

Consideraciones sobre los Sudokus Hexagonales Simétricos (SHS)

El sudoku clásico (el de 81 celdas, organizadas en nueve filas de 9, nueve columnas de 9 y nueve regiones cuadradas de 9) es el más popular, y también el más versátil en el sentido de admitir variadas técnicas de resolución y adaptarse a cualquier nivel de jugadores, en cuanto a grado de dificultad. Por otro lado, las reglas de juego son sencillas, cosa que no ocurre con el llamado Hanidoku de 61 celdas, por ejemplo, que es un sudoku hexagonal (la triple adscripción de cada celda a una fila, una columna y una región se ha sustituido por la adscripción a tres hileras que forman ángulos de 60°) en el que la posición de las celdas condiciona también los valores admisibles, que se reducen con la proximidad a la periferia: así, en cada una de las seis hileras que forman el contorno hexagonal puede haber valores del 1 al 5, del 2 al 6, del 3 al 7, del 4 al 8 o del 5 al 9 (de manera que la única cifra que figurará con seguridad es el 5), porque la norma es que en cada hilera de N celdas puede figurar cualquier intervalo de N valores (no es preciso que estén ordenados) de la serie ordenada 1, 2, 3, ... 9. Por ello su resolución es bastante larga, como podrás ver fácilmente accediendo a www.sudokulist.com/ordering/MMHome.asp?prod=10 e intentando resolver cuatro hanidokus que Michael Mepham (autor de los sudokus del diario barcelonés LA VANGUARDIA) juzga muy benévolamente como suave, moderado, duro y diabólico.

Pues bien, aunque el autor no diga que como pasatiempos sea más entretenido que el sudoku clásico, sí puede presumir de un hallazgo singular: un sudoku hexagonal de 61 celdas (buscando en Internet no ha hallado nada parecido) que obvia la gran dificultad del Hanidoku; más que obviarla, la sustituye por otra menos engorrosa. Que pueda tener o no aceptación entre navegadores sudokómanos, ello ya sería objeto de la psicología social, materia en la que es un ignorante: en la bipolaridad de toda persona entre la seguridad que da lo que ya se domina (seguir jugando con el sudoku de toda la vida, rentabilizando la experiencia adquirida) y la atracción hacia lo novedoso (el reto de lo desconocido), no sabe qué tendencia pueda prevalecer entre los inquietos exploradores de Internet que prestan atención a estos juegos.

Tal como se suele hacer con el sudoku clásico, y a título orientativo para el jugador, los Sudokus Hexagonales Simétricos (SHS abreviadamente, así es como el autor decidió denominar el invento, aunque se aceptan sugerencias) se calificarán, según el nivel de dificultad, en fáciles (resolubles en menos de 10 minutos), intermedios (entre 10 y 20 minutos) y difíciles (en más de 20 minutos). Pero antes de seguir, y dado que en la letra pequeña de la portada informativa ya se han dado las reglas del juego, más que nada convienen unas recomendaciones prácticas. Habrá quien opine que es mejor dejar que los jugadores se espabilen y decidan su propio camino, pero para el autor algunas pautas para neófitos con poca experiencia no excluyen una emancipación posterior, desarrollándolas o contraviniéndolas abiertamente.

- 1) Como ya reza el segundo párrafo de la letra pequeña, el juego consta de dos fases: localizar cuál de las tres diagonales largas (hileras de 9 círculos, la vertical y las dos que forman con ésta un ángulo de 60°, a lado y lado) es el eje de simetría de la solución, y resolver el SHS después de ampliar con sus simétricos los valores dados fuera del eje (los del eje no cuentan); esto es, de repetirlos en posición simétrica.
- 2) Como en todos los SHS publicados queda abierta la posibilidad de que una cualquiera de estas tres diagonales sea eje de simetría, la primera fase consistirá en explorar las tres hipótesis, para descartar las dos falsas y seguir jugando con la verdadera. El procedimiento consiste en escribir los simétricos de los valores públicos y, si alguno de ellos entra en contradicción con uno de los primeros (al figurar ya en alguna de las tres hileras concurrentes), la hipótesis se revelará como falsa, siendo preciso borrar los simétricos añadidos y pasar a la siguiente.

