

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

LÍNEAS DE PROGRESIÓN

Para aprender el funcionamiento de un juego complejo, se necesita mucha práctica y, sobre todo, una introducción hecha con pequeños pasos y poco a poco. Normalmente, esta progresión la realizan algunos pedagogos, que ven la necesidad de crear propuestas que permitan aprender cada aspecto del juego de forma aislada. Por ello, resulta sorprendente que, en las mismas instrucciones de un juego, ya se proponga esta progresión.

Esto es lo que pasa con Tantrix, un juego de mesa creado por el neozelandés Mike McManaway en 1987. Las reglas se aprenden en un minuto, pero la dificultad radica en la originalidad de sus fichas, por lo que se necesita una preparación para que el jugador vea claramente las jugadas y la ubicación más adecuada de cada pieza.

Tantrix está formado por 56 fichas hexagonales. Cada una tiene un número de un color (verde, amarillo, blanco, azul o rojo) en la parte posterior y tres líneas de tres colores diferentes (verde, amarillo, rojo y azul) en la otra cara.

Estas las líneas pueden ser rectas, curvas abiertas o curvas cerradas, y son siempre de colores diferentes. Los colores permiten formar cuatro grupos de fichas: 14 fichas sin la línea verde, 14 sin la azul, etcétera).

Además, para los expertos, cada ficha puede estar definida por el tipo de líneas que la atraviesan (con las tres curvas cerradas, dos curvas abiertas y una cerrada, una recta y dos curvas abiertas, y una recta y dos curvas cerradas).

El objetivo del juego es simple: hacer la línea más larga del color escogido. Para ello sólo hay que tener en cuenta que cuando se coloque una ficha, los colores de las líneas siempre deben corresponder con los de las vecinas (es decir, si su ficha tiene una línea curva abierta de color rojo, deberá conectar con otra línea roja de la vecina). La cosa se complica si la ficha está conectada con dos líneas vecinas, ya que deberá buscar la posición que conecte con las dos.

LOS JUEGOS COMPLEJOS PRECISAN DE PACIENCIA Y PRÁCTICA, ADEMÁS DE LA ACLARACIÓN DE LOS CONCEPTOS BÁSICOS

Si quiere entrar progresivamente en la mecánica puede resolver los solitarios propuestos en el manual de instrucciones. El más sencillo es Discovery Puzzles. Para jugarlo deberán tomar las fichas numeradas del 1 al 30 y colocarlas con el número visible.

Tome las tres primeras fichas y haga un circuito cerrado de color amarillo. Cuando lo haya conseguido, tome la cuarta ficha (que tiene un número rojo), desmonte el anterior y haga un circuito de color rojo. Continúe de esta forma hasta llegar a la ficha con el número 30. El color del número de ficha que acaba de tomar marca el color del circuito que debe realizar.

Para jugar necesita una gran capacidad de análisis espacial y estratégico y, por ello, Tantrix es una poderosa herramienta pedagógica. Si siguen la meditada progresión de los juegos que se proponen, no perderá en ningún momento la motivación.

Antes de que lo prueben permítanme una advertencia. Cuando empiecen a jugar, ni que sea a través de internet (www.tantrix.com.es), ya no podrán desengancharse. ■



Luisa Vera