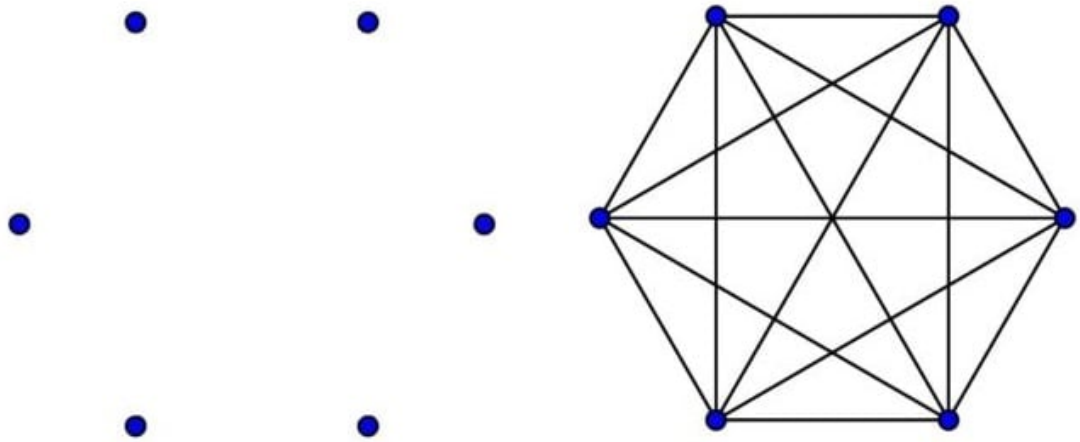


Para jugar al Sim solo necesitas a otra persona, papel, y cada uno de vosotros, un lápiz de un color distinto. En una hoja, tendréis que marcar los 6 puntos que definen los vértices de un hexágono (como podéis ver arriba). Luego, por turnos, iréis dibujando un segmento uniendo dos de los vértices hasta que alguno de vosotros forme un triángulo con segmentos de su color, perdiendo la partida.

El juego fue creado por el matemático Gustavus J. Simmons, criptógrafo reconocido, mientras trabajaba en su tesis doctoral sobre Teoría de Grafos. Una característica interesante del juego Sim (el nombre parece ser que se le ocurrió a un compañero de su creador, por SIMple SIMmons y porque además recordaba al famoso juego Nim) es que no puede terminar en tablas, como demostró el propio Simmons.

On the game of Sim. 1969. Journal of Recreational Mathematics