- 3) Puede ser que después de haber añadido todos los simétricos no veamos cifras repetidas en ninguna hilera, aunque eso sea lo más frecuente. En este caso habrá que seguir como si se hubiera pasado a la segunda fase: puede ocurrir que sigamos llenando círculos vacíos hasta completarlos todos (solución) o que uno de ellos entre en contradicción con los ya existentes, lo que obligará a borrar todo salvo el enunciado y a pasar a la segunda hipótesis de simetría (esto puede ocurrir en la primera o segunda hipótesis; habiendo llegado a la tercera, ya es la correcta).
- 4) La mejor manera de abordar la segunda fase es anotar en los círculos aún vacíos (cifras pequeñas, para que quepan todas) todos los valores candidatos: se excluyen de las candidaturas los que ya figuran en las tres hileras concurrentes. La primera vez, en lugar de identificar a los candidatos círculo a círculo, es más rápido hacerlo por hileras (mejor no paralelas al eje de simetría): en principio, los candidatos comunes a la hilera resultan de excluir los valores de sus círculos llenos y, de estos, en cada círculo vacío serán eliminados los de los círculos llenos de las otras dos hileras concurrentes. Y, sobre todo, cada vez que un círculo alcance su valor definitivo, hay que borrarlo de las candidaturas de los círculos de las tres hileras concurrentes.
- 5) La manera más frecuente de pasar un candidato a valor definitivo será cuando, tras borrar candidatos, en algún círculo únicamente quede uno.
- 6) Como en los sudokus clásicos, cuando dos celdas de una hilera tienen sólo dos candidatos y son los mismos, éstos pueden borrarse del resto de la hilera. Lo cual no es sino un caso particular de una norma más general: si en una hilera de más de N celdas vacías identificamos N en las que todos los candidatos pertenecen al mismo conjunto de N valores, éstos pueden borrarse como candidatos de las otras celdas de la hilera.
- 7) Por el contrario, cuando un valor candidato sólo aparece en una de las celdas de una hilera, sólo podrá pasar a definitivo si ésta es de nueve celdas (en un SHS, las tres únicas con la serie completa del 1 al 9).
- 8) Así como la recomendación 2 hablaba de copiar los valores publicados en los círculos vacíos simétricos respecto a la hilera de nueve sometida a comprobación para ver si era eje de simetría, las recomendaciones 4, 5, 6 y 7 sólo conciernen a uno de cada par de círculos vacíos simétricos respecto al mismo; la conclusión a que llegues (determinación inicial o actualización de valores candidatos, o el ascenso de un candidato a valor definitivo) puede trasladarse directamente al círculo simétrico. Esta duplicación de resultados es la gran ventaja práctica de los SHS.
- 9) Sobre el orden de verificación de las hileras de nueve, mejor comenzar por la vertical; así, no siendo el eje de simetría, al menos se habrá empleado poco tiempo en averiguarlo: la detección visual de posiciones simétricas es más inmediata si están en una misma horizontal; también resulta más cómodo escribir cifras orientadas igual que las impresas.
- 10) Dejando a un lado eventuales invenciones de los visitantes de este blog (como, por ejemplo, copia ampliada a A3 de la hoja A4 impresa con los seis sudoku-enunciados), hay dos modos de procurarse soporte material para resolver los SHS: imprimirse la Plantilla Hexagonal de la portada informativa o bien la primera hoja de cada entrega (un PDF con 6 SHS, los enunciados en la primera página y las soluciones en la segunda).
 - A) Si escoges el primer sistema todo serán facilidades (por ejemplo, trabajar con círculos más grandes), salvo tener que copiarse a mano las cifras del enunciado:
 - Si lo haces con lápiz habrá que proceder con cuidado al eliminar candidatos de círculos vacíos, pues corres el riesgo de borrarlas

