1. Introducción.

Comenzando la segunda semana de confinamiento casero por el coronavirus, he pensado que lo mejor para esta entrega es presentar un juego de tablero. El motivo es la información que llega a través de redes y de medios de comunicación de la dificultad de los padres para tener entretenidos a sus hijos sin que puedan salir de casa. Yo recuerdo que en mi tierna infancia, cuando no podíamos salir a la calle o al parque a jugar, y no teniendo las tecnologías de la comunicación actuales, lo normal era que dedicáramos las tardes a jugar a todo tipo de juegos de mesa: parchís, oca, dominós, en general los Juegos Reunidos. Por eso, me voy a ocupar en esta entrega de un juego de tablero que pienso que no es muy conocido, pero que es muy fácil de organizar en casa o en el propio aula y resulta muy atractivo para jugar.

Como hemos comentado en otras entregas, en esta sección solemos agrupar los juegos siguiendo la clasificación indicada por Fernando Corbalán, uno de nuestros maestros. Según esa clasificación, agrupamos los juegos en: juegos de procedimiento conocido, juegos de conocimiento y juegos de estrategia. Los primeros son aquellos que se basan en juegos que se conocen fuera del aula, como dominós, rompecabezas, cartas, etc… Los segundos son creados para tratar elementos de los contenidos que debemos trabajar en el aula. Y por último, los juegos de estrategia son aquellos que, aunque a simple vista no parecen tener relación con las matemáticas, lo cierto es que desarrollan un apartado fundamental al que muchas veces no se le tiene en cuenta en la enseñanza de las matemáticas.

Desde mediados del siglo XX está reconocido que la resolución de problemas debe ser el hilo conductor de la enseñanza de las matemáticas. Para resolver problemas son necesarios una serie de heurísticos o procedimientos que, aunque algún profesor piense lo contrario, no son innatos al ser humano. Son necesarios aprender a aplicarlos y una buena manera, bastante atractiva y lúdica, es trabajar los juegos de estrategia. Teniendo claro que, como se ha dicho en muchas ocasiones, no basta con jugar sino que es imprescindible el estudio posterior del juego, el recuento de posibilidades, la búsqueda de estrategias que permitan ganar o predispongan a ese resultado. Para ello se suelen utilizar estrategias típicas de la resolución de problemas: buscar juegos similares, comenzar estudiando casos más simples, utilizar el procedimiento de considerar el problema resuelto y comenzar desde el final, y muchos más.

Ya en anteriores entregas de esta sección nos hemos referido a juegos de estrategia. Más concretamente, la segunda entrega la dedicamos al *Juego de la L*. En esta ocasión vamos a hablar de dos juegos coreanos que tienen el mismo nombre y su estructura es similar, pero la metodología del juego es radicalmente distinta.

2. Los juegos de tipo KONO.

El KONO es un juego coreano del que no se tiene claro su origen. La escritora Sally Wilkins lo recoge en su libro " Deportes y juegos de la cultura medieval " editado en 2002, pero no hay ninguna prueba que corrobore que dicho juego fuese conocido en la Edad Media. La primera vez que se cita dicho juego es en una publicación de 1985 del etnógrafo norteamericano Stewart Cullin, quien en su libro "Korean games with notes on the corresponding games China and Japan" habla de este juego en sus distintas versiones.

En la siguiente dirección se puede consultar la obra original de Cullin:

https://archive.org/details/cu31924023272424

También, uno de los principales especialistas en juegos, el canadiense Robert Charles Bell, autor de referencia sobre juegos de mesa en el mundo, publicó una magna obra sobre juegos de mesa llamada " Board And Table Games From Many Civilizations ". Inicialmente apareció un volumen en 1960 y otro en 1969 que después se reeditaron en un solo libro. En él menciona al Kono, asegurando que en la segunda mitad del siglo XX aunque era un juego habitual.

En el libro de Cullin se citan dos juegos similares en su estructura pero totalmente diferentes en su metodología de juego. Ambos se juegan con una cuadrícula sobre la que se mueven una serie de fichas con distinto movimiento en cada uno de ellos. Según el autor, en Corea reciben el nombre de Kono los juegos que se desarrollan sobre un diagrama formado por líneas rectas, normalmente horizontales y verticales.

