

Juegos de lápiz y papel

Grupo Alquerque*

DENTRO DE LOS JUEGOS de estrategia ocupan un apartado interesante los juegos de lápiz y papel, que tienen la ventaja de no necesitar ningún tipo de preparación previa, ni materiales especiales y que pueden jugarse en cualquier momento y lugar (aunque sería deseable que no durante las clases de otra asignatura).

Estos juegos tienen una atracción especial para los alumnos, y además de jugar se debería forzar el estudio del juego, los tipos de notación que se pueden usar para representar las partidas y, sobre todo, las estrategias que hay que aplicar en su desarrollo. Aunque muchas veces las estrategias ganadoras, si las hay, no son fáciles de deducir, sí pueden estudiarse jugadas y disposiciones que favorecen las posibilidades de ganar.

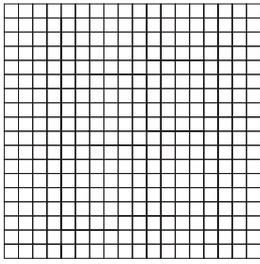
Existen multitud de juegos de lápiz y papel, algunos de ellos ya conocidos por los alumnos fuera del aula, como el de los ceros y cruces (el tradicional *tres en raya*). Aquí presentamos una pequeña selección de ellos. Todos son juegos para dos jugadores, y lo normal es que cada uno de ellos lo haga con un lápiz de distinto color, para diferenciar los puntos o líneas trazadas por cada jugador.

Cinco en línea

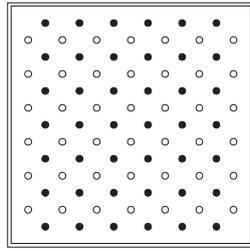
Es un juego muy antiguo que se llama también *las cinco estacas* o *los cinco botines*. En China se le conoce con el nombre de *Go-moku*. En Japón se le llama *Go-bang*, pues se juega sobre el *go-ban*, o tablero del Go (un damero de 18x18 con 200 fichas para cada jugador). Este juego también es conocido como *Pente* y puede ser jugado con fichas (o piedrecillas de cristal) sobre un tablero cuadrado.

Se juega sobre papel cuadrado donde se marca el terreno de juego trazando un cuadrado de 19x19 líneas, aunque no importa si es de 15x15 o de 13x13.

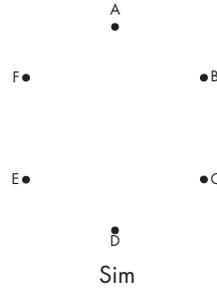
* Los componentes del Grupo Alquerque de Sevilla son Juan Antonio Hans Martín (C.C. Santa María de los Reyes), José Muñoz Santonja (IES Macarena), Antonio Fernández-Aliseda Redondo (IES Camas), José Blanco García (IES Alcalá del Río) y Josefa M.ª Aldana Pérez (C.C. Inmaculado Corazón de María —Portacelli—).



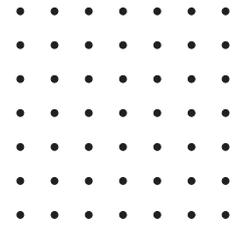
Cinco en línea



Bridg-it



Sim



Senderos

Reglas de juego:

- 1) Cada jugador escoge un símbolo identificativo para jugar (por ejemplo uno juega con «x» y otro con «o»).
- 2) El turno de comienzo se hace por sorteo.
- 3) Cada jugador, en su turno, dibuja su símbolo en una de las intersecciones del tablero (o bien en uno de los cuadros si se toma ese acuerdo).
- 4) Gana el jugador que primero consigue alinear horizontal, vertical o diagonalmente cinco marcas propias.

Bridg-it

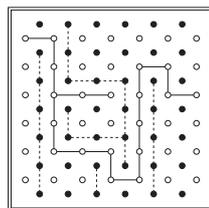
El *Bridg-it* fue inventado por un profesor de la Brown University (EE.UU.), David Gale, a finales de los años 50.

Es un juego de lápiz y papel para dos personas que deben jugar con sendos bolígrafos de distintos colores, construyendo inicialmente el «tablero» con igual cantidad de puntos de cada color y dispuestos de igual forma a como se ve en la figura (los círculos huecos serían de un color y los llenos de otro).

Reglas de juego:

- 1) Se sortea el orden de juego. A continuación se van alternando los movimientos de los jugadores.
- 2) Cada jugada consiste en unir con un trazo cualquier par de puntos, del color correspondiente al jugador, que sean adyacentes horizontal o verticalmente, pero no en diagonal.
- 3) No está permitido cruzar un trazo ya dibujado en el tablero.
- 4) El juego finaliza cuando uno de los jugadores consiga construir un camino que una dos lados opuestos del tablero a base de trazos de su color, proclamándose ganador de la partida.

Como ejemplo presentamos una partida en la que gana el jugador que ha dibujado los trazos continuos.



El Sim

Sobre el papel se dibujan puntos colocados de manera que sean vértices de un polígono (por ejemplo seis puntos para formar un hexágono).

La cantidad de puntos condiciona la duración de la partida.

Reglas de juego:

- 1) Se sortea el orden de salida.
- 2) Cada jugador juega con un lápiz de un color distinto y traza segmentos que unan dos puntos cualesquiera del tablero.
- 3) No se puede trazar un segmento sobre otro ya trazado.
- 4) Pierde el jugador que al trazar el segmento correspondiente a su turno forma un triángulo con tres lados del mismo color.

Senderos

Se juega sobre una retícula dibujada en el papel. La cantidad de puntos depende de la duración que se quiera dar al juego.

Reglas de juego:

- 1) Se sortea el orden de salida.
- 2) El primer jugador traza, donde quiera, un segmento que una dos puntos consecutivos del tablero en horizontal o en vertical, pero nunca en diagonal.
- 3) El otro jugador, y a partir de él cada uno en turno, dibuja un segmento que una dos puntos consecutivos del tablero en horizontal o en vertical, pero no en diagonal. Los segmentos se han de trazar a partir de uno de los dos extremos del camino ya dibujado.
- 4) Pierde la partida el jugador que al trazar su segmento cierra el camino.