

UZUMAKI

Se dice que el mundo ha perdido parte de su encanto a medida que los años avanzan, y cuando la última isla haya sido traída de los brazos del mar, ¿qué va a quedar?... Cada uno de nosotros tiene una profunda oscuridad en su interior, una maldición que nos devoraría al saber más de nosotros mismos. Este juego causó la caída de imperios, portó desgracias a los reyes, envenenó a los vasallos de los dioses y sumió a la humanidad en eras oscuras. Adivina... ¿a qué le temes más?

Encontrado en Japón en 1605, Uzumaki (bautizado así por un monje shinto que lo halló en un embarque traído de china), es un juego de mesa ideado en alguna zona de oriente. Se trata de uno de los juegos de mesa más antiguos que se conocen, junto con el Oware africano, el Senet y el Juego Real de Ur, de Mesopotamia. No se tienen registros fehacientes sobre el verdadero origen del mismo debido al periodo en el que fue encontrado, las constantes guerras territoriales de principios del periodo Tokugawa y los intercambios comerciales con la Compañía Holandesa de las Indias Orientales, quienes eran de los pocos permitidos para visitar Japón durante aquella época. La referencia conocida más antigua al Uzumaki se encontraba en el Hyakkai Zukan (Volumen ilustrado de cien demonios). Una colección de ilustraciones en pergamino que datan del mismo periodo. El volumen es un tratado de lo sobrenatural, una colección de fantasmas, espíritus y monstruos extraídos del folclore japonés. Más tarde aparecen referencias más diversas en tumbas como la de Tokugawa Hidetada, el tercer hijo Tokugawa Iyeyasu y segundo shogún Tokugawa (quienes gobernaron el archipiélago dentro del periodo Edo). Se decía incluso que tenía cuatro sets de juegos Uzumaki en su tumba, considerado una referencia y ofrenda a Izanami, diosa de la creación y posteriormente de la muerte en la mitología sintoísta.

La historia del juego sin embargo parece rehuir de la reputación que se ha forjado por sí mismo. La leyenda cuenta que el juego y su simbología guarda una relación directa con la modificación de los periodos antiguos japoneses, pues aquellos que lo jugaron sucumbían al terror provocado por sus propios demonios internos y con el tiempo, derribaron todo por lo que habían luchado. El juego parecía tener una fuerte influencia en los eventos oscuros que siguieron a esas épocas; poco se sabe realmente sobre la mecánica de entonces, pero no se descartó la posibilidad de que viajara lejos con la promesa que acontece superar sus desafíos, algo que (aparentemente) nunca se ha logrado.

Genevieve Tabouis, llamada *la pitonisa* durante su época de periodismo tras denunciar tempranamente los avances del nazismo en Francia. Encontró un ejemplar de Uzumaki (llamado entonces *Spirale* en alemán) en sus investigaciones con el ejército americano cuando expulsaron a soldados enemigos de un castillo en la frontera con Austria. Su trabajo permitió una réplica fiel y una traducción consentida que pronto trascendió hasta una época moderna en el bolsillo de uno de los veteranos americanos que sobrevivieron a la guerra. Lo único, sin embargo, que permaneció intacto del testimonio de ese soldado fue "nadie nunca está listo para sumergirse en la espiral".

Las investigaciones de Madame Tabouis establecieron que el juego original poseía 88 planchas de madera categorizadas en 5 símbolos, con excepción de 18, las cuales poseían combinaciones de 2 de esos cinco. Un dato relevante, sin embargo, se encontró en lo que parecían seis xilografías japonesas previas que ilustraban diferentes conceptos transformados en lo que parecían ser Yokai. Las traducciones señalaron que cada

