



Viernes de póker

Un cuento ligero

Carlos Chaves Campo¹

¹ Docente investigador. Programa de Contaduría Pública, Semillero: Ciesco. Correo electrónico: cchavez@unicatolica.edu.co

Como se acostumbra, antes de la media noche de todos los viernes se reúnen en la casa de la señora Regina Racionalidad de Moral, diversos personajes para jugar una única partida de póker.

Una noche en especial, Regina invitó a ciertos personajes, muy particulares, quienes llega-

ron de manera anónima, uno a uno. Regina los fue acomodando, así como iban llegando.

Se abre la mesa

Regina toma la palabra y dice: *Les agradezco que hayan acudido a mi invitación la noche de hoy...*

Y procede a explicar las reglas de juego:

Voy a explicarles las reglas de juego...

Esta noche yo soy el dealer, quien lleva el control del juego y en esta mesa solo se juega Póker versión Texas hold 'em.

Juegan una sola partida, así que mis invitados tienen una única oportunidad de ganar; cada uno debe colocar sobre la mesa 100 fichas para poder entrar al juego.

Antes de repartir las cartas, cada uno debe hacer una apuesta de 25 fichas en el pot o bote de apuestas.

Una vez hechas las apuestas, yo abro el juego repartiendo las dos cartas de inicio tapadas a cada uno y sobre estas cartas recibidas podrán apostar hasta 20 fichas. Quien considere no seguir jugando, se puede retirar.

Después de apostar procedo a abrir el flop, las primeras tres cartas comunes que se destapan en el centro de la mesa. La apuesta no puede ser mayor a 15 fichas. Quien se quiera retirar, lo puede hacer.

Hechas las apuestas, se procede a abrir y colocar la cuarta carta o turn en la mesa. Cada uno de ustedes podrá apostar hasta 20 fichas. Quien considere, se puede retirar.

Y, por último, se destapa la quinta y última carta en la mesa o sea el river.

Cada uno podrá hacer su última apuesta, la cual no tiene límite de apuesta.

Una vez terminadas todas las apuestas, el último jugador que apostó o reviró, es el primero que debe mostrar sus cartas, por lo que se anuncian las diferentes manos, determinando la partida ganadora del juego y de las fichas apostadas en el pot.

Por último, si alguien decide no seguir jugando, no puede abandonar la mesa, debe permanecer sentado hasta que se determine el ganador.

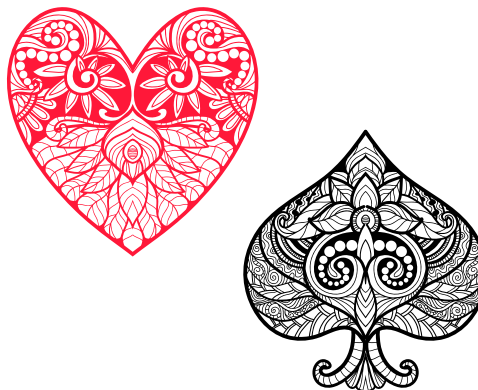
Espero que hayan quedado clara todas las reglas de juego...

Sus invitados respondieron asintiendo con sus cabezas.

“Juguemos al póker”

Regina da inicio al juego, pide a todos que hagan la apuesta inicial de las 25 fichas; abre una baraja nueva y comienza a repartir por la izquierda las dos cartas iniciales, las entrega tapadas a cada uno de sus invitados en el siguiente orden: Arnicia Avaricia, Amaia Apatía, Mencío Miedo, Canuto Conformismo, Alcibíades Actitud, Mendacium Mentira, Pazel Pereza y Vaitiare Verdad.

