

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

# en juego

## JUEGOS ROTOS

Hay juegos que acaban rompiéndose. Y no me refiero a que se tengan que tirar porque el tablero se haya partido o porque las piezas ya no encajen; sino a que ya no se puede jugar porque no tienen ningún tipo de gracia. Esto nos ha pasado a todos. Por ejemplo, al tres en raya clásico llega un momento en que ya no se puede continuar jugando porque, si los dos jugadores tienen un poco de habilidad, siempre queda en tablas.

En la historia de los juegos de mesa hay varios ejemplos parecidos a este. El más conocido es el nim. Se trata de un juego de origen incierto que algunos sitúan en Oriente y otros en la Europa central.

El juego es sencillo: se colocan 16 monedas formando cuatro filas de 7, 5, 3 y 1 monedas. Participan dos jugadores que, en su turno, retiran el número de monedas que deseen siempre que sean de la misma fila. Pierde el jugador que se ve obligado a tomar la última moneda.

A principios del siglo XX un profesor de la Universidad de Harvard hizo un análisis completo del juego y descubrió la estrategia ganadora (le reto a que haga algunas partidas y descubra por sí mismo la forma de ganar siempre).

Piet Hein, un científico y matemático danés, tomó el nim, hizo un nuevo planteamiento del juego y lo bautizó como nimbi. Y según parece, hasta el momento no se ha conseguido encontrar ninguna estrategia ganadora (así que les reto a que intenten romperlo).

Para jugarlo se colocan diferentes filas con el mismo número de monedas. Los dos jugadores, por turnos, pueden tomar el número de monedas consecutivas que se desee, ya sea una fila o una columna (cuidado: las monedas deben ser consecutivas, y por tanto no puede haber un espacio entre una moneda y otra). Pierde, como en el caso del nim, el último jugador que retira una moneda.

**HAY JUEGOS PARA LOS CUALES ES POSIBLE CONOCER UNA ESTRATEGIA SIEMPRE GANADORA: PIERDEN SU GRACIA**

Otro juego de la misma familia y que puede llegar a “romperse” es el conocido como “nim de Fibonacci” haciendo referencia a la conocida sucesión matemática.

Se juega con cualquier número de monedas. Un jugador toma el número que desee, con la salvedad de que debe dejar como mínimo

una. El siguiente jugador puede tomar el número de monedas comprendidas entre una y el doble de las que tomó el jugador anterior. En este caso gana el jugador que consigue llevarse la última moneda.

Para romperlo deberán usar un poco el cerebro, la intuición, una búsqueda en internet o simplemente jugar millones de partidas.

Después de romper los juegos que les propongo esta semana pueden lanzarse contra todo el resto. Busquen juegos sencillos y rómpalos. Seguro que se quedarán bien descansados. ■



Luisa Vera