personaje poseía una palabra que identificaba la acción que realizaba: Dios, Shogún, Guerra, Naturaleza, Dragón y al Samurai. La investigación arrojó que el ejemplar encontrado en Austria poseía una colección un tanto diferente. Se encontraba la ilustración de la Guerra, pero ahora parecía orientada hacia la Lucha, en conjunto con Dinero, la Espada, el Imperio, la Muerte y el Águila. Pareciese que las 88 cartas originales han permanecido constantes a lo largo de las versiones estudiadas, las cartas de personajes o pensamientos (como estableció Tabouis) parecen simular conceptos importantes de un periodo histórico, aunque existen registros de que esos mismos conceptos pueden cambiar incluso entre ejemplares dentro de la misma época. Una adaptación de tiempos modernos encontrada posterior a la investigación de Tabouis y surgida en las redes digitales utiliza al Internet, a la Guerra una vez más, a la Fantasía, al Fanatismo, a la Política y a la Televisión como los 6 nuevos conceptos del pensamiento. El funcionamiento de dichas cartas es entablar el inicio de una partida de Uzumaki desde un precepto concebido culturalmente, en lugar de iniciar de un elemento más personal.

Estas cartas comenzaron a circular por internet en el 2019. Se afirma, que aquellos que jueguen a Uzumaki podrían experimentar un terrible destino a manos de ellos mismos. Pareciese, sin embargo, que el juego es una alegoría al entendimiento individual y colectivo sobre el miedo. No está claro cuáles son las condiciones en las que una persona podría sufrir o superar el juego. Las reglas del mismo se encuentran en la red junto con el set de las 88 cartas y los 6 pensamientos disponibles para su descarga.

Instrucciones

Componentes

88 Cartas, divididas en:

-70 Cartas de Fragilidades

-18 Cartas de Contingencia

-6 Pensamientos.

Descripción de la partida

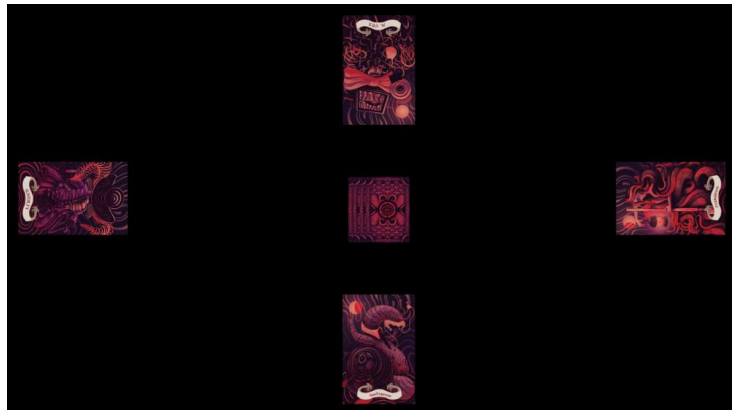
Los jugadores escribirán preguntas relacionadas a alguno de sus miedos más profundos (o dispondrán de una de las 6 cartas de Pensamiento) y dibujarán uno de los 5 símbolos que identifican a las categorías del juego. Estas preguntas se mezclarán en un montón y elegirán una al azar que permitirá darle un sentido a la partida. Cada jugador toma 3 cartas, y designan a uno de los participantes que dé inicio. El turno de cada jugador puede durar lo que se desee, sin embargo, se encontró que Uzumaki era jugado limitando los turnos a 2 minutos por participante. Mientras el jugador en turno narra los demás escuchan atentamente, a la vez que en el transcurso de dicho turno deben obsequiarle una carta boca abajo que posea el mismo símbolo que la pregunta que están narrando y después tomar una nueva carta del mazo. El narrador entonces toma una de esas cartas e introduce la idea de la carta en su relato, ubicándola en una de las flechas alrededor de la pregunta de forma que encajen. Cuando da por terminado su turno, el siguiente jugador a la derecha se convierte en el narrador y continúa la historia añadiendo su propio toque y percepción de la

pregunta. Los demás jugadores entonces le pasan una carta con el símbolo correspondiente boca abajo, el narrador toma una e introduce la idea en su relato. Así sucesivamente hasta que todos hayan hablado sobre la pregunta en cuestión. Una vez terminada la ronda, se toma una nueva pregunta del montón y se añade a la estructura desde una de las cartas que se hayan acomodado con anterioridad, continuando hasta que todas hayan sido discutidas.