- Las dos cartas recibidas por Avaricia son un 2 de diamantes y un 2 de picas, por lo que piensa que con ese par si salen otras dos cartas con 2 tendrá un póker, y les va a ganar la mano, así que decide apostar 10 fichas.
- Apatía recibe un par de jotas, una J de trébol y J de diamantes, por lo que piensa que, aunque tiene una buena mano, pero aún no sabe por qué lo invitaron a jugar póker, si lo que menos le gusta es jugar póker, pero cubre la apuesta.
- Mientras Miedo recibe un par de K, una de trébol y una K de picas, piensa que, aunque parece un buen juego, cree que lo más seguro es que alguien tenga una mejor mano para ganar, decide apostar.
- Por otro lado, Conformismo recibe un As de picas y un 9 de picas, así que piensa, como siempre mi suerte no es la mejor, pero qué no puede hacer nada si no obtiene una buena mano. Como sea coloca su apuesta.
- Actitud al mirar sus cartas se da cuenta que no tiene un buen inicio, un 5 de corazones y un 4 de corazones, medita un momento, siente que existen posibilidades de obtener



un color, o una escalera, a lo mejor obtiene una escalera imperial, y decide apostar.

- De manera misteriosa Mentira mira sus cartas, un 2 de picas y un 8 de trébol, piensa que su juego es pésimo y que no lo va a llevar a nada, pero sabe que una de las tácticas del juego de póker es el blof, mentir, así que decide cubrir la apuesta y revirar aumentando la apuesta en 10 fichas.
- Pereza al abrir sus cartas encuentra, un par de ases, uno de corazones y otro de diamantes, sabe que tiene una muy buena mano, pero el aburrimiento que siente por este juego y que piensa que no le significa nada, pero cubre la apuesta y el revire.
- Verdad al ver sus cartas sabe que sus probabilidades de ganar la mano son demasiado bajas, un 6 de picas y un 5 de trébol, pero piensa que, en el póker cualquier cosa puede pasar y que puede existir alguna posibilidad de mejorar la mano en el transcurso del juego, por lo que decide cubrir la apuesta total.

El resto de jugadores deciden cubrir el revire hecho por Mentira.

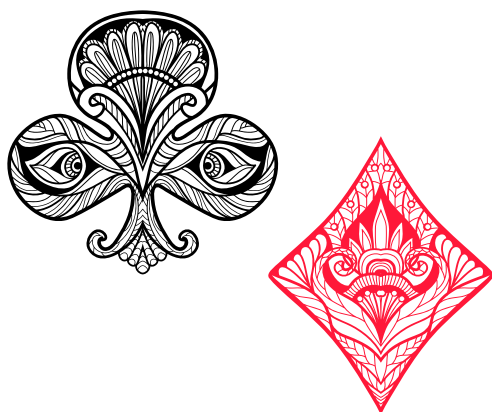


Ilustración: www.freepik.es

Flop

- Racionalidad destapa el flop, una K de corazones, un 6 de trébol y un 6 de corazones.
- Avaricia mira sus cartas y las cartas de la mesa y piensa... que el par de 2 y el par de 6 le van permitir ganar la mano, así que apuesta 10 fichas.
- Aunque Apatía tiene 2 pares, uno de jotas y otro par de 7, se siente fuera de sitio, que este juego no es de su interés y decide retirarse expresando:

No voy

- Con un trio de K y un par de 6, Miedo mira su juego y piensa que puede perder todas sus fichas, aunque tenga un full de K y 6, pues alguien puede tener un mejor juego que él, pero decide cubrir la apuesta.
- Con un As de picas y un 9 de picas Conformismo solo tiene un par de 6, por lo que piensa que su juego no tiene ninguna posibilidad, así que decide retirarse diciendo:

No voy

- A Actitud el flop le dio mejores posibilidades, pues tiene un 5 de corazones y un 4 de corazones y con las cartas de la mesa tiene una buena posibilidad de obtener un color, así que decide apostar.
- La mano que tiene Mentira no es la mejor, un 2 de picas y un 8 de trébol, mira las cartas de la mesa y piensa que, aunque solo tiene un par de 6 sin mayor peso, decide cubrir la apuesta y aumentar la apuesta en 5 fichas, con el objetivo de seguir blofeando.
- Para Pereza que tiene dos pares, un par de ases y otro de 6, piensa que este juego no es de su interés y que esta temática es aburrida y no amerita seguir jugando, y les dice:

No voy

- Por último, para Verdad con un 6 de picas y un 5 de trébol, piensa que su juego ha mejorado, pues con el 6 de la mesa tiene un trio de 6, que se puede convertir en un full, cubre la apuesta total.

