

APÉNDICE 2

FUNDAMENTOS DE FILOSOFÍA CUATRO TRIBUS

La Situación del Poder

Cuatro Tribus es un juego que te transporta a la cumbre del poder. Diferente a otros juegos, tiene una base sencilla donde la esencia del azar queda de lado, para dar mayor lugar al poder de la palabra y la estrategia mental. Conforme juegues, será inevitable que reflexiones sobre el mundo del poder que te rodea. Controlar una tribu es controlar una parte del mundo. Una buena proporción de los conflictos que acontecen en el mundo están relacionados con la lucha de poderes. Si pudiéramos abstraernos de la información a mano, veríamos que quiénes están en la cara oculta del conflicto, son los realmente poderosos. En ese lugar del realmente poderoso es a donde busca transportarte el juego. Estás colocado en la cima del poder, es un lugar donde no hay nadie por encima de ti.

Aunque en nuestra vida cotidiana, no podamos escapar a la enramada de poder en la que vivimos, unas veces como amos otras como esclavos, en Cuatro Tribus tienes la oportunidad de experimentar cómo sería la vida si estuvieras por encima de todos. Al mismo tiempo esta experiencia te permitirá comprender mejor cómo funciona el sistema de poder que te rodea. Más allá de tu superior inmediato, el lugar es del que se siente amo casi absoluto, y casi absoluto es porque existen otras tres tribus que condicionan el casi. Experimentar este sentimiento es importante, ya que te permitirá tomar acciones en tu vida, encaminadas a hacer provechoso tu tiempo. Las lecturas que realizarás del mundo, tendrán un componente de empatía emocional con respecto a las posibilidades que encaminaron a alguien a realizar una acción conflictiva.

En este juego, los no-poderosos están representados por los poblados, son equivalentes a la vista del poderoso, solo como PACs. Cuyo valor es posible traficarlos sin acumularlos, a la vez que su importancia está directamente relacionada a la pugna por el poder. Para el poderoso, los habitantes son un PAC importante mientras nadie se lo quite. Y funcionan como motor para los deseos de alguien más, quien al final del turno decide cómo gastar las recolecciones. Por eso los PACs que no se ocupen durante el turno son destinados al bienestar de tus habitantes. Ese bienestar es real y beneficioso, pero no tiene utilidad para los fines de la lucha del poder, y por eso no se expresa en el juego.

Las Cuatro Tribus y el Mito del Turno

Este juego se trata sobre la existencia y competencia entre Cuatro Tribus. La Tribu Blanca representa una economía de capital, la Tribu Roja representa la Revolución, la Tribu Azul una economía de guerra, y la Tribu Verde el crimen organizado y mercado negro. El turno se sigue conforme fueron existiendo en el tiempo antiguo. Hoy en día, es posible observar, los modos de existir de estas Cuatro Tribus.

En el principio de los tiempos existía solamente una Tribu, perfecta pues no había otra con quien compararla, era una Tribu Blanca. Embelesada con sus ídolos, creció orientada siempre hacia una sola Capital, basándose en su fuerza interna y su propio poder. Sin embargo algunos de sus ciudadanos sentían el malestar de vivir bajo una estructura centralizada y perfecta, así que decidieron fundar sus propias comunidades, autónomas al poder central. En el paso del tiempo, las Comunidades Autónomas crecieron, y cada vez más ciudadanos Blancos escapaban del régimen y daban fuerza a las comunidades. Quienes necesitadas de más poder, se organizaron. Esta organización de Comunidades Autónomas (Rojas) introducía en los poblados Blancos la idea de revolución en contra del poder, lo que molestaba en gran medida a los gobernantes Blancos. Pues perdían la recolección de impuestos de sus poblados convertidos en Comunidades Autónomas.

No obstante, la Tribu Blanca, jurándose perfecta, no podía organizar un exterminio de las Comunidades Autónomas, ya que esto hubiera sido criticado por sus ciudadanos, quienes también se sentían partícipes de una estructura perfecta y hermanados a los Rojos. Entonces el gobierno Blanco creó un otro poder para exterminar a los Rojos, una economía de guerra a imagen y semejanza Blanca, pero que se mantuviera al generar recursos a partir de la conquista, una Tribu Azul. Aunque parecía que esto significaría el fin de los Rojos, la situación fue radical cuando los Blancos descubrieron que toda economía de guerra tiene residuos. Estos residuos eran manejados por un crimen organizado, cuyo poder no estaba bajo ningún régimen anterior, actuaban con total libertad para generar rápidamente negocios desfavorables en contra de los Blancos y Azules. Crecían rápidamente fundando Zonas Libres de comercio, y generando recursos incluso más rápidamente que el Reinado Blanco. Estas Zonas Libres de comercio y crimen organizado son representadas por la tribu Verde. Así es como hubo en el principio de los tiempos, cuatro poderes, Cuatro Tribus. De ahí que el turno que se siga, sea en este orden, primero Blancos, luego Rojos, después Azules y al finalizar Verdes. Ya que el turno responde a este mito sobre la creación de los poderes.

