

# Llega la Eurocopa del cubo de Rubik

La localidad vizcaína de Derio acogerá a mediados de septiembre el campeonato para encontrar al 'cubero' más rápido del continente

SERGIO EGUÍA BILBAO

Increíble, pero cierto. El cubo de Rubik tiene solución y los más hábiles lo resuelven en unos 15 segundos. Sí, aproximadamente lo que los demás tardamos en tirarlo por la ventana gritando que es imposible. Incluso después de ver cómo lo completan ante nuestros propios ojos, con un puzzle en el que hemos metido los dedos, seguimos dudando y nos empeñamos en buscar el truco que permite realizar ese prodigio. Será por ello que a este diabólico juguete le llaman el Cubo Mágico. Para la definitiva conversión de los devotos de Santo Tomás, del 19 al 21 de septiembre se celebra en Derio el campeonato de Europa de 2008. Unos 300 'cuberos' demostrarán de lo que son capaces ante la atónita mirada del público. Acuérdesse de cerrar la boca.

El rompecabezas lo inventó el escultor y profesor de arquitectura húngaro Ernő Rubik en 1974. «Lo usaba en sus clases para mejorar la visión espacial de sus alumnos», explica David Calvo, campeón de España en el arte de reventarlo, delegado nacional de la Asociación Mundial del Cubo (WCA) y organizador del europeo que se celebrará en Derio. «Hasta los 80 no llegó el 'boom' de esta caja didáctica convertida en juguete. Entre 1979 y 1980 se vendieron 200 millones de unidades. Después cayó en el olvido y ahora resurge. Hay todo un mundo en torno al cubo: mercadotecnia, una línea de muebles, cosméticos...», explica este bilbaíno de 22 años, futuro ingeniero de telecomunicaciones que ha logrado bastante fama gracias a sus apariciones televisivas.

## «Un tío normal»

En 'El Gong' de TVE 1 sorprendió a medio país mientras resolvía una cubo con la mano izquierda a la vez que realizaba malabarismos con la derecha. Luego estuvo en el programa de Andreu Buenafuente. «Soy un tío normal -puntualiza-. La mayoría de los 'cuberos' lo somos. Es verdad que a veces encuentras gente que no hace otra cosa que jugar, pero a mí lo que me interesa es mi carrera universitaria y profesional. Esto no tiene tanto mérito. Se puede aprender un método para completarlo en una tarde y lo demás es práctica». En su caso todo comenzó hace cinco años cuando un familiar le regaló un cubo mientras estaban de vacaciones en un camping. «Me piqué y tardé una semana en armarlo por mí cuenta».

La afición prosperó y derivó también en coleccionismo. «Tengo unos 400 modelos diferentes en casa. Incluso he diseñado alguno yo mismo». Y es que en esto también existe el 'tuning'. Las piezas

artesanales llegan a costar hasta 2.000 euros, un modelo original de los 80 poco común -hay muchísimo pirateo- alcanza los 600. Si usted sólo quiere uno para intentar resolverlo, en las tiendas lo encontrará por 15 euros. En Internet hay un buen número de instrucciones para lograrlo. David Calvo también tiene su web: [www.darubik.es](http://www.darubik.es).

El Rubik que le vendan no será diferente a los de los competidores. «Dentro de unos límites, todos funcionan igual. De hecho, en el europeo cada competidor lo hará con su propio cubo, siempre que cumpla con todas las normas». Claro que, como sucede en el Mundial de Turismos, la preparación del coche que sale al circuito poco se parece a la de los utilitarios, por más que compartan carrocería. Los cubos de competición parece que giren solos. Están perfecta-

mente lubricados con silicona y todo cuidado es poco si ayuda a resolverlo más rápido.

La WCA tiene una compleja reglamentación de quince folios, pero las normas que deben conocer jugadores y aficionados son sencillas. Primero, la organización desordena de una manera predeterminada e igual todos los cubos. Se le entrega al competidor, que puede observarlo durante 15 segundos. Al de 13 segundos se le avisa para que lo deposite sobre un atril en el que está incorporado el cronómetro y para que apoye sus manos en el mismo.

