



¿Qué es?

El Zendo es un juego de mesa de lógica inductiva para entre 3 y 6 jugadores, en el que un jugador (el Maestro) crea una regla que los demás jugadores (los alumnos) deben adivinar, construyendo y estudiando diferentes configuraciones (Koan) de las fichas. Gana el primer alumno que adivina la regla creada por el maestro. Entonces éste se convierte en el Maestro y puede comenzar otra partida. El juego es original de Kory Heath y está basado en un juego anterior llamado Eleusis, publicado por Robert Abbott.

En este documento os vamos a explicar nuestra adaptación del mismo para el trabajo en el aula.

¿Cómo jugamos?

Para jugar necesitarás:

- **Piezas principales: de 4 o más colores, 15 de cada color como mínimo:**

El juego original utiliza como piezas principales unas pirámides transparentes de colores llamadas Icehouse (más info: icehousegames.org/wiki/), con estas mismas piezas se pueden jugar diferentes juegos. Sin embargo, estas piezas pueden sustituirse por otros objetos. Nosotros hemos usado fichas de poker, pinzas de la ropa o sugus.

- **Marcadores: Fichas blancas y negras, o verdes y rojas (al menos 20 de cada color):**

Se pueden usar garbanzos o judías... Nosotros usamos fichas verdes y rojas de parchís. Sirven para marcar si una configuración es correcta o incorrecta.

- **Fichas de resolución: 20 fichas de otro color**

Nosotros usamos las fichas azules y amarillas del parchís

Preparación del juego



Uno de los jugadores deberá ser el Maestro. El resto serán alumnos.

En el centro de la mesa se disponen las piezas principales. El maestro tendrá todas las fichas restantes.

El maestro elegirá una **regla** (en secreto) y colocará delante de sí, en la mesa, un koan que cumpla su regla y otro que no la cumpla. Pondrá al lado del koan que cumple la regla un marcador verde y al lado del que no la cumple un marcador rojo.

Un koan es una disposición de las piezas principales. Se pueden poner al lado (juntas o separadas), encima (apiladas), esquina con esquina... Cualquier opción es válida.

Algunos ejemplos de reglas:

- Hay 3 piezas apiladas.
- Una pieza naranja siempre está en contacto con una pieza azul.
- La pieza naranja toca a la azul y a la amarilla.
- Debe haber al menos 3 piezas apiladas.
- La pieza amarilla no toca a la pieza azul.
- La pieza naranja toca a la azul y la amarilla pero la amarilla y la azul no se tocan.

Tras varias partidas, será fácil observar que hay reglas más sencillas que otras. Los ejemplos anteriores están ordenados de menor a mayor dificultad. Añadir palabras como “al menos” dificultan la regla, y que la regla sea una negativa (“la amarilla no toca a la azul”) lo complica aún más, y si la regla está compuesta de dos reglas unidas es aún más difícil. En cualquier caso la regla debe ser determinista: cada koan debe cumplir o no cumplir la regla, no pueden quedar casos ambiguos.

Se recomienda empezar por koans de 3 piezas en las dos primeras partidas, de 4 en la tercera partida y luego dejar libertad a los participantes.

Para elegir la regla, hay una norma básica: No se pueden usar referencias externas (por ejemplo “una esquina apunta a la ventana”). Por tanto, no se puede hacer referencias a otros koans, ni a la superficie del juego, ni al tiempo,... Cada regla debe referirse solo a los “sugus” que forman el koan y a su disposición dentro del koan.

En general es mejor elegir reglas que parezcan sencillas, después se descubre que adivinar la regla es más complejo de lo que parece a priori. Otro consejo es elegir reglas que puedan ser cumplidas por muchos koans distintos, sino será muy difícil llegar a descubrirla.

Comienza del juego

Los jugadores que hacen de alumnos deberán, por turnos realizar una de las siguientes acciones:

