



CON-BIX. Juego de estrategia elemental

DEFINICIÓN GENERAL

Es un juego de encaje bidimensional de fichas, de estrategia elemental.

FICHAS UTILIZADAS

1. Forma geométrica.

Son unas piezas planas, todas ellas con la misma forma geométrica: una figura que presenta dos concavidades enfrentadas (según un eje de simetría), y otras dos convexidades igualmente simétricas respecto a otro eje de simetría perpendicular al anterior (figura 1).

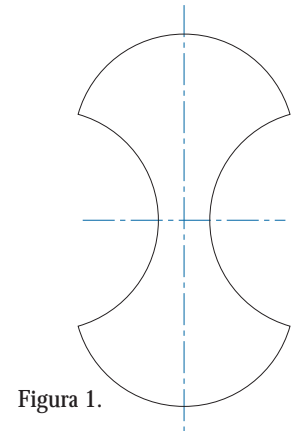


Figura 1.

El tamaño de la ficha en función de las aplicaciones, es lógicamente variable, pero siempre mantiene las siguientes constantes de diseño:

- El ángulo de curvatura de la concavidad y de convexidad es el mismo y puede ser más o menos abierto dependiendo de la esbeltez que se le quiera dar a la pieza. En cualquier caso, siempre es menor de 180° (figura 2).
- La altura de la ficha siempre es superior a la anchura, variando también en función de la curvatura, sin alcanzar en ningún caso a ser el doble (figura 3).

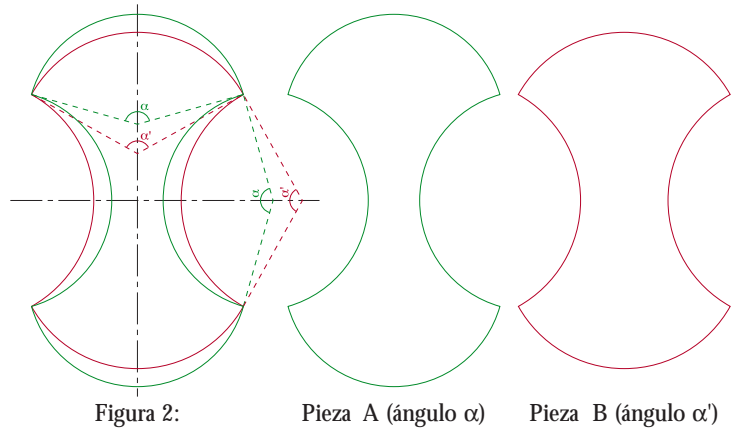


Figura 2:

Pieza A (ángulo α)

Pieza B (ángulo α')

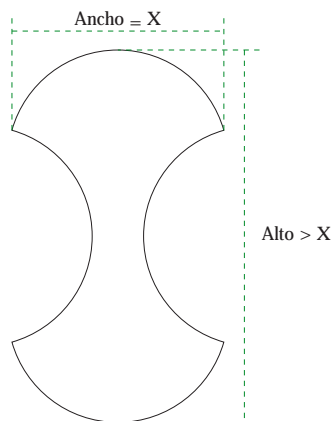


Figura 3.

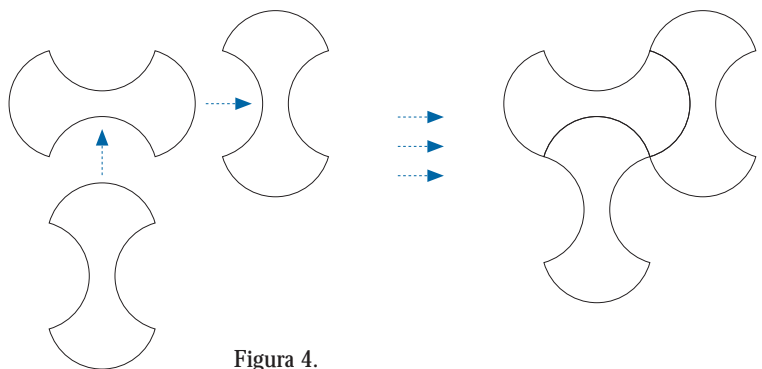


Figura 4.

