



**TODOS A JUGAR.** Los participantes en el Encuentro Anual de Innovación de Ibermática juegan a 'Enkidu, el viajero del tiempo'.

Ibermática crea un juego de mesa para ilustrar conceptos relacionados con la innovación y la gestión empresarial

## Jugar a innovar

ARTURO GARCÍA

BILBAO. DV. Gilgamesh y Enkidu son dos personajes de la mitología sumeria y, desde ahora, por obra y gracia de Ibermática, los protagonistas de un nuevo juego de mesa inspirado en el concepto de innovación, un término desconocido hacia el año 2.600 antes de Cristo donde les sitúa la leyenda.

Gilgamesh fue rey de la ciudad de Uruk, en Mesopotamia, cuna de la civilización occidental. Monarca déspota, la leyenda cuenta que los ciudadanos de Uruk, oprimidos por su actitud tiránica, pidieron ayuda a los dioses, que les enviaron a un personaje llamado Enkidu para que se enfrentara a él hasta derrotarlo.

La lucha entre ambos fue tan igualada que ninguno conseguía doblegar a su rival e imponerse hasta que los dos contendientes terminaron por unir sus fuerzas y hacerse amigos.

Bajo esa premisa, el juego de mesa, creado por el experto en juegos Oriol Comas, ha convertido ahora a Enkidu en un viajero del espacio que desde el futuro viaja en el tiempo convertido en un es-

pecialista en escritura cuneiforme para descifrar unas tablillas con unos textos encriptados donde se cree que está oculto un código que permite descifrar y acceder al secreto de la inmortalidad.

En el juego, Enkidu cree haber dado con el código pero cuando llega a Mesopotamia, Gilgamesh le destruye su máquina del tiempo y el héroe queda atrapado en el pasado. A partir de aquí, entran en escena los participantes del juego, cuatro por partida.

Los contendientes emulan a los personajes del tablero y deberán poner en liza sus mejores estrategias para lograr ayudar a Enkidu a desvelar el manuscrito, para lo que tendrán que colaborar entre ellos, establecer alianzas, unir esfuerzos y hasta ayudarles en la sombra sin que ellos lo sepan. Cada jugador tiene un cometido al principio del juego y cuenta con 12 cartas o monedas sumerias con

las que lucharán por hacerse con las preciadas tablillas. Cuantas más tablillas se consigan, más posibilidad de dar con las claves del secreto y, por tanto, de ganar.

Oriol Comas ha ideado alrededor de 50 nuevos juegos y es poseedor de unos 2.800 juegos de mesa, una de las mejores colecciones del mundo. Comas, que presentó el juego durante el IV encuentro sobre innovación que Ibermática celebró ayer en el BEC, confiesa que este divertimento había sido uno de los mayores retos que había tenido que afrontar a lo largo de su vida. La jornada sirvió para convertir el auditorio en una gran sala de juego en la que los participantes se entregaron al juego en pleno horario laboral.

José Luis Larrea, presidente de la compañía defendió el carácter del juego como elemento básico de la condición humana y relacionado con la innovación en la medi-

da en que en ambas modalidades requieren de incertidumbre como entorno natural y el cambio es una constante donde se requiere la cooperación como fuerza creadora. Larrea destacó que «quien se niega a jugar se niega a vivir» y el juego, como la innovación, «es una preparación para la vida y para saber afrontarla porque, hoy más que nunca, con la innovación, toca demostrar que no es una moda, así que vamos a intentar jugar con esta crisis innovando».

*Enkidu, el viajero del tiempo*, es un juego con el que Ibermática ha querido ilustrar cómo la innovación es necesaria para frontar retos y situaciones que se plantean en cualquier actividad de la vida y del ámbito profesional.

En la jornada intervinieron profesionales y especialistas de disciplinas de procedencia y actividades dispares que hablaron sobre cómo se aplica y se recurre a la innovación en sus respectivas profesiones, como el cocinero guipuzcoano Andoni Aduriz, el arqueólogo Eudald Carbonell, el filósofo Daniel Innerarity, la escritora Toti Martínez de Lezea y el ingeniero Javier Rui-Wamba. ■

**Ha ideado un duelo de tablero inspirado en la leyenda de Gilgamesh, rey de Mesopotamia**

**Los jugadores deben colaborar entre sí, establecer alianzas y ayudarse para ganar**