Lo curioso es que, en la forma más usual, las fichas no se colocan en las cuadrículas sino en las intersecciones que forman dichas líneas. Aunque pueden encontrarse comercializados colocando fichas dentro de las cuadrículas

Veámoslos más detenidamente.

3. El Kono de campo de cuatro.

Este juego, llamado en coreano Nei–pat–ko–no, es un juego del tipo que se conoce como juego de soldados o más corrientemente como juegos de captura.

Se juega sobre una cuadrícula de 3x3, y las fichas, ocho por cada jugador, de color distinto, se colocan en las intersecciones de las cuatro líneas horizontales y las cuatro verticales. En la siguiente imagen podemos ver un tablero casero con las fichas ya colocadas. Como vemos basta dibujar una cuadrícula y utilizar fichas o tapones de bebidas para tener nuestro juego listo.

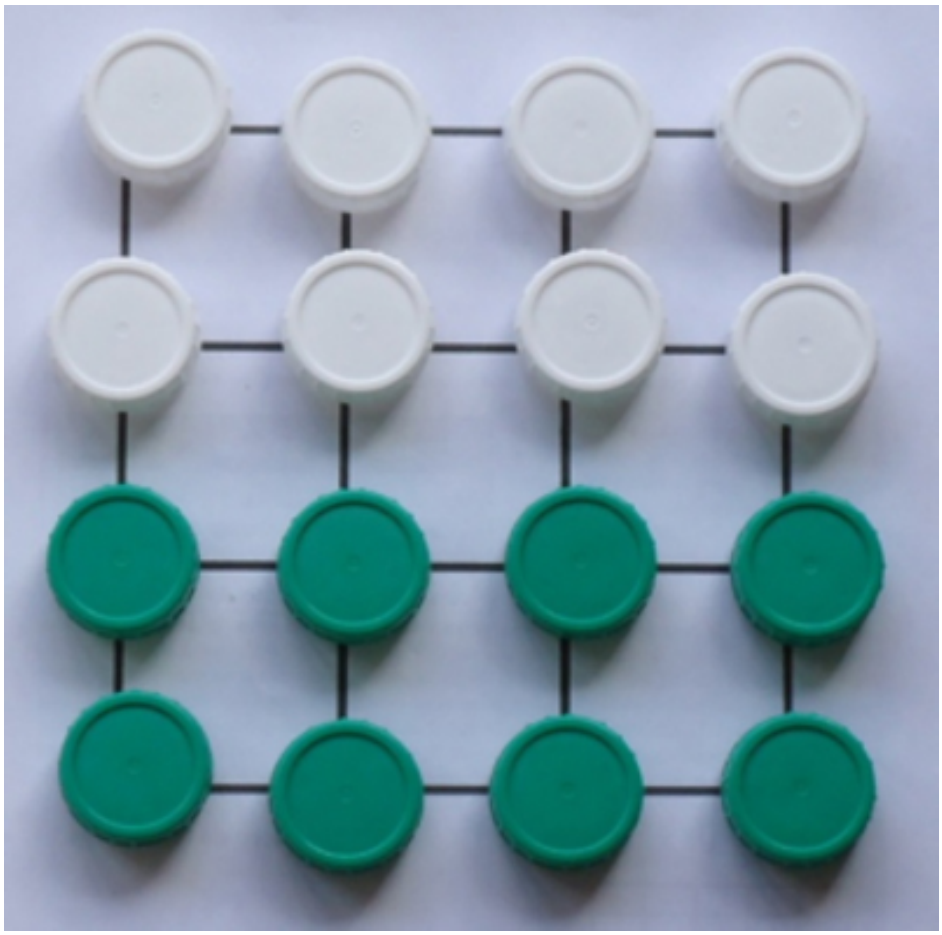


Imagen 1: Tablero del Kono de cuatro con las fichas colocadas.

En el kono de cuatro hay dos movimientos permitidos:

a) Movimiento de captura.