- Esta estructura geométrica de la ficha, de doble simetría y semejanza, da como resultado la particularidad de encaje perfecto de las piezas en posiciones ortogonales, constituyendo un plano continuo que va presentando concavidades y convexidades siempre alternativas, y variables en su disposición, dependiendo de la posición en que se van colocando las fichas (figura 4).

2. Diseño configurativo.

De la forma geométrica que presentan las fichas, resulta una configuración de la pieza formada por dos lóbulos iguales y simétricos en el sentido longitudinal (figura 5) separados por un cuello o estrechamiento variable.

El diseño interior específico de las piezas del conbix, viene determinado por las siguientes características:

- Cada lóbulo o mitad de la pieza en sentido vertical, tal y como resulta de la partición de la misma según su eje de simetría horizontal, está dividido en 4 campos por dos perpendiculares: una vertical que coincide con el eje de simetría vertical de la pieza, y otra horizontal que resulta de unir las dos intersecciones entre la curvatura convexa y los dos tramos cóncavos, de tal manera que la distancia de esta horizontal a la base o cuello del lóbulo, es exactamente igual a la mitad de dicho segmento horizontal. (figuras 6 y 7).

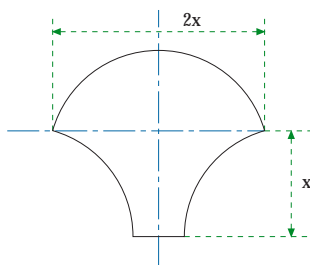


Figura 6.

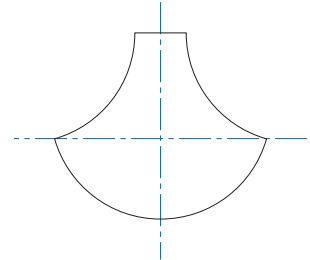


Figura 7.

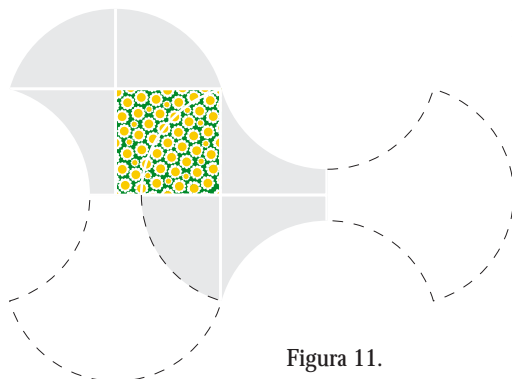


Figura 11.

- Los cuatro campos que configuran cada uno de los lóbulos, están diferenciados cada uno de ellos por un tratamiento uniforme y continuo (4 diferentes, en total), que puede ser un color (figura 8), una trama (figura 9), una textura (figura 10), una representación gráfica de elementos con una simetría central respecto al centro de los cuadrados de fichas adyacentes (figura 10), etc. Es decir, en cada uno de los dos lóbulos de la ficha tienen que aparecer los cuatro tipos diferentes de tratamiento de los campos (figura 12).

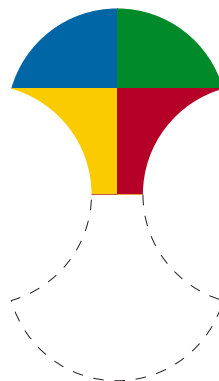


Figura 8.

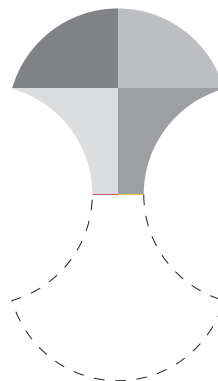


Figura 9.

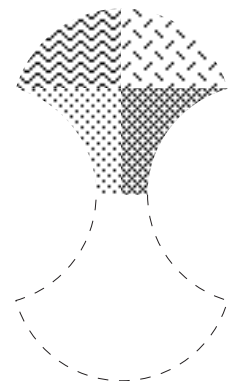


Figura 10.



Figura 12.

- La última condición es que tampoco se produzcan secancias entre los campos que coinciden en la unión (cuello), de los dos lóbulos (no sería válida una ficha del tipo de la representada en la figura 13).

