

# Elex

Juego de estrategia elemental

# Elex

## 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 escuadra o L, cuyas dimensiones pueden ser cualesquiera, pero siempre deben guardar las proporciones de la figura 1: 1/2/3, respectivamente entre el ancho de los trazos de la L, el ancho de la L completa, y el alto de la misma.

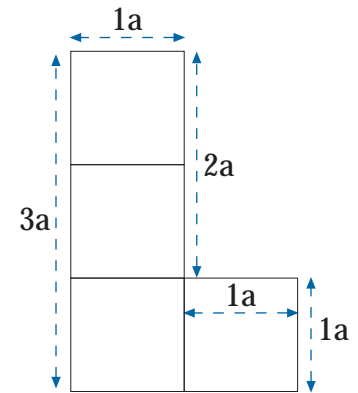


Figura 1.

### 2. Diseño configurativo.

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

- Cada una de ellas está dividida en cuatro cuadrados iguales, de lado igual al ancho de los brazos de la L (figura 1).
- Cada uno de los cuadrados lleva un color diferente (figura 2).

### 3. Número de fichas del juego.

El número total de fichas constitutivas del juego depende del número de colores de los que se quiera disponer para formar todas las posibles combinaciones de fichas formadas por cuatro colores diferentes, teniendo en cuenta además que son fichas diferentes, las L diestras o normales y sus simétricas, que a efectos de juego dan diferentes posibilidades de combinación. (figura 3).

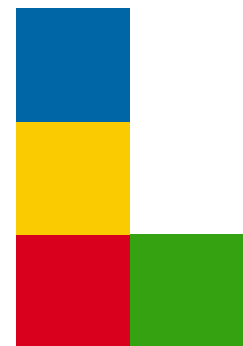


Figura 2.



Figura 3.

Así, si queremos calcular el número de fichas posibles utilizando 4 colores (azul, rojo, verde y amarillo), serían:

$$N^{\circ} \text{ total piezas} = 2 C_4 = 2 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 48$$

De las 48 piezas, 24 tienen forma de L y las otras 24 son simétricas a éstas, con el palo corto hacia la izquierda cuando están en posición vertical (figura 4).

Si calculáramos el número posible de fichas combinando 5 colores, como son fichas diferentes —tanto las que tienen algún color diferente, como las que tienen los mismos— pero en diferente orden, y como además hay que tener en cuenta las fichas de derecha y las de izquierda, el número total de fichas sería:

$$N^{\circ} \text{ total de fichas} = 2V_5^4 = 2 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 = 240$$

