

# EL CLUB DE LOS MARTES

EL GRAN JUEGO NARRATIVO



«¿Qué les parece si formamos un club? ¿Qué día es hoy? ¿Martes? Le llamaremos el Club de los Martes. Nos reuniremos cada semana y cada uno de nosotros por turno deberá exponer un problema o algún misterio que cada uno conozca personalmente y del que, desde luego sepa la solución. Dejadme ver cuántos somos. Uno, dos, tres, cuatro, cinco. En realidad, tendríamos que ser seis». (Joyce Lempière)

Por **José Carlos de Diego Guerrero**  
<http://clubmartes.labsk.net/>

**Maquetación:** Francisco Castillo Segura  
**Revisión:** Alexandre Pereira Pérez y José Antonio Rodríguez Martínez  
**Ilustración:** Sidney E. Paget

Versión conBarba 10.11.02  
<http://www.conbarba.es/>

## LICENCIA

Esto es un resumen legible por humanos del texto legal (la licencia completa) que puede consultar en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/legalcode.es>  
Obra publicada bajo Creative Commons reconocimiento - no comercial - compartir igual 3.0 España.

### Es libre de:

Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.

Hacer obras derivadas.

### Bajo las condiciones siguientes:

**Reconocimiento:** Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciadore (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

**No comercial:** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

**Compartir bajo la misma licencia:** Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

### Entendiendo que:

**Renuncia:** Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

**Dominio público:** Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

**Otros derechos:** Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

- Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
- Los derechos morales del autor.
- Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

**Aviso:** Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claros los términos de esta licencia.



## MECÁNICA DE JUEGO

### EL ENIGMA

**U**na vez instaurada o establecida la reunión, todos hayan creado su personaje dramático y tengan su cuaderno de campo listo, toma la palabra el anfitrión, exponiendo de forma breve y concisa un enigma del que, evidentemente, sabe la solución (sino apañados vamos).

Exponer significa explicar brevemente. Ha de quedar claro que solo se trata de una primera **exposición** de información e ideas sobre el caso. Su función primaria no es contar por completo una historia o relatar un suceso o enigma, es simplemente **explicar** en qué consiste el caso; lo que se conoce como un **primer acercamiento**.

Por tanto, el relato debe ser escueto, y únicamente debe exponer el caso sin dar excesivos datos ni pistas; lo habitual es desvelar al menos **el qué y el cómo**, y después de realizar diversas indagaciones (y deducciones) los jugadores deberán encontrar **el porqué, el dónde y el cuándo**, para poder llegar al **quién**. Esta sencilla fórmula es una regla que suele funcionar bastante bien. Toda exposición de un caso debe ser unitaria y autónoma, esto es, debe poseer sentido completo y debe incluir todos los elementos necesarios para su primera comprensión. Los jugadores deben conocer y comprender de inmediato en qué consiste el caso, o en su defecto, deben tener suficientes puntos de partida para comenzar la investigación.

También es importante recalcar a los jugadores, que puede ocurrir, sin entrar por

ello en ninguna irregularidad, que algunos de los datos expuestos en el enunciado no sean verdaderos, o simplemente estén equivocados. Muchos casos pueden partir de unas premisas falsas o unas investigaciones previas erróneas, así que parte del trabajo de los personajes dramáticos es también ir descubriéndolas y validándolas a lo largo de la reunión; esto se conoce como **verificar la veracidad de las premisas**. La palabra detective viene del inglés *detective*. Esta a su vez proviene del latín *detectus* y este del verbo *detegere* compuesto de *de* (quitar) y *tegere* (cubrir). Es decir, quitar la cubierta. Imagínate una cebolla. La resolución del caso está en su interior, en la parte central. Para dejarla a la vista los jugadores deben ir quitando capas a la cebolla hasta llegar al centro. Para ello deben cribar las informaciones falsas o erróneas de las verdaderas.

Una vez el anfitrión exponga ordenadamente el enigma a los detectives de sillón que han acudido a la reunión, bravuconamente apostará **quince libras** (todo su capital) a que nadie de los presentes es capaz de resolverlo. Quince libras es más que un precio justo para una apuesta, ya que hacer ostentación o alardear de una mayor riqueza no está bien visto en la compleja sociedad victoriana.



## DETECTIVE PRIMERO

**P**ara decidir quién es el detective de inicio, también llamado detective primero, podéis elegir aquel jugador con menor edad, o el más viejo, o simplemente dejarlo en manos de la diosa fortuna. Sugerimos que sea el anfitrión de la reunión quien determine el método utilizado para decidirlo. Sea como sea, el primer detective de inicio siempre se deberá sentar a la izquierda del anfitrión, y a partir de él, alrededor de la mesa, los restantes jugadores.

