

01

El inventor de JUEGOS



Pablo
DeSANTIS





www.loqueleo.santillana.com

© 2003, DE SANTIS, PABLO
c/o GUILLERMO SCHAVELZON GRAHAM AGENCIA LITERARIA
www.schavelzongraham.com

© 2003, 2011, 2013, EDICIONES SANTILLANA S.A.

© De esta edición:

2015, EDICIONES SANTILLANA S.A.

Av. Leandro N. Alem 720 (C1001AAP)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

ISBN 978-950-46-4387-6

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en Argentina. *Printed in Argentina.*

Coordinación de Literatura Infantil y Juvenil: MARÍA FERNANDA MAQUIEIRA

Cubierta: CARLUS RODRIGUEZ

Dirección de Arte: JOSÉ CRESPO Y ROSA MARÍN

Proyecto gráfico: MARISOL DEL BURGO, RUBÉN CHUMILLAS Y JULIA ORTEGA

De Santis, Pablo

El inventor de juegos / Pablo De Santis . - 1a ed. . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Santillana, 2015.

224 p. : il. ; 22 x 14 cm. - (Roja. Narrativa contemporánea)

ISBN 978-950-46-4387-6

1. Literatura Infantil y Juvenil. I. Título.

CDD 863.9282

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma, ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.

ESTA PRIMERA EDICIÓN DE 12.500 EJEMPLARES SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN EL MES DE OCTUBRE DE 2015 EN ARCÁNGEL MAGGIO – DIVISIÓN LIBROS, LAFAYETTE 1695, CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA.

El inventor^{de} JUEGOS

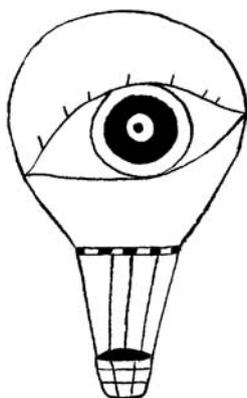
Pablo
DeSANTIS

loqueleo

*A mis hermanas,
Silvana y María Laura*

PRIMERA PARTE

EL GANADOR DEL CONCURSO



PARQUE DE DIVERSIONES

Quienes hayan desplegado alguna vez el tablero de El juego de Iván Dragó, habrán notado que en una de las primeras casillas está el dibujo de la Vuelta al mundo, una de esas ruedas gigantes que había en los viejos parques de diversiones. Aunque no es la casilla donde empieza el juego, es la que elegimos para comenzar nuestra historia.

Los padres siempre esperan de sus hijos esa cosa tan extraordinaria: un niño común. Los padres de Iván Dragó no eran diferentes. Por eso cuando lo llevaron al parque de diversiones y vieron cómo los otros chicos participaban de los juegos sin ninguna clase de temor, quisieron que su hijo hiciera lo mismo.

Ese día Iván cumplía siete años, y parte del regalo era la visita al parque. El señor y la señora Dragó le ofrecían boletos para una cosa y para otra, pero todo le daba miedo. Había oído de niños perdidos para siempre en las vías del Tren fantasma; conductores aplastados en la pista de los Autitos chocadores; amantes del vértigo despeñados al vacío desde las alturas de la Montaña rusa.

Iván sabía que sus padres esperaban que se decidiera por uno de los juegos. No quería desilusionarlos, y casi estaba dispuesto a aceptar alguno. ¿Cuál tortura sería más leve o menos prolongada? Su madre le ofreció una vuelta en la calesita. Pero el padre dijo que era demasiado grande para ese juego, e Iván, con aire de complicidad entre hombres, se rio. En realidad la calesita le parecía no menos siniestra que los otros juegos, a causa de esos gigantescos búfalos y toros y rinocerontes que quizás eran auténticos animales embalsamados... Una ligera llovizna lo salvó de más dudas. Ahora el único juego era el regreso a casa.

Pero el padre no parecía conforme. A pesar de que Iván tosió dos, tres veces, como para que la preocupación de su madre por su salud apurara el paso hacia la salida, el señor Dragó se detuvo frente a la kermés. En una tienda había que dispararles a unos patos de latón que recorrían cansados un prado manchado de óxido; en otro puesto había que embocar unas pelotas de trapo en la boca de un dragón. En la última tienda figuraba como blanco el capitán de un barco pirata cuyo único enemigo verdadero era una tripulación de polillas. El señor Dragó eligió el tiro a los patos.

—¿Qué hay de premio? —preguntó.