- (tampoco es tan grave, pues puedes volver a copiarlas). Pero si en la primera fase el eje vertical no es el de simetría, lo mejor que puedes hacer es borrarlo todo (para consumir sólo un hexágono) y volver a copiar las cifras del enunciado girando su posición 60° (con ello se quiere decir que cada cifra se situará en un círculo distinto, pero manteniéndose derecha) de modo que el eje que se prueba quede orientado verticalmente y el trabajo sea más cómodo.
- Si lo haces con bolígrafo no hay peligro de borrarlas, pero cuando el eje vertical no sea el de simetría habrá que borrar el lápiz y:
 - Si quieres que el eje que se comprueba quede siempre orientado verticalmente, tendrás que utilizar más de un hexágono.
 - Si quieres aprovechar el hexágono donde copiaste el enunciado, el eje a comprobar será el orientado a 60° o a -60° (o primero a 60° y después a -60°), pero no debes caer en la trampa de girar la hoja de papel de manera que este eje se oriente hacia tí.
- B) Si escoges el segundo sistema y el eje vertical es el de simetría, no habrá otro problema que la pequeñez de los círculos, pero si no, te situarás en las condiciones del último caso (copia del enunciado en la plantilla, con bolígrafo y queriendo aprovechar el hexágono), con el agravante de los círculos pequeños. Precisamente por esta similitud, repetimos lo de no caer en la trampa de girar la hoja de papel de forma que el eje a comprobar se oriente hacia uno, pero ahora se indica el motivo: procediendo así leerás mal las cifras impresas y, todavía peor, éstas y las que escribas tendrán distinta orientación; aunque parezca un mal consejo, es preferible mantener la hoja en la posición original y vencer la dificultad que presenta ubicar posiciones simétricas con el eje inclinado $\pm 60^\circ$, dificultad que se puede paliar dibujando con lápiz (y a pulso, si no se tiene una regla a mano) las cuatro líneas auxiliares que pueden verse en trazo fino en los hexágonos menores del documento Fases, accesible como el presente desde la portada informativa del blog: una es el eje que se comprueba y las otras tres son perpendiculares por los vértices y por el punto medio de los lados paralelos a él. En justa contrapartida, podrás leer y escribir todas las cifras derechas, y el autor te garantiza que, después de unas semanas practicando, te resultará casi tan automático localizar las posiciones simétricas respecto a un eje inclinado como hacerlo respecto a uno vertical.
- (En relación al documento Fases conviene aclarar que como ejemplo se ha tomado SHS0001, 1^r SHS de la 1^a entrega: 1) el eje vertical es falso, porque de los valores simétricos incompatibles con el enunciado -todos tachados con una X- basta encontrar uno para abandonar; 2) el eje a 60° también es falso; 3) el eje a -60° es el de simetría; 4) la solución.)

El autor se compromete a cursar una entrada cada lunes o, para ser exactos, cada primer día laborable de la semana. Cada entrada constará de 6 SHS (en la primera página) con sus respectivas soluciones (en la segunda). Como en éstas el grafiado de los ejes de simetría salta a la vista aunque uno no se proponga, se aconseja visulizarlas controladamente: por ejemplo, se sugiere resolver los SHS en el mismo orden de presentación (de inmediato verás que siempre se ordenan de fácil a difícil), pasar a la página de las soluciones sólo cuando se hayan resuelto 2, 4 o 6 y nunca sin antes ajustar el zoom de manera que la visión en pantalla se limite a dos hexágonos; de otra forma, uno se enteraría de cuál es el eje de simetría de los todavía no resueltos, cosa casi tan enojosa como que le expliquen el inesperado desenlace de una película de misterio. En cuanto a la selección según el grado de dificultad, dando por hecho que cada día hay que resolver uno (sería el comportamiento estándar del visitante que trabaja y tiene vida familiar), que se seguirá el orden de presentación, que cada semana habrá que publicar al menos uno fácil (F), normal o intermedio (N) y difícil (D), con los últimos situados al final para que, si no ha habido tiempo suficiente en viernes y/o sábado, el jugador concluya en domingo, se empieza con la fórmula F+F+N+N+N+D, pero si los visitantes discreparan podría pasarse a F+F+F+N+N+D o a F+F+N+N+D+D.