# Elex

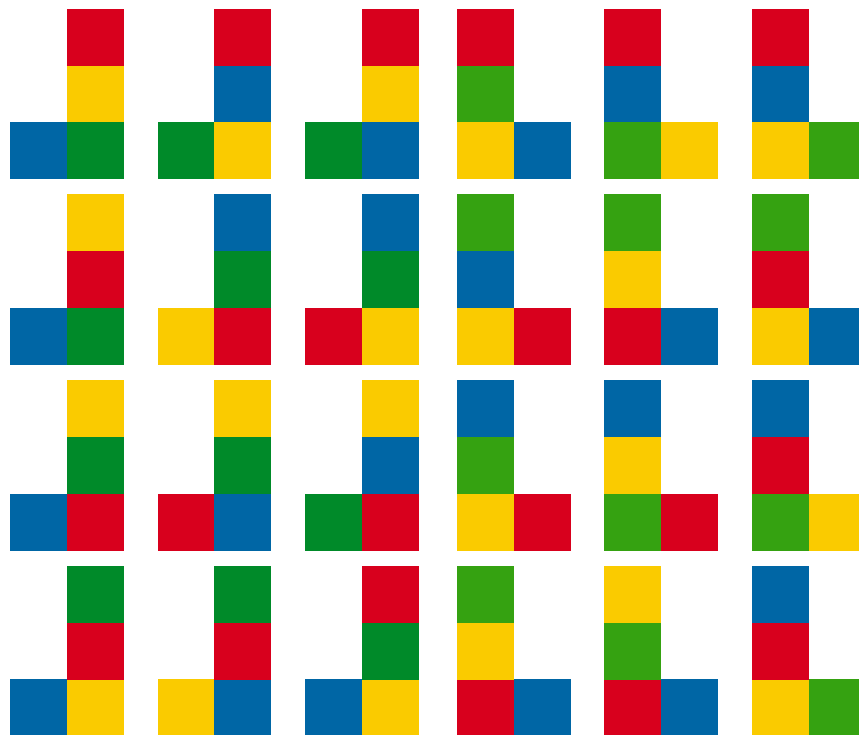


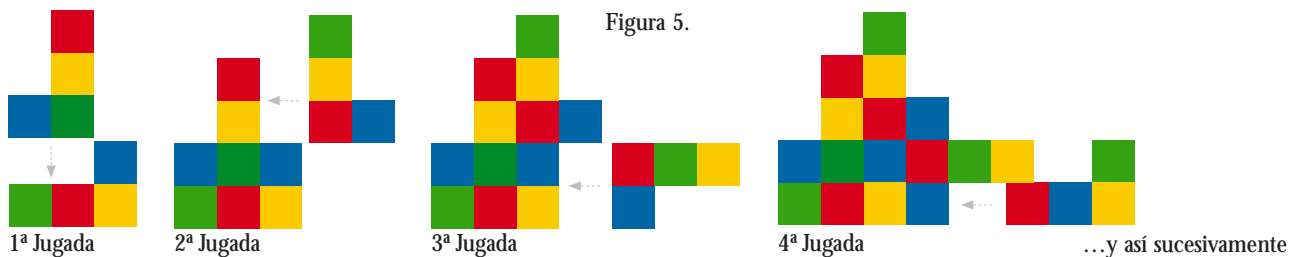
Figura 4.

## 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 ley propia del juego) del diseño interno de las fichas.

La colocación de las fichas debe llevarse a cabo con la siguiente condición:

Que el encaje de una ficha junto a otras se haga haciendo coincidir los lados de uno, dos, tres o los cuatro cuadrados de la ficha con los lados de otros cuadrados correspondientes de la misma o de distintas fichas ya colocadas en el tablero, de tal manera que no se produzcan coincidencias de colores entre las caras contiguas (figura 5).



La resultante de ir posicionando adecuadamente las fichas da siempre como resultado un tapiz o mosaico muy colorista, en forma de retícula ortogonal formada por cuadrados combinados de colores, en los que no se produce yuxtaposición de colores (figura 6).

# Elex

## ESTRATEGIAS DEL JUEGO

El ELEX puede utilizarse con estrategias y reglas diferentes como:

- Juego solitario
- Juego de grupo

### 1. Estrategia del juego solitario.

Utilizado como juego solitario, pueden hacerse adaptaciones del juego por combinación de 4 o más colores (ya hemos visto que con sólo combinar 5 colores salen 240 piezas diferentes), o aplicaciones a jueguecitos de a bordo o promocionales por combinación de una selección de unas cuantas fichas (24 por ejemplo, que son las resultantes de combinar 4 colores).

El jugador va colocando sucesivamente las fichas, según la ley interna establecida de ir encajando las piezas haciendo coincidir lados de colores diferentes.

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

- Reproducción de modelos propuestos mejorando tiempos (figura 7).
- Creación de diseños nuevos, con niveles variables y crecientes de estética, estructura, creatividad, originalidad, etc. empleando total o parcialmente las fichas (figura 8).
- Mejorar los tiempos empleados en completar la colocación de todas las fichas en un tapiz continuo y homogéneo (figura 9).

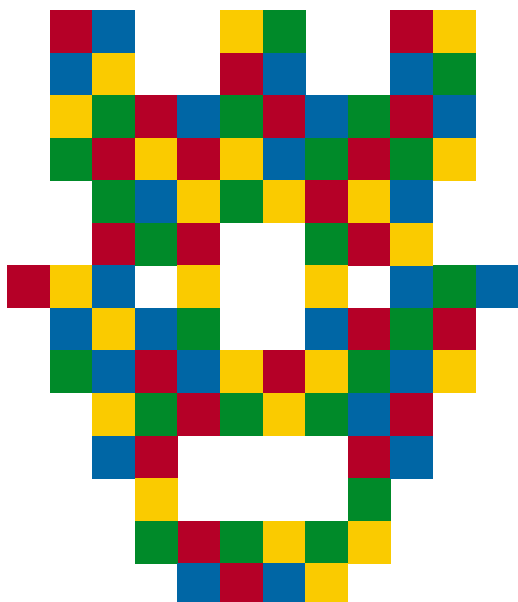


Figura 7.