El detective primero tiene un marcador para indicar en todo momento quién es, que se va pasando en el transcurso del juego de jugador en jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada vez que el detective primero pase (como acción), o directamente a alguien en particular si sucede una interrupción. Puedes utilizar un pisapapeles o una figura de Sherlock Holmes, o algo que tenga que ver con los relatos policíacos.

## RONDAS

**U**na reunión consta de varias rondas. El número de rondas viene limitado por la cantidad de libras de las que disponen los detectives de sillón, ya que sin libras no se puede formular preguntas ni realizar deducciones. Así que a priori no hay un número fijo de rondas, sino que puede variar de reunión en reunión, dependiendo de cómo transcurra.


Una ronda comienza con el detective primero, y siguiendo el sentido de las agu-



jas del reloj, el turno de palabra va rotando alrededor de la mesa, pasando de jugador en jugador, hasta que **absolutamente todos los jugadores** han tenido su turno de palabra al menos una vez.

Finalmente, después de que el último detective de sillón de la ronda haya actuado, el turno pasa al anfitrión, momento en el cual puede añadir alguna pista o comentario al enigma, previa petición o súplica del resto de jugadores (mira el apartado **pistas**).


## TURNO DE PALABRA

 uando un jugador toma la palabra, puede realizar una de las dos siguientes acciones: formular una pregunta o pasar. Si quiere formular una pregunta al anfitrión, el jugador debe gastar una libra de su capital que pasa a formar parte del bote o reserva (añadiéndola a las quince que apostó inicialmente el anfitrión más las que se han ido apostando a lo largo de la reunión).

## FORMULAR UNA PREGUNTA

*«La imaginación es algo muy peligroso y los abogados lo sabemos demasiado bien. Ser capaz de examinar las pruebas con imparcialidad y de considerar los hechos sólo como factores, me parece el único método lógico de llegar a la verdad. Y debo añadir que, por experiencia, sé que es el único que da resultado».*  
(Mr. Petherick)

## Las pruebas, o el cómo formular una pregunta

 i un jugador quiere formular una pregunta, debe realizar **una única pregunta al anfitrión** sobre el caso, interpretando lo mejor posible su personaje dramático (o detective de sillón) e intentando en todo momento que sea lo más concisa posible y que no deje lugar a la duda. Puede formularla de la manera que le plazca, puesto que no está limitado por ninguna norma, salvo las que rigen el *comme il faut*. Así mismo es recomendable, aunque no estrictamente necesario, que esté relacionada con uno de los cinco elementos fundamentales, ya que no hace falta recordar que es precisamente lo que buscamos descubrir.

La pregunta que se plantee al anfitrión debe hacerse de tal forma que **la respuesta que se dé solamente sea sí o no**. El anfitrión no debe responder las preguntas que no se ajusten a esto por improcedentes; hay que ser extremadamente riguroso. Y aquellas que tengan una respuesta inútil para el caso deben responderse con un *“carece de importancia”*.

## La Respuesta del Anfitrión

**Sí o No:** Una vez hecho el pago conveniente, el anfitrión debe responder siendo en todo momento veraz y ciñéndose al código de honor que rige la conducta de la sociedad victoriana. No le está permitido mentir, y por tanto la respuesta que dé, ha de ajustarse por completo a lo que se pregunte; lo que significa que tiene que intentar evitar

en todo momento el andarse por las ramas, las divagaciones, o despistar a los detectives de sillón con datos irrelevantes o demasiado confusos. En otras palabras, debe ser justo y sincero e ir directamente al grano. Esto implica que, si en la pregunta hay algo que es verdad y algo que no, la respuesta será “no”. Esta es precisamente una de las razones que justifica que lo mejor es realizar preguntas sobre cosas muy concretas o concisas y no pecar de la oportunidad de palabra. Este hecho se fundamenta en la lógica de Aristóteles, y sobre todo en la que más tarde desarrolló George Boole con su principio de no contradicción, o lo que es lo mismo, nada puede pertenecer y no pertenecer al mismo tiempo a una clase determinada. Para que nos entendamos, nada puede ser blanco y negro a la vez, o alto y bajo, o gordo y delgado. Reduce toda la información disponible a su forma más simple o básica y apartir de ahí comienza a tejer el organigrama del caso, añadiendo poco a poco nuevas informaciones.

**Carece de Importancia:** Si la pregunta formulada carece de importancia para la investigación o no tiene nada que ver con el caso, así debe hacérselo notar el anfitrión. No obstante, hay que tener también en cuenta que en ocasiones el hecho de que el anfitrión dé una respuesta de “carece de importancia” no tiene porque ser perjudicial o negativo para la investigación, ya que de hecho en algunos casos puede proporcionar incluso mucha más información que un “no” rotundo, al indicar claramente o dejar intuir que la investigación no va en absoluto por

esos derroteros, eliminando por tanto una de las vías de investigación.