Disposición Inicial

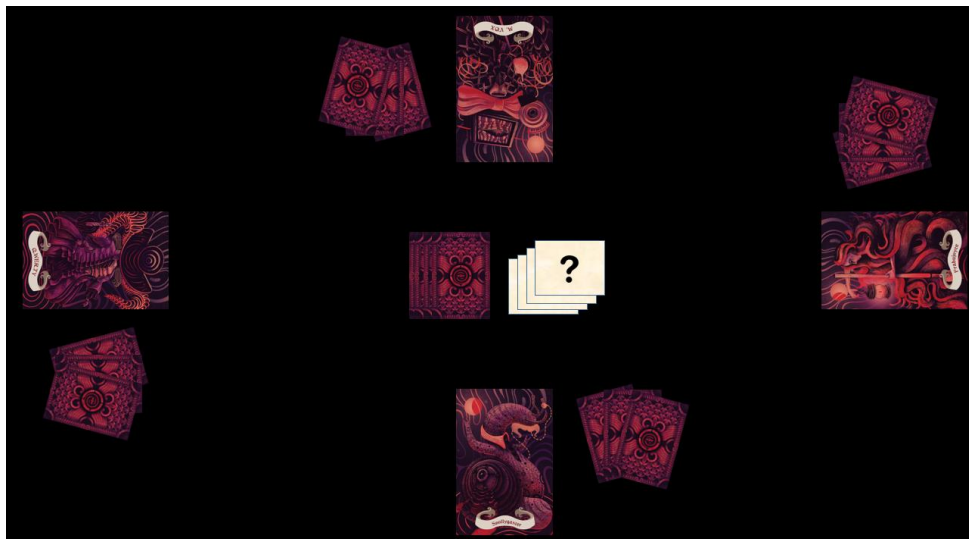
1- Cada jugador escribe en un trozo de papel una pregunta, plantea un dilema, escribe una frase, un poema, una palabra, etc. sobre uno de sus miedos más profundos, añade uno de los 5 símbolos para ubicar dicho miedo dentro de una categoría amplia. Se revuelven y organizan en el centro de la mesa al alcance de todos. (*Junto a las preguntas o dilemas planteados, se pueden utilizar los 6 Pensamientos que vienen incluidos en el juego como medio para establecer un punto de vista*).

2- Si deciden utilizar a los Pensamientos (pueden ser repartidos al azar), se ubican frente



a cada jugador.

3- Se barajan las 88 cartas y se reparte una mano de 3 cartas a cada jugador, las restantes se organizan en un solo mazo en el centro al alcance de todos.