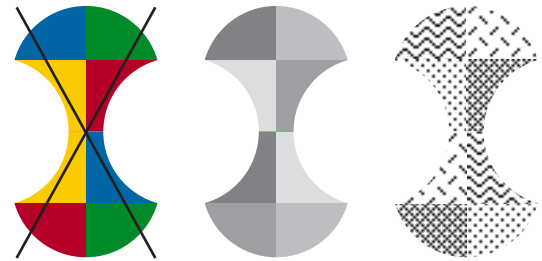


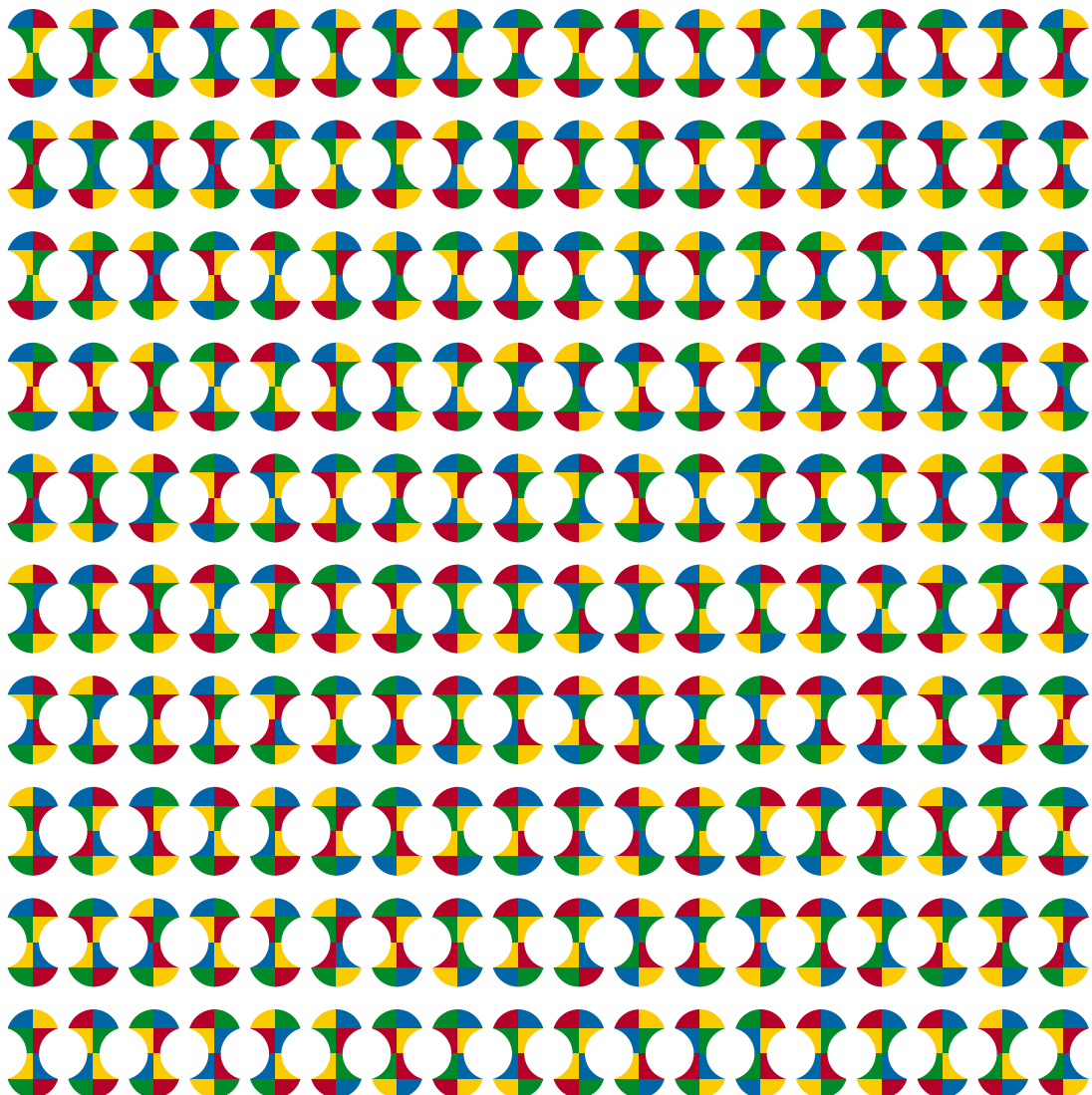
Figura 13.