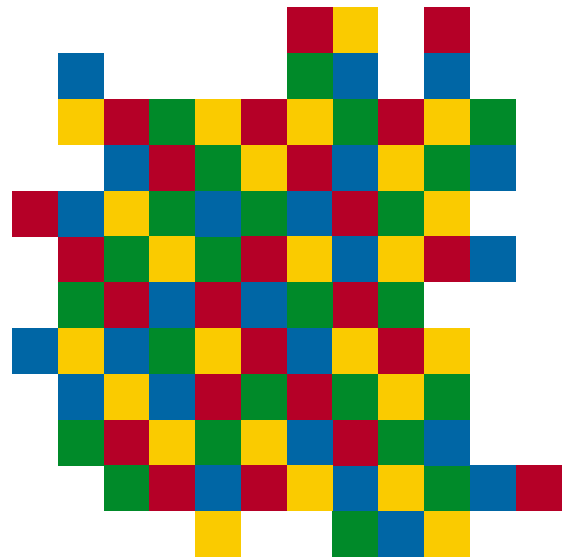


Figura 6.

### 2. 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. Se reparten todas las fichas entre los jugadores. (figura 10).

Si el número de fichas es proporcional al de jugadores, y por lo 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.

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

# Elex

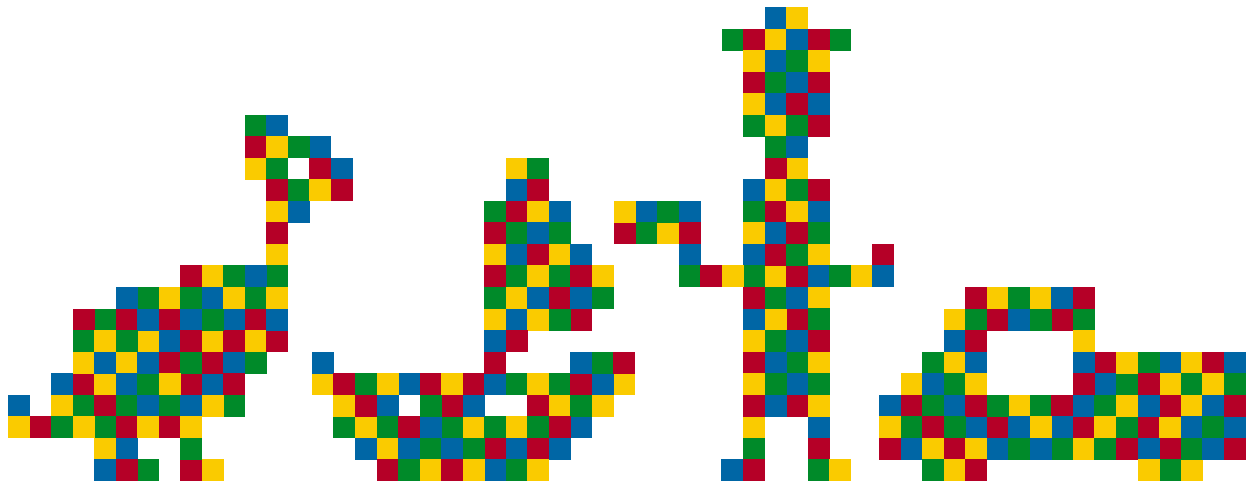


Figura 8.

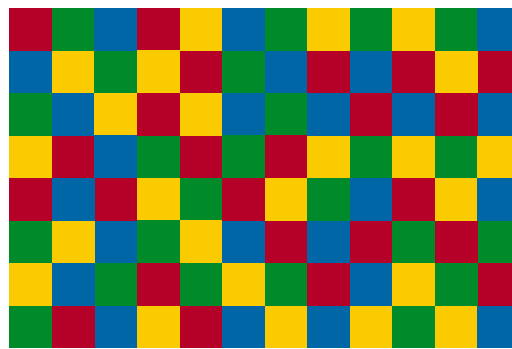


Figura 9.

- Repartir el mismo número (a determinar) a cada uno, y dejar la cantidad sobrante en medio para “robar”.
- 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.

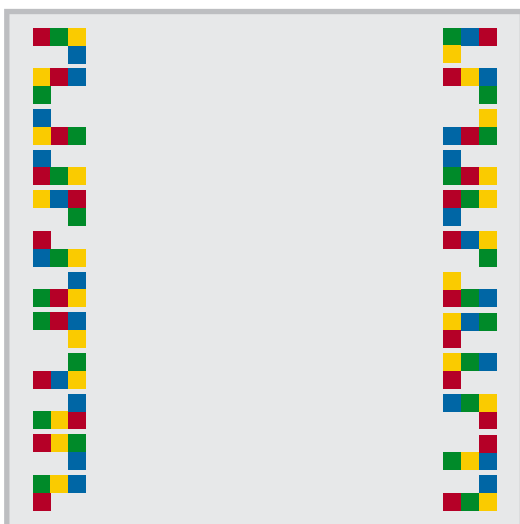


Figura 10.