**Respuestas confusas:** Además, el anfitrión ha de recalcar o debe hacer especial hincapié, en que existe la posibilidad de que suceda, en algún caso particular o puntual, que una respuesta suya pueda interpretarse, por parte de los detectives de sillón, erróneamente. Si el anfitrión **honestamente** lo considera así, debe indicarlo explícitamente aclarando que se trata de una respuesta condicionada para que los detectives de sillón la tengan muy en cuenta en su investigación, y así lo apunten en su cuaderno de campo junto con un símbolo de interrogación (?). De esta forma no habrá por parte del anfitrión ninguna maniobra malintencionada, dejando por tanto al descubierto su claridad y honestidad en el caso.

Este hecho sucede normalmente porque la base sobre la que se fundamenta o asienta es confusa, o simplemente porque no se ajusta demasiado a la realidad. Generalmente aparece cuando la pregunta formulada por el detective de sillón es lo suficientemente ambigua como para que intervengan en ella al menos dos de los cinco elementos fundamentales. Por tanto lo ideal es preguntar por cada uno de los elementos por separado. Hay que reducir cada elemento a su forma más simple.

Por ejemplo, imaginemos que en el enigma propuesto por el anfitrión un asesino en serie mata a una prostituta con un escalpelo en Whitechapel. El que pregunta desconoce que tuvo lugar en Whitechapel y con un escalpelo. Al hacer este tipo de preguntas el anfitrión debería responder así:

*¿El asesino en serie mató a la prostituta con un escalpelo en los Muelles de Surrey? No, pero condicionado (?).*

*¿El asesino en serie mató a la prostituta con un escalpelo? Sí*

*¿El asesino en serie mató a la prostituta en Whitechapel? Sí*

Como podemos observar en la primera pregunta, no se saca conclusión concreta y exacta de la respuesta, por tanto, la respuesta del anfitrión debe ser “No, pero condicionado”. Esto sucede porque, o bien uno de los dos elementos fundamentales (el cómo: con un escalpelo, y el dónde: en Whitechapel), o ambos son erróneos. Para solucionar este dilema (o respuesta condicionada) lo idóneo hubiera sido preguntar por cada elemento fundamental por separado, como se ha hecho en las dos siguientes preguntas, donde la respuesta ha sido clara y rotundamente “sí”.

## PASAR

Si un personaje dramático no quiere realizar una pregunta -bien porque no se le ocurre ninguna ingeniosa que hacer, no le sirva para dilucidar algo, no le apetezca, o bien porque quiera reservar su capital para el futuro o porque forme parte de alguna oscura estrategia de juego- puede pasar el turno al siguiente detective de sillón sin tener que realizar el pago de la libra correspondiente. Esta acción se encuentra refleja-



da en las normas de la reunión y está en su perfecto derecho de utilizarla.

**Pérdida del estatus de detective primero:** Ahora bien, cuando sea un detective primero quien pase, su marcador de detective de inicio pasará a aquel jugador que se halle a su izquierda, perdiendo por tanto, su relativa ventaja de ser el primer jugador de cada ronda.

**Juego pasivo:** No obstante, para evitar precisamente el juego pasivo, si todos los personajes dramáticos pasan consecutivamente en la misma ronda, la reunión finaliza al instante, y el **caso queda como no resuelto**. El concepto de juego pasivo se ha instalado en *El Club de los Martes* como medio de instigar u obligar a los personajes dramáticos a formular el mayor número de preguntas posibles con el objetivo único de conseguir lo más rápido posible el mayor número deducciones correctas. El tiempo no juega precisamente a su favor, así que este tipo de argucias, en muchas ocasiones, no son muy bien entendidas.

**Pase automático:** De todas formas, para agilizar la reunión, está bien consensuar antes del comienzo de la partida que si el detective de sillón hace una pausa de más de diez segundos se entiende que pasa. Lo mismo ocurrirá si empieza a divagar, o a hablar de cosas sin sentido o intenta introducir una conversación que no tiene nada que ver con el caso, o que contradice directamente las normas acordadas en la reunión. El objetivo de estas normas es evitar que los jugadores pierdan tiempo, y asegurar de esta forma el dinamismo del juego. El tiempo es oro. Únicamente disponen de 1 hora.

## DEDUCCIONES

*«Si Ud. describe una serie de acontecimientos a la mayoría de las personas, estas dirán cuál puede ser el resultado... Pero hay pocas personas que sean capaces, si Ud. les dice un resultado, de elaborar por su propio razonamiento cuáles fueron los pasos que condujeron a ese resultado». (Sherlock Holmes)*

**H**olmes describió en una ocasión que el proceso de inventar deducciones debe tratarse (o entenderse) como un razonamiento a la inversa, o hacia atrás.

Un jugador una vez haya realizado su pregunta, siempre y cuando haya sido acertada (la respuesta sea "sí") y así lo desee, puede realizar una **deducción**.

