

# Una inteligencia artificial resolvió el misterio de un juego romano de hace 2.000 años

13/02/2026



Durante años, una piedra circular de caliza, de origen romano y cubierta por enigmáticas líneas geométricas, fue un rompecabezas para los arqueólogos en los Países Bajos. Hoy, el misterio empieza a despejarse gracias a una aliada inesperada: la inteligencia artificial.

Investigadores de las universidades de Leiden y Maastricht lograron reconstruir el posible funcionamiento de este objeto antiguo al combinar escaneo 3D de alta precisión y un sistema de IA entrenado con juegos de mesa históricos. El resultado: la piedra sería un tablero de un juego de estrategia romano, cuyas reglas pudieron ser inferidas por una computadora.

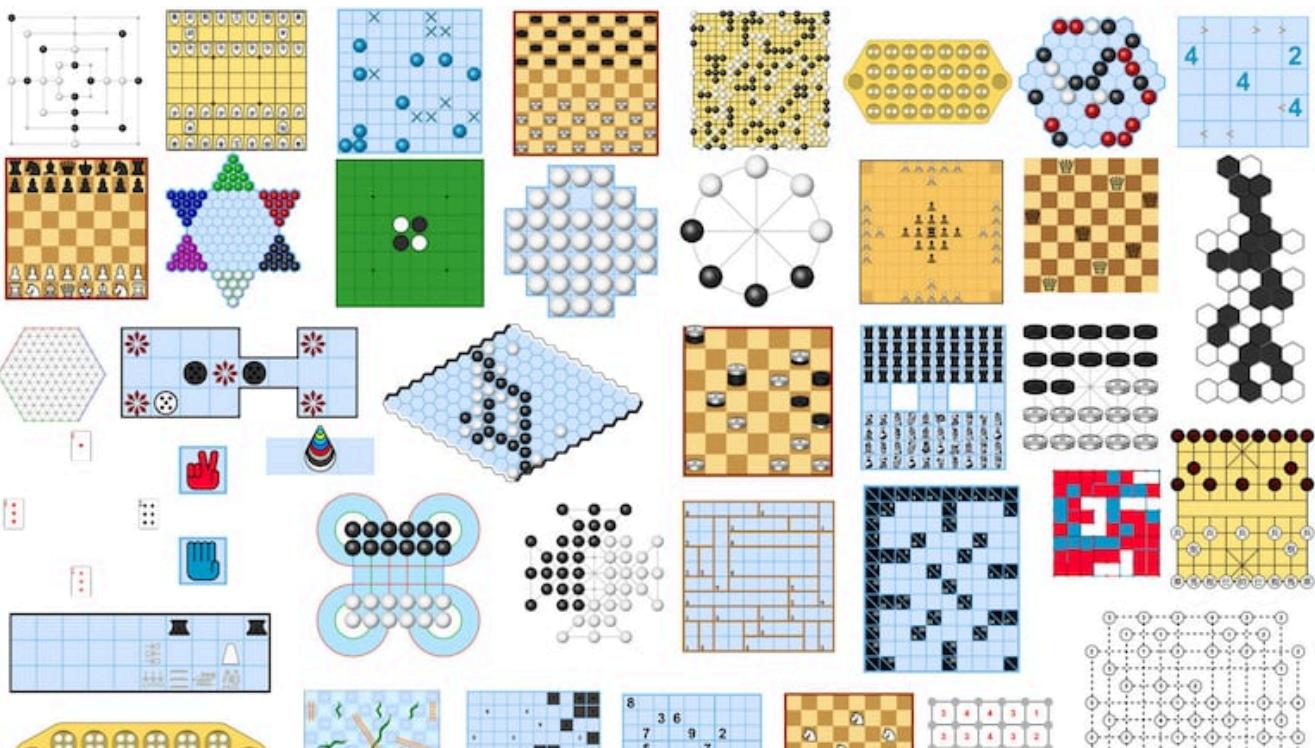
# Escaneo 3D y patrones de uso

El primer paso fue tecnológico. A partir de imágenes tridimensionales, los científicos detectaron que algunas líneas del tablero estaban más desgastadas que otras. Esta diferencia permitió identificar **patrones de movimiento repetidos**, algo clave para suponer que las piezas se desplazaban siguiendo reglas concretas.

“Se puede ver el desgaste justo en los lugares donde las fichas se deslizaban”, explicó Walter Crist, arqueólogo de la Universidad de Leiden y especialista en juegos antiguos.

## Ludii: la IA que “imagina” reglas

La segunda etapa fue aún más innovadora. Investigadores de la Universidad de Maastricht utilizaron **Ludii**, un programa de inteligencia artificial entrenado con las reglas de alrededor de 100 juegos antiguos de la misma región y período histórico.



Ludii es un sistema de inteligencia artificial desarrollado para analizar, modelar y recrear juegos de mesa (Imagen: Ludii)

A partir del diseño del tablero, la IA generó **docenas de posibles sistemas de reglas**, los evaluó de manera autónoma y seleccionó aquellos que resultaban “jugables” y atractivos para personas reales.

“La computadora producía variantes, las probaba y se autoevaluaba”, explicó Dennis Soemers, uno de los desarrolladores del sistema.

## Una reconstrucción probable, no definitiva

Los científicos aclaran que la IA no puede garantizar que los romanos jugaran exactamente con esas reglas. El sistema está diseñado para **encontrar soluciones plausibles**, no certezas históricas absolutas.

“Si se le da un patrón de líneas, Ludii siempre encontrará una forma de jugar”, advirtió Soemers.

Los investigadores destacan que Ludii no busca certezas sino **reconstrucciones probables**, lo que lo convierte en una herramienta clave para explorar cómo se jugaba en civilizaciones antiguas cuando las reglas originales se perdieron con el tiempo.

## IA para entender el pasado

Según la investigación, el objetivo del juego era **capturar las piezas del oponente en la menor cantidad de movimientos**, en lo que describen como una estrategia “simple en apariencia, pero compleja en ejecución”.

El estudio y las reglas reconstruidas fueron publicados en la revista científica *Antiquity* y marcan un nuevo ejemplo de cómo la inteligencia artificial ya no solo sirve para crear contenido o automatizar tareas, sino también para **interpretar**

**la historia y explorar cómo pensaban y se entretenían las civilizaciones antiguas.**

Fuente: TN