos en el mercado o con una presentación de 36 páginas. Su precio, claro, es de 36 euros.

Más información en:  
<http://www.1936guerracivil.com>