

Juegos Matemáticos

Rendezvous, un juego de Lewis Carroll

José Manuel Sánchez Muñoz

Revista de Investigación



ISSN 2174-0410

1 de octubre de 2011

Resumen

Todos en mayor o menor medida asociamos el nombre de Lewis Carroll a la literatura, sobre todo a la de temática infantil, con títulos a sus espaldas como *Alicia en el País de las Maravillas*, *Alicia a través del espejo*, o *La Caza del Snark*. Pero además de literato, Lewis Carroll fue un hombre con bastantes inquietudes en torno a la matemática, la lógica y el pensamiento filosófico. Pero no todo el mundo es conocedor de su faceta como creativo en el campo de los juegos. *Rendezvous* es una de sus más sorprendentes invenciones, un juego de inteligencia para todos los públicos, cuyas directrices hacen de él un entretenimiento bastante original.

Palabras Clave: Rendezvous, Lewis Carroll, juego de tablero.

1. El Autor

Lewis Carroll es el seudónimo por el que es conocido en la historia de la literatura Charles Lutwidge Dodgson (Daresbury, Cheshire, 27 de enero de 1832 - Guildford, Surrey, 14 de enero de 1898), diácono anglicano, lógico, matemático, fotógrafo y escritor británico.

El joven Charles comenzó su formación en su propia casa (su padre párroco de profesión atestiguaba una exquisita formación en instituciones como Westminster School o Christ Church, en Oxford). El joven mostró desde pequeño una gran precocidad intelectual. A los doce años fue enviado a una escuela privada en las afueras de Richmond, donde parece que se integró bien, y en 1845, fue trasladado a Rugby School, donde su paso le resultó un



Lewis Carroll limpiando la lente de su cámara. Foto de Oscar Gustav Rejlander (1863).

experiencia en cierto modo ingrata. Abandonó Rugby a finales de 1850 y en enero de 1851 se trasladó a la Universidad de Oxford, donde ingresó en el antiguo colegio de su padre, Christ Church, donde obtuvo con facilidad excelentes resultados. Estudios actuales confirman que en Oxford le fue diagnosticada erróneamente una epilepsia, lo cual por entonces constituía un estigma social considerable.

Dodgson escribió poesía y cuentos que envió a varias revistas y que le reportaron un éxito discreto. Entre 1854 y 1856 su obra apareció en las publicaciones de ámbito nacional *The Comic Times* y *The Train*, así como en revistas de menor difusión, como la *Whitby Gazette* y el *Oxford Critic*.

En 1856 publicó su primera obra con el seudónimo que le haría famoso: un predecible poemilla romántico, *Solitude*, que apareció en *The Train* firmado por Lewis Carroll. El sobrenombre lo creó a partir de la latinización de su nombre y el apellido de su madre, Charles Lutwidge. Lutwidge fue latinizado como Ludovicus, y Charles como Carolus. El resultante, Ludovicus Carolus, regresó otra vez al idioma inglés como Lewis Carroll.

También en 1856, un nuevo deán, Henry Liddell, llegó a Christ Church, trayendo con él a su joven esposa y a sus hijas, que tendrían un importante papel en la vida de Dodgson. Éste entabló una gran amistad con la madre y con los niños, especialmente con las tres hijas, Lorina, Alice y Edith. Parece ser que en una de las excursiones con las niñas el 4 de julio de 1862, fue donde Dodgson inventó el argumento de la historia que más tarde llegaría a ser su primer y más grande éxito comercial. Él y su amigo, el reverendo Robinson Duckworth, llevaron a las tres hermanas Liddell (Lorina, de trece años, Alice, de diez, y Edith, de ocho) a pasear en barca por el Támesis. Según los relatos del propio Dodgson, de Alice Liddell y de Duckworth, el autor improvisó la narración, que entusiasmó a las niñas, especialmente a Alice. Después de la excursión, Alice le pidió que escribiese la historia. Dodgson pasó una noche componiendo el manuscrito, y se lo regaló a Alice Liddell en las Navidades siguientes. El manuscrito se titulaba *Las aventuras subterráneas de Alicia*, y estaba ilustrado con dibujos del propio autor. Se especula que la heroína de la obra está basada en Alice Liddell, pero Dodgson negó que el personaje estuviera basado en persona real alguna.

