

Sam Loyd, ¿genio o embaucador?

Publicado originalmente en el blog Espejo Lúdico.

Juan Luis Roldán <http://juanlroldan.net>

Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0



Versión abril 2022.



Sam Loyd (1841-1911) fue, como sabéis, uno de los mayores divulgadores de acertijos (los publicó a miles), pero también un tipo que supo aprovechar las oportunidades de conseguir éxitos comerciales con sus rompecabezas, eso sí, sin preocuparse demasiado de quién era el verdadero creador de las ideas que utilizaba. En el mundo de los problemas de ingenio es habitual utilizar problemas tradicionales, pero Loyd fue más allá atribuyéndose hallazgos que en absoluto eran de autoría.

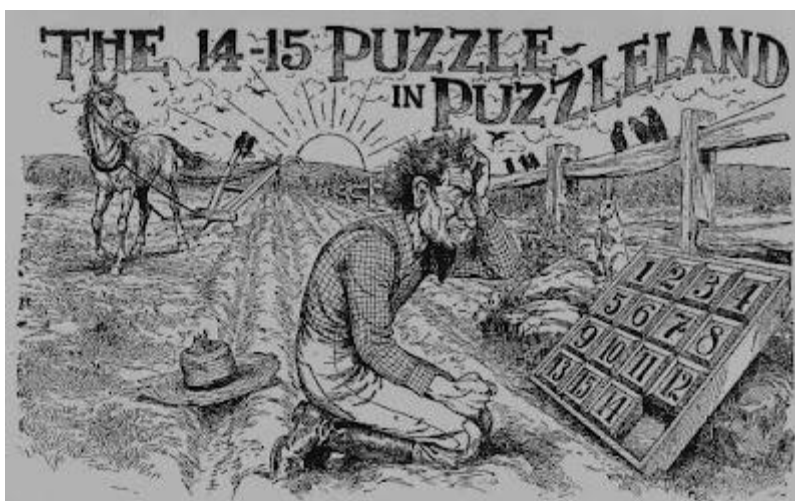
SAM LOYD,
Journalist and Advertising Expert,
ORIGINAL
Games, Novelties, Supplements, Souvenirs,
Etc., for Newspapers.
Unique Sketches, Novelties, Puzzles, &c.,
FOR ADVERTISING PURPOSES.
Author of the famous
"Get Off The Earth Mystery." "Trick Donkeys,"
"15 Block Puzzle." "Pigs in Clover,"
"Parcheest," Etc., Etc.,

P. O. BOX 826.

New York, *April 15* 1903

Echemos un vistazo a una de sus tarjetas de visita. Curiosamente se define como "Periodista y experto en publicidad". Y al final de la tarjeta se autodenomina "Autor de los famosos: Misterio del Borrado de la faz de la Tierra, los Burros trucados, el Juego del 15, Cerdos en el Trébol, el Parchese, etc...". Y, sin embargo, no fue así casi en ninguno de los casos, como vamos a ver a continuación.

El juego del 15



Uno de los hallazgos más importantes de los que Loyd siempre se vanaglorió es el del Juego del 15. De hecho en su *Cyclopedia de acertijos* relataba cómo había conseguido enloquecer a todo el mundo con una cajita con 15 piezas móviles que representaban los números del 1 al 15 ordenados, salvo el 14 y el 15, que estaban mal colocados (tal y como se ve en el dibujo). El reto consistía en ir desplazando los números en sucesivos movimientos hasta conseguir que 14 y 15 ocuparan su lugar correcto, lo que, dada la colocación de partida, era matemáticamente imposible. Loyd cuenta que se ofrecieron grandes premios (que nunca se pudieron dar, claro) y relata distintos y exagerados ejemplos de jugadores totalmente enganchados con el rompecabezas.

Pues bien, recientemente, Jerry Slocum y Dic Sonneveld, en su libro *The 15 puzzle* han demostrado que, en absoluto Loyd fue el inventor del puzzle, que ya existía años antes de que él comenzara a hablar de él y que en realidad el inventor fue Palmer Noyes Chapman, un funcionario de correos de Nueva York que comenzó a construir versiones caseras en 1874 hasta que consiguió que se editara en 1879. Durante 1880 hubo un auténtico "boom" del juego del 15, pero el primer artículo de Loyd sobre el tema fue en 1896, si bien desde 1891 hasta su muerte en 1911 reclamó con insistencia su autoría.

El Parchesee

Otro de los juegos que Loyd exhibía en su tarjeta como obra suya era el Parcheesi, versión americana de nuestro Parchís, si bien tanto uno como otro son adaptaciones del juego indio Pachisi, del que se sabe que ya existía en el S.XVI.



Tablero del Pachisi indio. Fuente: Musée de la Civilisation.

La leyenda (probablemente creada y divulgada por el propio Loyd) es que un empresario que había comprado un montón de cuadrados de colores le pidió alguna idea para utilizarlos en un juego de bajo coste y que él había ideado el Parchesee en tan poco tiempo que de primeras se negó a cobrar por el encargo, aunque finalmente aceptó 10 dólares. La realidad es que el juego ya había sido popularizado en Estados Unidos hacia 1850 e incluso patentado en distintas versiones.

