



www.loqueleo.santillana.com

El inventor de juegos

© Del texto: 2003, Pablo De Santis
c/o Schavelzon Graham
info@schavelzon.com

© De esta edición:
2015, Distribuidora y Editora Richmond S.A.
Carrera 11 A # 98-50, oficina 501
Teléfono (571) 7057777
Bogotá – Colombia
www.loqueleo.santillana.com

- Ediciones Santillana S.A.
Av. Leandro N. Alem 720 (1001), Buenos Aires
- Editorial Santillana, S.A. de C.V.
Avenida Río Mixcoac 272, Colonia Acacias,
Delegación Benito Juárez, CP 03240,
Distrito Federal, México.
- Santillana Infantil y Juvenil, S.L.
Avenida de Los Artesanos, 6. CP 28760, Tres Cantos, Madrid

ISBN: 978-958-743-485-9
Impreso en Colombia

Primera edición en Alfaguara Juvenil Colombia: junio de 2014
Primera edición en Loqueleo Colombia: octubre de 2015

Dirección de Arte:
José Crespo y Rosa Marín
Proyecto gráfico:
Marisol Del Burgo, Rubén Chumillas y Julia Ortega

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.

El inventor de JUEGOS

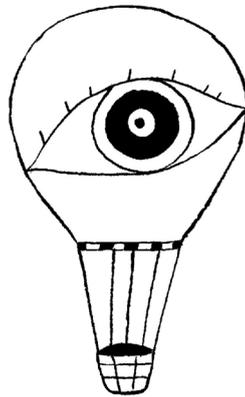
Pablo De SANTIS

loqueleg

*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.

11

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 el carrusel. Pero el padre dijo que era demasiado grande para ese juego, e Iván, con aire de complicidad entre hombres, se rio. En realidad el carrusel le parecía no menos siniestro 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.