Debido a las limitaciones del autor en sus conexiones a Internet (no acepta tener que pagar a una operadora de telefonía, y suele hacerlo vía wifi en bibliotecas públicas), pueden darse casos de incumplimiento del mencionado compromiso, por retraso en la realización de la entrega semanal. Si ello ocurriese a menudo, de vez en cuando y como compensación a los visitantes la entrega constaría de seis páginas, las dos primeras ordinarias (con los seis SHS semanales) y las otras cuatro que consistirían en los enunciados y soluciones de seis SHS pero de un tipo muy especial: Sudokus Hexagonales Simétricos triples (triple simetría o triple solución, como se prefiera). Pero ésta ya es otra historia, que al menos requiere una breve explicación.

En el segundo párrafo en letra pequeña de la portada informativa del blog, refiriéndonos a la fase de localización del eje de simetría, se comenta que "Usualmente, identificar los falsos ejes es rápido, pues la vulneración de las reglas de juego se descubre al repetir las cifras del enunciado en posiciones simétricas, pero en ocasiones esto no es así y habrá que ocupar casi todos los círculos, resultando esta fase tan larga como la segunda" y, dos páginas atrás, la recomendación práctica 3 vuelve sobre este tema. Pues bien, de la misma forma que en la mayoría de casos las dos hileras de nueve círculos que no constituyen eje de simetría (las llamaremos falsos ejes, para acortar) se detectan en un abrir y cerrar de ojos pero a veces tardan en ser reconocidas como falsas (en tal circunstancia los SHS pueden ser aprovechados si los tenemos en cuenta para la calificación F, N o D, y los tiempos de exploración son similares) o bien una queda desenmascarada en seguida pero la otra no (tales casos nunca deben ser propuestos para el juego, ya que al no poder asegurar en qué orden explorará el jugador las diagonales del hexágono es arriesgado aventurar el grado de dificultad), cuando la verificación del eje auténtico quede en segundo o tercer lugar, pasa algo parecido en la propia caracterización de las tres diagonales como ejes de simetría: si nos limitamos a considerar aquellas distribuciones de 61 números del 1 al 9 que, pese a cumplir los requisitos genéricos de todo sudoku (que ninguno se repita en una hilera), sean simétricas respecto a un eje determinado, en la mayoría de los casos las distribuciones obtenidas al tomar las otras dos como ejes de simetría son inviables como solución (es decir, no satisfacen las condiciones genéricas de un sudoku), pero hay una porción más reducida de casos en que también es posible obtener soluciones simétricas respecto a uno de los otros dos ejes o incluso respecto a los dos. (No debemos confundir la afirmación de que un sudoku-enunciado puede ser compatible con varias sudoku-soluciones -cada una simétrica respecto a un eje distinto- con otra fácil de demostrar: que si una sudoku-solución es simétrica respecto a un eje no puede serlo también respecto a los otros.)

Ésta es la oportunidad de aclarar una circunstancia que de momento se había visto envuelta en cierto misterio: hasta ahora, en la letra pequeña de la portada informativa del blog y en este mismo documento, había quedado bien claro que la sudoku-solución en la que culminaba el proceso tenía que ser simétrica con respecto a uno de los tres ejes y la única compatible con el sudoku-enunciado, pero nunca se mencionó qué pasaba con los otros dos ejes: ¿puede haber sudoku-soluciones simétricas respecto a los otros dos ejes, igualmente compatibles con el sudoku-enunciado? Y, en el caso de respuesta afirmativa, ¿son o no únicas tales soluciones? Pues aclarémoslo de una vez:

- Respecto a uno de los tres ejes, un sudoku-enunciado puede ser:
 - Incompatible con una sudoku-solución simétrica, por tener un par de círculos simétricos y con cifras diferentes, un par de círculos en una misma hilera y con la misma cifra o porque al ampliarlo repitiendo las cifras en posiciones simétricas, de entrada o habiendo progresado ya en el llenado de otros círculos, se incurre en contradicción.
 - Compatible con una sudoku-solución simétrica; en tal caso puede tener:
 - Diversas sudoku-soluciones (indeterminación), caso que se rechaza.
 - Una única sudoku-solución (solución determinada), que sólo se acepta si respecto a los otros dos ejes se da alguna de estas situaciones:

- Para ser un SHS ordinario: ser ambos incompatibles con una sudoku-solución simétrica y tener la detección de esta circunstancia un grado de dificultad similar (inmediata o diferida).
- Para ser un SHS triple: ser ambos compatibles con sendas sudoku-soluciones simétricas (tener cada eje una sola solución).

