

65. Eleusis: El juego de la Ciencia

Escrito por Miquel Barceló

Martes 09 de Junio de 2009 12:36

El mes pasado me quedé sin hablarles de un brillante juego más o menos relacionado con la matemática y con la ciencia como es *Eleusis* de Robert Abbott. Es un juego con más de medio siglo de existencia y a la vez remozado, que ha aparecido ya por dos veces, de la mano de Martin Gardner, en la sección de "Juegos Matemáticos" de *Scientific American*

Yo lo conocí en su segunda versión, precisamente a través del artículo de Gardner publicado en esa revista en octubre de 1977, pero el juego es más antiguo y ya había merecido que el mismo Martin Gardner hablara de él en junio de 1959, sólo tres años tras su creación: 1956. Pero vayamos por partes.

Robert Abbott, nacido en 1933, se dedicó en un principio a crear juegos pero sin excesivo éxito comercial (algunos opinamos que sus juegos eran tal vez demasiado buenos y, también, que tienen escaso éxito ya que no promueven el negocio de los fabricantes de juegos: se puede jugar a los mejores de ellos sin parafernalias especiales: bastan mazos de cartas o un tablero de ajedrez...). Visto lo ocurrido, Abbott abandonó ese empeño de diseñador de juegos y se empleó como profesional de la informática, aunque volvió más tarde a su hobby, esta vez con laberintos basados en la lógica de los que está considerado uno de los mejores inventores del mundo. Algunos de esos laberintos pueden encontrarse en su página web:

www.logicmazes.com

Eleusis

es un sorprendente juego aparentemente sin reglas que emula muy claramente el proceso de razonamiento tan propio de la ciencia. Como sea que jugar a *Eleusis* enseña de manera directa las dificultades del descubrimiento científico, yo lo uso en algunos cursos de "

Ciencia y Pseudociencia

" (un curso de libre elección que, me temo, es de los pocos, o tal vez el único, en la Universidad Politécnica de Cataluña donde se habla de lo que es la ciencia y del método y del fraude científico...).

Eleusis, tras el empuje que supuso el artículo de Martin Gardner en

Scientific American

tuvo algunos devotos, y Abbott lo publicó en su libro

Abbott's New Card Games

de 1963. En 1973 Abbott mejoró el juego con la invención de la figura del "profeta" (ver más adelante) y ésta es la versión de que habló Martin Gardner en su artículo de octubre de 1977 en

Scientific American

. En aquel entonces, se le bautizó como "New *Eleusis*", pero con el tiempo el "new" se ha perdido y todo el mundo se refiere a *Eleusis* en la versión de 1973, popularizada por Gardner en 1977. Tanto es así que es la que se incluye en la nueva edición en castellano del libro

Abbott's New Card Games

, que se ha puesto al día con la aquiescencia de Abbott quien narra en su web la visita del

65. Eleusis: El juego de la Ciencia

Escrito por Miquel Barceló

Martes 09 de Junio de 2009 12:36

editor, Oriol Comas, y comenta el prólogo, con el título "Bob Abbott, ese desconocido", que el mismo Oriol escribió en ese libro:

Diez juegos que no se parecen a nada
(RBA 2008, edición actualizada y revisada de
Abbott's New Card Games)

Posteriormente, tal y como también comenta Abbott en su página web (y se recoge en Diez juegos que no se parecen a nada), John Golden, un profesor de matemáticas de la Grand Valley State University in Michigan, inventó en 2006 una versión simplificada de Eleusis que recibe el nombre de *Eleusis Express*

. Golden, con el acuerdo de Abbott, intenta que Eleusis Express pueda servir a los profesores de la escuela primaria y secundaria para presentar el método científico. El profesor puede dividir la clase en pequeños grupos para jugar (la cifra ideal para jugar a Eleusis suele ser de cinco o seis personas, aunque se aceptan entre 4 y 8 jugadores) y, tras la sesión de juego, el profesor puede mostrar a los estudiantes como, en realidad, estaban usando el método científico al jugar a Eleusis.

En la página web indicada y en el libro Diez juegos que no se parecen a nada se pueden hallar las bases (que no reglas...) tanto de Eleusis como de Eleusis Express.

Eleusis es un juego para 4-8 jugadores (mejor seis...) que se suele jugar con tres (o cuatro) mazos de cartas al mismo tiempo y ocho fichas o señaladores (cuatro de cada color). En cada ronda, uno de los jugadores hace el papel de "dios" (o repartidor, o creador de la regla, o como quiera llamársele, aunque eso de llamarle "dios" indica claramente que es quien decide lo importante...). Ese "dios" inventa una regla que escribe en un papel que deja oculto, reparte 14 cartas a cada jugador y pone una primera carta (carta inicial) del mazo en la mesa.

Cada jugador, a su turno, pone una carta en la mesa y "dios" dice si es correcta o no, es decir si sigue o no la regla por él establecida. Si la carta es correcta, se pone a la derecha de la carta anterior y el jugador se ha descargado ya de una carta (al final ganará quien menos cartas tenga, al margen de bonificaciones especiales). Si la carta es incorrecta, "dios" lo dice así, la carta se pone en vertical ortogonalmente a la carta a la que debería haber seguido y el jugador es castigado con dos cartas adicionales del mazo (o sea que tiene más cartas de las que tenía antes de jugar y ha perdido su oportunidad de liberarse de cartas en ese turno...).

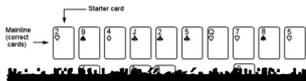
Y así sucesivamente.

Los jugadores, a la vista de las cartas correctas e incorrectas, pueden ir adivinando la regla lo que les ha de permitir ir liberándose de más y más cartas en cada turno (si, realmente, han adivinado la regla, claro...). Si el jugador está seguro de la regla, puede, por ejemplo jugar no una carta en su turno, sino una serie de ellas...

65. Eleusis: El juego de la Ciencia

Escrito por Miquel Barceló

Martes 09 de Junio de 2009 12:36



<http://www.comunicacion.com/tema/comunicacion/eleusis/eleusis.htm>