Para capturar una ficha del contrario es necesario que una de nuestras fichas salte sobre otra ficha propia cayendo sobre una ficha del contrario que es capturada. Las tres fichas (la que se mueve, sobre la que se mueve y la del contrario) deben de estar en línea recta. El movimiento siempre es en horizontal o vertical, nunca en diagonal.

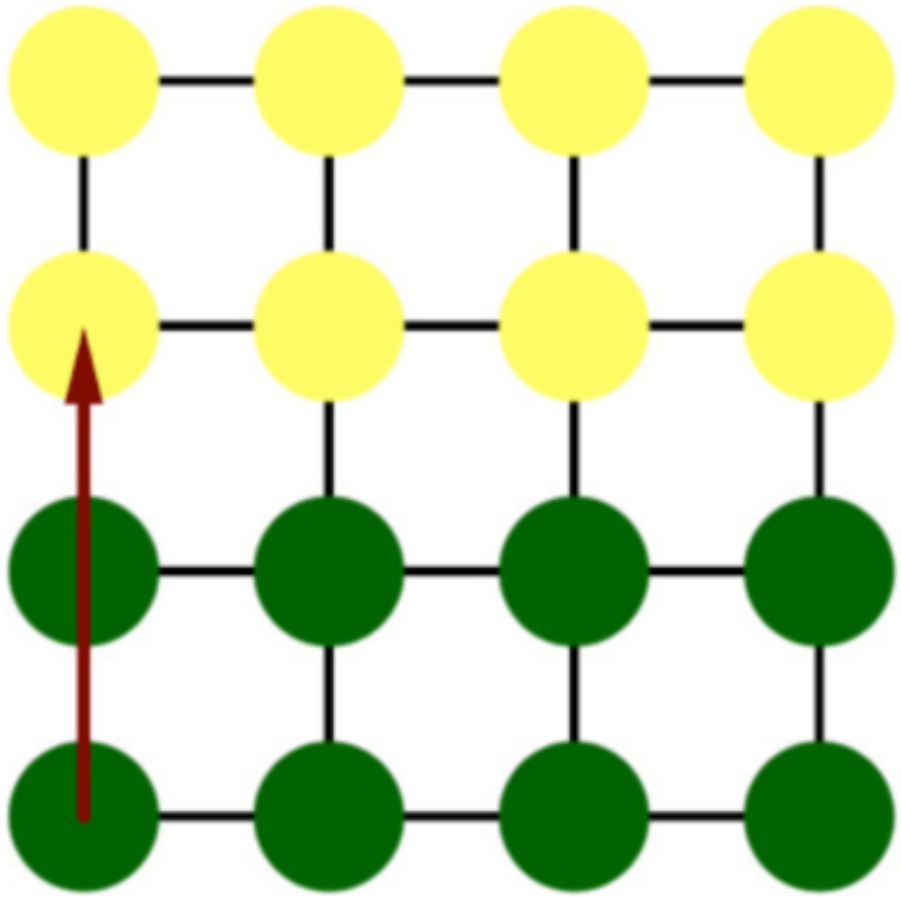


Imagen 2: Movimiento de captura.

b) Movimiento de deslizamiento.

Una vez que haya intersecciones libres, una ficha puede moverse a un punto contiguo en horizontal o en vertical, nunca en diagonal.