Así pues, un sudoku-enunciado ampliado con las mismas cifras en posición simétrica respecto una de las tres hileras de nueve círculos puede carecer de sudoku-solución con esta hilera (incompatible), tener una (determinado) o más de una (indeterminado), pero de las combinaciones posibles sólo se aceptan las indicadas en la lista y aún, en cuanto a los SHS simples, con restricciones adicionales (un tiempo de exploración similar para averiguar que las dos falsas simetrías son incompatibles con las reglas del sudoku):

<u>eje a -60°</u>	<u>eje a 0°</u>	<u>eje a 60°</u>	
incompatible	+ incompatible	+ incompatible	
incompatible	+ incompatible	+ determinado	-> SHS simple
incompatible	+ determinado	+ incompatible	-> SHS simple
determinado	+ incompatible	+ incompatible	-> SHS simple
incompatible	+ determinado	+ determinado	-> SHS doble
determinado	+ incompatible	+ determinado	-> SHS doble
determinado	+ determinado	+ incompatible	-> SHS doble
determinado	+ determinado	+ determinado	-> SHS triple
determinado	+ determinado	+ indeterminado	
determinado	+ indeterminado	+ determinado	
indeterminado	+ determinado	+ determinado	
determinado	+ indeterminado	+ indeterminado	
indeterminado	+ determinado	+ indeterminado	
indeterminado	+ indeterminado	+ determinado	
indeterminado	+ indeterminado	+ indeterminado	
indeterminado	+ indeterminado	+ incompatible	
indeterminado	+ incompatible	+ indeterminado	
incompatible	+ indeterminado	+ indeterminado	
indeterminado	+ incompatible	+ incompatible	
incompatible	+ indeterminado	+ incompatible	
incompatible	+ incompatible	+ indeterminado	
incompatible	+ determinado	+ indeterminado	
incompatible	+ indeterminado	+ determinado	
determinado	+ indeterminado	+ incompatible	
determinado	+ incompatible	+ indeterminado	
indeterminado	+ incompatible	+ determinado	
indeterminado	+ determinado	+ incompatible	

Y, ya que hemos hablado de los SHS triples como de una rareza dentro de la especie, para jugar sólo esporádicamente, el autor invita a los visitantes del blog no sólo interesados en matar el tiempo resolviendo los SHS que se publican sino a ir más allá, a reflexionar sobre la posibilidad siguiente: ¿no sería interesante presentar como enunciado el de un SHS triple del cual se hubiera eliminado una cifra, proponiendo como juego llenar algún círculo (el que los autores han vaciado y el jugador ignora) para transformarlo en un SHS triple (repetámoslo, SHS con sólo tres soluciones -cada una de ellas simétrica respecto a un eje- compatibles con el enunciado ampliado con una cifra más)? Hay que tener presente que vaciar cualquier círculo no bastará: hay que comprobar si la eliminación de la cifra elegida da lugar a más de una solución simétrica respecto a cada eje; es decir, que esta cifra y su simétrica no eran accessorias sino imprescindibles para determinar la única solución. Pero no basta con verificar esto, porque la solución al problema planteado puede no ser única (¡atención!, que ahora no nos referimos a ningún sudoku-solución sino al binomio posición-cifra) sino múltiple: tal vez, además de la cifra suprimida, haya otras en el sudoku-enunciado que si son eliminadas también superen la comprobación, y todas serían válidas.