El Principio de Escasez

El juego tiene como base desafiar el principio de escasez. Es decir, la sensación de que no existen los recursos suficientes para el bienestar de todos. La continua vulnerabilidad, sumada al crecimiento natural del juego, genera en los participantes una impresión de que están obligados a mermar de alguna forma la amenaza que representa el otro. El continuo dialogo entre los jugadores es una forma de mermar dicha amenaza, sin embargo mientras avanza el juego, la lucha por el desarrollo fricciona a los jugadores hasta comenzar una escalada de movimientos de la que solo el jugador que realice la mejor estrategia saldrá victorioso.

El juego tiene por finalidad poner en tela de juicio el principio de escasez que perturba nuestra vida. En el tablero hay suficientes espacios para que las cuatro tribus puedan crecer prácticamente hasta su máximo posible, sin embargo, es la agresión una

respuesta humana a la escasez. En el mundo imaginario del juego, la mayoría de las veces te conducirás como lo haces en tu vida. Tus respuestas ante el crecimiento de las otras tres tribus, te generan el impulso de hacer algo al respecto. Tienes varias opciones a tu disposición, sin embargo estarás más proclive a realizar movimientos ante la angustia de que los demás tengan más que tu. Sin embargo, deberías caer en cuenta de que hay movimientos más acertados que solo puedes alcanzar a dilucidar si controlas tu sentimiento de escasez.

En tu vida hay una serie de factores que te alientan a pensar que los demás tienen más que tu. Sin embargo esto no es real en la gran mayoría de los casos, es un mundo ficticio creado para generarte un sentimiento de escasez, y que tus movimientos en la vida, sean en general desacertados. Una finalidad de este juego es que puedas controlar este sentimiento, para que en las decisiones que tomes en tu vida, no estén basadas en un falso sentimiento de escasez.

El Poder de la Palabra

Así como en otros juegos, el azar es un eje fundamental, aquí sustituimos ese eje por el ejercicio político. Lo que controla que un evento sea más o menos probable está dado por una más o menos efectiva comunicación entre los jugadores. Prever el futuro movimiento de otro jugador, es más fácil a medida que se desarrolla una mejor política. Cuando nos colocamos en la cúspide del poder, descubrimos que las palabras que dirigimos a los otros tienen el poder de hacer cambiar el curso del juego, y de la vida. Así es como es importante descubrirlo es también importante asumir responsabilidad de ello. Con nuestras palabras podemos conducir la forma en que alguien se relaciona con nosotros, pero también podemos dañar más que con la estrategia militar. Cuatro Tribus es un espacio de 90 minutos, donde jugamos con ese poder, para que al término de la partida asumamos responsabilidad de todo aquello donde hablamos y que no es juego de mesa.

Con nuestras palabras generamos un mundo para que nuestros oponentes vean, no la realidad, sino lo que queremos que vean. Aprender a hacer esta cortina de humo, es

algo que quedó de manifiesto desde las primeras aplicaciones históricas de la propaganda. Gran parte de lo que creemos que ocurre en el mundo es solo una cortina de humo. Son el ejemplo vivo de que las palabras que se nos dicen a diario, afectan nuestras decisiones. Ser críticos sobre aquello que se nos dice como realidad, es importante para hacer espacios entre la cortina de humo y aquello que ocurre realmente.

El juego tiene un diseño muy frágil en cuanto al equilibrio de poder, y a medida que los jugadores adquieren mayor experiencia táctica, la política hablada termina siendo cada vez más importante. Todo trato entre los jugadores es un intangible, sostenido únicamente por la confianza, y que no encuentra otra escapatoria que la traición (más o menos grave) o la decisión de finalizar la partida. Este juego, no se trata sobre la traición, sino sobre sus tentaciones. Siendo siempre firme la moraleja de que las traiciones fuera del tiempo de juego, son reales. La alerta sobre su tentación, se aprende ya en el juego, así que la decisión posterior, es cosa de criterio y no azar.

La Victoria Equivale al Fin del Juego

La enseñanza implícita en este juego es que la victoria equivale al fin del juego. Estos tres fundamentos de filosofía del juego, tienen relación entre lo que ocurre durante una partida, pero también de lo que ocurre en la vida. Saber utilizar a tu favor estos tres pilares, te auxiliará a ganar una partida, y a tomar decisiones más acertadas en tu vida, así que ten siempre cuidado de cómo los ocupas. En la realidad, la victoria absoluta es imposible, pero igual su persecución, puede acabar con el juego de la vida.