

## REGLAS DE JUEGO

### ***¿Qué es Binomia?***

*Binomia* es un juego narrativo, de invención y lenguaje, que pretende ser un homenaje al escritor italiano Gianni Rodari, quien en su *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias* (1973), propuso una serie de técnicas creativas de entre las cuales una, el binomio fantástico, nos sirve para generar combinaciones sorprendentes y susceptibles de ser convertidas en historias. Así lo explicaba él mismo:

Cuando trabajaba de maestro, mandaba a un niño que escribiese una palabra en la parte visible de la pizarra mientras que otro niño escribía una distinta en el lado invisible. El pequeño rito preparatorio tenía su importancia. Creaba una espera. Si un niño escribía, a la vista de todos, la palabra «perro», esta palabra era ya una palabra especial, lista para formar parte de una sorpresa, para insertarse en un acontecimiento imprevisible. Ese «perro» no era un cuadrúpedo cualquiera, sino un personaje venturoso, disponible, fantástico. Al dar la vuelta a la pizarra se leía, por ejemplo, la palabra «armario». Una carcajada la recibía. Las palabras «ornitorrinco» o «tetraedro» no habrían obtenido un éxito mayor. Ahora bien: un armario, en sí mismo, no hace reír ni llorar. Es una presencia inerte, una trivialidad. Pero ese armario, formando pareja con un perro, era otra cosa completamente distinta. Era un descubrimiento, una invención, un estímulo excitante.

(...)

En el «binomio fantástico» las palabras no son tomadas en su significado cotidiano, sino liberadas de las cadenas verbales de las que forman parte cotidianamente. Son «extrañadas», «mudadas», lanzadas una contra otra en un cielo jamás visto antes. Entonces se encuentran en las mejores condiciones para generar una historia.

Tomemos, pues, en este punto, las palabras «perro» y «armario».

El procedimiento más simple para crear entre ellas una relación es el de enlazarlas con una preposición y los artículos correspondientes. Obtenemos así distintas formas:

- El perro con el armario
- El armario del perro
- El perro sobre el armario
- El perro en el armario
- etc.


Cada una de estas formas nos ofrece el esquema de una situación fantástica.

(págs. 29-30).

En nuestro juego tenemos un camino que une una posada con un castillo custodiado por un dragón. Sólo que no se trata de un camino cualquiera, sino de uno lleno de preposiciones.

### ***¿Qué se necesita para jugar a Binomia?***

La versión que aquí ofrecemos es la forma aligerada de un juego más complejo y amplio que se encuentra en fase de desarrollo en este momento. Casi todos los

materiales necesarios para poder jugar una partida breve se pueden descargar desde mi web personal ([www.juangarciaunica.com/dlij.html](http://www.juangarciaunica.com/dlij.html) > Seminarios > Seminario 1 > Sesiones 3 y 4). Basta con pinchar sobre el primer icono de enlace [  ] que aparece en ese apartado para que se abra una carpeta de Dropbox que contiene los siguientes materiales:

1. Tablero de juego en formato pdf, optimizado para ser impreso en formato A3.
2. Hoja con las seis posibilidades de combinación disponibles.
3. Hoja con la tabla para formar binomios.

Además de estos materiales, para disfrutar más del juego se necesitan los siguientes:

1. Un juego de dos dados del mismo color por cada jugador.
2. Dispositivos temporizadores capaces de cronometrar segmentos de 1, 2, 3 y 5 minutos (nosotros hemos utilizado pequeños relojes de arena, pero basta con el cronómetro de un teléfono móvil para ello).

¿Lo tenemos ya todo? Pues preparemos la partida.

### ***Preparando la partida***

Este juego cuenta la historia de un grupo de aventureros que hacen noche en una posada del reino de Binomia antes de emprender su viaje hacia el castillo, donde habrán de enfrentarse al dragón. Para hacerlo más entretenido, por el camino se irán narrando pequeñas historias.

Antes de empezar, por tanto, los dispositivos temporales tienen que estar a cero y uno de los dados de colores de cada jugador dispuesto en la posada del tablero (el otro ha de conservarlo para lanzarlo). Los turnos deben desarrollarse en el sentido de las agujas del reloj, y para decidir quién empieza puede optarse por lanzar los dados a ver quién saca el número más alto u otros criterios a gusto de los jugadores (por ejemplo, de la persona de más edad a la de menos o viceversa; de la más alta a la más bajita o viceversa, etc.). ¿Todo listo? Pues comencemos.

### ***¿Cómo es una jugada estándar en Binomia?***

El jugador en cuestión lanza uno de los dos dados que obran en su poder y avanza tantas casillas como indique el número que ha obtenido al azar. Ahora bien, en Binomia se avanza con el otro dado, que mientras se desplaza debe

mostrar en la parte superior, de forma que quede visible para el resto de jugadores, el número que ha salido en el dado lanzado. Así se obtienen dos parámetros necesarios para formar un binomio fantástico: por una parte, una posibilidad combinatoria (la que se corresponda en la hoja «Posibilidades de combinación», que por algo son seis, con el número obtenido); por otra, una preposición con la que llevar a cabo tal posibilidad combinatoria, que será aquella que se encuentre en la casilla en la que el jugador se encuentre en ese momento.

¿Parece difícil? No lo es en absoluto. Por ejemplo, si estamos en la casilla de salida y obtenemos un tres con el dado que lanzamos, moveremos el dado del tablero, con el tres hacia arriba, hasta la casilla tercera, en la que encontramos la preposición *durante*. Al mismo tiempo, consultamos la hoja «Posibilidades de combinación» y vemos qué opción se establece para el número tres. En este caso nos encontraríamos con la «Rodariana aún más condicionada», que consistiría –así se explica en tal hoja– en unir con la preposición *durante* el término que nos sugiera al azar la persona más joven de la mesa con el que nos sugiera la más mayor.

