



Arturo García, autor de '1936 Guerra Civil', con las cartas de Azaña y Franco, entre otros personajes del juego, en la mano.

/ JULIÁN JA-

La Guerra Civil se libra en una baraja de cartas

Entretenimiento. Un madrileño crea un juego de estrategia que pretende divertir y mostrar una visión amplia de la contienda fratricida

JOSE MARÍA ROBLES

En un mazo: Franco, el asedio al Alcázar de Toledo, el Cara al sol, la Sección Femenina. En otro: Azaña, Solidaridad Obrera, el No pasarán, la Columna Durruti. Y todo en una misma mesa, cartas de un juego de estrategia que vuelve a traer a la actualidad la contienda fratricida: 1936 guerra civil.

¿Están los españoles preparados para que la tragedia sea vista como entretenimiento? «No lo sé, quizá esa sea la pregunta del millón. Estoy seguro de que una parte del país sí puede tratar el tema con absoluta normalidad. Pero también admito que otra parte no. En cualquier caso, si hubiera encontrado reacciones negativas me hubiera echado atrás».

Arturo García (Madrid, 1972) es el autor y editor de una propuesta que pretende divertir y, al mismo tiempo, ensanchar la mirada —cuando no escapar del reduccionista fascistas contra rojos— en relación con los trágicos hechos acaecidos entre el 36 y el 39. «Vi que todos los juegos que había de la Guerra Civil, que no eran muchos y de autores extranjeros, tenían carencias importantes y hasta errores de ambientación. Estaban centrados en el aspecto militar y se marginaba o se tocaba de refilón lo político, lo cultural, lo económico. En ocasiones, se trataba simplemente de un mapa con fichas rojas y azules. Ofrecían una visión simplificada», comenta este licenciado en Ciencias Físicas y apasionado de los juegos de estrategia sobre el origen del suyo.

Siete años —de investigaciones en archivos dentro y fuera de España, así como de contactos con gente del gremio, periodistas e historiadores de la talla de Paul Preston— ha tardado en dar forma al formato. El punto de partida es el propio estallido del conflicto. El final, en cambio, puede ser distinto del que se conoce. Todo depende de cómo los dos adversarios (una variante permite cuatro jugadores), cada uno en un frente, manejen sus cartas.

Son 252 en total. Al principio fueron más de 1.000. En función de

«En otros formatos el choque se representa como un simple mapa con fichas rojas y azules»

las imágenes que pudo rescatar para imprimir los naipes, auténtico motor del invento, García desechó los episodios relacionados con la Marina y la Aviación (verbigracia, el bombardeo de Guernica).

Pero el resto de claves están ahí: personajes, unidades militares, eventos, conceptos... Ninguna carta tiene más valor que la de al lado. No hay tablero, sólo algo así como unas cuartillas-guía. Tampoco hay dado. El tiempo estimado por partida oscila entre 45 y 90 minutos.

A la victoria (¿Victoria?) final se puede llegar por varias vías: la mili-

tar, la diplomática, la mixta e, incluso, la desmoralización del otro bando. «Durante la partida hay que tomar decisiones, planificar y priorizar los recursos en función de las circunstancias», explica el responsable de 1936 guerra civil. Interesante resulta la fórmula a la hora de conocer detalles sobre la composición interna de una y otra facción: anarquistas, comunistas y socialistas por parte de la República; falangistas, carlistas, monárquicos y regulares entre los nacionales.

«Los nombres de algunos de aquellos personajes están hoy en una calle, y mucha gente no sabe ni de dónde vienen. En ese sentido, el juego sirve para poner cara a ese nombre, a instituciones que se crearon entonces y perduran hasta ahora», razona García, que resume: «Se trata de un enfoque diferente al que ofrece una película o un libro. Simplemente muestra los elementos de la guerra, no los juzga».

En cuanto al perfil del posible receptor, revela: «A cualquiera que esté en el mundillo de los juegos le puede gustar. Algo menos a los adolescentes, más atraídos por dragones, elfos... y no por una temática tan seria. Sí a un público adulto que sepa apreciar el trabajo de documentación que hay detrás, y no sólo considerarlo un conjunto de reglas (más detalles, en su propia web: www.1936guerracivil.com).

¿El precio? 36 euros, dígito que se repite recurrentemente en varios aspectos del juego.