Un jugador a lo largo de una reunión puede hacer tantas deducciones como desee, teniendo en cuenta que únicamente estará limitado por su capital.

## LA DEDUCCIÓN

La deducción debe ser lo más completa y detallada posible. Esta parte es importante porque a partir de todas las deducciones efectuadas durante la reunión (que aconsejamos que se vayan anotando en el cuaderno de campo para facilitar la cosa) hay que intentar adivinar, mediante un proceso de eliminación (con alguno de los métodos detectivescos descritos), cuáles son exactamente los **cinco** elementos fundamentales (y en particular, el quién). Para ello el juga-



dor empujará hacia el anfitrión **tres libras** de su capital, lo que se conoce como el envite, y tras vaciar el vaso de brandy de un trago le dirá “*Mi querido amigo, pero ¿no es cierto que?...*” seguido de la oportuna deducción.

La hipótesis planteada debe ser lo más completa posible, describiendo con el máximo detalle todos los acontecimientos, entresijos e incógnitas que rodean al enigma, poniendo especial énfasis en desvelar los cinco elementos fundamentales.

Aunque es de suponer que los jugadores actúan en todo momento de buena fe, una norma que se recomienda usar en *El Club de los Martes* es que no se permita realizar una deducción idéntica a otra formulada anteriormente por otro jugador, o lo que es lo mismo, al menos debe variar uno de los

cinco elementos fundamentales, o de lo contrario los jugadores pueden abusar de ello, creando un círculo o bucle vicioso, que tenga como resultado final el agotamiento de libras de la reserva. Si esto ocurre, puedes aplicar las reglas de juego pasivo.

## CASO RESUELTO

Tan pronto como un personaje realice una deducción, el anfitrión debe hacer público si ha dado con la solución del caso. O lo que es lo mismo, si la deducción realizada resulta válida en su totalidad (ha descifrado por completo los cinco elementos fundamentales del enigma) y desentraña la parte fundamental de la intriga, sin dejar datos importantes en el olvido, se dará como vá-



lida y se anunciará que su hipótesis ha sido correcta y que el caso ha sido resuelto. Respuestas sobre el lugar del crimen, el culpable o criminal, y el móvil son indispensables para resolver exitosamente un caso.

## EL REBATIMIENTO

En caso de que no se haya resuelto el caso, aquellos compañeros de juego que lo deseen (no es obligatorio) pueden **rebatirla o refutarla**. Por orden de turno, comenzando por el jugador de la izquierda del detective de turno, si un jugador piensa que esa deducción es falsa, debe apostar **una libra** de su capital (que pasará a formar parte de la reserva) indicándole claramente el número de elementos fundamentales verdaderos (el número, no cuáles) que cree que ha acertado. **Importante:** Una vez haya 4 elementos fundamentales acertados, y por tanto únicamente quede uno por descubrir, no se permitirá rebatir deducciones, por motivos obvios.

El anfitrión es el encargado de confirmar y comprobar el resultado. Si los cinco elementos fundamentales argumentados, así como la descripción detallada de la resolución del caso, son correctos, la partida finaliza inmediatamente, y se declara caso resuelto. Por el contrario, si alguno de los cinco elementos fundamentales argumentados en la hipótesis del detective de turno no es verdadero, la deducción realizada es falsa. Basta con que falle uno para que la deducción sea incorrecta. Dependiendo del rigor y flexibilidad del anfitrión en algunos casos puede considerar que la deducción realizada

sea incorrecta porque considere que aunque se hayan dado los cinco elementos fundamentales falte algún dato importante. No se deben dejar cabos sueltos y la hipótesis planteada debe representar fidedignamente los hechos acontecidos con todo lujo de detalles.

Aquellos jugadores (uno o varios) que adivinen el número de elementos fundamentales acertados realmente por el detective de turno toman dos libras de la reserva (la suya apostada y una adicional). Los restantes pierden su libra apostada que pasan a formar parte de la reserva.

Si se da el caso de que ninguno de los jugadores adivina el número de elementos fundamentales, o lo que es lo mismo, nadie ha acertado el número correcto de elementos fundamentales acertados, todas las libras apostadas (la totalidad) pasan a engrosar parte del bote (la reserva) y el anfitrión puede mesarse sus barbas como signo de satisfacción.

## INTERRUPCIONES

### RONDA DE INTERRUPCIÓN



Esto no es todo, amigos. No todo es coser y cantar en *El Club de los Martes*. Cualquier personaje dramático puede, si se considera un docto en la materia, fastidiar o entrometerse en la maravillosa, meditada y elucubrada pregunta del detective de turno. La flema británica tiene estas cosas. Por ello, cuando alguien formula una pregunta, tiene que tener un especial cuidado para no pecar de insolente

o petulante, porque puede darse el caso que otro jugador se vea inmiscuido en ella porque el trasfondo u objetivo de la pregunta tiene que ver directa (o indirectamente) con uno de sus clichés.