El resto de jugadores que continúan cubren el revire hecho por Mentira.

Turn

- Racionalidad procede a abrir la cuarta carta, por lo que lleva al centro de la mesa un 2 de corazones.
- Avaricia mira que tiene un par de 2 y el par de 6, y el 2 del turn le brinda un muy buen juego, un full de 2 y 6, así que nadie le podrá ganar la mano, así que apuesta 15 fichas.
- Mientras que Miedo siente que el full de K y 6 que tiene no es un juego que garantice un triunfo, le produce mucho pánico perder el resto de sus fichas. Por tanto, dice:

No voy

- Actitud con gran entusiasmo mira que el 5 de corazones y el 4 de corazones que tiene, más las cartas de la mesa que acaban de colocar le permite obtener un color de corazones y decide cubrir la apuesta.
- Por otra parte, Mentira sabe que no tiene juego alguno y piensa que, apostando duro hará que los otros jugadores piensen en abandonar el juego. Por lo que cubre la apuesta y revira con 5 fichas más.
- Por último, Verdad piensa quizá con el trio de 6 tenga alguna posibilidad, pues esto se puede convertir en un posible full. Cubre la apuesta y el revire.

El resto de jugadores que continúan cubren el revire hecho por Mentira.

River

- Racionalidad procede a abrir la quinta y última carta, un 5 de picas.
- Avaricia piensa que el full de 2 y 6 es lo suficiente fuerte para apostar el resto de fichas que le queda.
- Con todo el optimismo Actitud piensa que el color que tiene es fuerte para ganar el juego y apuesta lo que queda.
- Mientras Mentira piensa que ya no puede sostener el blofeo, y que no tiene caso seguir jugando, así decide retirarse y dice:

No voy

- Por último, Verdad piensa sabe que tiene un full y que debe seguir, aunque tiene muchas dudas, pero decide apostar todo lo queda.

Racionalidad destapa las cartas de Avaricia, y dice:

Avaricia tiene full de 2 y 6.

Luego descubre el juego de Actitud...

Actitud tiene color de corazones.

A esta altura del juego Avaricia siente que el triunfo es de él.

Por último, procede a destapar la mano de Verdad...

Verdad tiene full de 6 y 5.

En el momento de pasar a anunciar al ganador, Avaricia interrumpe de forma airada y con aires de mal humor golpea la mesa diciendo...

Es el colmo que mi ansia sin límites no haya sido capaz de alcanzar la victoria ante la olvidada y desvalorizada Verdad, que es un ser sin sentido, esquivo y poco valorado por estos días. Por muchos siglos he vencido a la verdad, he sobre pasado sobre ella, al fin y al cabo, para mí, el fin justifica los medios.



Ilustración: www.fitegrafic.es

Sorprendida por la reacción de Avaricia, Racionalidad le responde...

Cálmate, ¡no entiendo el enojo! Si es sabido por todos que tú, avaricia, tal como lo decía Platón, eres una “enfermedad de las polis”, y mi villa no es ajena a eso... Kant decía que no eres más que un “residente en el talante del avaro”, además contagias a la sociedad haciendo uso de justificaciones manipuladas y artilugios enfermizos. Idolatras el dinero como un medio oscuro que utilizas para satisfacer o disfrazar tu insolvencia ética; tu fomentas la mezquindad e indolencia social...

Interrumpe Apatía pues lo único que quiere es marcharse...

¡En serio! Dime por qué tengo que escuchar tu filosofía barata y sin sentido. Saben que es lo peor... yo no sé qué demonios hago aquí. No debí haber aceptado esta invitación, no me interesa, quizá pensé que me iba a gustar, pero me equivoqué, además de perder mis fichas. Y encima de todo, ¡la tengo que escuchar! No encuentro interés alguno y mucho menos me interesa estar rodeado de gente de esta calaña en estos momentos. Terminemos rápido que solo deseo es retirarme.



Ilustración: www.ficopki.es

Racionalidad la observa por un momento y haciendo un gesto le responde...