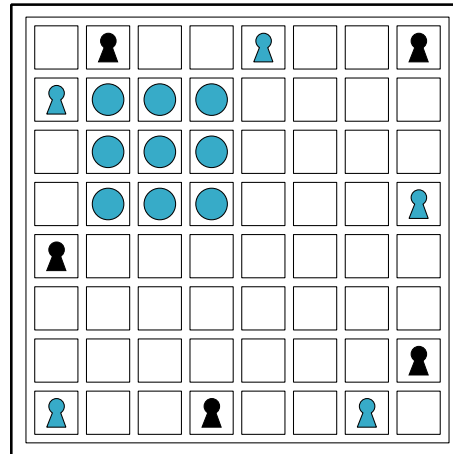
Tres años más tarde, Dodgson, movido por el gran interés que el manuscrito había despertado entre todos sus lectores, llevó el libro, convenientemente revisado, al editor Macmillan, a quien le gustó de inmediato. Tras barajar los títulos de Alicia entre las hadas y La hora dorada de Alicia, la obra se publicó finalmente en 1865 como *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas*, y firmada por Lewis Carroll. El multitudinario éxito del libro llevó a su autor a escribir y publicar una segunda parte, *Alicia a través del Espejo*. Posteriormente, Carroll publicó su gran poema paródico *La caza del Snark*, en 1876; y los dos volúmenes de su última obra, *Silvia y Bruno*, en 1889 y 1893, respectivamente.

Pero Carroll siempre se sintió atraído por las matemáticas. Aunque la mayor parte de su atención la dedicó a la geometría, escribió también sobre numerosos otros temas matemáticos: de la cuadratura del círculo, del cifrado de mensajes (llegando a inventar algunos métodos), de álgebra, de aritmética electoral y votaciones, y de lógica, sobre todo en los últimos años de su vida, pres-

tando no solo atención a los juegos y paradojas (analizó la paradoja de Aquiles y la tortuga, y elaboró una propia, la de la barbería), sino también a la búsqueda de formas de exposición sistemática de, por ejemplo, la teoría del silogismo. Por lo demás, elaboró cuadros, fichas y diagramas del tipo de los de Venn e introdujo árboles lógicos. En cuanto a la geometría, publicó numerosos apuntes a modo de aclaraciones sobre la obra de referencia de su época, los *Elementos de Euclides*, y un libro en el que confrontaba a éste con otros autores contemporáneos, *Euclides y sus rivales modernos* en 1879, además de *El Juego de la Lógica*, o *Una Teoría Elemental de Determinantes*, escrito en 1867, donde da las condiciones por las cuales un sistema de ecuaciones tiene soluciones no triviales.

2. El Juego

La temática del juego aunque algo complicada, es muy original. El número de jugadores es dos. Los **elementos** con los que vamos a contar serán un tablero como el de ajedrez, de 8×8 casillas, aunque si pudiera ser posible, es conveniente que todas las casillas fueran de un color semejante. Los dos jugadores tendrán ocho peones, uno los tendrá negros y el otro blancos. Cada jugador además contará con nueve tarjetas de tamaño de una casilla, que utilizarán a modo de marcas.



El **objetivo** del juego consistirá en ir eliminando a los peones adversarios en sucesivas etapas. Para ello, una partida consta de varias etapas. Al inicio de cada etapa, y aquí es donde se encuentra su originalidad, se establece un lugar de encuentro (un *rendezvous*) que consiste en un conjunto de casillas hacia donde cada jugador debe tratar de conducir sus peones. Aquel que sea capaz de meter antes sus peones en el *rendezvous*, ganará esa etapa y le quita un peón al adversario. Otra curiosidad del juego es que en cada etapa el *rendezvous* es distinto, es decir, está ubicado en otra zona del tablero y se compone de una cantidad diferente de casillas.

El **desarrollo** del juego es el siguiente. El juego comienza con 10 peones sobre el tablero, 5 negros y 5 blancos situados como en la Figura 1. Un jugador coloca donde prefiera 9 tarjetas, siempre en casillas libres, marcando un cuadrado de 3×3 casillas que forman el primer *rendezvous*, marcado con círculos en la Figura 1. Entonces el otro jugador inicia los movimientos y cada uno trata de conducir sus 5 peones dentro del *rendezvous*.

Existen una serie de **movimientos** que pueden llevarse a cabo. Cada peón puede moverse a lo largo de cualquier línea libre de casillas, en horizontal, vertical o diagonal. En su primer turno, tanto Negro como Blanco sólo pueden

mover hasta 2 casillas. En cualquier turno subsiguiente, cada jugador puede mover de 1 a 5 casillas según quiera. Esta cantidad de casillas a mover puede repartirlas el jugador a su gusto entre sus peones, pero no puede mover un mismo peón más de 3 casillas, a menos que este peón sea el único de los suyos que esté fuera del *rendezvous*.

