He estado probando una idea muy sencilla que comenté con Luce el otro día. Voy a intentar compartir por aquí los resultados de las pruebas y al mismo tiempo contestar las cuestiones que propusimos (todas las respuestas se refieren a mis pruebas):

A modo orientativo, cabe ir reflexionando sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Cuánta gente puede jugar?
  2 jugadores

- ¿Cuántos equipos?
  2 equipos

- ¿Cuántas fichas tiene cada jugador?
  Usamos un tablero "handmade" de 10 x 10 casillas. Utilizamos como fichas 100 lacitos de pasta de 3 colores, que pusimos en una bolsa. Los lacitos rojos eran para un equipo, los verdes para el otro y los blancos representaban casas vacías. Fuimos extrayendo de la bolsa los lacitos aleatoriamente y colocándolos en orden en cada fila del tablero. Después, por comodidad, retiramos del tablero los lacitos blancos. Este proceso fue sencillo y duró unos 2-3 minutos máximo.

- ¿Cuánto dura la partida?
  La idea básica era decidir al azar el jugador inicial y desarrollar la partida por turnos. En cada turno se disponía de un cronómetro y el jugador podía mover durante ese tiempo sólo una vez cada una de sus fichas.
  Cuando han transcurrido 10 turnos para cada jugador la partida finaliza. La partida también finaliza en el caso de que ambos jugadores hayan conseguido que todas sus fichas estén "contentas" según la tolerancia fijada.

  Hicimos 2 partidas con 2 "set-ups" distintos:

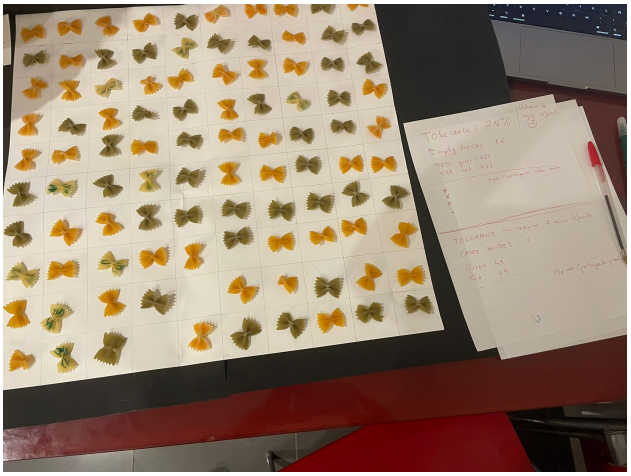
  Primero: ***16*** *lacitos* ***blancos*** *+* ***42*** *lacitos* ***rojos*** *+* ***42*** *lacitos* ***verdes****.* ***Tolerancia = 2*** *vecinos distintos como máximo. Fijamos la duración de* ***cada turno*** *en* ***1 minuto****.*
  Esta partida duró poco tiempo, solo 3 turnos cada jugador, y al comienzo del cuarto turno del jugador inicial llegamos a tablas. De hecho, del segundo turno en adelante no necesitábamos el minuto

entero de nuestro turno para mover y pasábamos turno antes de que el cronómetro nos avisara.

Inicio partida 1

Final partida 1

<u>Segundo</u>: ***2*** *lacitos* ***blancos*** *+* ***49*** *lacitos* ***rojos*** *+* ***49*** *lacitos* ***verdes****.* ***Tolerancia = 2*** *vecinos distintos como máximo. Fijamos la duración de* ***cada turno*** *en* ***medio minuto*** *esta vez*.
En esta partida sí jugamos los 10 turnos cada uno, por tanto duró 10 minutos. Fue más divertido y además no teníamos tiempo para pensar todos los cambios en el medio minuto que duraba el turno. Ganaron los verdes por 32 a 29 ciudadanos felices.



Inicio partida 2

No nos acordamos de hacer foto del final :(

- ¿Qué define el fin de la partida?
  La pregunta queda respondida dentro de la cuestión anterior.

- ¿Cuál es el objetivo de la partida?
  Conseguir que, transcurrido el número máximo de turnos fijados, el número de fichas “contentas” de nuestro equipo sea mayor que la del otro.

- ¿Cuál es la dinámica de la partida (turnos?): qué cosas pasan, cuándo y por qué?
  Esto también queda respondido en los puntos anteriores.

VARIANTES

- En el objetivo de la partida:
  Conseguir que el número TOTAL de fichas “contentas” (sean del color que sean) supere cierto número fijado al principio de la partida.

  Conseguir lo mismo que en el apartado anterior, pero además que el tamaño máximo de un cluster no supere cierto número de fichas también (definimos cluster como comunidad de vecinos de un color no aislados de los del otro color)

- En la duración:
  Podemos jugar con el número de turnos, la duración del turno. Esto puede decidirse al azar o no.

- En el número de jugadores:
  Podemos incluir fichas de más tipos para que haya más jugadores por equipo. Por ejemplo: lacitos y hélices (o triángulos y cuadrados, etc). Esta idea ya surgió durante la última reunión y daría pie también a competición dentro del propio equipo.

- En la dinámica de la partida:
  Podemos incluir un “contador de guerra”. Por ejemplo ponemos 5 casillas en blanco representando el medidor de guerra a 0.

  Siempre que el medidor de guerra esté a 0, una vez por turno, antes de mover las fichas (pero ya con el cronómetro en marcha) cada jugador puede realizar una “inmigración”, es decir, coger una ficha extra de su color de una caja y colocarla en una casilla vacía.

  Alternativamente, siempre que se quiera una vez por turno, antes de mover las fichas (pero ya con el cronómetro en marcha) cada jugador puede realizar un acto “hostil”, es decir, quitar una ficha del color contrario del tablero. Si hace esto el medidor de guerra sube un punto.

  Si en algún momento el medidor de guerra llega al máximo cae una bomba en una casilla aleatoria del tablero, y tanto la ficha de esta casilla como todas sus vecinas son quitadas del tablero. Después de esto el medidor de guerra se resetea a 0.

  En esta variante bien podemos decidir que la partida termina si no hay casas vacías (no se puede realizar ningún movimiento), y se hace entonces el recuento de “fichas contentas”, o bien podemos decidir que no se permite hacer “inmigración” en el caso de que haya sólo una casilla vacía libre.

IDEAS EXTRA

Podría ser interesante crear un espacio web (allí donde tengamos los simuladores y los vídeos explicativos etc) donde los alumnos de diferentes institutos pudiesen colgar los resultados de sus partidas. De esta manera tendrían acceso más cantidad de datos y podrían hacer un análisis/reflexión con mejor estadística.