

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

ELEMENTAL, QUERIDO...

Una cosa que me molesta profundamente de los libros y las películas policíacas es que no se disponen de todos los datos para resolverlo sino que, en muchos casos, al final acaba apareciendo algún elemento que acaba de atar todo el caso. Por suerte en los juegos esto no pasa, sino que hay toda una serie de juegos que ayudan a trabajar el pensamiento inductivo donde, sabiendo unos datos iniciales, pueden llegar a descubrir una regla escondida.

Un día, no recuerdo cuando, descubrí una buena variante del juego del ahorcado parecida al clásico *master mind*, el juego de adivinar combinaciones de colores. Un jugador escribe el mismo número de pequeñas líneas que de letras, como en el juego clásico.

El resto de jugadores dice una palabra que tenga el mismo número de letras. Imaginemos que yo he escrito nueve líneas y mi palabra secreta es “bicicleta”, y uno de los jugadores dice “imaginada”, yo indicaré qué letras están en la misma posición en mi palabra y en “imaginada” y las marco con un círculo, y qué letras están en mi palabra en otra posición. Diré que la última “A” está bien colocada y que hay dos “I” pero que están en otra posición.

Los jugadores tienen diez intentos para descubrir la palabra escondida.

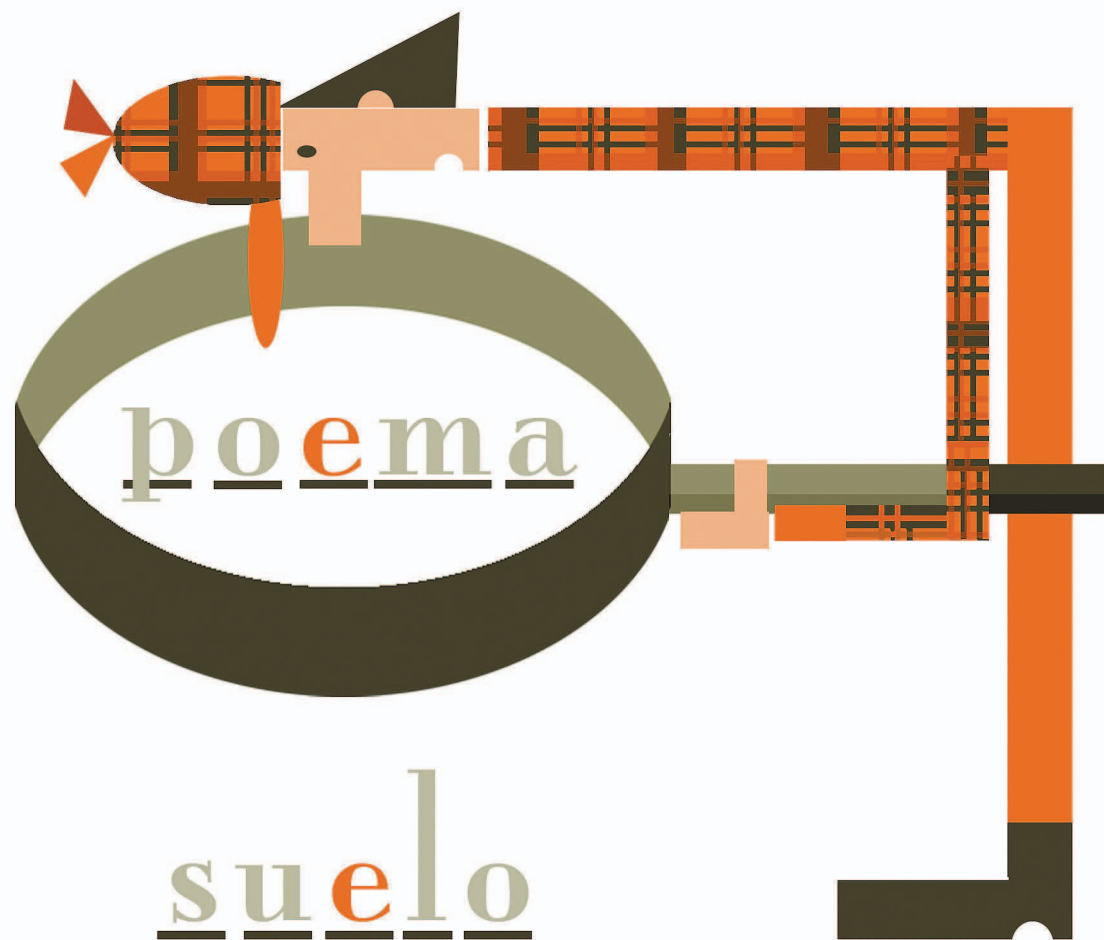
Joyas en la arena, creado por Stanley Anderson, es otro buen ejemplo de los juegos para inducir una regla. Un jugador es el sultán e inventa una “regla joya” como por ejemplo: “objetos con patas”, “números pares” o “actores europeos”. Escribe su regla en un papel y lo guarda de los ojos de los jugadores. Después escribe un ejemplo de *joya*, palabra que cumple la regla, y otro de *arena*, no la cumple. En este caso, yo escribo la regla “palabra que tiene dos veces alguna letra” y en la columna de *joya* escribo la palabra “agua” (que tiene dos “A”), y en la de *arena*, “vino” (que no tiene ninguna letra dos veces).

El resto de jugadores son ladrones de joyas e intentan buscar una regla que sirva para explicar la clasificación del sultán. Si la regla que han escrito no coincide con la del sultán, éste debe escribir dos nuevas palabras, una joya y una arena. Los ladrones con éste nuevo par de ejemplos intentarán buscar una nueva regla que englobe las dos joyas y descarte las dos arenas. En mi ejemplo pueden decir: “bebidas

sin alcohol” y yo escribo en *joya* “taza” y en *arena* “vaso”. Los ladrones ahora tienen dos joyas y dos arenas para pensar.

El juego continúa hasta que los ladrones descubren la regla del sultán. Cuando lo hace éste cobra 10 puntos por cada joya y arena revelada. El sultán de la siguiente partida es otro jugador. La partida se acaba cuando todos los jugadores han sido sultán. Gana el que ha obtenido más puntos.

Como ven en estos dos ejemplos, si les gustan les explicaré otros por el estilo, los jugadores disponen desde el principio de todos los datos para resolverlos. Los jugadores, emulando al célebre detective, a lo largo de la partida podrán decir aquello de “elemental, querido...” ■



Luisa Vera