"Borrado de la faz de la tierra"



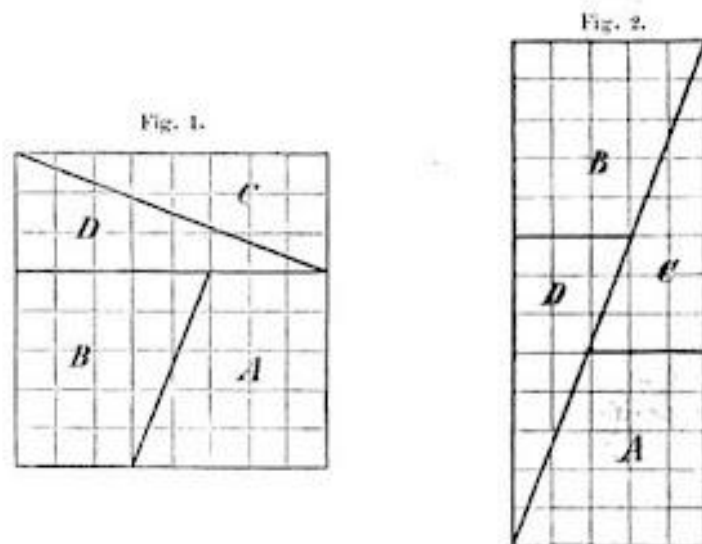
Fuente: Jerry Slocum Mechanical Puzzle Collection. Uso no comercial autorizado.

Uno de los rompecabezas más populares de Loyd y, por extensión, de todo el género, es "Get off the earth", en el que al girar levemente el círculo del planeta, desaparece uno de los personajes. Es sin duda, una idea brillante, si bien la gran aportación de su creador fue llevar a un círculo una idea que ya se había hecho en otros formatos, como el clásico de los huevos, que Slocum data como de 1880, cuando Loyd patentó su "Get off the Earth" en 1896.



Fuente: Jerry Slocum Mechanical Puzzle Collection. Uso no comercial autorizado.

Además, Loyd trató de adueñarse (una vez más) de un problema similar, el de la falsa disección de los 64-65 cuadros, argumentando que lo presentó en el American Chess Congress de 1858 (10 años antes de la publicación de su verdadero autor Oskar Schlömilch) y, si bien hubo testigos de la presencia de Loyd en ese congreso (¡con sólo 17 años!), nadie recordaba que presentara ese acertijo.



El acertijo de Schlömilch (Fuente: Google Books).

Los burros trucados



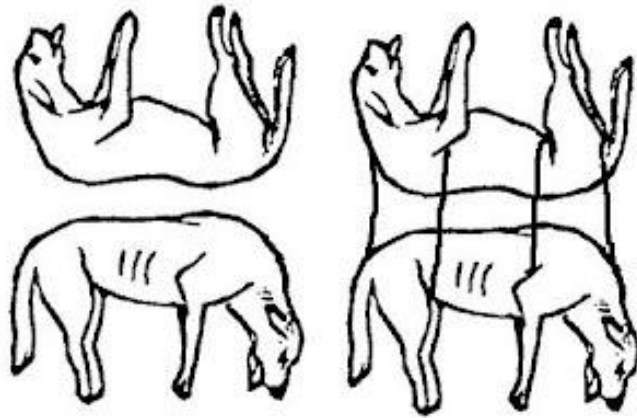
Fuente: Deceptology.

Hacia 1870, Sam Loyd preparó este acertijo de los burros trucados como regalo publicitario para la casa **P.T.Barnum**, que distribuyó más de un millón de ejemplares. Enseguida surgieron versiones del acertijo, por ello el aviso que figura en la imagen. El reto consistía en cortar las tres piezas y colocarlas de manera que los jinetes montaran los burros de manera natural.

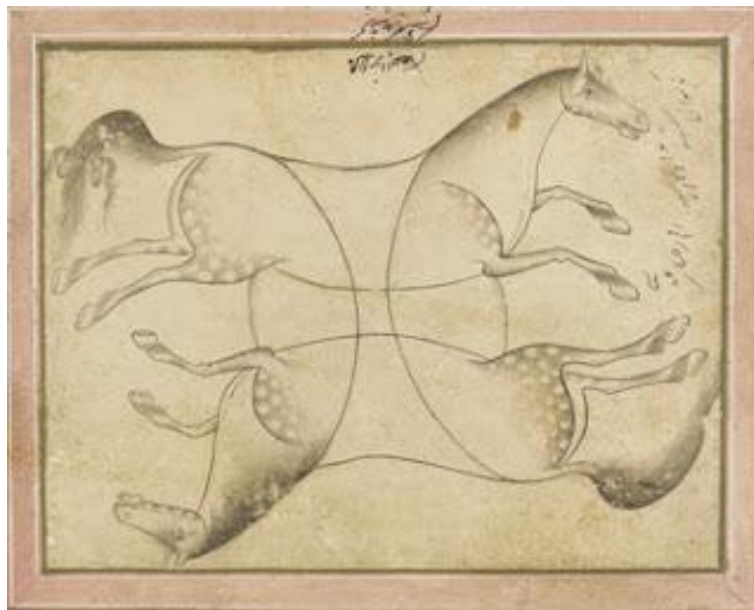


Esta es la solución que hemos montado con las piezas del original.