NÚMERO DE FICHAS DEL JUEGO

El número total de fichas existentes, teniendo en cuenta todas las condiciones de los dos apartados anteriores, es de 180 (figura 14) –a partir de ahora nos limitaremos a la reproducción de fichas de colores solamente–, cifra a la que se llega tanto empírica como matemáticamente por caminos diversos, por ejemplo, con la siguiente fórmula:

$$N^{\circ} \text{ total} = \frac{P4 [P3 + 2(P3-2)]}{1} + 12 = 180$$

Figura 14.



Teniendo en cuenta ese límite, pueden desarrollarse muchas posibilidades de juegos de diferente número de fichas, seleccionando el número y la configuración que convenga, a los efectos técnicos (de fabricación), o funcionales (de utilización), que se decida.

Cuanto mayor es el número de fichas incluidas en el juego, aumentan las posibilidades tanto lúdicas como creativas en cuanto a posibles diseños, configuraciones, etc. conseguidas, pudiendo decirse que resulta un juego permanentemente abierto a nuevas propuestas, soluciones, usos, estrategias, condicionantes, etcétera.

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Todo el fundamento para las posibles estrategias y utilizaciones lúdicas y estéticas de este juego de fichas, está en la consecuencia derivada (al encajarlas según la consecuencia de la ley interna del juego) del diseño interno de las fichas.

El encaje de las concavidades y las convexidades de las fichas debe cumplir una única condición interna:

- Que la colocación de una ficha junto a otras se haga por coincidencia de una de las dos convexidades de la ficha con los de la concavidad a la que se acopla, o viceversa, (figuras 15 y 16). En el caso en el que el acoplamiento se dé en dos caras, debe haber coincidencia en los cuatro campos secantes (figura 17). Si encajan tres caras, en los seis campos secantes (figura 18). Si, finalmente, encajan las cuatro caras, en los ocho campos coincidentes (figura 19).

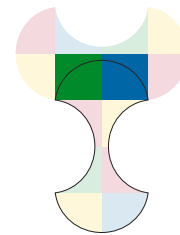


Figura 15.

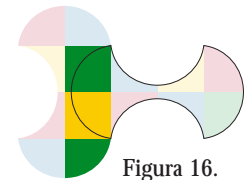


Figura 16.

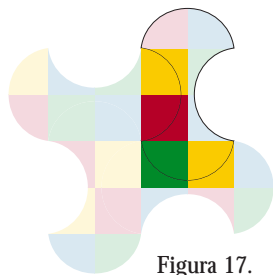


Figura 17.

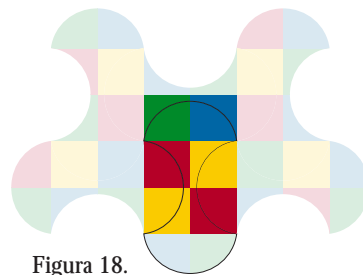


Figura 18.

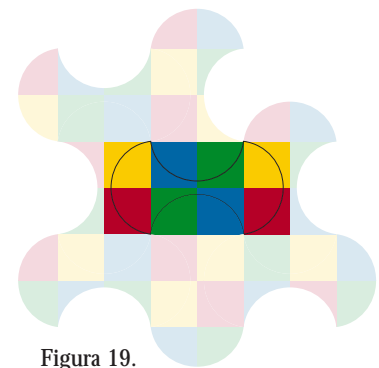


Figura 19.

La resultante de ir posicionando adecuadamente las fichas da siempre como resultado un tapiz o mosaico muy colorista, en forma de retícula formada por cuadrados perfectos ortogonales, cada uno de ellos con un color o tratamiento diferente del de los otros cuatro cuadrados lindantes por secancia (figura 20). Nunca, por condicionamiento intrínseco del diseño de las fichas, podría darse lugar a una configuración como en la figura 21. Y tampoco, por exigencias de la colocación adecuada de las fichas, a un resultado como el representado en la figura 22.