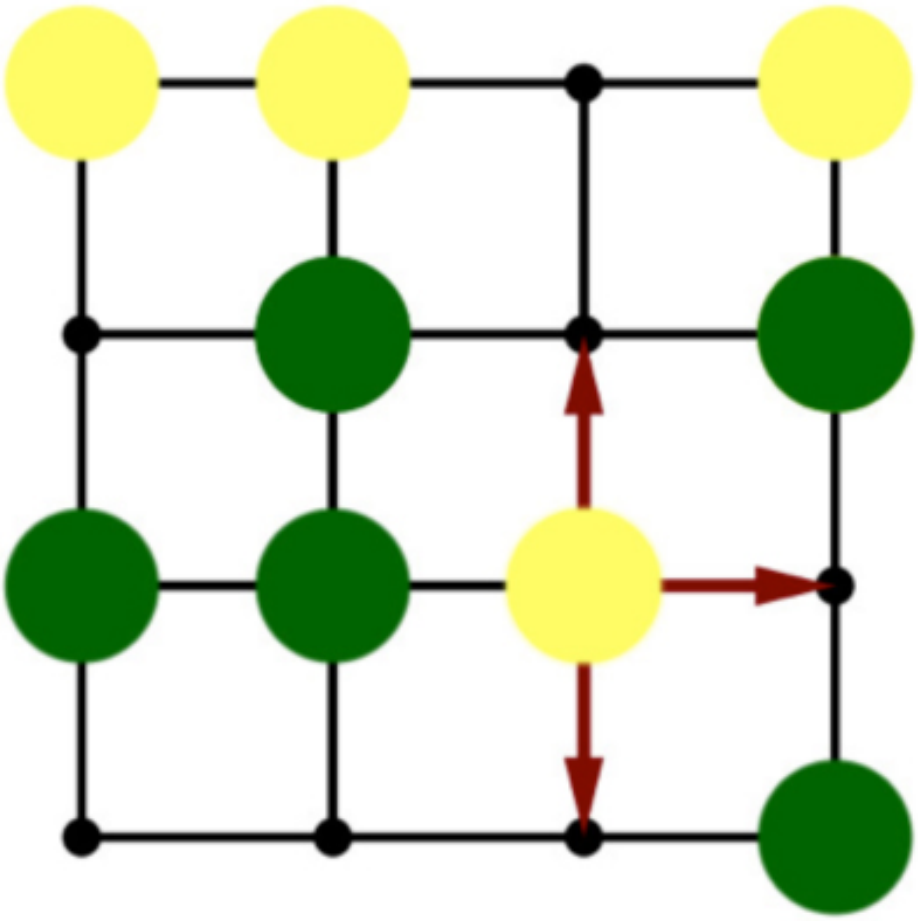


Imagen 3: Movimiento de desplazamiento.

A diferencia de otros juegos similares, en el Kono no se pueden hacer saltos múltiples, capturando en la misma jugada más de una ficha del contrario como se hace, por ejemplo, en las damas.

Como es lógico, vista la distribución de las fichas en la imagen 1, el primer movimiento siempre tiene que ser de captura. Por regla general, si juegan blancas y negras suelen salir las negras, aunque puede sortearse el turno de comienzo.

El objetivo de juego es capturar las fichas del contrario y acaba cuando uno de los jugadores tiene una sola ficha, pues con ella no puede capturar ninguna del contrario, o bien si las fichas de un jugador quedan bloqueadas y no puede hacer ningún movimiento. En ambos casos ese jugador pierde la partida.

El juego del Kono suele ser bastante rápido pues, salvo que los dos jugadores comiencen a repetir movimientos llegando a alargarse el proceso, lo normal es que en 10 ó 15 minutos de termine la partida, o a veces en menos tiempo.

Como en cualquier juego de estrategia, tras unas partidas, lo suyo es buscar los mejores movimientos para ganar e incluso, si lo hubiese, una estrategia ganadora. En todos los casos debemos estudiar movimientos posibles investigando todas las posibilidades.

El hecho de comenzar con una distribución simétrica en el tablero hace que el comienzo sea muy previsible. Sólo existen dos posibles formas de comenzar la partida, capturando partiendo de una de las dos columnas exteriores de las fichas o una de las dos centrales. Y a partir de ahí sí que se disparan las posibilidades de movimiento sobretodo porque al no ser obligatorio capturar la ficha del contrario, si es posible, es muy complicado investigar todas las posibilidades.

Pero para aquellos con ánimo, ahí dejamos el reto.

En YouTube podemos encontrar explicaciones sobre el juego e incluso ver una partida. En el vídeo se van indicando, a la vez que se juega, las reglas del juego. Para verla consultar la

siguiente dirección:

https://www.youtube.com/watch?v=APc_iPZtrqM

En la siguiente dirección se puede jugar en línea al Four Field Kono, nombre en inglés del juego.

http://www.lutanho.net/play/fourfieldkono.html

En la siguiente dirección tenemos un pdf con las instrucciones del juego en inglés. Si el enlace da algún problema basta copiarlo y colocarlo en el navegador.

http://www.cyningstan.com/data-download/239/four-field-kono-leaflet

4. Variaciones en el Kono de cuatro.

En algunos lugares he encontrado la regla de que no es obligatorio capturar una ficha contraria si es posible, mientras que en otros lugares se impone que la captura es obligatoria como ocurre en otros juegos. *Como la compro, la vendo*. Por ejemplo, en el vídeo anterior se impone la obligación de comer ficha, pero después no se cumple en una de las jugadas.