Si se da el caso, ese jugador puede decidir gastar una libra de su capital para colarse de turno, comenzando una ronda de interrupciones, siendo él quien formule realmente una pregunta anulando además todas las anteriores que hubiera.

*“Caballero, lamento informarle de que está pecando de insolente. Como docto en la materia que soy, ya que dispongo de conocimientos de (aquí introducir el cliché afectado) considero que dicha pregunta debo formularla yo en tal caso...”*

## RONDAS DE INTERRUPCIÓN FINITAS

Otros jugadores pueden interrumpir a su vez la nueva pregunta formulada si a su vez tienen un cliché que se ve afectado directamente, y así sucesivamente. Para que no se dé un bucle infinito de interrupciones cada jugador puede interrumpir una única vez por ronda, hasta que por fin alguien pueda realizar definitivamente la pregunta.

Si dos personas interrumpen a la vez, en caso de duda se entiende que primero lo ha hecho aquella que esté actualmente más cerca del marcador de detective primero.

Una cosa importante a tener en cuenta también es que sólo puedes interrumpir una vez por un determinado motivo, aunque tu

cliché te lo permita. Por ejemplo, si un jugador ha interrumpido a otro porque la víctima había ido dos semanas a la India antes de morir, y es un hombre de mundo (su cliché), cada vez que se diga hindú o India no podrá interrumpir nuevamente. Sin embargo, si luego aparece en la trama un aborigen australiano en la historia, puede volver a usar ese cliché de **hombre mundo** porque se trata de un motivo diferente (hace referencia a un lugar distinto). Como este es un punto que habitualmente es germen de discusiones, es el anfitrión el encargado de dilucidar y aclarar si se le permite interrumpir o no. Él es el juez y verdugo. Para facilitar las cosas se recomienda así mismo anotar en el cuaderno de campo todas las interrupciones para poder revisarlas en caso de duda.

## LA RECOMPENSA

Muchos se preguntarán: ¿qué beneficio puede tener el interrumpir a otro jugador aparte de ganarse su total desconfianza y un profundo odio? Y más teniendo en cuenta que se trata de un juego cooperativo. Pues bien, el jugador que formule definitivamente la pregunta obtiene, pasando a formar parte de su capital, todas las libras apostadas con anterioridad en esa misma ronda de interrupción, salvo la última suya que es la utilizada finalmente para realizar la pregunta. En definitiva es una forma de preguntar gratis, o incluso recuperar libras y aumentar el capital.

Y no sólo eso, además, aquel jugador que gane la interrupción obtiene el marcador de detective de inicio y pasa a ser el nuevo de-

tective primero, adquiriendo por tanto, una relativa ventaja al ser el primer jugador de cada ronda, pudiendo intentar resolver el enigma antes que sus compañeros.

### **EL TURNO PROSIGUE NORMALMENTE**

Después de resolverse la interrupción el turno proseguirá en el orden habitual, o lo que es lo mismo, desde el detective de turno que iba a realizar la pregunta originalmente y no desde el jugador que realizó finalmente la pregunta tras la interrupción. De esta forma nos aseguramos que cada uno de los jugadores formula al menos una pregunta en la misma ronda.

### **FINAL DE RONDA**

**N**a vez todos los detectives de sillón hayan tenido su turno de palabra al menos una vez en la misma ronda, el turno llega al anfitrión.


Lo primero que hace es cobrar (recuperar) una libra de la reserva. Si decides eliminar la condición de juego pasivo, en caso de que no haya bote, todos los detectives de sillón sin exclusión, deben añadir una libra al bote para proseguir con la reunión. Si alguien no puede añadirla, porque sencillamente no tiene, queda eliminado inmediatamente de la partida.

Después de esto y por último, los personajes dramáticos por orden, empezando desde el detective primero, que recordemos ha podido variar a lo largo de la última ronda, pueden exigirle al anfitrión nuevas pis-



tas, indicios o señales con la intención de que puedan conducirles adecuadamente a la averiguación del enigma.

## PISTAS, INDICIOS O SEÑALES

ada detective de sillón, comenzando por el actual detective primero puede exigir al anfitrión una pista sobre el enigma, siempre y cuando tenga que ver exclusivamente con alguno de sus clichés. El uso de este beneficio tiene un coste de **una libra** para el personaje dramático, que pasa a formar parte directamente al capital del anfitrión, no a la reserva.

Es entonces cuando el anfitrión puede (aunque es recomendable) introducir nuevos elementos en el enigma, o aclarar algunos que considere confusos; de forma que ayude sustancialmente a los detectives de sillón a ir desvelando el misterio. Pueden ser datos relevantes acerca de una situación o personaje o la revelación de información sobre cualquier cosa que considere de relevancia o de interés para el caso. Llegados a este punto hay que recordar al anfitrión que el objetivo del juego es resolver un caso, por tanto, se ha de dar las facilidades necesarias para ello. Lo divertido es resolverlo.


