

# La Tira

Juego de estrategia elemental

# La Tira

## DEFINICIÓN

Es un juego individual de la familia de los puzzles, de estrategia geométrica bidimensional. Consiste en un puzzle cuyo perímetro externo es una tira de dos caras paralelas, con la longitud que se le quiera dar, siempre siendo un múltiplo exacto del lado de la pieza que se posiciona en los bordes longitudinales de la tira (figura 1).



Figura 1.

La tira puede terminar en ángulos rectos o de otra forma, según que se incluyan o no dos piezas iguales entre sí y diferentes del resto, para el encabezamiento y el final de la tira (figura 2).

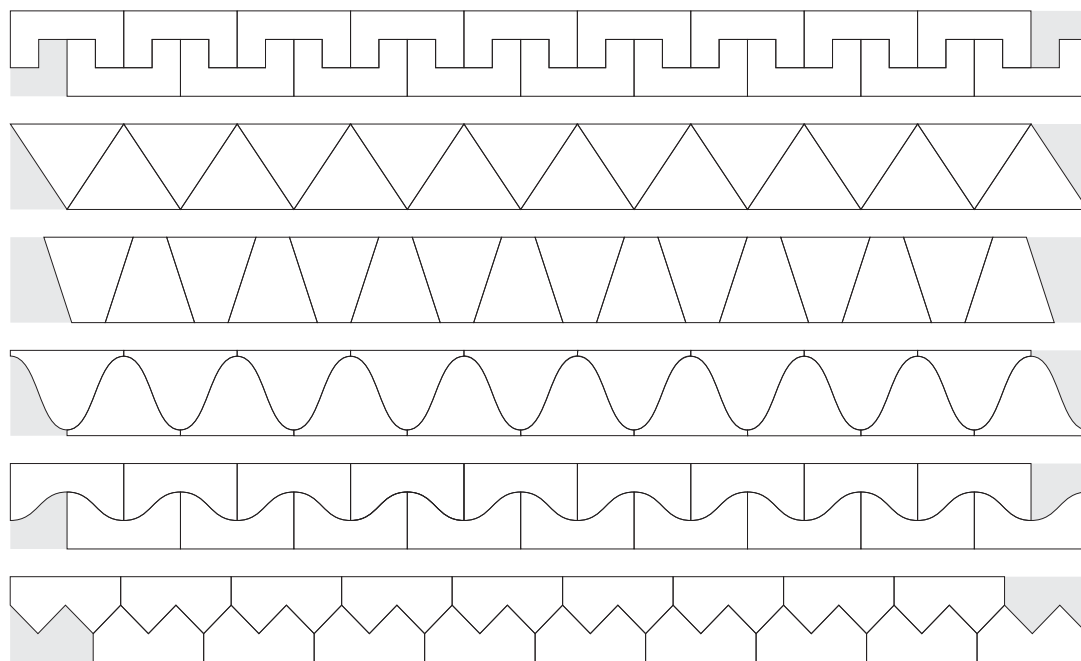


Figura 2.

En principio, todos los tipos de fichas estudiadas tienen un eje de simetría. Se muestran algunas de ellas en las figura 3.

La tira se va conformando, en todos los casos, por yuxtaposición de fichas manteniendo el eje de simetría en posición vertical y en una secuencia de fichas que presentan un giro de 180° respecto a la posición de la anterior (figura 4).

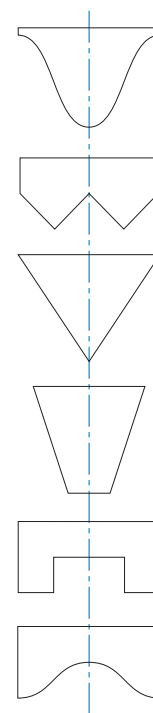


Figura 3.



Figura 4.

# La Tira

## ESTRUCTURA GEOMÉTRICA

La originalidad del juego y de sus múltiples aplicaciones, radica en la especial configuración geométrica externa y la forma de las fichas.

### 1. *Perímetro exterior:*

El perímetro exterior es una tira de lados paralelos, de dimensiones cualesquiera (figura 1).

### 2. *Partición o despiece interior:*

Se presentan, de entre todas las posibles, seis modalidades:

- Las piezas con forma de U, con las proporciones detalladas en la figura 5.
- Las que tienen forma de triángulo, de entre los que seleccionamos el triángulo equilátero e isósceles, por ser más difícil su posicionamiento (figura 6).
- Las que presentan forma de trapecio regular (figura 7).
- Las que tienen un lado plano y el enfrentado curvo, con una convexidad muy pronunciada en el centro y los nodos en los extremos (figura 8).
- Las que tienen un lado plano y el enfrentado en forma de senoide con sendas convexidades en las terminaciones de la ficha y el nodo o concavidad en el centro (figura 9).
- Las que tienen un lado plano y el enfrentado con dos dientes de sierra en ángulo, iguales, con el nodo en el centro (figura 10).