Figura 20.



Figura 21.



Figura 22.

ESTRATEGIAS DEL JUEGO

El CON-BIX puede utilizarse con estrategias y reglas diferentes como:

- A) Juego solitario.
- B) Juego de grupo.

A) Estrategia del juego solitario:

Utilizado como juego solitario, pueden hacerse adaptaciones del juego completo o aplicaciones a jueguecitos de a bordo o promocionales, con la regla básica de que el jugador va colocando sucesivamente las fichas, según la ley interna establecida de ir conformando cuadrados homogéneos.

Dentro de esta modalidad, los objetivos o finalidad del juego (su estrategia secundaria), puede ser diversa:

- Reproducción de modelos propuestos mejorando tiempos (figura 23).
- Creación de diseños nuevos, con niveles variables y crecientes de estética, estructura, creatividad, originalidad, etc. empleando total o parcialmente las fichas (figura 24).

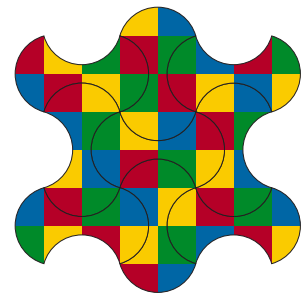


Figura 23.

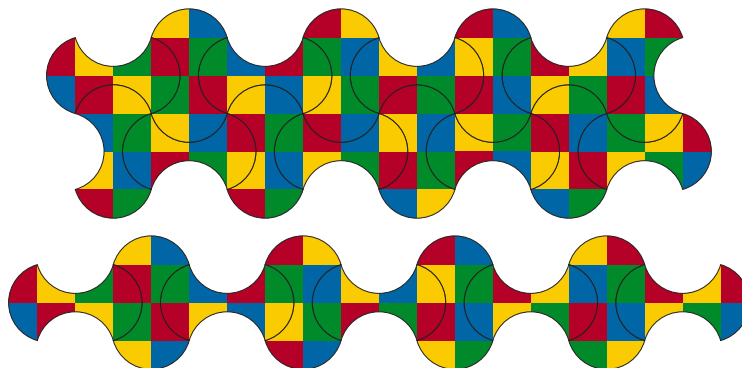


Figura 24.

- Mejorar los tiempos empleados en completar la colocación de todas las fichas en un tapiz continuo y homogéneo (figura 25).

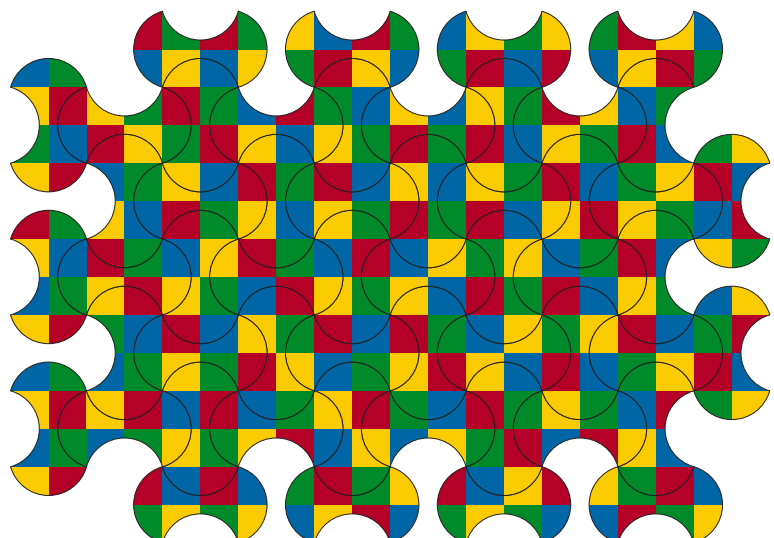


Figura 25.

ESTRATEGIA DEL JUEGO DE GRUPO

Pueden participar de dos a un número indeterminado de jugadores dependiendo de la aplicación concreta que se esté utilizando y teniendo en cuenta que cada jugador debe disponer de una cantidad suficiente de fichas para tener amplia capacidad de maniobra y juego. Es conveniente que cada jugador cuente al menos con 8 ó 10 fichas.