Es sin duda uno de los grandes hallazgos de Loyd, si bien tampoco era del todo original, ya que hacia 1857, en el libro *The Magician's Own Book or the Whole Art of Conjuring*, había aparecido un acertijo que consistía en "dar vida" a cada uno de estos perros sin más que trazar un par de líneas en cada uno. Como se ve la idea es bastante similar.



En cualquier caso, ambos parecen inspirados en este tipo de figuras de origen persa del siglo XVII.



Fuente: National Museum of Asian Art.

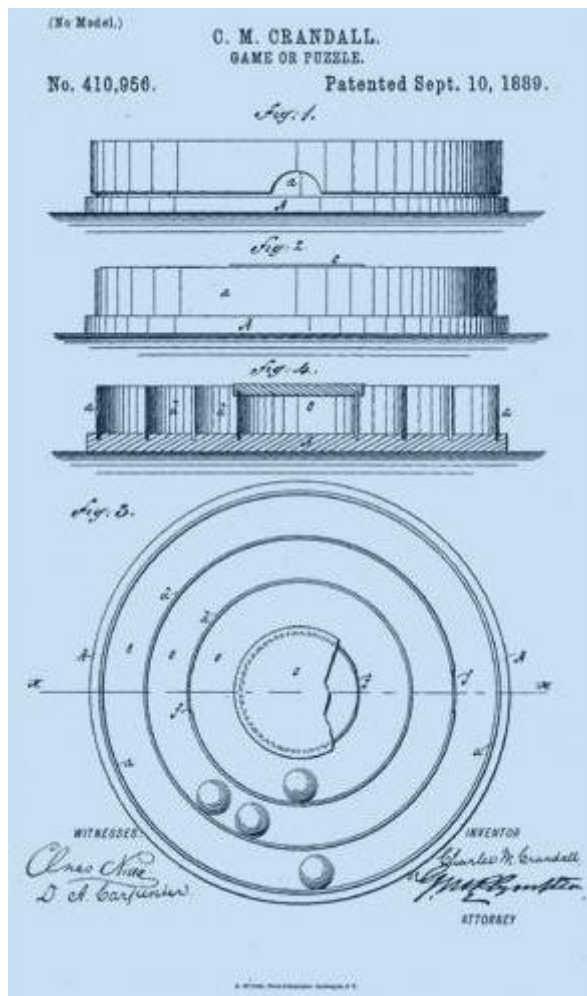
Cerdos en el Trébol

En una entrevista de 1891 Sam Loyd también dijo ser el creador de un rompecabezas mecánico, "Cerdos en el Trébol", que había sido un enorme éxito en 1889 y que consistía en situar unas pequeñas bolas en un laberinto de círculos concéntricos.



El juego "Pigs in clover". Fuente: Jerry Slocum Mechanical Puzzle Collection.

Nuevamente se trata de una licencia que se tomó Loyd ya que el juego estaba patentado desde septiembre de 1889 por el inventor y creador de juguetes Charles Martin Crandal, como se puede ver en este impreso de patente.



Fuente: Wikipedia.

Conclusión

Por supuesto, nada de esto impide reconocer que Loyd fue uno de los más grandes creadores de acertijos y que su mente rápida y activa era capaz de generar todo tipo de retos, fueran numéricos, verbales o gráficos. Pero estas falsas atribuciones junto con otros datos como el enfado de su colega inglés Henry Dudeney porque Loyd se apropiara varios de sus acertijos o la historia absolutamente falsa sobre el origen del Tangram con la que introdujo su libro sobre el tema (y que mantuvo engañada a mucha gente durante años), nos hace poner parte de su grandeza en tela de juicio. Por supuesto, se puede pensar que no es para tanto, se trata de simples acertijos, pero ya la cosa cambia si, como en el caso de Sam Loyd, consigues, además de prestigio, importantes beneficios económicos.

Para saber más

- Artículo *Sam Loyd's Most Successful Hoax* de Jerry Slocum.
https://collections.libraries.indiana.edu/lilly/exhibitions_legacy/collections/overview/puzzle_docs/Sam_Loyd_Successful_Hoax.pdf
- Libro *Cyclopedia* de Sam Loyd. <https://www.mathpuzzle.com/loyd/>
- Libro *The 15 Puzzle Book: How It Drove the World Crazy*, de Jerry Slocum y Dic Sonneveld.
- The Jerry Slocum Mechanical Puzzle Collection.
<https://webapp1.dlib.indiana.edu/images/splash.htm?scope=lilly/slocum>
- Artículo *De genios e ingenios: Dudeney y Loyd* de Toni Solano.
<https://es.scribd.com/document/31276830/De-genios-e-ingenios-Dudeney-y-Loyd>
- Libro *The greatest puzzles of all time* de Mathew Costello-
- Libros *Los acertijos de Sam Loyd* y *Nuevos acertijos de Sam Loyd* en edición de Martin Gardner.