

## INSTRUCCIONES

### COMO JUGAR

*Búsquense: Una espada, un tambor, la cabeza de un toro, un hueso de albaricoque, un caballo inmóvil y una pala.*

*Este juego es un hechizo sin palabras. Hechizo consentido, primero y, en seguida, irresistible.*

*Todos los jugadores juegan a ciegas, y sino..., no.*

*A ciegas y lejana, una niña hace girar la rueda...: ¿cuántos dedos tienes en tu corazón?*

*Aquello que no esta en el juego es oscuro, aquello que se escapa de su ley nos debería desconcertar.*

*Como en todo juego existe una espiral y se oculta una cueva*

*Cinco niños jugarán a tu alrededor. Tienes los ojos abiertos pero nada ves. Porque nada puede encajar ahora en el orden de las cosas. Cinco niños: uno, de rodillas, tentando una canica, sin decidirse a rodarla; dos, de puntillas, girando cara a cara; los otros dos, levantan los brazos y los agitan tratando de mantenerse en vuelo...: ¿cuántos dedos tienes en tu corazón?. Inmóvil, sin atender a ninguno de ellos, te dejas absorber por otro juego todavía más profundo..., tus manos, involuntariamente, arrojan sombras de pájaros y caballos. No escuches, no escuches, no trates de entender nada, canta cualquier canción para distraer lo que te distraiga..., y notarás que en la cueva se refugiaron los ciervos.*

### SOBRE EL TABLERO

*Son tan delicadas y tan leves las líneas de este tablero que un descuido puede descomponer en ensueño lo que aparentaba ser casa, tesoro o medicina.*

*Puedes analizarlo buscando algún tipo de coherencia entre sus partes que te oriente acerca del lugar que ocupas: un sistema referencial que te sitúe... Puedes debatirte entre la contención ascética o la embriaguez. Puedes abandonar y ahorrarte el resto.*

*Observarás que te encuentras ante espacios dentro de espacios y que avanzar tal vez pudiera suponer un cambio de nivel y un empezar de cero. En el momento mismo en que descubras el dónde..., ya estarás, necesariamente, en otro sitio, concéntrico respecto a algún punto de tu pasado inmediato que ahora te parecerá algo prescindible y pueril, una evasión estéril, un embeleso sobredimensionado donde el alma se emboba.*

*Cuando al fin se desarrolla la capacidad de percibir una nueva estructura, se activa un salto que desencadena amnesia hacia lo familiar. Este automático desapego que sucede al salto permite que el jugador que en otro tiempo fuimos, emboscado en el centro de sus desconocidas posibilidades, se mueva ahora con la soltura de quién, en vez de obedecer, baila la orden. A partir de ese momento, el juego contiene la realidad del jugador a la que intersecta como una potente causa que puede ser desplazada por un insignificante suceso... Atiende!: desde esta posición, cada movimiento puede ser experimentado como el extremo visible de una colosal subversión.*

*Debes tener en cuenta este hecho: el tablero se transforma al paso del jugador. Hay una circularidad disimulada en su cuadratura, que se anuncia en las esquinas amansadas y blandas. Uno juega con todas las fichas, desde todas las posiciones y todos los colores. Juega como si el tablero no fuera plano sino, al contrario, formado por millares de planos, ligeramente cóncavos, que se compactan integrado un volumen tridimensional, al modo en que la masa de hojas conforman la frondosidad del árbol y, a más distancia, el verdor inalcanzable en el que el caminante alivia la fatiga con el velo de su frescor sobre los párpados.*

*FIN*

*Este juego no necesita un lugar, no tiene límites. En este juego no importa la habilidad ni la estrategia. El juego termina al volverse transparente.*