

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

SIMPLICIDAD SOBRE UN TABLERO

Edward de Bono es un psicólogo especializado en pensamiento y creador del término *pensamiento lateral*. Sus libros están llenos de propuestas lúdicas. Algún día –me lo apunto en la agenda– hablaré de sus juegos para entrenar el pensamiento creativo.

Un día se centró en la existencia de juegos sencillos: pocas piezas, reglas que puedan aprenderse

fácilmente y donde no exista una jugada perfecta que haga ganar.

Así nació el juego de la L. Se necesita un tablero de 4x4 casillas, dos fichas con forma de L (de 3 casillas de altura y 2 de lado y cada una de un color diferente) y dos fichas redondas del mismo color.

Participan dos jugadores, que colocan las fichas en el tablero. Cada jugador tiene el objetivo de inmovilizar la L del contrario. Para ello, en su turno, debe mover la L en cualquier posición libre del tablero. Esta nueva posición como máximo sólo puede tener una casilla en común con la posición anterior.

Después de colocar la L, el mismo jugador puede mover una de las fichas redondas a cualquier casilla vacía.

Buscando información sobre el juego me encuentro en la página web de Divulgamat (<http://divulgamat.ehu.es>), una web dedicada a la divulgación de las matemáticas. Leo que puede haber 18.368 posiciones distintas y sólo quince de ellas permiten a un jugador ganar la partida.

Años después, siguiendo los mismos criterios, creó un juego todavía más simple, el 3-spot (en castellano se ha traducido como “justicia social”). Se juega en un tablero de 3x3 casillas, con tres piezas que ocupan 2x1 casillas cada una y una ficha neutral. Las tres casillas que se encuentran

EDWARD DE BONO ES UN PSICÓLOGO QUE HA INVENTADO VARIOS JUEGOS DE REGLAS SIMPLES PERO MUY COMPLEJOS

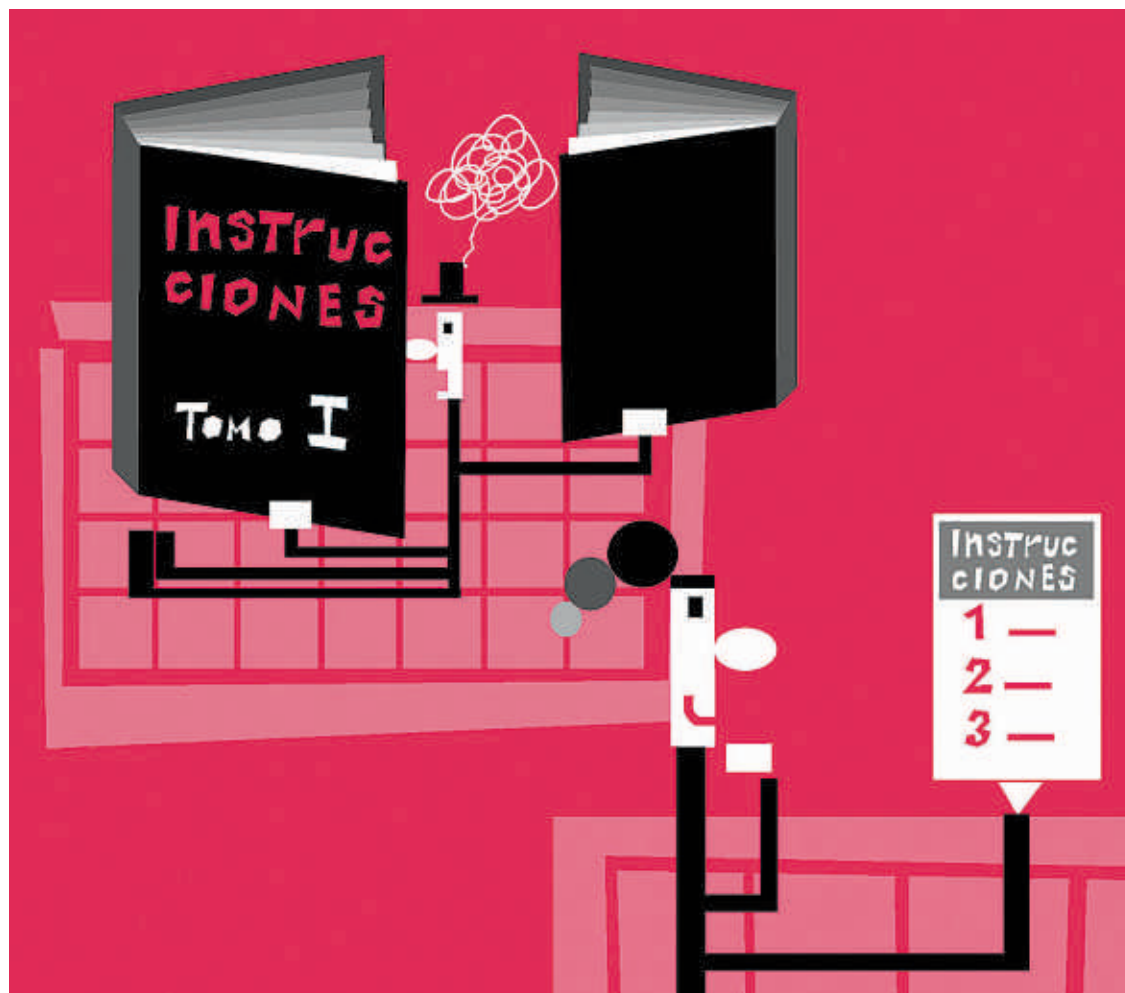
en la columna de la derecha están marcadas con un círculo. Se empieza colocando cada ficha de 2x1 tapando una de las casillas de la derecha.

Participan dos jugadores. Cada uno tendrá una de las fichas alargadas. La otra ficha alargada y la redonda serán neutrales. En su turno, un jugador levantará su ficha y la

colocará en algún lugar del tablero. Sumará tantos puntos como casillas marcadas esté tapando. Después de mover su ficha debe mover una ficha neutral.

Gana el primer jugador que llega a 12 puntos sólo si su adversario ha conseguido 6 o más puntos. En caso contrario pierde (de ahí el nombre de justicia social).

Ya lo ven. En esto de crear juegos interesantes no son necesarias muchas reglas largas y complejas y un libro de instrucciones de un grueso considerable. Sólo hay que buscar una buena idea y ponerla en práctica. Eso sí, y suena paradójico, lo complejo es que sea simple. ■



Luisa Vera