- Construir un Koan y decir una de las siguientes palabras:
 - *Maestro*: Si el jugador dice esta palabra el maestro colocará al lado de su koan una ficha **verde si cumple la regla** del maestro y una ficha **roja si no la cumple**.
 - *Mondo*: En el caso de decir esta palabra todos los jugadores deberán intentar adivinar si el koan que acaba de construir el jugador cumple o no la regla del maestro. Para ello todos los jugadores, incluido el que ha construido el koan, ponen un puño en el centro de la mesa, y a la cuenta de tres todos sacan un pulgar hacia arriba si piensan que cumple la regla o hacia abajo si piensan que no la cumple. El maestro colocará una ficha verde o roja junto al koan en función de si cumple o no cumple la regla, y después **dará una ficha de resolución a todos los que hayan acertado su pronóstico**.
 - *Resuelvo*: Si el jugador dispone de fichas de resolución puede intentar enunciar la regla elegida por el maestro, y tiene tantos intentos como fichas de resolución posea en ese momento. Cada vez que intenta resolver paga una ficha de resolución al maestro y enuncia **de la forma más clara y concreta posible** cuál cree que es la regla que el maestro ha elegido. En este caso se pueden dar dos situaciones:
 - **Si la regla es correcta**: Ese jugador es el ganador, y se convierte en Maestro para la próxima ronda.
 - **Si la regla es incorrecta o incompleta**: El Maestro debe mostrar un contraejemplo que muestre que la regla es incorrecta, es decir, debe construir un koan que cumpla la regla propuesta por el jugador pero no la regla elegida por el maestro o bien construir un koan que no cumple la regla propuesta por el jugador pero sí la que el maestro ha elegido. Y después debe olocar junto a ese koan una ficha verde o roja, en función de si cumple o no la regla del maestro.

Así el juego continúa hasta que uno de los jugadores acierta la regla elegida por el Maestro.

Detalles para el aula

Nosotros hemos adaptado el juego a nuestras necesidades, y pensamos que lo correcto es que igualmente cada uno adapte el reglamento para que el juego sirva mejor para alcanzar los objetivos que se planteen.

Generalmente nosotros no hacemos que la persona que acierta sea el siguiente maestro, sino que el maestro será alternativamente cada uno de los jugadores de la mesa. Así todos los jugadores de la mesa tienen la oportunidad de construir contraejemplos, que es uno de nuestros objetivos.

En algunas ocasiones utilizamos una segunda versión del juego, algo más rápida, en la que cada jugador en su turno simplemente enuncia la regla que cree que ha elegido el maestro, y el maestro en caso de no ser cierta construye un contraejemplo. Esta versión hace que el juego avance mucho más rápido y que el maestro tenga que construir muchos más contraejemplos.

Además cuando la regla está compuesta de más de una frase intentamos que a medida que se descubren partes de la regla se den por buenas al menos esas partes, para no tener que empezar de cero en cada intento.

En cualquier caso lo ideal es que cada uno pruebe el juego y adapte las reglas del mismo al grupo de alumnos o amigos con el que lo esté practicando.

¿Por qué nos gusta?

La sencillez de las reglas, la facilidad con la que te atrapa y la diversidad de objetos con los que se puede jugar ya son motivos suficientes para que guste a todos los públicos. Si a eso añadimos que es a la vez un juego en equilibrio entre lo cooperativo y lo competitivo, gustará

también a educadores: madres, padres, docentes...

Como educadores vemos en este juego una gran cantidad de trabajo intelectual a llevar a cabo por los jugadores. Además del proceso lógico que se debe llevar a cabo para inducir la regla hay que hacer un importante ejercicio para verbalizar concretamente la suposición con respecto a la regla a adivinar. Como añadido, el maestro tiene que construir contraejemplos cada vez que necesita demostrar que una regla no es correcta, lo que supone un ejercicio de abstracción bastante alto en algunos casos.

En el desarrollo del juego se puede guiar a los alumnos con algunas estrategias para descartar opciones: construir un koan con la misma cantidad de sugus del mismo color puede servir para descartar si lo importante en la regla son los colores o las posiciones. Igualmente podemos construir un koan con sugus en la misma posición pero de distintos colores.

Además el juego es un buen ejemplo de lógica inductiva: a diferencia de otros juegos en los que hay que combinar datos para deducir una conclusión aquí tienes que crear tus propias hipótesis para inducir una regla general que sirve para construir una infinidad de koans posibles.

Esperamos que lo probéis, lo disfrutéis y nos contéis vuestras experiencias con él.

Enlaces relacionados:

Más información acerca del juego del Zendo:

- Página oficial del juego Zendo (<http://www.koryheath.com/zendo/>)
- Página del autor del juego, Kory Heath (<http://www.koryheath.com/>)
- Reglas del juego (<http://www.looneylabs.com/rules/zendo>)
- Descargar reglas del Zendo en español (<http://www.box.com/s/xz82oegfvaxf24b4pn9q>)
- Comunidad de IceHouse en español (<http://icehouse.labsk.net>)
- Página de los creadores del sistema IceHouse (<http://www.looneylabs.com>)