Siempre te quejas de tu inapetencia por todo, nada te estimula, nada te emociona, no muestras ganas o entusiasmo por lo que te rodea... la desmotivación y la falta de propósitos en tu vida te mantienen en una constante depresión. Pero no ves tus síntomas, que son obvios, mantienes aburrada, cansada, estresada, te gusta el abandono personal, entre muchos más. Analiza que Kant te considera muy cercana a la insensibilidad o a la indiferencia subjetiva, sentimientos que al mismo tiempo se convierten en insensibilidad pura.

Por su parte Conformismo recoge sus fichas y comenta...

Para qué discuten, a mí me da lo mismo quien gane, además este es un juego en el que se pierde, las probabilidades de ganar no son altas. De hecho, no siento nada por ustedes, por ninguno de ustedes... les digo... me tiene sin cuidado ustedes y el resto del mundo, con lo que tengo es suficiente.

Asombrada Racionalidad, medita por un momento, la mira y le dice...

Tu eres una pasiva sin motivación, tienes un abandono total de tu propia posición, vas por allí sin principios, sin rumbo futuro, de manera ligera tomas las cosas. A tal punto que te tienen sin cuidado cuando se transgreden los derechos de otros... y lo peor es que lo llevas hasta el conformismo intelectual, que es enfermizo y contagioso.

Y sigue...

Eres peligrosa puesto que puedes hacer que una persona piense como la mayoría, se pierde la identidad personal, permites que el individuo se deje llevar por el pensamiento colectivo. Espantas la actitud crítica, permitiendo que los pueblos pierdan totalmente su

identidad, pues a través del pensamiento no razonado facilita la aceptación social de modelos foráneos que terminan permeando los propios. Bien lo decía Piaget, el problema educativo no solo es la personalidad que se busca formar, sino el sujeto conformista que quiere formar el docente.

Se escucha el bostezo de Pereza, irrumpe el silencio de la sala y comenta...

Yo no tengo nada de que quejarme, el dinero que perdí mi familia me lo regala. Yo no necesito preocuparme y mucho menos necesito trabajar para poder vivir, eso es para los que creen en las palabras de la biblia “ganaras el pan con el sudor de tu frente”. Ese no es mi caso, yo no tengo que seguir ese mandamiento, soy un ser libre, no tengo el yugo del trabajo, y mucho menos tareas por hacer, y lo mejor puedo vivir sin hacer tarea alguna.... todo me lo hacen, todo me lo dan. Yo nací con estrella, ustedes nacieron estrellados, jajaja.

Ante la carcajada de Pereza, Racionalidad con cara de decepción le dice...

Nunca maduraste, sigues siendo el niño que espera que todo se lo den en la boca, no te gusta esforzarte; solo quieres tu tranquilidad y respondes de una manera pasmosa ante las situaciones de la vida. Solo piensas en ti, en ti y en tu bienestar. Tu pereza te convierte en un egoísta, pues solo vives de lo que te ofrezca el mundo y no lo produces nada. Estas allí esperando a que las cosas te lleguen con el mínimo esfuerzo. Con razón Kant decía que tú y la cobardía son las principales causas de que el sujeto se mantenga en la minoría de edad, no permites que se pueda valer por sí mismo, lo obligas a que no pague por sus deberes que le corresponden, bloqueándole el espíritu, quitándole el único elemento capaz de sacarlo de ese estado de inmadurez.

Miedo levanta la mano pidiendo intervenir, por lo que Racionalidad con una rara mueca le indica que proceda...

Tengo miedo de decir hablar, pero quizá yo soy quien debería estar molesto conmigo mismo, pues yo tenía mejor mano que todos, pero como estaban apostando tan alto me dio pánico el pensar en perder todo mi dinero. Pensé que alguien podía tener una mejor mano, quizá un póker, eso me desanimó en seguir jugando. Es el miedo que tengo a arriesgarse, a pensar en perder todo. No quiero confrontarme contra nada, creo que como estoy, estoy bien, aquí en mi zona de confort, de la cual no quiero salir. Quizá para la próxima oportunidad me arriesgue un poco más.

