

El ser humano, desde su inserción en la vida terrestre, ha realizado una serie de acciones, que incorporadas a su vida diaria, son hoy, algo así como parte de sus actos vitales, como respirar, comer, amar, trabajar.

Entre esas prácticas cotidianas hay una que no es obligatoria (como el respirar por ejemplo), pero que se realiza con mucha frecuencia ya que significa una actividad de disfrute, de gozo y hasta de mejoramiento mental.

Nos referimos al juego. Todo ser humano se regocija con juegos deportivos (los que involucran ejercicios del cuerpo) o con juegos pasivos donde no hay necesidad de moverse gimnásticamente; pero sí, donde hay que utilizar la mente para disfrutar el lance de uno de las tantísimos juegos llamados 'de mesa', de los que según las crónicas, hay miles de ellos.

Hablar de las bondades del ajedrez, el go, las damas, monopoly, scrabble o cualquier otro de una larga lista, es prácticamente innecesario. ¿Quién no ha pasado horas y más horas disfrutando con alguno de ellos?

Por esa razón, y dada la reconocida bondad de ponerse a jugar con algún juego de mesa, hoy no ahondaremos en bondades generales, sino que nos concentraremos en mostrar 2 'meseros' que me fueron presentados por mis nietos Nash y Rio; con quienes jugué numerosas partidas y ... (con quienes perdí la mayoría de ellas!).

Los dos juegos que mostraré en este Post son de relativa reciente aparición y para mí ver, tienen las características ideales: son extremadamente fáciles de jugar, ya que sus reglas son simplísimas; pero como contraparte requieren pensar con rapidez, planificar cada movimiento y desplegar una buena estrategia.

Me refiero y describiré al QUATRO y al QUARTO.

Si he tomado desprevenido a algún lector por los nombres de los juegos, por favor que no se asuste ni acompleje. Porque es cierto que estos dos nombres parecen casi uno solo; es prácticamente la misma denominación para ambos. Sucede que tras buscar información en Internet, salta que hay una evidente confusión dado que ciertos jugadores llaman indistintamente a cada juego con uno o con el otro nombre. Bajo esa salvedad y reconociendo que los juegos se presentan con esa duda nominal, cuestión que no mortifica la calidad de cada uno de ellos; vamos a describirlos para que cada lector pueda armar un tablero y fichas y machacar su cerebro en cada partida que encare.

Quatro:

Descripción:

El juego consiste en un tablero con 36 casillas (6 x 6) y 2 sets de 4 fichas (bolitas) cada uno. Cada set tiene un color distinto. (Generalmente se usan el blanco y el negro).



Como jugar:

Preparación: Se coloca el tablero vacío en el centro de la mesa y se reparte un set a cada jugador

Turnos: Los jugadores se turnan para colocar una ficha por vez en alguna casilla vacía del tablero

Estrategia: Hay que intentar formar una línea de 4 (obviamente del mismo color) que sea tanto horizontal, vertical o diagonal; a la vez que se trata de que el oponente no pueda hacer lo mismo.

Una vez que cada jugador haya utilizado sus 4 fichas, su movimiento siguiente será mover la ficha que quiera, las casillas que desea tanto en forma vertical como horizontal. (No se puede mover en diagonal).

Victoria: El juego termina cuando uno de los jugadores consigue colocar sus 4 fichas en alguna de las posiciones mencionadas (línea horizontal, o línea vertical o línea diagonal). Ese jugador es el ganador.



Las Blancas ganan

Las Negras ganan

Quarto

De este juego (también llamado **4x4**) se conoce su creador: un matemático suizo de nombre Blaise Muller. Al igual que el anterior es de movimientos simples y sencillos pero requiere una gran estrategia para vencer al rival.

Descripción:

El juego consiste en un tablero con 16 casillas (4 x 4) y 2 sets de 8 piezas cada uno. Cada set tiene un color distinto. (Generalmente se usan el blanco y el negro).

Todas las piezas son diferentes y cada una tiene alguna de las características que las definen. Las características son: blanca o negra; alta o baja; redonda o cuadrada; con hendidura o lisa en su tope.



Como jugar:

Preparación: Se coloca el tablero vacío en el centro de la mesa y se ponen todas las piezas al alcance de los dos jugadores.

Por turno, cada jugador va colocando una ficha en alguna posición del tablero, pero... (aquí la magia del juego)... ese jugador no elige libremente su pieza. Es el adversario quien le dará la pieza para que él la coloque donde crea conveniente.

Turnos: Los jugadores se turnan para colocar una ficha por vez en alguna casilla vacía del tablero y siempre colocando la pieza que le ha elegido y entregado su contrincante.

Estrategia: Hay que intentar formar una línea de 4 con fichas que tengan todas alguna de las características mencionadas. A saber:

- Color: (blanco o negro)
- Forma: (cilíndrica o cuadrada)
- Tope: (liso o ahuecado)
- Altura: (alta o baja)

Victoria: El juego termina cuando uno de los jugadores consigue colocar 4 fichas en línea (puede ser horizontal o vertical o cualquiera de las 2 diagonales), que contenga una de las propiedades (4 fichas del mismo color, o 4 piezas de la misma forma, o 4 piezas con el mismo tope o 4 fichas con igual altura). Ese jugador es el ganador.

Veamos algunos ejemplos ganadores:



4 Blancas

Diagonal de topes huecos

Igual forma (cuadrados)

* * *