Al efectuar su jugada, el jugador debe contar en voz alta la cantidad de casillas que va moviendo. Después de mover un peón y dejarlo, no puede volver a mover ese mismo peón en ese turno.

Esta idea, de poder dividir una cantidad de movimiento entre varias fichas, es también un rasgo inusual del juego de Carroll. Obsérvese que en su turno el jugador no está obligado a usar toda su disponibilidad de movimiento, sino que puede preferir mover menos. Pero sí está obligado a mover por lo menos una casilla por turno.

Durante el transcurso del juego se producen **capturas** cuando un jugador consigue meter todos sus peones en el *rendezvous*, y éste todavía no se llenó, entonces quita un peón adversario del tablero (del exterior del *rendezvous*) y lo sustituye por un nuevo peón propio (tomado de los que tiene en reserva fuera del tablero) y con esto termina su turno.

Cuando un jugador tiene todos sus peones en el *rendezvous*, y éste se llenó, elimina directamente del tablero el peón adversario que quedó fuera del *rendezvous*, con lo que se termina la primera etapa (el primer *rendezvous*) del juego.

En la **continuación** del juego, los peones mantienen su posición (retirándose de debajo de ellos las tarjetas que marcaban el *rendezvous*) y el jugador que se quedó con menos peones sobre el tablero (o, en caso de igualdad, el que perdió por última vez un peón) es el encargado de situar las tarjetas de un nuevo *rendezvous*.

Si sobre el tablero quedaron 9 peones, el nuevo *rendezvous* se compondrá de 8 casillas. Si, en cambio, quedaron 8 peones, el nuevo *rendezvous* será de 7 casillas. Siempre una casilla menos que la cantidad de peones en juego.

Los *rendezvous* pueden adoptar formas distintas:

1. Si son de 7, 5 o 3 casillas caben las posibilidades que muestra la Figura 2 y, son los que Carroll denominó *rendezvous cerrados*.

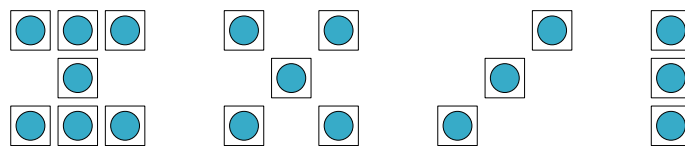


Figura 2. Estas son las formas que pueden tener los *rendezvous* de 7, 5 y 3 casillas. También valen por supuesto si los giramos 90°

2. Si son de 8, 6 o 4 casillas (denominados *rendezvous abiertos*, tienen formas más extrañas. El jugador que lo establece se fija en una casilla cualquiera interior del tablero (en la Figura 3. la indicamos con la letra A) y forma el *rendezvous* con casillas de la periferia que están alineadas en horizontal, vertical o diagonal con A. Por supuesto, elige tantas casillas como

corresponden al *rendezvous*. En la Figura 3 se muestran algunos de los *rendezvous* abiertos posibles.

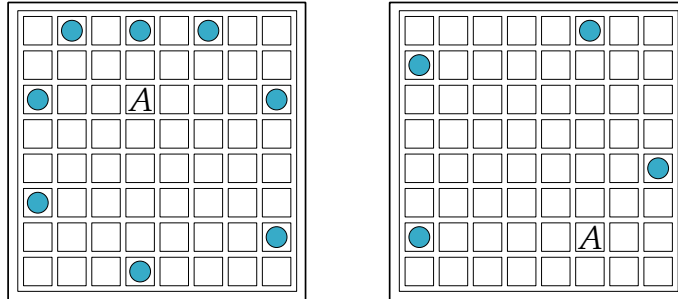


Figura 3. Aquí vemos un *rendezvous* de 8 y 4 casillas respectivamente.

Las casillas que componen el *rendezvous* se indican con las tarjetas. En la Figura 3 se han marcado con círculos.

El jugador que establece el *rendezvous* puede ubicarlo en cualquier zona del tablero, siempre y cuando no tenga peones propios ya metidos en esas casillas. Antes de empezar a mover los peones, su adversario puede exigir un “intercambio”. En tal caso, el que estableció el *rendezvous* debe intercambiar todos sus peones con los peones adversarios que él decida.