En el libro “El gran libro de los juegos” publicado por Paramón Ediciones en 1998, con autoría de Josep M. Aullé, se añade una nueva regla al juego, que también he encontrado en un artículo publicado en la página Cuaderno de Cultura Científica por el gran Raúl Ibáñez.

Esa regla extra sería que si una ficha de un jugador queda bloqueada por el contrario también es capturada.

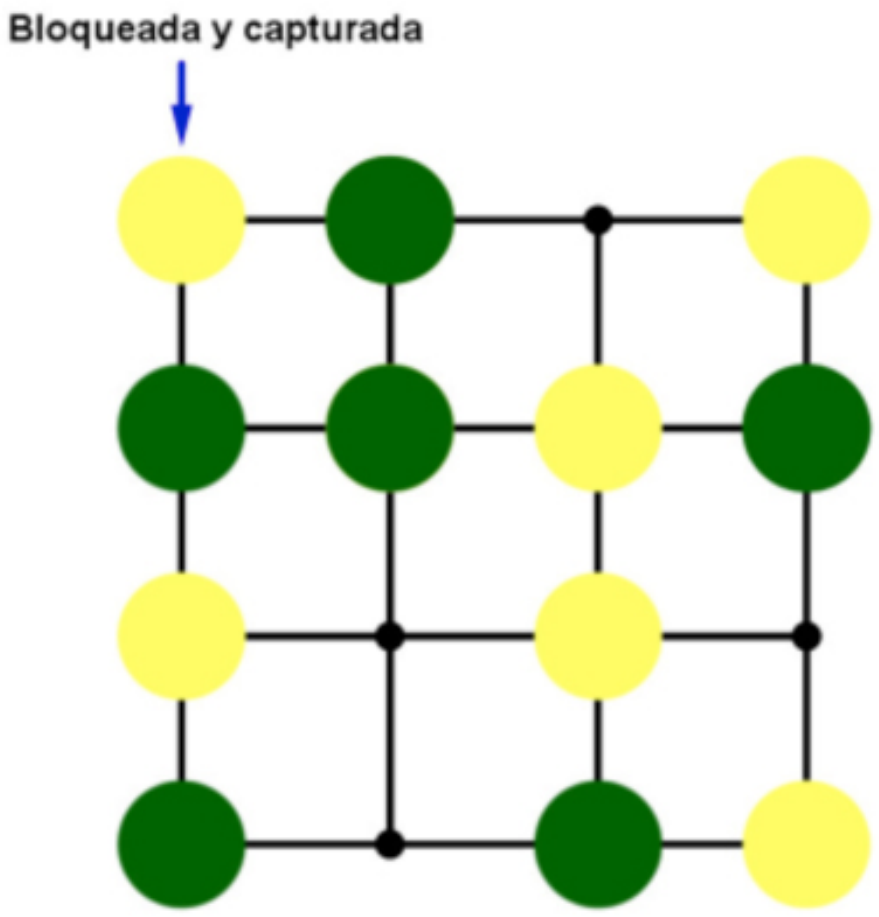


Imagen 4: Ficha bloqueada.