Racionalidad sabiendo quien es Miedo, le responde...

Eres alguien que siempre estás presente en la persona, que solo siembras desconfianza, celos, terror, ira... pero cómo no estar presente, pues eres parte del alma humana, estas arraigado en la psiquis, tal como lo pensaba Aristóteles siglos atrás. Tu surges cuando las cosas cambian, te asusta cambiar, salir de tu zona de confort. Pero tú puedes ser pasajera, si te controlas y se te usa bien, permites el presentir un peligro, quizá algunos reales y otros infundidos.

Mentira de manera sigilosa se levanta de su silla, baja la mirada y comienza a decir...

Qué va... casi les gano, donde no hubieran puesto el límite de fichas al inicio del juego, los hubiese presionado tanto, no habrían podido seguirme el paso... al fin y al cabo el blofear o mentir es un acto propio de este juego. Así que, de todos ustedes, yo sí soy el invitado de honor de esta noche. Por poco los engaño... la próxima vez no sabrán qué mano me guardo. Tengo todos los recursos para evadir, ocultar o distorsionar las situaciones a mi favor, aunque piense lo contrario. No me importa que algunas veces me descubren, como sea mi habilidad no tiene límites.

Racionalidad esboza una sonrisa burlona, lo mira mientras Mentira no levanta su mirada, y le dice...

Eres tan antigua como la misma humanidad. Eres tan peligrosa que figuras hasta en las tablas con los 10 mandamientos entregados a Moisés. Te identifican como una expresión contraria al propio pensamiento, eso hacia Santo Tomas. Eres la madre de Falsedad, pero te diferencias porque te basas en la intención de decir todo lo contrario a lo que la persona piensa. Tu sirves de instrumento para justificar las acciones antiéticas y deshonestas. Eres el medio por el cual se engaña a la sociedad.

Después de un momento de silencio, Actitud decide hablar...

Por mi parte, yo si me sentía confiado, y creí que iba a ganar, tenía una buena mano, sabía que si me sostenía en el juego podía alcanzar un buen juego. Lástima, para la próxima mano sé que podre ganar. Mi entusiasmo no tiene límite, sé que cuento con el potencial para alcanzar el éxito. Pero quizá mi falta de experiencia en el juego no me permitió ver que quizá otros tenían mejor oportunidad que yo. Para la otra.

Reconociendo su entusiasmo Racionalidad lo mira y le dice...

Eres fundamental para alcanzar el éxito, haces que la persona sea constante en la búsqueda de sus objetivos, así se encuentre con un sinnúmero de contratiempos y situaciones adversas. Conduces a un comportamiento en particular, formas parte de la vida anímica del sujeto. Cuando te desarrollas permites el equilibrio entre la persona y el desarrollo social. Se asume cierta postura corporal. Eres indispensable en todos los aspectos de la vida, tanto como en la educación. Pero tu pecado es el exceso de confianza, esto no te permite ver algo que es propio de ti, la actitud filosófica, la cual significa el no aceptar algo que puede existir una verdad absoluta, sin antes no pensar que puede existir una supuesta verdad. Por eso perdiste la mano de póker.

Como sea el ganador de esta noche es Verdad... respecto al ganador, puedo decirte que Sócrates hablaba que cuando se realizaba la formulación de un problema y se analizaba bajo una continua interrogación, se permitía que fueras descubierta... aunque Nietzsche desnuda todas tus flaquezas, pensaba que detrás de ti hay formas encubiertas, o sea que detrás de ti se pueden esconder falsedades y mentiras, te muestra como algo que solo anhela la certeza y la seguridad. Te ve como un síntoma enfermizo, pues no te mira como un remedio sino como una enfermedad que afrenta la filosofía y te reduce a una simple "interpretación literaria de la realidad", que limita nuestra visión en un sentido unidireccional, te muestra como peligrosa, pues comenta a través de supuestas "verdades" se crean sujetos borregos en una sociedad manipuladora.

Como sea la verdad también incomoda...

Les agradezco que hayan venido, felicito al ganador, hemos terminado nuestra noche de viernes de póker, los volveré a ver cuándo los vuelva a invitar.