

El juego de quita y pon

El Diario Vasco.

Este es un juego de niños para mayores que funcionan dentro de la más estricta legalidad.

Primero se elige a alguien que sepa del juego algo más que de la misa la media; este es el capitán; y hacen falta cuatro más. No se quiere decir con esto que estén aquí todos los que son, pero todos los que están aquí son legítimos, y ya vendrán los demás, que son tres más, si conviene al espíritu del juego.

El inconveniente de ser ahora sólo cuatro consiste en que si se produce un empate, no se puede romper. Precisamente para eso está el capitán, quien se encarga de la funcionalidad de los cuatro con la aplicación estricta del Reglamento, y quien asume la responsabilidad en el recurso extremo de tener que echar a uno de los cuatro.

Así es como quedan tres dentro y uno fuera; eso sí, dentro de la más estricta legalidad.

Reglamento en la mano.

Una de las características de este juego es la permanente querencia de ser cuatro, y así, el capitán, se apresura, siempre con el Reglamento en la mano, a llamar al que ya espera como un clavo desde el principio de la maniobra.

Y de nuevo reina la legalidad reglamentaria oficial.

Pero esta vez ya no es pares, pero surge el problema de que critica la operación anterior, y el capitán lo amenaza de echar también, digamos que lo quita, y manda poner repuesto, digamos que pon, siempre con el Reglamento Orgánico en la punta de los dedos.

Y así está por ahora el juego del "quita y pon".

Con el Reglamento en la mano.

A los que vienen quedando fuera del juego no les queda más que esperar el momento de aplicar el reglamento con el corazón.

Si tiene.