



© Hasbro

CLUEDO

Anthony Pratt · Reino Unido 1949

Quién, dónde y cómo. Para desvelar cualquier misterio debes resolver estas tres incógnitas. El protagonista de nuestro caso es uno de los juegos de mesa con mayor tradición de las últimas décadas: el Cluedo.

La palabra Cluedo viene de 'Clue' ("pista", en inglés) y 'Ludo' ("yo juego", en latín)

La investigación nos traslada a la Inglaterra de los años 30 del siglo pasado, donde el músico Anthony Pratt animaba con su piano los salones de hoteles y cruceros. Le encantaba participar junto a los huéspedes en un juego de intriga llamado Murder. Fue allí donde nuestro pianista, apasionado de la novela negra, desarrolló la idea del Cluedo. Junto a su mujer Elva idearon y diseñaron habitaciones, armas y protagonistas de un juego que acabó saliendo al mercado en 1949, hace más de 65 años. ¡Ya podría estar jubilado!

A diferencia de otros inventores de juegos, Pratt no se enriqueció, trabajó en varios oficios e incluso llegó a decir que encontraba el Cluedo un poco aburrido

Pero que el Cluedo no os parezca viejo, porque enmarcado en la larguísima historia de los juegos de mesa es un auténtico jovencuelo. Para encontrar a su mayor antepasado volvemos a Inglaterra, en concreto al Museo Británico de Londres, donde se conserva un ejemplar físico del juego de mesa más antiguo del mundo: el Juego Real de Ur, del año 2600 a.C.! Y si excavamos más, descubrimos jeroglíficos egipcios del año 3100 a.C. que hablan de un juego de nombre Senet. Ambos tenían en común que eran los preferidos de las clases sociales privilegiadas, en especial de reyes y faraones. Desde entonces, los juegos han evolucionado de la mano de civilizaciones de todo el planeta.

Ur fue una ciudad-estado de la antigua Mesopotamia que actualmente hallaríamos al sur de Irak

¿Veis? El Cluedo no es tan antiguo, y ha llegado hasta el día de hoy con salud de hierro. Sobre él se han escrito libros, películas y programas de televisión. Todo ello con el mismo patrón que tanto gustaba a su inventor: un misterio en el que hay que destapar un quién, un dónde y un cómo.