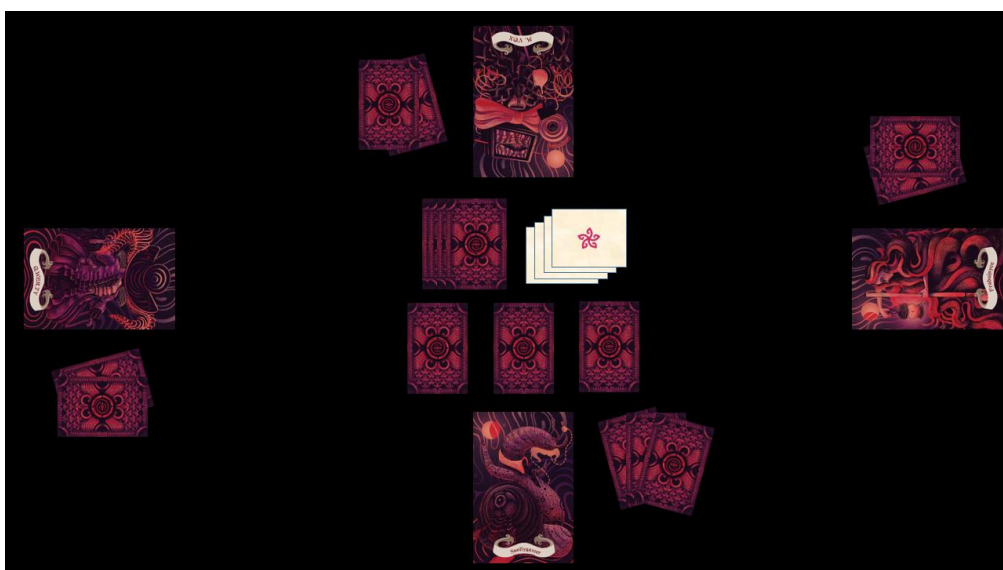
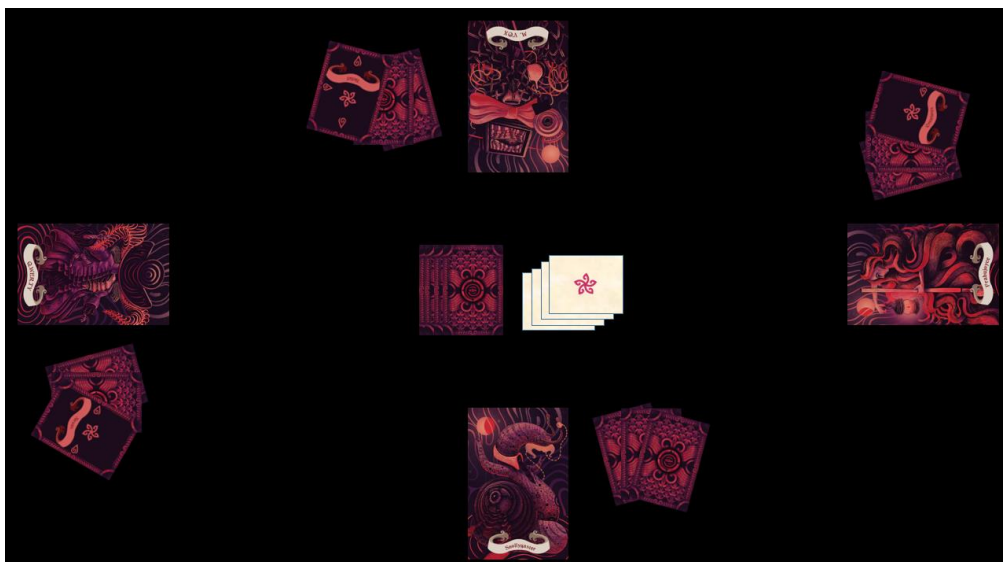


4- El jugador seleccionado para empezar tomará el dispositivo medidor de tiempo (si lo hay) e iniciará la partida cuando esté listo. Dicho jugador revelará la primera pregunta del montón cuya idea será el detonador del relato.