Es importante resaltar que cada jugador puede utilizar una **única vez** cada cliché para pedir una pista por reunión. Por tanto, cada jugador puede pedir como máximo seis pistas por reunión; número que por otra parte considero más que suficiente. Para facilitar las cosas se recomienda así mismo anotar en el cuaderno de campo todas las

peticiones de pistas para llevar de estar forma buena cuenta de ellas.

Una vez todos los jugadores hayan tenido su oportunidad para preguntarle una pista al anfitrión el turno prosigue con el detective de inicio (que ha podido cambiar en la última ronda), diciendo:

*“Caballeros, lamento indicarles que el enigma sigue sin resolverse...”*

## SIN CAPITAL

i en cualquier momento de la reunión un jugador se queda sin capital (agota sus quince libras iniciales) abandona automáticamente la partida. Puede estar presente, pero no tiene ni voz ni voto, debiendo guardar un riguroso y respetuoso silencio.

**Préstamo:** No obstante el anfitrión es libre de prestar dinero al jugador, siempre y cuando se lo devuelva religiosamente al final de la reunión. De todas formas y como penalización, este personaje dramático ya no puede formular deducciones durante la reunión, y por consiguiente ya no puede ganar la partida. Sin embargo, puede seguir jugando para intentar rebatir (o tirar por la borda) las deducciones de sus compañeros si cree que son falsas, y recuperar así parte del dinero apostado en la reunión.



## MUERTE SÚBITA

**A** lo largo de la reunión el anfitrión, como regla de cortesía, es libre de indicar el tiempo que va quedando de juego. Sin embargo, cuando únicamente quedan 10 minutos de juego, esta indicación pasa a ser obligatoria, y por tanto debe avisar a los demás jugadores del hecho de que se encuentran en el tramo final de la reunión y que faltan únicamente 10 minutos para su finalización. De esta forma, es de suponer que, actuarán en consecuencia, siendo más rápidos, breves y concisos en sus preguntas; si quieren desvelar el enigma, claro está.

## CASO RESUELTO

**P**ara resolver el caso, y ganar la partida, el detective de turno debe hacer público, concreto y preciso todos los entresijos e incógnitas que envuelven al enigma, y en particular debe localizar los cinco elementos fundamentales de la trama: el qué, el cómo, el porqué, el dónde y cuándo, y el quién. Esto significa que el anfitrión debe que ser puntillista hasta el extremo. Por ejemplo, si la víctima murió envenenada, el detective de sillón tiene que indicar con qué veneno y si fue un robo, se ha de saber lo robado; sino sólo sería una deducción parcialmente correcta, y faltaría información vital y trascendente para resolver el caso. La resolución debe ser perfecta, sin ambigüedades de ningún tipo y sin fisuras.

Cuando esto ocurra conseguirá embolsarse todas las libras del bote que haya en ese momento en juego, y será nombrado

detective de honor de ese caso, pasando a formar parte del libro de honor y gloria de *El Club de los Martes*, con los demás ilustres y apreciados detectives honoríficos de enigmas anteriores, siendo además el próximo anfitrión de *El Club de los Martes* en la siguiente reunión. Anota también en el libro el tiempo que tardó en resolver el enigma, y las libras que consiguió como recompensa.

**Experiencia:** Yo no soy partidario de repartir experiencia ni recompensar de alguna forma a los ganadores en este tipo de juegos, pero si así lo deseas puedes hacer, por ejemplo, que un detective cada 3 casos que haya resuelto favorablemente (o lo que consideres oportunos) pueda añadir un nuevo cliché a su cuaderno de campo. Tuya es siempre la última palabra.

## CASO NO RESUELTO

**E**l caso quedará como no resuelto si sucede al menos una de estas tres cosas:

1. Ninguno de los personajes ha realizado una deducción correcta dentro del límite de tiempo de una hora.
2. Todos los jugadores han agotado su capital inicial de quince libras.
3. Todos los personajes dramáticos pasan consecutivamente en la misma ronda.

Si alguno de estos motivos sucede, será el anfitrión quien resulte ser el vencedor embolsándose además todas las libras del 'bote' que haya en ese momento en juego.

## APÉNDICES

### CREACIÓN DE PERSONAJES DRAMÁTICOS

#### LOS CLICHÉS

**L**os personajes dramáticos en *El Club de los Martes* están definidos por seis descriptivos, también llamados **clichés**. Son seis representaciones estereotipadas de parcelas o aspectos de la época, y una forma de describir con simpleza seis características o aspectos relevantes del personaje.

