

MATEMÁTICAS DE CERCA

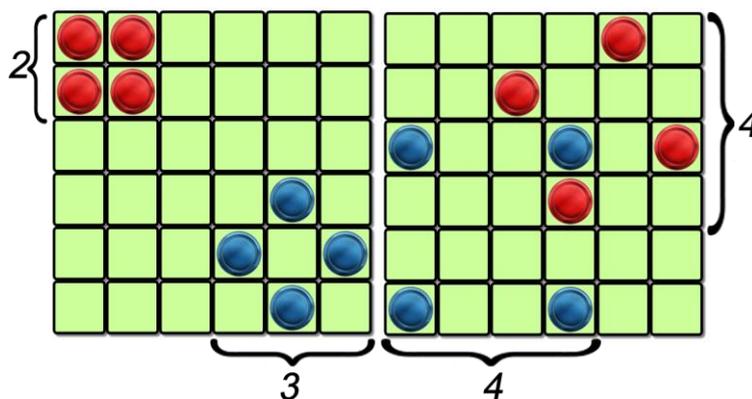
Juegos abstractos

Cuadrar (I)

Presentación:

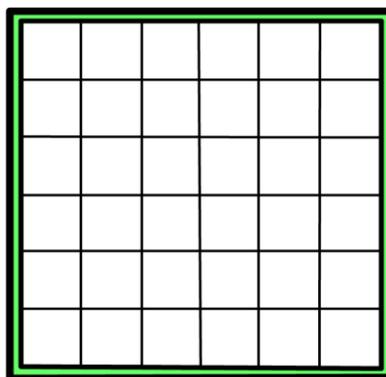
En 1997 el diseñador estadounidense de rompecabezas y videojuegos Scott Kim publicó en la revista *GAMES Magazine* el juego *Squares*. Se juega en un tablero de 8x8 y los dos jugadores se turnan para formar cuadrados, marcando (en la opción de lápiz y papel) un espacio con su símbolo o contabilizándolo (en la de tablero y fichas). Se puede formar un cuadrado de cualquier tamaño y con cualquier inclinación. Un cuadrado recibe puntos según el número de filas y columnas que cubre. Gana el primero que llega a una cantidad acordada previamente; 150 puntos, por ejemplo.

Cada puntuación, p_c , por cuadrado construido, se obtiene de $p_c = 1 + \text{máx. } X - \text{mín. } X$, siendo $\text{máx. } X$ la posición horizontal del vértice más a la derecha y $\text{mín. } X$ la posición horizontal del vértice más a la izquierda.



Ejemplos de puntuación en el juego *Squares*. Imagen: Grupo Alquerque.

Cuadrar es una versión simplificada y más rápida de jugar, en un tablero de 6x6 celdas, con 18 fichas de colores distintos para cada jugador y con un objetivo algo diferente. Ambos son juegos de configuración geométrica.



Tablero de *Cuadrar*. Imagen: Grupo Alquerque.

404
2024

Ningún día sin leer

Ningún día sin pensar