¿Cómo se enfrentan los jugadores con los sudokus clásicos? Centrándonos en los impresos en papel (pese a su difusión mediante un blog, nuestros SHS se inscribirían en esta categoría, porque el proceso de resolución no dispone de soporte informático, igual que los de la prensa diaria o los de revistas especializadas), desde quien los utiliza para matar el tiempo mientras se desplaza en transporte público y los deja tal como hayan quedado al llegar a su destino, hasta el friki incapaz de dormirse sin haber resuelto los sudokus del día, el repertorio de actitudes es tan extensa que categorizar en este campo resulta estéril. Aunque, si no interesa tanto la motivación como el modus operandi, el territorio ya está más acotado. De todos modos, no es éste lugar para disertaciones metodológicas, y se remite al lector a [https://ca.wikipedia.org/wiki/Sudoku#M.C3.A8todos de resoluci.C3.B3](https://ca.wikipedia.org/wiki/Sudoku#M.C3.A8todos_de_resoluci.C3.B3) (Viquipèdia) y a [https://es.wikipedia.org/wiki/Sudoku#M.C3.A9todos de resoluci.C3.B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Sudoku#M.C3.A9todos_de_resoluci.C3.B3n) (Wikipedia) para hallar referencias más autorizadas y exhaustivas sobre las estrategias de resolución. Aunque para incidir de lleno en la polémica real habría que adoptar un criterio discriminador binario: si el jugador estudia la jugada sin emborronar el papel, pues cuando lo hace ya es para escribir dentro del círculo la cifra que a su juicio le corresponde, hablaremos de "resolución con bolígrafo" (aunque no sea éste el instrumento empleado); si realiza anotaciones en los círculos, que va modificando hasta poner el valor definitivo, hablaremos de "resolución con lápiz y goma", aunque no se use la goma porque estas anotaciones se realizan en los márgenes o en una hoja de papel diferente (¡puede incluso que utilizando bolígrafo!), como por ejemplo la plantilla hexagonal. ¿Es que ello tiene mucha importancia?: pues parece que sí, si hacemos caso de los partidarios del primer sistema.

Llegados a este punto, el autor opina que lo mejor que podría ofrecer son sus propias experiencias, al tiempo que lamenta que éstas sean tan escasas, por las razones que se apuntan al final de estas líneas. En los siete años que lleva con los sudokus, confiesa haber tenido sólo una amistad con quien compartir la afición, y que durante bastante tiempo se veían regularmente por la mañana con el pretexto de tomar café con leche, mientras ambos se sacudían la modorra resolviendo sudokus. Incluso hubo una época dorada en la que se podían permitir abordar el mismo sudoku (era relativamente fácil conseguir dos ejemplares de METRO, QUÉ o ADN, prensa diaria de distribución gratuita que a diferencia de 20 MINUTOS, único superviviente, incluía este juego). En conclusión, presentando a esta amiga como practicante exclusiva de la resolución con bolígrafo y presentándose a sí mismo como practicante casi exclusivo de la resolución con lápiz y goma, el autor cree no pecar de parcial admitiendo que ella acostumbraba a completar los sudokus fáciles un poco antes y los normales más o menos simultáneamente, pero también que en los difíciles (si no los rehuía) solía atascarse. Debe aclarar que su amiga no era una fundamentalista que defendiera su sistema en términos de purismo metodológico sino una pragmática de mentalidad abierta, llegando un día a reconocer que su vía era más rápida pero la del autor más eficiente, aunque algo más aburrida. Por su parte, el autor considera la aparente frivolidad de ella en relación al tema (al fin y al cabo los sudokus no son más que un juego cuya práctica puede ir tan lejos como el buen rollo del jugador, pero nunca debe convertirse en una obsesión) más sana que su propia obcecación, que por otro lado sirvió para alumbrar los SHS. De otras experiencias ya no se atreve a garantizar su autenticidad pues, por ejemplo, cuando viajando en tren vio de reojo como su vecino de asiento despachaba, con bolígrafo y en una hora, los tres sudokus de LA VANGUARDIA, tampoco habría puesto las manos en el fuego por el acierto de las soluciones. En época más reciente, cuando ya se había pasado a los SHS, se le ocurrió que podía beneficiar a determinada fundación humanitaria con esta novedad, si se informaba de ella a la prensa y algún periódico se interesaba en publicarla, pero antes de contar cómo acabó todo hay dos anécdotas que cree vale la pena explicar. Por un lado debe aclarar que el interlocutor habitual no era aficionado a los sudokus pero tenía un amigo que sí lo era y pensó que, antes de ponerse en contacto con la prensa, sería bueno conocer su opinión: parece que de