Hecho esto, cada jugador tendrá en su poder una «Tabla para formar binomios» (descargable desde el sitio indicado con anterioridad también) en la que anotará el Sustantivo 1, la Preposición en el tablero y el Sustantivo 2. También, una vez ejecutado el binomio, deberá marcar la opción Resuelto o No resuelto en la tabla, lo que nos lleva a la siguiente pregunta.

Si el binomio en cuestión se resuelve exitosamente, el jugador permanece en la casilla en que se encuentra en ese mismo momento. Si no se resuelve, en cambio, retrocede de nuevo a la última en que se encontraba antes de caer en la casilla que no ha podido resolver y espera a su próximo turno para poder seguir avanzando.

### ***¿Cómo se resuelve exitosamente un binomio fantástico en Binomia?***

A partir del binomio que le corresponda, cada jugador ha de contar en un periodo breve de tiempo una historia sencilla con planteamiento, nudo y desenlace. Un binomio se considerará resuelto cuando la historia sea clara e inteligible; y no resuelto cuando el resto de jugadores esté de acuerdo por unanimidad en que la historia no se ha entendido o cuando no se ha llegado hasta el final de la misma en el tiempo establecido.

Sí, hemos dicho bien: en el tiempo establecido, cosa que vamos a explicar ahora cómo se determina.

### ***¿Qué función cumplen los puentes de tablero?***

Como puede observarse, en el tablero de Binomia hay tres puentes con indicaciones de tiempo (en concreto, dos, separadas por una barra /). Los puentes no computan como casillas ni es, por tanto, posible detenerse en ellos, pero sí establecen tramos narrativos con unas condiciones muy concretas. La primera indicación de tiempo alude a los minutos de que se dispone para pensar cómo resolver el binomio obtenido, mientras que la segunda marca aquéllos de los que se dispone para contarlos (si, pasado ese tiempo, el jugador no ha sido capaz de contar una pequeña historia con planteamiento, nudo y desenlace, el binomio ha de considerarse no resuelto).

Las primeras seis casillas del tablero, al estar libres de puentes, están exentas de estas condiciones y permiten a los jugadores hacerse con la técnica del binomio fantástico sin la presión del tiempo, pero una vez se cruza el primer puente, las condiciones varían de este modo:

1. Primer puente: una vez se ha cruzado, el jugador dispone de tres minutos para pensar el binomio y de cinco para narrarlo.
2. Segundo puente: una vez se ha cruzado, el jugador dispone de dos minutos para pensar el binomio y de tres para narrarlo.
3. Tercer puente: una vez se ha cruzado, el jugador dispone de un minuto para pensar el binomio y de dos para narrarlo.

A medida que se avanza, por tanto, los jugadores han de ser más precisos y ágiles de mente para armar sus binomios. Aun así, si te has fijado en el tablero, habrás comprobado que hay unas casillas especiales de las que no hemos hablado todavía. Atentos.

### ***¿Cómo es una jugada especial en Binomia?***

En el tablero, efectivamente, hay hasta siete casillas que son diferentes de la mayoría, pues no tienen preposiciones, sino la figura de un hada y una bruja respectivamente. Estas casillas requieren de una jugada especial por parte de los participantes.



El Hada, en concreto, representa una casilla comodín. Cada vez que un jugador cae en ella, puede elegir libremente la combinación que desee de la hoja «Posibilidades de combinación» y armar su binomio



con la preposición que estime oportuna. De este modo, se convierte en la casilla más libre y versátil del juego.

Por su parte, La Bruja actúa a modo de comodín negativo. Cuando un jugador cae en una casilla donde se encuentre ésta, deberá ejecutar la opción de la hoja «Posibilidades de combinación» que le demande la última persona posicionada en el tablero, junto con la preposición que le sugiera esa misma persona. En caso de que la persona que cayese en una casilla con La Bruja fuese la misma que se encuentra en la última posición en el tablero, las condiciones que hemos mencionado se las impondrá la persona que vaya primera. Cuando hay dos personas en una última posición o en una primera, ocupando la misma casilla, las condiciones las decide la de mayor edad en el caso de la última posición y la de más edad en el caso de la primera posición.

## **Y ya acabamos... ¿Qué pasa cuando se llega al castillo con el dragón?**

El jugador que primero llegue a la casilla con el dragón tendrá que contarle a sus compañeros el cuento de los peregrinos que una noche se reunieron en una posada del reino de Binomia para partir en busca de un dragón a la mañana siguiente. Dispondrá de cinco minutos para pensar la historia y de otros cinco para contarla, pero si no cumple con esas condiciones, se dará por hecho que el dragón ha consumido con sus llamas a esa persona y el juego continuará hasta que un segundo jugador llegue al castillo y lo intente de nuevo.

Si, pasada una hora desde el comienzo del juego, ninguna persona ha logrado llegar hasta el castillo, los jugadores terminarán la ronda de turnos y podrán dar la partida por finalizada de mutuo acuerdo (o no, dependerá de su voluntad negociar hasta qué punto quieren continuar). En ese caso, se considerará ganadora a la persona que se quede en una posición más cercana al castillo en el tablero. En caso de empate, por haber dos personas en una misma casilla más cerca que las demás en el tablero, la ganadora será la que haya resuelto exitosamente un número de binomios mayor, según los datos que consten en la hoja «Tabla para formar binomios».

Y, si hasta en eso hay empate... Bueno, dos o tres personas seguro que pueden más contra un dragón que una.