- A) Se reparten todas las fichas entre los jugadores. Si el número de fichas es proporcional al de jugadores y, por tanto, el reparto es exacto, el juego arranca con el mismo número de fichas por jugador, sin sobrantes, iniciando la partida por sorteo y continuándola por orden de colocación, que será establecido por los propios jugadores (figura 26).

Si el reparto de fichas no resulta exacto, puede optarse por:

- B) Repartir el mismo número de fichas (que será determinado por los jugadores) a cada uno, y dejar la cantidad sobrante en medio para “robar” (figura 27).
- C) Repartir las fichas hasta la última ronda que pueda completarse, y dejar las sobrantes (siempre en número menor al de jugadores), para “robar”. Si en algún caso sobrara una sola ficha del reparto equitativo, ésta podría utilizarse como ficha de salida, comenzando el juego en el orden que establezca el sorteo y continuándolo según su turno (figura 28).

Los jugadores deben ir colocando sus fichas y acoplándolas a las que ya están situadas en el tablero de juego, (figura 29) de acuerdo con la regla básica del juego: correspondencia de concavidad y convexidad (y viceversa) con coincidencias de campos en los tramos curvos secantes.

De esta forma, los jugadores, arbitrariamente, van configurando sobre la mesa de juego, unos variadísimos tapices o mosaicos (figura 30) reticulados en cuadrículas nunca repetidas en las que presentan un lado común.

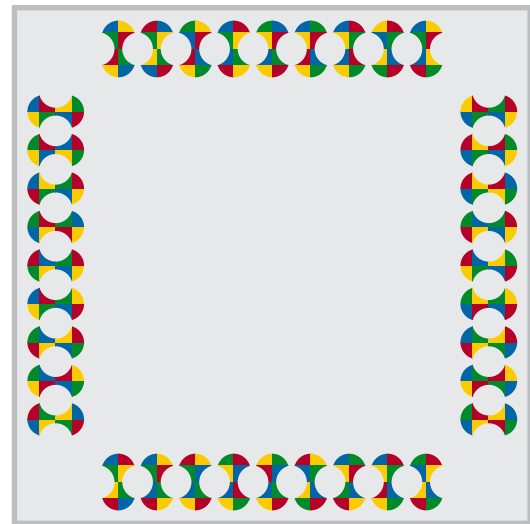


Figura 26. Caso A: Reparto de fichas exacto, sin sobrantes.

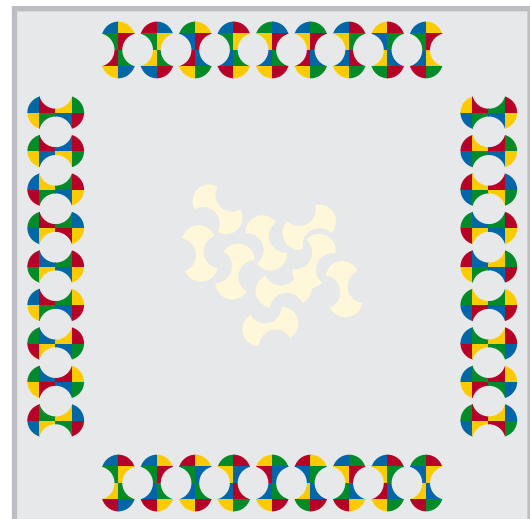


Figura 27. Caso B: Varias fichas sobrantes.

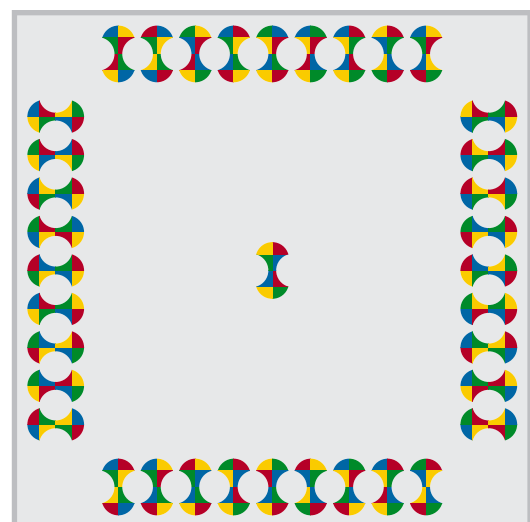


Figura 28. Caso C: Una sola ficha sobrante (ficha de salida).