Cada nuevo *rendezvous* se juega en forma similar al primero, sólo que ahora los peones arrancan desde donde finalizaron en el *rendezvous* anterior.

Existe un **movimiento especial** que sucede al jugarse un *rendezvous* abierto, de modo que cualquier peón que está en la periferia puede moverse a lo largo de la periferia sin tener en cuenta las esquinas (es decir, como si la periferia del tablero fuera una línea recta). Además, todo lo que se mueva ese peón por la periferia, hasta llegar a una primera casilla del *rendezvous*, cuenta como si hubiera movido una sola casilla. Pero si sigue más allá, cada casilla que sobrepasa a la del *rendezvous* cuenta ya como en la regla normal del movimiento.

El **final** del juego sucede cuando a medida que se va jugando un *rendezvous* tras otro, se va perdiendo peones. El jugador que se queda con un único peón pierde la partida.

3. Los Consejos de Carroll

Cuando juegue un *rendezvous* cerrado, recuerde que usted tiene dos objetivos a la vista, esto es, por un lado meter a sus peones, y por otro mantener a los peones adversarios fuera. Una simple carrera hacia el *rendezvous* no es siempre la mejor estrategia; mucho puede conseguirse interponiendo peones propios entre los adversarios y dificultando su avance. No trate de bloquear todos los peones enemigos, uno es generalmente lo máximo que puede llegar a frenar; por lo tanto, a menudo es conveniente seleccionar al peón enemigo que esté más lejos del *rendezvous* y dedicarle los buenos servicios de (digamos) tres peones propios, cuya tarea será marchar hombro con hombro, delante de él, como

una especie de “guarda de honor”, cuidando de llevar la delantera, como para tener tiempo de anunciar su llegada al *rendezvous* y...¡asegurarle una buena recepción!

Es ventajoso apoderarse de la casilla central de un *rendezvous cerrado*, y también de una casilla de una esquina (o del costado) donde usted quiera introducir otro peón. Tan pronto como el peón de fuera quede en una casilla adyacente a esa esquina, podrá ser introducido allí, en el turno siguiente: bastará con mover el peón central a una casilla libre del *rendezvous*, luego mover el peón de la esquina al centro y, finalmente, introducir al peón de fuera en la esquina. Algo similar vale para los *rendezvous abiertos*.

También viene bien que usted acomode sus peones (los que ya haya introducido en el *rendezvous*) de modo que plantee dificultades a los enemigos que estén por llegar.

Por ejemplo, en un *rendezvous* de 9 casillas al que vienen acercándose cuatro peones adversarios, puede usted poner tres de sus peones como en la Figura 4a (la de la izquierda) y tendrá una pared impenetrable, ofreciendo así tres casillas vacantes para que allí se alojen los cuatro esforzados viajeros (una gentileza que tardarán en olvidar). De modo similar, si hay dos peones enemigos acercándose desde el noreste: poniendo tres de sus peones como muestra la Figura 4b les proveerá usted de una casilla vacante a los dos visitantes.

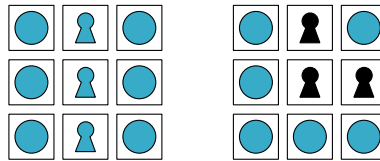


Figura 4.

Si usted se encontrara con que el adversario está ya por acomodar todos los peones en el *rendezvous*, mientras que a usted le quedan aún dos o tres fuera, recuerde que tan pronto como él tenga todos sus peones dentro, reemplazará un peón suyo por uno nuevo de los de él; y que elegirá seguramente para cambiar al peón que está más cerca del *rendezvous*. En consecuencia, lo mejor para usted es no tener ningún peón más cerca que otro. Intente mantenerlos a todos juntos, a igual distancia del *rendezvous*, para que, cualquiera que sea el peón que pase al bando contrario, usted pueda frenar de inmediato su avance con los otros peones vecinos.

Referencias

- [1] *Rendezvous: Un juego de Lewis Carroll*, pp. 52–53, Revista *Cacumen*, N° 44, Septiembre, 1986, Zugarto Ediciones S.A, Madrid.
- [2] WIKIPEDIA,
Lewis Carroll, http://es.wikipedia.org/wiki/Lewis_Carroll

Sobre el autor:

Nombre: José Manuel Sánchez Muñoz

Correo Electrónico: jmanuel.sanchez@gmx.es

Institución: Grupo de Innovación Educativa Pensamiento Matemático. Universidad Politécnica de Madrid, España.