entrada se lo tomó con curiosidad e interés, pero después de probar unos cuantos resumió la impresión que le produjeron diciendo que la ejecución de esta modalidad de sudokus requería tiempo, lápiz y goma, mientras que su experiencia de los sudokus ordinarios era de más inmediatez y automatismo. Por otro, el autor recuerda cómo en una reunión en la sede de la fundación, una persona que a menudo actuaba de asesor y tenía afición a los sudokus encontró interesantes los SHS (más fáciles de ejecutar que de explicar las reglas, según dijo), aunque opinando que no se los imaginaba en una página del diario sino más bien en el suplemento dominical. Preguntado sobre cómo los resolvía él, contó más o menos que pasaba de los sudokus fáciles, sólo abordaba los normales y difíciles, y que lo hacía con bolígrafo pues nunca había tenido necesidad de borrar nada. Han transcurrido meses, la fundación contactó con periódicos importantes e incluso con una revista especializada en crucigramas, sudokus y otros pasatiempos, pero hasta el momento no ha habido respuesta (salvo un diario que dejó claro de entrada que no pagaba por los sudokus). Nada de esto ha sorprendido al autor, por lo que respecta a la prensa diaria (él tampoco se imagina a nadie en el autobús, periódico en mano y resolviendo el SHS con lápiz y goma, y el suplemento dominical suele acoger frivolidades de otro tipo, pero no pasatiempos), aunque sí que confiaba en captar el interés de la revista de juegos; ellos se lo pierden.

Por no hacer esto más largo, el autor admite carecer de memoria fotográfica y tener menos retentiva que la mayoría de la gente, razón por la que suele verse forzado a usar habilidades alternativas y casi siempre sale del paso. Usando en parte el léxico de las referencias enlazadas en la página previa (pese a algún error terminológico, el artículo de la Viquipèdia está mejor estructurado), diría que con los sudokus fáciles a menudo le basta ejecutar escaneos reiteradamente, con los normales casi siempre ha de intercalar algún marcado de candidatos entre escaneos sucesivos, aunque limitándolo a filas y/o columnas conflictivas, y con los difíciles ha de acabar marcando candidatos en todas las celdas vacías a partir del punto en que el escaneo ya no da más de sí. Sin embargo, al análisis "y si" sólo recurre en sudokus irreductibles por vía deductiva, situaciones que generalmente sólo se dan en los difíciles (en estos casos, si tiene a mano el ordenador, el autor se deja de escrúpulos y le pide a éste la solución, para saber qué candidatos conducen al final en las celdas críticas y no perder el tiempo en tanteos).

En definitiva, como aquí no hay que ocuparse tanto de los sudokus clásicos como de los SHS, cuyas diferencias de ejecución más destacables son que en los primeros la existencia de regiones permite recurrir al escaneo previo, que la anotación miniaturizada de los candidatos en las celdas vacías es en teoría discrecional (aunque muy conveniente las más de las veces, salvo que el jugador no precise de ello por tener una mente privilegiada y llevar la relación de candidatos grabada en la memoria) y que la presencia única de un candidato en alguna fila, columna o región comporta su ascenso inmediato a valor definitivo, mientras que en los segundos el escaneo no es aplicable (aunque tal carencia quede compensada al duplicarse los valores hallados, que son transmitidos a la posición simétrica como obedeciendo al consabido eslogan comercial de dos por el precio de uno), la anotación de candidatos es obligada y el ascenso sólo procede si la presencia única se da en alguna de las tres hileras de nueve círculos, se constata que lo que más repugna a los detractores del SHS es esto de las anotaciones o marcado de candidatos, unos por no tener paciencia para hacerlo y otros por creer que es trabajo de hormiguita y le falta la emoción de lo inesperado. Discrepando el autor de valoraciones que no se sustentan en argumentos y entran de lleno en lo subjetivo, las respeta en tanto que manifestación de preferencias pero cree que no bastan para descalificar a los SHS: aunque el marcado de candidatos sea el único método aplicable aquí, es eficiente con todo tipo de sudokus.