Además se establecen las siguientes normas de juego:

- Cuando un jugador no tiene ninguna ficha adecuada y no hay fichas para “robar”, pasa el turno al siguiente
- Cuando un jugador no tiene ficha y hay para robar, “roba” una: si puede la coloca, y si no, pasa turno
- Gana el jugador que termina antes sus fichas o, en un excepcional e improbable caso (función del número de fichas de juego y del número de jugadores), el jugador que quede con menos fichas sobrantes

Opcionalmente pueden incorporarse al juego otras reglas, como por ejemplo:

- Cuando un jugador coloca una ficha como la de la figura 17, coincidente con dos caras curvas y cuatro colores, tiene derecho a hacer una nueva jugada; si no puede hacerla, pasa o roba ficha.
- Cuando un jugador puede colocar una ficha del tipo de la representada en la figura 18, coincidente con tres caras curvas y seis colores, tiene derecho a dos nuevas jugadas, o a robar una ficha si no puede hacer juego y hacer con ésta una o dos jugadas: las que le permita la colocación de la ficha robada. En el caso de no poder colocar la ficha robada, pasa turno.
- Cuando alguien coloca una ficha del tipo de la figura 19, tiene tres posibilidades nuevas de jugada. Si sólo tiene fichas adecuadas para hacer dos, opta entre robar ficha o pasar turno. Si puede hacer sólo una jugada, tiene derecho a robar ficha y jugar dos veces más si le es posible. Si no puede hacer ninguna jugada, tiene derecho a robar ficha y a continuación hacer las jugadas que pueda, hasta tres.
- Otra alternativa de estrategia de juego a los casos que representan las figuras 26, 27 y 28, es primar esas jugadas especiales con puntos positivos. Aquí, los respectivos jugadores pasan turno pero se anotan en sus controles, un punto en el primer caso, dos en el segundo y tres en el tercero. Terminado el juego se cuentan los puntos obtenidos por cada jugador y se restan del número de fichas con que respectivamente éstos han terminado la partida. La mínima puntuación (1, -2, -5, etc.) decidirá el ganador.

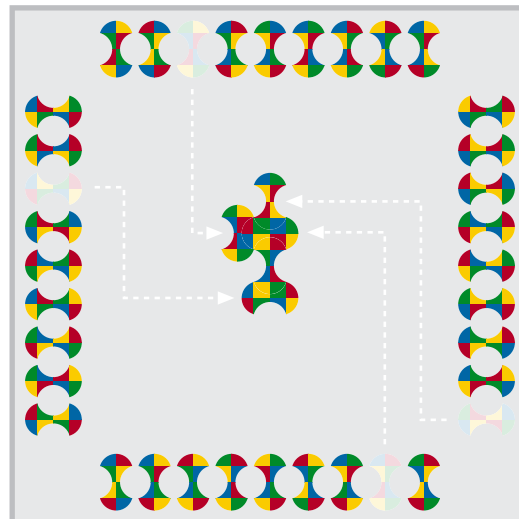


Figura 29.

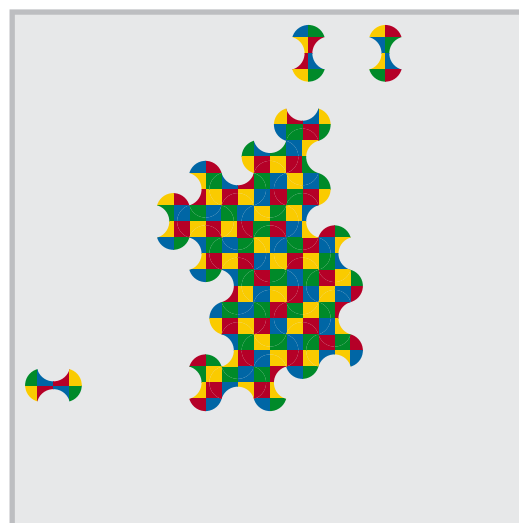


Figura 30.