El encargado del puesto —un hombre alto, de aire fúnebre— lo miró desconfiado, como si pensara: “Al que de veras le importa acertar, no le interesan los premios”. Después señaló en la pared una serie de trofeos.

—Con cinco aciertos se lleva el auto rojo —anunció el hombre alto, pero antes de que llegara a señalarlo, Iván falló el primero de sus tiros.

—Con cuatro, el Batman —y el hombre alto mostró un muñeco cuya cabeza estaba a punto de desprenderse. En nada conmovió el disparo de Iván la apesadumbrada marcha de los patos.

—Con tres, el mamut.

Pero el elefante prehistórico, en lugar de servir de premio, sirvió de blanco y cayó al suelo.

—Con dos, la lancha de latón. —La voz del encargado del puesto ya dejaba entender que no creía que hubiera ninguna relación entre los premios y los disparos. Describía los trofeos solo porque era su deber.

—Y con uno...

Pero a Iván ya no le importaba el insignificante premio que se pudiera conseguir con un solo blanco, porque su último tiro, aunque se acercó más que los otros a la hilera de patos, no hirió a ninguno. Dejó la escopeta junto a las otras y se alejó muy veloz para no darle tiempo a su padre a pagar una nueva ronda de disparos. El padre lo siguió con cierta lentitud, como si no terminara de comprender qué era lo que había fallado.

—¡Un momento! ¡El premio consuelo! —gritó el hombre alto, abandonando por un instante su aire de tristeza.

Y le arrojó algo que dio a Iván en la cabeza. Era una revista de historietas en blanco y negro. Se llamaba *Las aventuras de Víctor Jade*. El ejemplar había sido leído muchas veces y la ilustración de tapa estaba descolorida por el sol. Pero era un premio mejor que los otros. Había sido un acierto no acertar.

LAS AVENTURAS DE VÍCTOR JADE

En los días siguientes Iván leyó la revista una y otra vez. Le costaba un poco entender la historia, porque era una aventura que había comenzado muchos capítulos antes. Al pie del último cuadrado aparecía la palabra *continuará*.

Víctor Jade era un millonario que vivía en una gran mansión oculta en una isla y que solo salía de allí para luchar contra sus enemigos. No tenía ningún poder sobrehumano: apenas contaba con su prodigiosa inteligencia, con la fuerza que le había quedado de su pasado como experto en lucha grecorromana y con su ilimitada capacidad para fabricar máquinas. El más peligroso de sus enemigos era el doctor Equis: un hombre pequeño de manos gigantes, que dejaba como marca personal la letra de su nombre.

En las últimas páginas de la revista encontró una serie de avisos que ofrecían cursos por correspondencia. Enseñaban a ser dibujante de historietas, detective privado y astronauta.

¡Inscríbese ya! A vuelta de correo recibirá todo el equipo necesario.

También encontró el cupón de un concurso. La Compañía de los Juegos Profundos invitaba a participar de un torneo. Lo que más intrigó a Iván era que el aviso no decía nada de lo que recibiría el ganador:

...razones de fuerza mayor nos obligan a mantener en reserva tan extraordinario premio hasta el momento en que sea elegido el triunfador...

Para participar había que inventar un juego –cualquier clase de juego– y enviarlo a la casilla de correo número 7777, Trasadatlántico *Napoleón*, a nombre de Compañía de los Juegos Profundos S. A.

Su madre lo vio tan entusiasmado trazando diagramas de juegos futuros que le preguntó qué estaba haciendo.

–Quiero mandar un juego a este concurso.

La madre leyó el aviso.

–Debe ser una trampa. De otra manera dirían cuál es el premio.

Su madre no entendía nada. ¿Qué premio podía ser tan extraordinario como el hecho de que no mencionaran premio alguno? Inclusive un viaje por el mundo tenía sus límites y sus plazos..., pero un premio sin nombre podía ser imaginado y vuelto a imaginar, y nunca se gastaría...

–Además es una revista vieja –dijo su madre–. El concurso debe haber terminado hace muchos años.

Iván estuvo a punto de darle la razón, algo que no hacía nunca. Pero leyó cuidadosamente el aviso en busca de alguna mención a un plazo, y no encontró ninguna.

“Tal vez”, pensó, “aunque el concurso haya empezado hace muchos años, todavía no encontraron un juego digno del premio”. Y este pensamiento le dio fuerzas para continuar.

Una tormenta que duró dos días lo ayudó a trabajar, porque tuvo que quedarse en casa. Y así, una semana después de recibir la revista en el Tiro a los patos, Iván completó el juego.