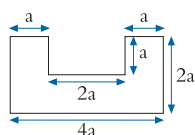


Figura 5.

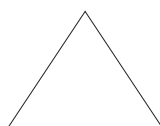


Figura 6.



Figura 7.



Figura 8.

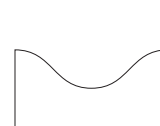


Figura 9.



Figura 10.

Todas las tiras constan de un número variable de fichas iguales y, opcionalmente, dos fichas diferentes pero iguales entre sí, que hace que las terminaciones de la tira sean ortogonales y que tienen, respectivamente, las siguientes formas: 5', 6', 7', 8', 9' y 10'.

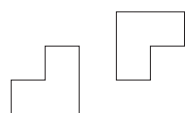


Figura 5'.

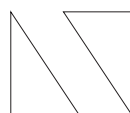


Figura 6'.



Figura 7'.



Figura 8'.

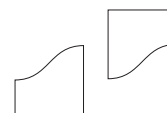


Figura 9'.

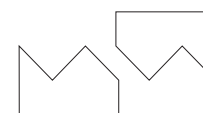


Figura 10'.

## CONFIGURACIÓN INTERNA DEL DISEÑO DE LAS TIRAS

La superficie interna de la tira puede presentar distintos diseños gráficos o de texturas. Unos diseños son más adecuados a unas fichas que a otras. Por ejemplo: a las fichas cuyo lado externo en la posición de la tira es indiferente (fichas con forma de triángulo equilátero) se adapta muy bien cualquier tipo de diseño de elementos salpicados, mientras que a las fichas que presentan encajes entre sí (el resto de

# La Tira

las que ilustramos), se adaptan mejor los diseños de elementos longuilíneos y sinuosos, tipo grecas o madejas. No obstante, caben muchas posibilidades en cada uno de ellos, como por ejemplo:

- Un campo de círculos de doble filete, del mismo tamaño, intersectados entre sí y con el perímetro y salpicados por toda la superficie (figura 11).
- Cualquier otro tipo de figuras geométricas, por ejemplo triángulos de diferentes tamaños y configuraciones, también intersectados, girados, etc. (figura 12).
- Unos segmentos de cordones o grecas en varios colores, abiertos o cerrados, que se entrecruzan formando unos nudos de curvas ocupando toda la superficie y comenzando y terminando todos o algunos de ellos en el perímetro exterior (figura 13).
- Unos motivos gráficos sencillos, a base de elementos iguales en tamaño, con diferentes giros y la posibilidad de presentar también entre sí intersecciones o bien otros elementos iguales, sin intersectarse y salpicados arbitrariamente en el campo (figura 14).



Figura 11.



Figura 12.

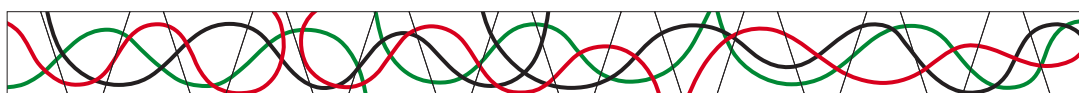


Figura 13.



Figura 14.

Lógicamente, todas las alternativas anteriores admiten múltiples variables de diseño, de colores, de disposición, etc. derivada de los mismos conceptos (figura 15).



Figura 15.

# La Tira

## ESTRATEGIA DE JUEGO

Se trata de un juego individual sencillo (dado el reducido número de fichas de que consta y que es unidireccional), pero que se complica por el hecho de ser todas iguales y por tanto ser posible encajar todas con todas y de no existir (en alguna de las configuraciones presentadas, como la formada por fichas en forma de triángulo equilátero), ninguna referencia que permita prefijar la situación de ninguna de las caras de las fichas en los lados exteriores de las tiras o en el interior de la misma (figura 16).

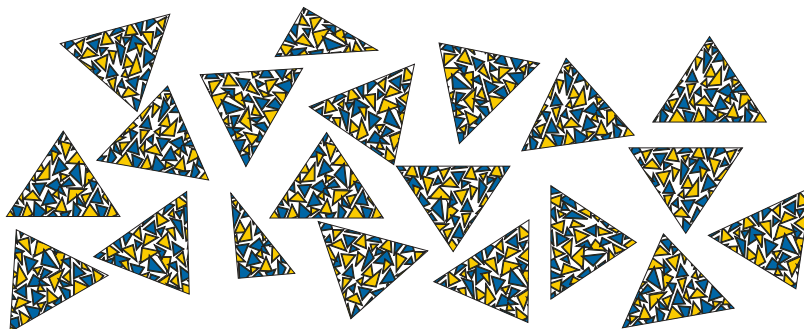


Figura 16.

La estrategia básica del juego consiste en ir colocando y adaptando las fichas hasta llegar a conformar la tira completa en la que el diseño interior es perfectamente coherente y coincidente con el original, manteniéndose las correspondencias de figuras, las complementariedades de motivos, la continuidad y tangencia de los segmentos de curva, etc. (figuras 11, 12, 13, 14 y 15).