



● EL JUEGO  
de la **nieve**

03

Pablo  
DeSANTIS





[www.loqueleo.santillana.com](http://www.loqueleo.santillana.com)

© 2016, PABLO DE SANTIS  
C/O GUILLERMO SCHAVELZON GRAHAM AGENCIA LITERARIA  
www.schavelzongraham.com

© De esta edición:  
2016, EDICIONES SANTILLANA S.A.  
Av. Leandro N. Alem 720 (C1001AAP)  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

ISBN: 978-950-46-4909-0

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723  
Impreso en Argentina. *Printed in Argentina.*

Primera edición: abril de 2016

Dirección editorial: MARÍA FERNANDA MAQUIEIRA  
Edición: LUCÍA AGUIRRE - CLARA OEYEN  
Ilustraciones de interior: MAX CACHIMBA  
Cubierta: CARLUS RODRÍGUEZ

De Santis, Pablo

El juego de la nieve / Pablo De Santis ; ilustrado por Max Cachimba. - 1a ed. -  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Santillana, 2016.  
264 p. : il. ; 22 x 14 cm. - (Roja)

ISBN 978-950-46-4909-0

1. Literatura Infantil y Juvenil. I. Cachimba, Max, ilus. II. Título.

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en totalidad 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 EDICIÓN DE 10.000 EJEMPLARES SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN EL MES DE ABRIL DE 2016 EN ARTES GRÁFICAS COLOR EFE, PASO 192, AVELLANEDA, BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA.

# EL JUEGO de la **nieve**

Pablo  
DeSANTIS

LA TERCERA PARTE DE LA TRILOGÍA

*EL INVENTOR DE JUEGOS*

loqueleg

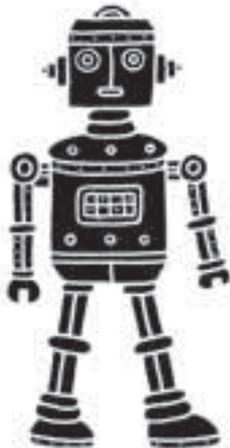


*Para mis sobrinas Carolina y Victoria*



## **Primera parte:**

Enciclopedia de los Juegos  
del Mundo





Julio Orfila entró en la oficina de su editor, el señor Murano.

Allí todo era grande, oscuro y pesado: el escritorio de cedro, las sillas tapizadas de verde, los cortinados que impedían que entrara la luz de la calle.

Todo era grande, oscuro y pesado, excepto el señor Murano. Era bajo, pálido y delgado. Orfila tendió una mano blanda, que Murano apretó con fuerza.

—Siéntese, Orfila. Tenemos que hablar de la nueva edición de su libro.

El escritorio de Murano era un desorden de papeles, libros y pocillos de café. Orfila conocía a Murano desde hacía treinta años, y su escritorio siempre había lucido igual. Sobresalía un volumen de mayor tamaño que los otros. Un libro de tapas coloradas: *Enciclopedia de los Juegos del Mundo*.

El autor era Julio Orfila.

—¿Va a hacer una nueva edición? Ya era hora —dijo Orfila—. Me llegaron muchas cartas de lectores diciendo que no conseguían la enciclopedia.

—Ya que menciona las cartas...

El señor Murano buscó en uno de los cajones de su escritorio y sacó un montón de sobres. Orfila los tomó con avidez.

—¿Correspondencia para mí? ¿Felicitaciones de los lectores?

—Quejas.

Orfila dejó caer las cartas sobre el escritorio, súbitamente desinteresado de su contenido.

—Siempre hay alguien que descubre que no mencioné un juego inventado en el Tíbet, que anoté mal la fecha de nacimiento de un fabricante francés del juego de la oca, que el nombre de algún campeón de go está mal escrito... que es Watanabe y no Nawatane...

Murano abrió el libro y buscó la última página.

—No son los nombres japoneses los que me preocupan. Aquí, al final de todo, falta algo.

—¿Dónde?

—En la letra zeta.

—¿La zeta?

—La letra que viene después de la i griega.

—No sé. ¿Qué puede faltar?