Secuencia de turnos

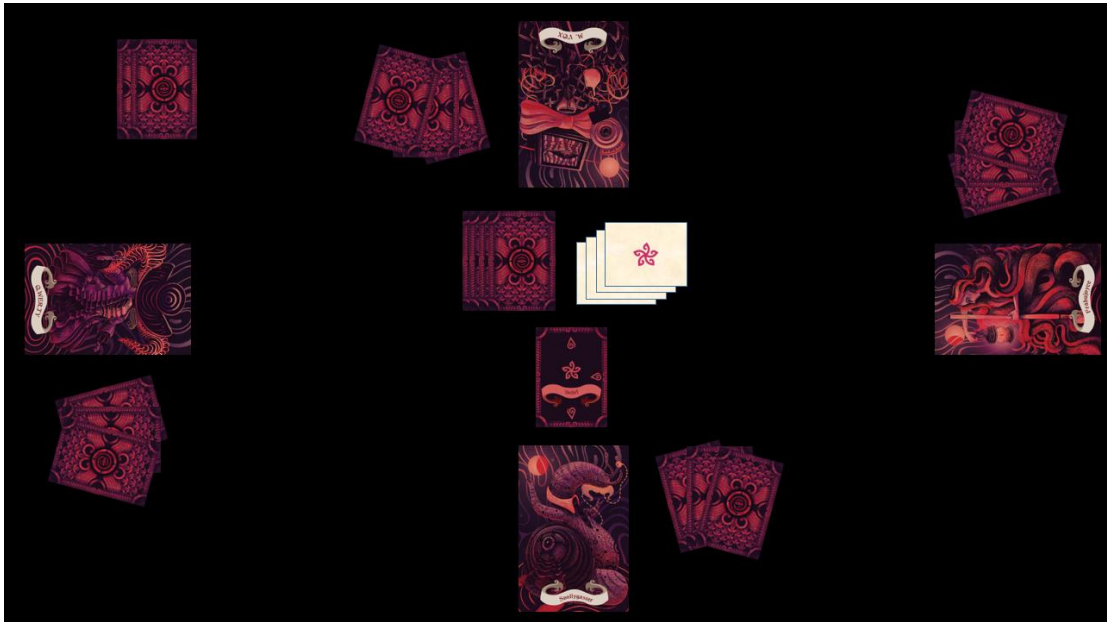
1- El jugador de turno iniciará, continuará o terminará el relato -según corresponda- procurando que nadie interrumpa en ningún momento (En la imagen, Snollygaster es el narrador).

2- Cada uno de los demás jugadores deberá seleccionar para el jugador de turno 1 carta de entre las que tenga en su mano. Dicha carta deberá tener el símbolo de la pregunta que se encuentre en discusión, y será colocada boca abajo frente al narrador. Acto seguido, tomarán una carta del mazo para reponer la que acaban de jugar.



3- Cuando el narrador tenga al menos 1 carta boca abajo de cada uno de los otros jugadores (nunca antes) podrá entonces elegir una de ellas (siempre boca abajo). Aquellas cartas que no hayan sido elegidas se irán a una pila de descarte. En el caso de que el mazo se agote

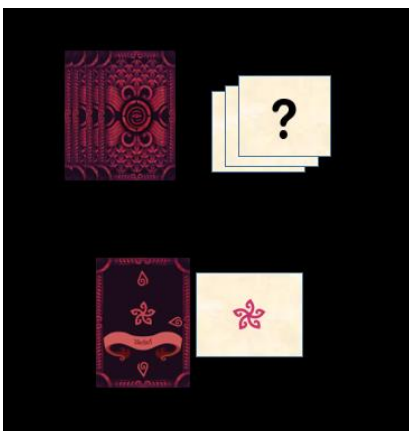
antes de que el juego acabe, se toman todas las cartas de la pila de descarte, se barajan y se forma un nuevo mazo.



4- Las cartas que los jugadores le propongan al narrador deberán tener el mismo símbolo que la pregunta en discusión. En cualquier momento de la partida, si un jugador que no está narrando no posee ninguna carta con dicho símbolo, puede descartar toda su mano y tomar otras 3 cartas. Siempre que se cumpla esta condición puede hacerlo cuantas veces sea necesario. Adicionalmente, una vez por turno, se pueden descartar hasta 3 cartas de la mano (tengan o no el ícono) y tomar esa misma cantidad de cartas del mazo.

5- El narrador intentará introducir la idea de la carta que obtuvo, y por supuesto, hacerlo de la forma más elaborada posible. Las preguntas escritas son exigentes y muy personales, y cada jugador confió esa idea para compartirla en un grupo.

6- Al acabarse el tiempo designado (si lo hay) la carta debe ubicarse en alguna de las flechas disponibles que (adicionalmente) permitan encajar los argumentos previamente establecidos. (Si la carta es una contingencia, puede ubicarse al final de una flecha, pero cierra completamente la ruta a menos que se añada una pregunta) A efectos prácticos, se considera que la pregunta escrita tiene flechas apuntando hacia afuera en cada lado. Toma la palabra el siguiente jugador, el medidor vuelve a correr.