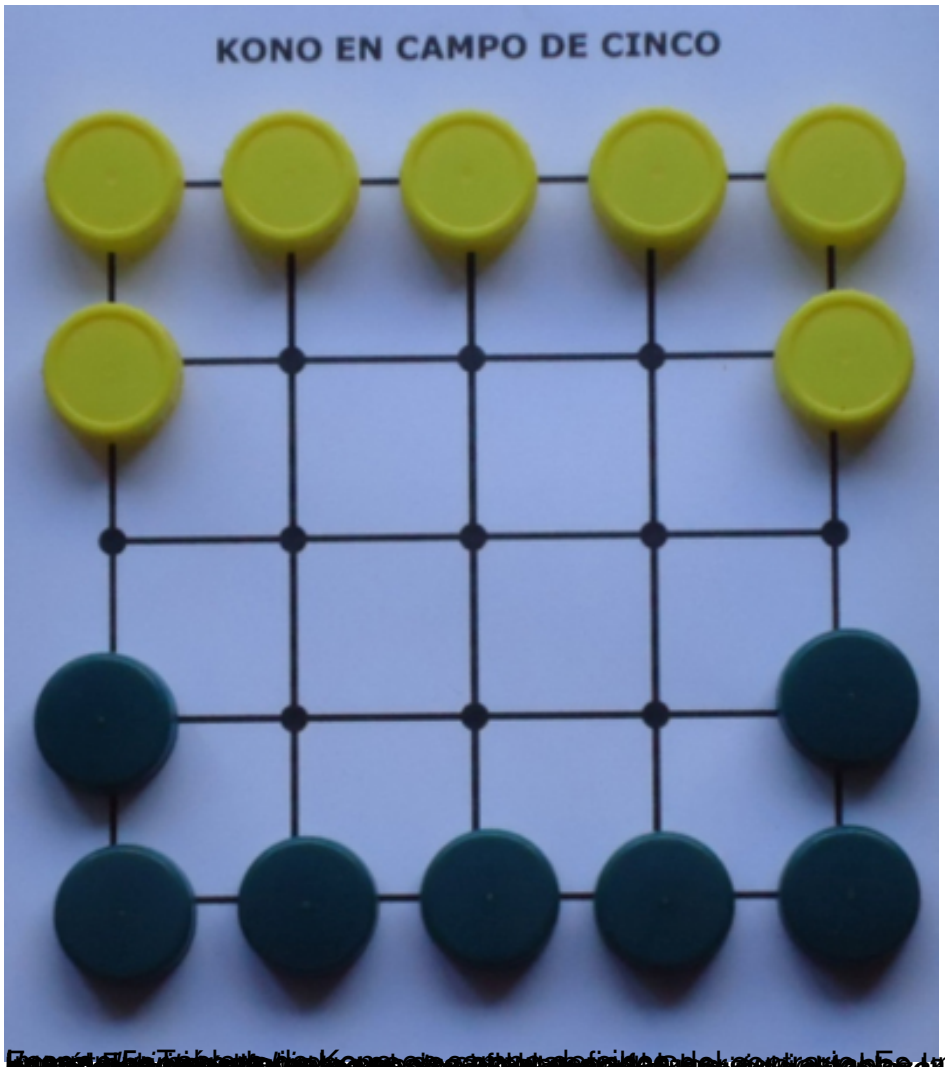
Aunque no es una regla original, su incorporación hace que el juego sea mucho más rápido, pues se eliminan fichas del tablero con mucha mayor velocidad.

Existe una versión ampliada de este juego, citado por Cullin en su obra sobre juegos coreanos. En él cita el juego Ryouk–pat–ko–no que sería algo así como Kono de campo de seis. Se juega en una cuadrícula de 5x5, con seis líneas horizontales y seis verticales. Cada jugador dispone de 18 fichas, de distintos color por jugador. En el libro sobre juegos coreanos se dice que el informante del autor le habla del juego pero no conoce su método. Dado que se parte de una estructura similar a la de cuatro, debemos suponer que las reglas deben ser similares.