—Zyl.

—¿Zyl?

—La ciudad de Zyl.

—Es que no me pareció importante.

—Tampoco hay ninguna mención a Nicolás Dragó.

—¿Quién es?

—El constructor de rompecabezas. Usted sabe quién es. Tampoco aparece el Cerebro mágico.

—¿El cerebro qué? —fingió Orfila.

—Cuando era niño era mi juego favorito. Uno daba la respuesta correcta y los ojos del Cerebro mágico se encendían.

—Mire, Murano, esto no es una ciencia. Es un libro personal, íntimo. Caprichoso si quiere. No me preocupo de que esté todo. Me preocupo de que esté solo lo importante.

Murano suspiró.

—Orfila: me han dicho que usted tuvo un problema con Zyl en el pasado.

—¿Quién le dijo?

—No sé cuál fue su problema y no me interesa. Pero para que haya una nueva edición necesito que aparezcan entradas correspondientes a las palabras Dragó y Zyl. De otro modo no reeditaremos el libro.

Orfila se puso bruscamente de pie:

—Entonces voy a llevar mi enciclopedia a otra editorial.

La amenaza quedó en el aire unos segundos, pero no asustó al señor Murano.

—Está en todo su derecho —le respondió, señalándole la puerta.

Orfila miró hacia allí. Aquella puerta no conducía a ninguna parte: sabía bien que no había otra editorial dedicada a los juegos. Solo Ediciones Cátulo Murano e hijos.

Orfila se derrumbó sobre la silla y probó una nueva estrategia:

—Para esta nueva edición tengo muchos agregados. Estuve haciendo una investigación sobre la Compañía de

los Juegos Profundos. Visité las ruinas de lo que fue el Parque Profundo antes de que lo demolieran. Y conseguí un material que va a causar sensación.

—Escríbalo entonces...

—Estoy en eso. La entrada correspondiente a Morodian, que en esta vieja edición tiene quince páginas, podría extenderse a treinta o a cuarenta...

—Perfecto.

—Además, ¿qué posibilidad hay de que el libro tenga, en vez de tapas rojas, tapas negras, y que mi nombre aparezca con letras doradas...?

—Dejemos la tapa como está.

—¿Y el nombre en dorado?

—Solo si me trae alguna alhaja de su abuela y la fundimos... Pero me parece muy bien que incorpore ese nuevo material. No tengo problemas en agregar páginas al libro.

Orfila puso sobre el escritorio un portafolio de cuero negro. El portafolio tenía sus iniciales: J.O.

—Aquí dentro tengo documentos secretos de la Compañía de los Juegos Profundos. Son tan valiosos que nunca me separo de ellos. Y no puedo creer que exista gente que prefiera que hable de Zyl en vez de que me explye sobre la Compañía.

—Es imposible hablar de Morodian y callar sobre Zyl. Morodian nació en Zyl, pero usted no dice nada de su nacimiento y de su juventud solo por no mencionar la ciudad.

—¿Ciudad? Pueblito.

—Sin Zyl no va a haber reedición. Y no quiero una ¡mención mínima: “Zyl: ciudad donde se fabrican juegos”.

Quiero un artículo completo. Y otro sobre Dragó y su familia, incluyendo a su nieto Iván.

Orfila sintió un escalofrío. Desde la última edición de la enciclopedia, tres años atrás, habían pasado muchas cosas. Morodian había hecho entrar a Iván Dragó en un juego que abarcaba su vida entera. Decían los rumores que el mismo Morodian había provocado la desaparición de sus padres. Después de la tragedia Iván fue a parar al colegio Possum, donde estuvo más como un prisionero que como un alumno. Y solo pudo salir de allí gracias al hundimiento total de la escuela. Orfila sospechaba que Dragó había sido el culpable de aquel desastre.

Después de esa catástrofe Iván viajó a Zyl, la ciudad de su familia, y se reencontró con su abuelo Nicolás. Pero Morodian no se olvidó de él: lo guió hacia la Compañía de los Juegos Profundos. Y allí se enfrentaron los dos inventores de juegos. Iván logró escapar, pero antes había herido a Morodian. El director de la Compañía de los Juegos Profundos perdió un ojo y la cordura.