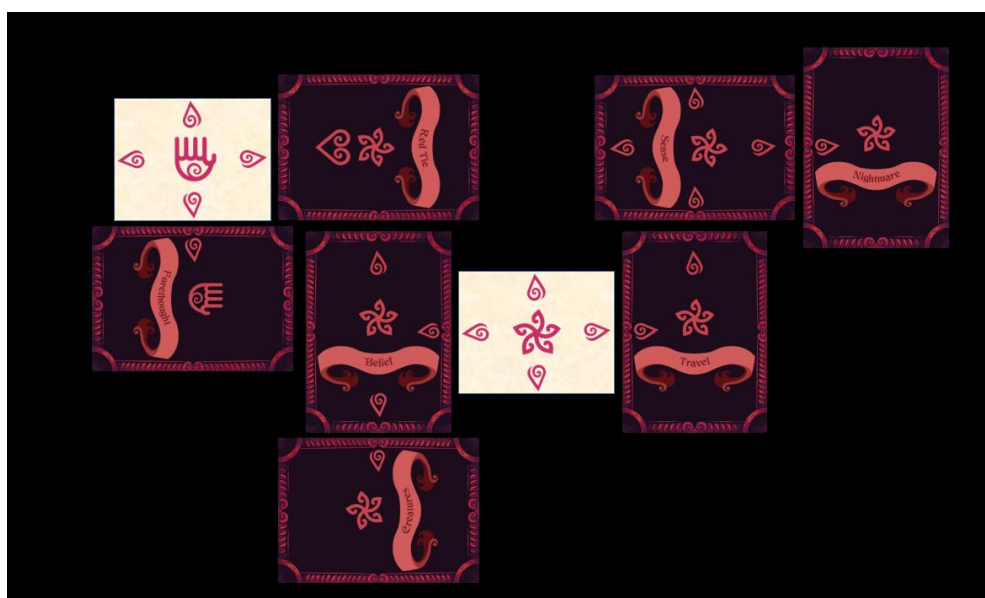
7- Al llegar el final de la ronda (la última persona que discuta sobre la pregunta en juego) el narrador tratará de concluir la discusión en el tiempo que tenga, recibiendo también cartas como en un turno normal. Si por diversas dificultades el narrador no puede o no sabe cómo terminar la historia, puede optar por ceder el final a un jugador al azar, el cual DEBE concluir y no recibirá cartas nuevas.