## El más rápido gana

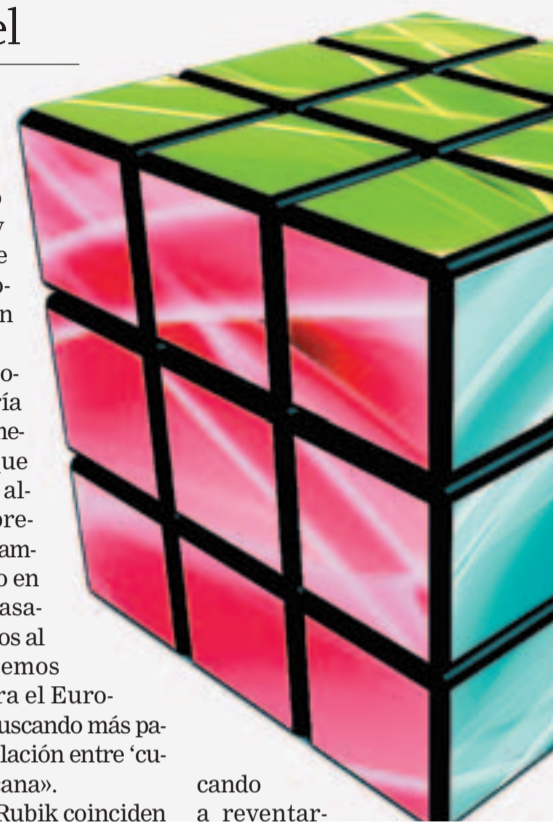
El reloj echa a andar al levantar las manos y una vez finalizado se parará cuando las pose de nuevo. El más rápido gana. Calvo profundiza un poco en el reglamento: «Se realizan cinco rondas. Eliminamos el mejor y el peor registro, y sacamos la media de los otros tres. Ése es el tiempo que vale. Además, existen una serie de penalizaciones por 'estilo': por ejemplo, si una sección del cubo termina girada más de 45 grados, se penaliza con

dos segundos. Pero casi nunca hay problemas. Los que jugamos a esto somos como una gran familia».

No todos se conocen, pero la mayoría coincide en los numerosos concursos que se organizan. «En algunos no hay ni premio (el del último campeonato del mundo en Budapest el año pasado fueron 5.000 euros al ganador). Lo hacemos por diversión. Para el Europeo todavía estoy buscando más patrocinadores. La relación entre 'cuberos' es muy cercana».

En el territorio Rubik coinciden personas venidas de todo el mundo y de todas las edades. El más joven es el asiático Enxi Xie que sin cumplir los 5 años resuelve el cubo de 3x3 en 1 hora y 28 minutos. El mayor, el sueco Rune Wesström, que lo hace en 58 minutos. Calvo tiene su marca por debajo de los 14 segundos (13,96"), «aunque ya me cuesta bajar más y me estoy dedi-

cando a reventarlos con una sola mano». El récord absoluto lo ostenta el campeón del mundo Yu Nakayima. El 5 de mayo, en el Abierto de Kashiwa, en Japón, este muchacho de 17 años consiguió ante su parroquia resolver lo que para la mayoría resulta imposible en 8,72 segundos. Y todavía dirán que no es cosa de magia.



**Yu Nakayima, el campeón mundial, ostenta el récord en 8,72 segundos**



ASOMBROSO. Cuando David Calvo juega en la calle, la gente se queda con la boca abierta. / JORDI ALEMANY

## Un milagro que comienza por la cruz

Para los que consideran que completar el puzzle propuesto por el profesor Rubik es imposible, aquí van unos consejos. En Internet hay varias páginas que enseñan a resolverlo, incluso tienen animaciones que sólo hay que copiar. No tiene el mérito de armar el cubo solo, pero permite fardar un rato.

Lo primero para que se obre el milagro de ver como todas las casillas de un mismo color se juntan en la misma cara del cubo es realizar una cruz. Este invento húngaro se compone de tres tipos de piezas: las centrales de cada cara, que nunca se mueven, las aristas (las piezas con dos lados) y los vértices (las que tienen tres). Así, se

elige un color y se forma una cruz con la pieza central y sus correspondientes aristas, fijándonos bien en que la segunda cara de la arista también case con el color de la pieza central de la otra cara.

A continuación se completa todo el plano cuidando de que los bordes coincidan. Se pone la cara completada hacia abajo y com-

probamos que la primera fila de cada una de los otros cuatro laterales del cubo se ha completado. Ahora 'sólo' queda resolver la segunda fila, sin estropear la primera. Finalmente, se realiza otra cruz en la cara que falta y se termina por girar los vértices hasta que se resuelva el puzzle completamente. Éste es el camino. Parece sencillo, aunque para completarlo se requiera de más paciencia que la del santo Job.