En este capítulo hemos seleccionado algunas de las más comunes, ilustrándolas con imágenes o arquetipos representativos, extraídos de la forma de vida de aquella época. La frecuente utilización de estas imá-

genes o iconos en la literatura, el cine y la televisión pone de manifiesto la persistencia de dichos estereotipos conformando el imaginario colectivo y a la vez, contribuye a que éste se mantenga vigente.

Pongamos como ejemplo el cine, piensa en ese cajero de banco que confiesa “*este es mi primer día*” justo cuando un encapuchado le grita “*esto es un robo*”, ese villano que salta sorpresivamente sobre un héroe aunque haya sido asesinado varias veces, o el sabio anciano oriental lleno de consejos que se sirven también de frases célebres, o algo más cercano a lo que nos ocupa, ese detective privado o policía que debe resolver un último caso antes del retiro.

En primer lugar los jugadores deberán escribir en mayúsculas el (1) nombre completo de su personaje dramático, con el prefijo del título nobiliario que le corresponda,



si es el caso. Debajo de su nombre deberán añadir el (2) lugar de nacimiento o de residencia habitual ya que siempre es importante para el imperio británico establecer un nexo de unión. Por tanto, cualquier cosa que tenga que ver con su familia, lugar de nacimiento o de residencia está cubierto.

Luego, en orden, deberán describir con tres palabras (o frases cortas), todo aquello que sea digno de mencionar (o se les ocurra acerca) de su personaje dramático y que tenga relación (o describa) su (3) profesión, y (4) su currículum académico y/o militar.

Además, para dotar al personaje de una mayor profundidad, deberá escribir una palabra (o frase corta) que describa algún dato importante (uno) sobre sus (5) propiedades, viajes, condecoraciones, clubes, amigos, amantes o su familia, o aquello que considere digno de resaltar en su historial.

Y finalmente, un (6) rasgo que describa una peculiaridad, propiedad o nota distintiva del personaje dramático, y que lo haga ser especial o distinto frente a sus compañeros de mesa. Fobias y filias también tienen cabida.

El resto del cuaderno de campo se deberá dejar en blanco, para ir apuntando a lo largo de la reunión (de esta o las sucesivas) aquellos detalles (pistas, deducciones e hipótesis) del caso que consideréis de importancia o relevancia para la resolución del mismo.

Resumiendo, los seis clichés que definen un personaje dramático son:

1. Nombre completo de su personaje dramático, con el prefijo del título nobiliario que le corresponda.

2. Lugar de nacimiento o de residencia habitual.
3. Profesión.
4. Currículum académico y/o militar.
5. Propiedades, viajes, condecoraciones, clubes, amigos, amantes o su familia, o aquello que considere digno de resaltar en su historial.
6. Rasgo.

## **RESTRICCIONES (O RECOMENDACIONES)**

**Variedad o Diversidad:** Es recomendable, aunque no obligatorio, que los personajes dramáticos envueltos en una misma reunión estén descritos con **distintos clichés**. Aparte de que dotaría de mayor potencial de deducción al grupo de personajes dramáticos, evitaría problemas (y posiblemente futuros dolores de cabeza) a la hora de las interrupciones, ya que si varios personajes dramáticos tuvieran el mismo cliché y quisieran interrumpir simultáneamente, sería bastante complicado dilucidar en qué orden se efectuarían las mismas; en todo caso, siempre se resolverían en el orden que dictamine el anfitrión, aunque se recomienda seguir el orden de turno a partir del detective de inicio.

**Realidad:** Los clichés utilizados objetivamente deben **ceñirse a la época** que tratamos. Bajo ningún concepto hay que aceptar descriptivos absurdos, poco lógicos o demasiado rocambolescos, al menos sin una historia convincente por detrás o por la añadidura de elementos fantásticos al juego por deseo expreso de todos los jugadores;



me estoy refiriendo a cosas del estilo de Astronauta o Piloto de Fórmula 1. *El Club de los Martes* es un juego serio, al menos en su concepto, así que evita este tipo de partidas, si no quieres aborrecer rápidamente el juego o terminar con un estrés postraumático de difícil cura tras una partida.

**Normalidad:** Igualmente hay que ser muy restrictivo y coherente a la hora de aceptar los clichés elegidos por los jugadores. Siempre está el típico listillo que quiere destacar desde el inicio o creación del personaje dramático por encima de los demás jugadores. Por tanto, evita que seleccionen descriptivos demasiado generalistas, inflados, exagerados o poderosos. Hay que impedir en todo momento el powergaming, o lo que es lo mismo, ese erróneo camino que algunos jugadores siguen en el que quieren optimizar al máximo sus personajes, aunque por ello algunas veces pierdan todo el sabor. Para que nos entendamos, es eso que hacen los que investigan las combinaciones de clichés multiusos o clichés comodín, y que buscan siempre esos descriptivos que los hacen más y más poderosos o inteligentes. Por ejemplo, es evidente que todo el mundo querrá ser (o interpretar) a personajes de ficción tan conocidos como Sherlock Holmes, posiblemente el mejor detective privado del mundo, o Phineas Fogg, el viajero y hombre de mundo más famoso de la época, pero siendo extremadamente realistas la probabilidad de que esto ocurra apenas es de una entre muchos millones. Este es un juego para interpretar gente normal dentro de unos cánones o parámetros (aristócratas), no de héroes, o mucho peor, superhéroes.