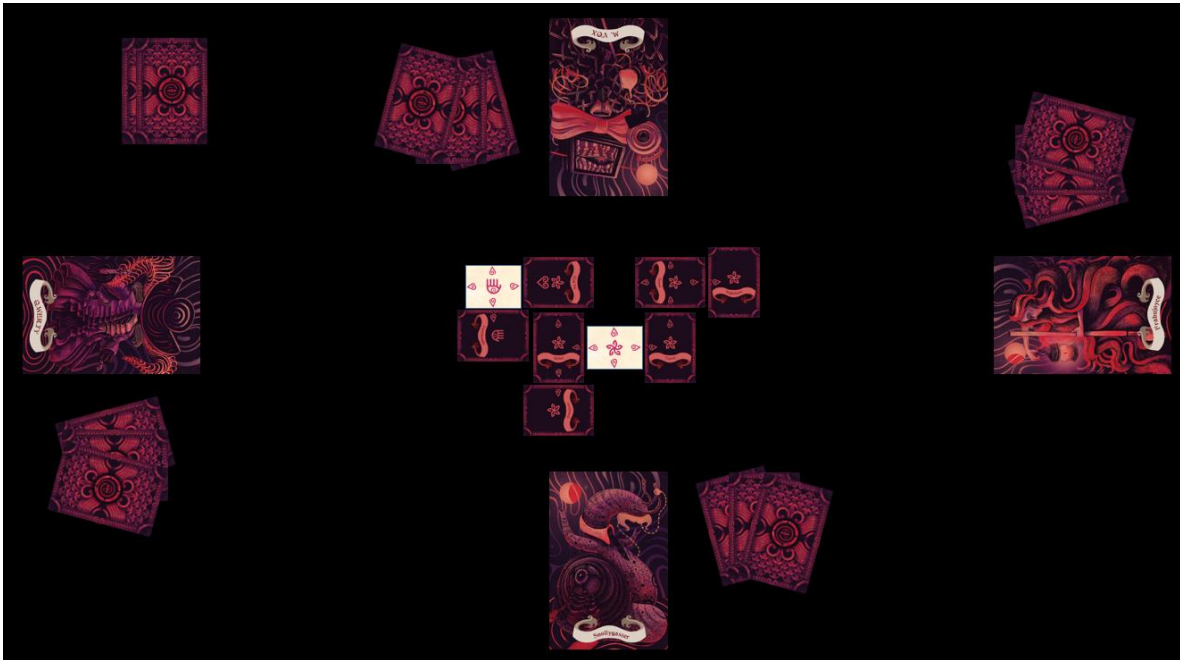


8- Si solo hay un participante en el juego, este debe extraer 3 cartas del mazo 6 veces. De cada una de esas veces se toma una carta al azar para construir su estructura.

9- El juego continúa hasta que se agoten todas las preguntas, pero si en algún momento no hay espacio para añadir cartas a la estructura de una pregunta, se considera que los jugadores PERDIERON.

10- Nótese que todas las preguntas deben ir en una sola estructura, y la única forma de unir las es a través de contingencias. Las cartas NO pueden sobreponerse.





Las cartas explicadas

Uzumaki posee 3 tipos de cartas: las Fragilidades, las Contingencias y los Pensamientos. Cada una de ellas desempeña un papel fundamental en la arquitectura del juego y permite el relato de múltiples discusiones donde el único límite se encuentra en la relación y los conceptos que los jugadores tengan. Está dispuesto para jugarse entre 1 a 6 jugadores.

Fragilidades

70 de las cartas son llamadas cartas de Fragilidad. Se identifican fácilmente por el patrón de flechas que componen sus bordes, pudiendo ir de 1 hasta 4 flechas, con una siempre apuntando hacia el centro. Las cartas de Fragilidad simbolizan diferentes elementos que la sociedad, sus miembros, sus instituciones y sus generaciones relacionan o han relacionado con elementos negativos a lo largo de su historia. Algunas de estas fragilidades se encuentran clasificadas dentro del imaginario común, mientras que otras aún forman parte del folclor y de la cultura mística de las raíces de la misma sociedad.



Contingencias

Sólo 18 de las 88 cartas son Contingencias. Si las fragilidades simbolizan elementos de connotaciones negativas, las Contingencias realzan los factores positivos que se pueden ofrecer a diversos sentimientos que experimentan miedo o dolor. Las cartas de Contingencia ofrecen no sólo una corriente diferente para continuar con los argumentos, sino también que actúan de la misma forma que los comodines, pues cada carta de contingencia posee dos símbolos. Además de permitir la unión de las preguntas.



Personajes

Los 6 Pensamientos actúan como reemplazo del planteamiento de preguntas y dilemas que dan inicio al juego, llevando la premisa a entablar discusiones y conversaciones sobre los pensamientos generales y temáticas acordadas en cuestión. Cuando se incluyen, es importante barajar sus cartas y repartirlas hasta que cada jugador tenga un Pensamiento.



Parece que se propone la idea de que usándolos se planteen dilemas sobre qué pueden llegar a significar, o que se utilicen como catalizadores sobre situaciones reales que afecten a más de un jugador en la mesa.

- Qwerty:** Internet
- M.Vox:** Televisión
- Snollygaster:** Político
- Moonie:** Fanático
- Frabujoyce:** Fantasía
- Panzerkampft:** Guerra