Los jugadores deben ir colocando sus fichas y acoplándolas a las que ya están situadas en el tablero de juego (figura 11). De esta forma, los jugadores, arbitrariamente, van configurando sobre la mesa de juego unos variadísimos tapices o mosaicos (figura 12) de retícula a cuadros, nunca coincidentes en color.

Como puede apreciarse, estas fichas admiten una ilimitada posibilidad de ser colocadas: siempre, de uno u otro modo, pueden ser encajadas correctamente en el tablero, por lo que la puntuación final para decidir el ganador puede establecerse de diversas formas, por ejemplo:

- Limitando las jugadas válidas a aquellas en las que se hace coincidir, como mínimo, un número de lados

# Elex

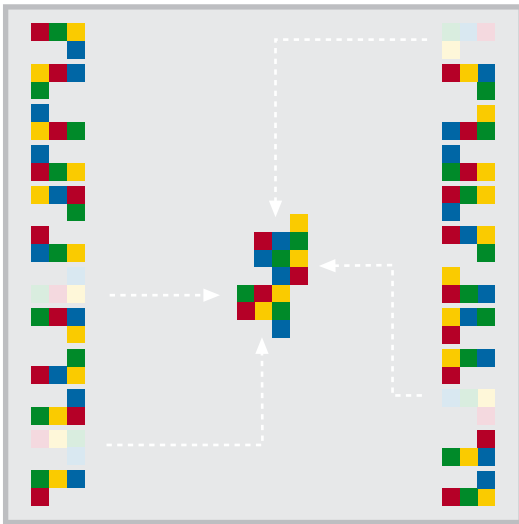


Figura 11.

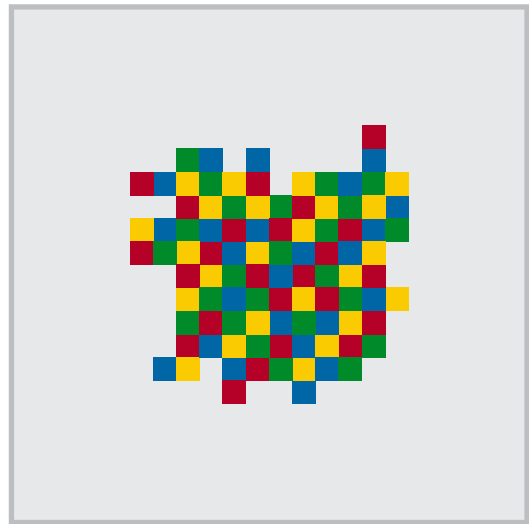


Figura 12.

(cuatro por ejemplo), como en la figura 5, 4ª jugada. Si no se puede hacer una jugada de ese tipo, pasa el turno al siguiente jugador. En este caso, gana el jugador que antes termine sus fichas.

- Puntuando especialmente algunas jugadas más difíciles, que los jugadores deben intentar hacer para ganar: encajar una ficha en un hueco del tablero que tenga precisamente la forma de la pieza, significa tener suerte en la colocación de 9 caras contiguas (secantes), de las fichas limítrofes (figura 13).

En ese caso, pueden primarse, por ejemplo, todas las jugadas que encajen ficha adecuadamente con más de 5 caras de las contiguas, según (por ejemplo) la siguiente tabla:

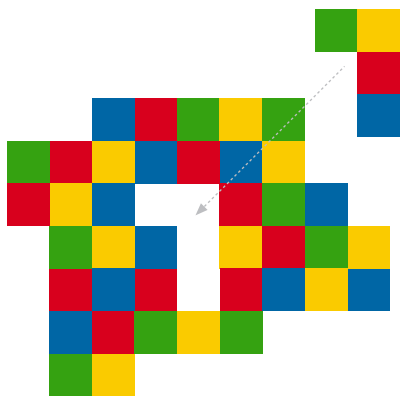


Figura 13.

5 caras:	1 punto
6 caras:	2 puntos
7 caras:	3 puntos
8 caras:	4 puntos
9 caras:	5 puntos

Gana el jugador que termina la partida con más puntos en su contador.