Hablando de subjetividad y preferencias, completaremos el ciclo para volver a las actitudes extremas presentadas al comienzo: Joan Colom recomendaría al pasajero de autobús entretener la espera contemplando el paisaje urbano

exterior o el paisaje humano interior, y dejando volar la imaginación; y al friki insomne cambiar el bolígrafo por el lápiz mecánico (portaminas de 0,5 mm, HB) y la goma de borrar (blanca, de plástico), reservar para el sudoku media hora diaria y tomárselo con calma, en la seguridad de que lo podrá resolver (mejor si es un SHS) y dormir como un niño. Sólo con los difíciles puede ocurrir que tropiece con uno de aquellos tan antipáticos en los que, a partir de un punto dado no se puede avanzar más por vía lógico-deductiva y hay ponerse a tantear probando valores (usualmente a partir de posiciones con dos candidatos); en tal caso, si ya se agotó el tiempo, hay que ser indulgente con uno mismo y dejarlo para otro día, en la convicción de que sólo queda trabajo mecánico y basta con perseverar. Aunque esto no es del todo exacto: hay que adquirir cierto ojo clínico para elegir el conjunto binario o ternario de candidatos que nos lleve al final directamente o al menos tras repetir en el menor número de celdas posible tanteos similares (en los SHS es mejor probar círculos situados sobre el eje de simetría o en hileras donde dos [tres] únicos candidatos se repitan una vez [dos veces]).

No es ninguna exageración decir que, con el sistema de anotar en las celdas pendientes de resolución las cifras candidatas (y en los SHS no hay otro remedio que seguirlo), se va lento pero seguro. Siendo precisos, se trabaja en la seguridad casi absoluta de acabar el sudoku y, aunque se vaya más lento (sobre todo en sudokus fáciles), no hay nada más lento que quedarse atascado (sobre todo en sudokus difíciles) y dejarlo sin acabar. A no ser que uno se lo tome como un asunto de honor o que no encuentre ningún placer en embarcarse en procesos largos y sin demasiado riesgo, que ya se ha dicho que en cuestión de filias y fobias no hay nada que objetar, el autor sólo puede añadir, sin ser un incondicional del movimiento Slow, que bastante inhumano es ya el taylorismo en el trabajo como para exportar el estrés al mundo del ocio, y en este sentido envidia a los visitantes del blog porque si les apetece algún SHS no estarán sujetos a condicionamientos, en tanto que él debe estar pendiente del reloj cuando elige un SHS para publicar, al tenerlo que calificar, y no puede permitirse pausas durante su resolución.

Ya os habréis imaginado que Juan Palomo era un pseudónimo (si no, no se explicaría la payasada de traducir al catalán nombre y también apellido) que responde a la predisposición del autor a trabajar en solitario o, si se prefiere, a ciertas carencias que lo discapacitan para hacerlo colaborando con otras personas, y en este sentido se podría decir que la creación de un blog no sólo es la tentativa de dar a conocer los SHS sino también de superar esta limitación. El vínculo con este rasgo de su personalidad es más claro en la versión castellana, por el archiconocido pareado popular:

Soy como Juan Palomo:
yo me lo guiso; yo me lo como.

También podríamos improvisar una rima en catalán (habrá de ser un terceto):

Sóc com en Joan Colom:
crec que me'n sortiré
mes no sé quan ni com.

Centrándonos en el tema de la génesis y difusión de los SHS, si el primer dicho refleja en qué condiciones efectuó el hallazgo, lo fue perfilando, ampliando el repertorio y se hartó de resolver manualmente un buen puñado de ellos para catalogarlos según el grado de dificultad, pero sin haber conseguido despertar entusiasmo en nadie más, el segundo es como un aliento de la esperanza depositada en el blog. En última instancia, los visitantes decidirán con sus comentarios si el prudente optimismo que destila tiene o no fundamento. No se disgustará demasiado si revelan que los SHS tienen más detractores que partidarios; peor sería percibir una total indiferencia.

¡Bienvenidos al blog de Juan Palomo!

- ▶ **Págs. 1 a 3: resolución de un SHS (continuación letra pequeña de Portada)**
- ▶ **Págs. 4 y 5: ¿qué hay tras un SHS?**
- ▶ **Págs. 6 a 8: ¿resolver SHS es razonablemente entretenido como juego?**