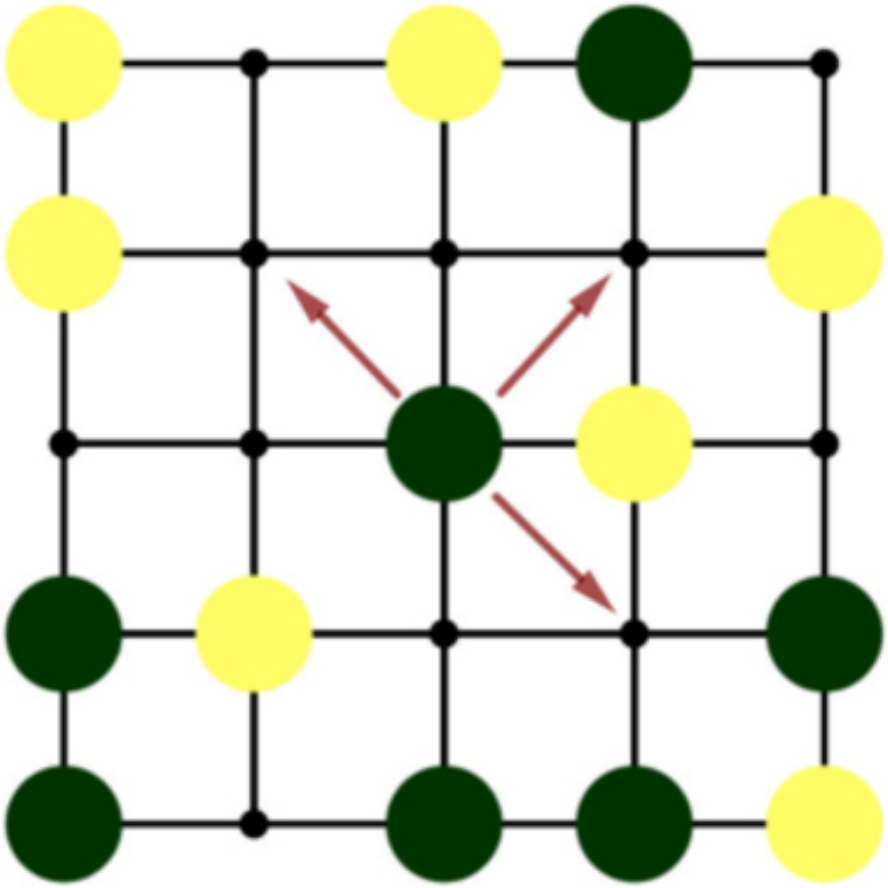
5. Kono en campo de cinco.

La siguiente versión de Kono es bastante curiosa. Tiene el mismo nombre genérico, se juega sobre un tablero similar, aunque mayor, y con fichas de distintos color por jugador, pero menos, aunque el mismo número de fichas. Sin embargo, la forma de jugar es totalmente distinta.

El Kono en campo de cinco o en su nombre coreano O–pat–ko–no (Five Field Kono en inglés) se juega sobre una cuadrícula de4 x4 formada por cinco líneas horizontales y cinco verticales. Como en el anterior, las fichas se colocan sobre los puntos intersección de las líneas. Cada jugador dispone de siete fichas, de colores diferentes por jugador, y se colocan en cada uno de los extremos del tablero como se puede ver en la imagen siguiente.


KONO EN CAMPO DE CINCO

[illegible]



[illegible] el Kono de [illegible] juego

6. Y para acabar, algo más.

Como se puede observar en los vídeos que hemos incluido en los enlaces, las partidas al kono son rápidas y fáciles en muchos aspectos, pues las instrucciones son simples de entender para comenzar a jugar y también es posible conseguir el tablero y las fichas de una manera fácil.

Aparte de las direcciones incluidas en el texto, la más completa sobre el juego del Kono de cuatro es la siguiente:

https://arescronida.wordpress.com/tag/kono-campo-de-cuatro/

En ella, se habla en general sobre los llamados juegos de soldados, que serían aquellos en que todas las fichas tienen la misma validez, es decir, no hay distintos estamentos como en el

Ajedrez, los jugadores tienen la misma cantidad de fichas y el objetivo es capturar las del contrario.

La explicación sobre el kono se complementa con juegos similares en China o en Vietnam. Pero además se explican muchos otros juegos del mismo tipo de soldados o de captura como solemos clasificarlos nosotros. De esa manera, se citan el antiguo juego egipcio del Seega, los juegos Dablot (tablero) de Laponia, el de Dieciséis soldados del sur de la India con algunas de sus variantes, los Ne – jul – gone también coreanos y que se juega sobre el mismo tablero del kono de cuatro, pero con solo cuatro fichas por jugador, el Surakarta tradicional de la isla de Java y varios juegos más de otras partes del mundo, por lo que es una dirección de consulta obligada para los amantes de los juegos de estrategia de tablero.