## EJEMPLOS

### Sir Arthur Conan Doyle<sup>(1)</sup>

**Médico, novelista y escritor inglés<sup>(3)</sup>.** Nació el 22 de mayo de 1859 en Edimburgo<sup>(2)</sup>. Fue cirujano en el ballenero groenlandés Hope y después sirvió como médico del ejército en Sudáfrica durante la Guerra de los Boers<sup>(4)</sup>. Estableció de forma definitiva la fórmula de la novela policíaca, adelantada treinta años antes por Edgar Allan Poe. Su personaje más conocido, **Sherlock Holmes<sup>(5)</sup>**, gozó de gran popularidad desde su aparición en sus primeras obras y folletines. Sin embargo, escribió algunos libros con un marcado carácter histórico, y, al final de su vida, cultivó también el género de la ciencia ficción y publicó un escrito sobre el **espiritismo<sup>(6)</sup>**, fuertemente influido en primera instancia por la muerte de su hijo y por su experiencia vivida como soldado raso en la Primera Guerra Mundial.

### Hércules Poirot<sup>(1)</sup>

Renombrado **investigador<sup>(3)</sup>**, de origen **belga<sup>(2)</sup>**, conocido sobre todo por resolver misterios que la policía no era capaz de dilucidar. **Antiguo miembro de la Policía belga.** Llegó a Inglaterra como refugiado durante la Primera Guerra Mundial, y ya no abandonó el país, donde se estableció como **detective privado de gran éxito<sup>(4)</sup>**. Es un hombrecillo que a primera vista pasa desapercibido, y para muchos es incluso gracioso. **Su sobresaliente inteligencia y su capa-**

**cidad para la lógica y el razonamiento le han llevado a uno de los primeros puestos de la investigación mundial; es meticuloso, pulcro y excesivamente ordenado<sup>(6)</sup>.** Lleva un grueso y puntiagudo bigote que le caracteriza. Físicamente es rechoncho, pero sus movimientos son ágiles y demuestran un alto control de sí mismo. **Entre sus amistades destaca el capitán Arthur Hastings, compañero de Poirot en varias de sus aventuras y su Watson particular, su mayordomo George, su secretaria Felicity Lemon, el inspector Japp, de Scotland Yard y la escritora Ariadne Oliver<sup>(5)</sup>.**

## MÁS RECURSOS PARA EL JUEGO

**Y**as referencias bibliográficas y las fuentes de información complementarias figuran en un Apéndice, que se intentará mantener actualizado en Internet en <http://clubmartes.labsk.net>, la página oficial del juego. En ella, entre otras cosas, podrás encontrar, artículos, nuevas ambientaciones y nuevos Enigmas (casos) de forma gratuita. Pretende ser el nexo de unión entre todos los aficionados del juego, así que para cualquier cosa relacionada con el juego acude allí.



## **SOBRE ESTA OBRA**

**D**esde octubre de 2010, la Mecánica de juego de *El Club de los Martes* pasa a estar bajo licencia *creativecommons* Reconocimiento - No comercial-Compartir igual. Esto significa que eres libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra y hacer obras derivadas (por ejemplo, una maquetación alternativa del texto para distribuirlo en PDF, ilustrarlo o traducirlo a otros idiomas), siempre y cuando me reconozcas a mí como autor del juego, sea sin ánimo de lucro ni fines comerciales y se comparta bajo esta misma licencia.

*José Carlos de Diego Guerrero*  
<http://clubmartes.labsk.net>

## **SOBRE ESTA EDICIÓN**

**E**n 2002 tuve la agradable sorpresa de conocer a José Carlos. Se presentó al concurso de módulos que por entonces organizaba desde la asociación a la que entonces, y aún hoy pertenezco. Obtuvo el primer premio y desde entonces hemos mantenido el contacto, a veces más cercano y otras menos.

Vi la primera edición de su trabajo como el reconocimiento de lo que años antes habíamos descubierto en él y no pude sino alegrarme. Por desgracia el libro está agotado.

Espero que este pequeño apoyo sirva para que todos los que no han podido disfrutar de su obra puedan llegar a conocerla.

*Francisco Castillo Segura*  
<http://www.conbarba.es>



En Almería, Lunes 1 de noviembre de 2010, Día de Todos los Santos.