Cuando Orfila recordaba el episodio de la derrota de Morodian, temblaba de indignación. Un niño impertinente había acabado con la Compañía de los Juegos Profundos y con su líder espiritual.

Orfila odiaba Zyl y odiaba a los Dragó. De no haber sido por esa familia, su carrera en el mundo de los rompecabezas lo habría llevado al campeonato mundial de velocidad. Pero si los ignoraba a ellos, también ignoraría el origen de Morodian. Y él admiraba a Morodian. Había hecho el catálogo minucioso de todos sus juegos.

—Sé de Morodian más que nadie. Más que él mismo —pensó en voz alta Orfila.

—Pero no sabe dónde está...

—No. ¿Usted sí?

—Algo oí por ahí.

—¿Está en prisión?

—Está en una institución psiquiátrica.

—¿Dónde?

—Vaya a Zyl y le diré cómo llegar hasta él.

—¿No me lo puede decir antes? Podría entrevistarlo mañana mismo.

—No crea que es tan fácil llegar a Morodian. Y si consigue hacerlo, luego hay que recorrer las ruinas de su mente.

—Las ruinas... —repitió Orfila, con melancolía.

—Además no se puede mencionar ningún juego en su presencia —siguió Murano—. Un dado, un naipe, cualquier cosa relacionada con juegos lo trastorna por completo.

—¡Culpa del pequeño Dragó! —gritó Orfila. Se puso de pie.

—¿Cómo? ¿No era que no lo conocía?

—El pobre Morodian perdió un ojo a causa de ese maldito Iván Dragó. Y perdió toda su compañía, y su Parque Profundo. Si no fuera por Dragó seguiría inventando maravillas.

La secretaria de Murano entró en la oficina. Era una mujer de peinado alto fijado con spray. Mientras hablaba mordía el lápiz: pésima costumbre que Murano detestaba. La mujer habló mirando al frente, como un soldado ante su general:

—Señor director, gerente y propietario de Ediciones Cátulo Murano e hijos: lo esperan para la habitual reunión de los miércoles.

—Hoy es martes —dijo Orfila.

—En esta empresa queremos estar siempre un paso adelante —explicó Murano—. Por eso hacemos los martes la reunión de los miércoles.

En realidad no había ninguna reunión, ni los martes ni los miércoles, pero la secretaria de Murano tenía órdenes de interrumpir toda visita que superara los veinte minutos. Especialmente si el visitante era Julio Orfila.

Murano puso un pasaje de tren sobre el escritorio. Luego colocó diez billetes. Los contó con cuidado. Eran nuevos, parecían recién sacados del banco.

—¿Qué es eso? —preguntó Orfila—. ¿Un adelanto por el libro?

—Viáticos.

—¿Viáticos para qué?

—Viáticos y su pasaje de tren. En cuatro días sale para Zyl. Hay una feria que reúne a fabricantes de juegos, y creo que es una buena oportunidad para visitar la ciudad. Necesito tener la nueva edición lista para fines del mes que viene. Si gasta más de lo que le doy, se lo pago a su regreso.

—No me puedo ir. ¡Tengo mis obligaciones!

—¿Cuáles?

A Orfila no se le ocurrió ninguna.

—Bastará con que pasee un poco por la ciudad. Anote los cambios. Los juegos nuevos. Hable con Nicolás Dragó.

Hable también con el director del museo. Me han dicho que la educación en Zyl está orientada a la fabricación de juegos. Estudie el tema. Y fíjese si sigue existiendo el Cerebro mágico.

Resignado, Orfila tomó el pasaje de tren y los billetes y se los guardó en el bolsillo. Se quedó un segundo inmóvil, como si no tuviera fuerzas para abandonar la oficina.

—Ah, y saque algunas fotos. ¿Tiene cámara?

—Tengo —dijo Orfila, casi sin voz.

—Buen viaje —lo despidió Murano—. A su regreso, hablaremos de Morodian.