

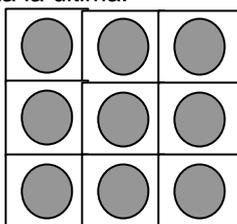
TEMAS MATEMÁTICOS

JUEGOS DE ESTRATEGIA

Juegos para dos jugadores ¿Cuál es la estrategia ganadora?

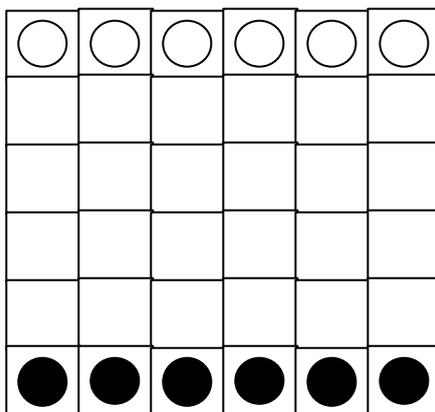
Fichas en cuadrado

En las casillas de un damero 3 x 3 se colocan 9 fichas. Cada jugador, en su turno, quita tantas fichas como quiera, a condición que sean de una misma fila o columna y que no haya hueco entre ellas. Pierde el jugador que quita la última.



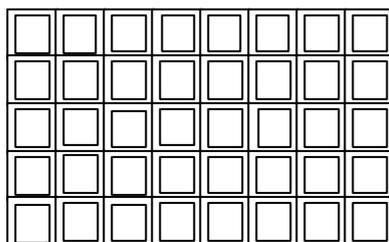
Contra la pared

Cada jugador coloca las fichas de su color en la última fila del tablero. Los jugadores, por turnos, mueven una de sus fichas hacia arriba o hacia abajo, un número cualquiera de casillas. No está permitido saltar por encima de otra ficha. El objetivo es acorralar al otro jugador contra la pared, de forma que no pueda mover sus fichas.



El juego de Gale

Se tiene una tableta con 8 x 5 cuadrados de chocolate. Cada jugador, en su turno, puede elegir un pequeño cuadrado de chocolate y comerse todos los cuadrados que están por encima y a su derecha. Quien se come el último cuadrado pierde.



Cinco bolos

Cinco bolos están alineados. Cada jugador puede tumbar uno o dos, que sean vecinos. Quien tira el último gana.

Cerillas

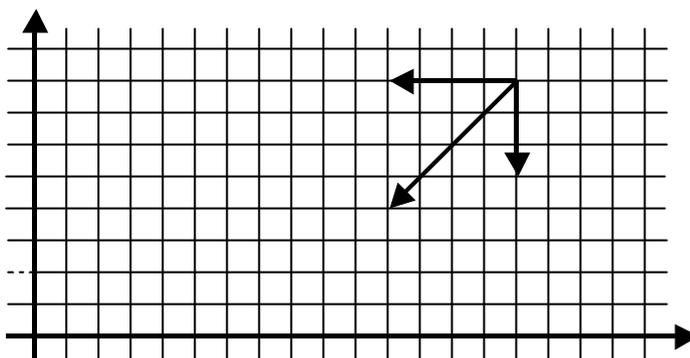
De un montón de 20 cerillas, cada jugador quita, en su turno, 1, 2 ó 3 cerillas. Quien quita la última gana.

El Dornim

Sobre un cuadrante, los jugadores se pueden desplazar, cada uno en su turno desde un punto de coordenadas enteras positivas a otro, con un desplazamiento vertical, horizontal o en diagonal, como señala el dibujo.

Se puede comenzar en cualquier punto.

El jugador que llega al origen gana.



PSEUDOJUEGOS

Chocolate

Una tableta de chocolate está dividida en 6 x 8 cuadrados. El juego consiste en ir rompiéndola, por turnos, siguiendo las reglas:

Se puede romper sólo por las divisiones.

Si la tableta está dividida en varios trozos se puede romper cualquiera de ellos.

El jugador que no puede romperla pierde

Tres montones

Tenemos tres montones de monedas, uno con 10, otro con 12 y otro con 20. En su turno, un jugador puede elegir uno de los montones y dividirlo en dos. El perdedor es el que no puede hacerlo.

Del 1 al 20

Se escriben los números del 1 al 20 en una línea. Dos jugadores, por turnos, ponen un signo + o un signo - entre los números. Cuando se han colocado todos los signos se calcula el resultado de la operación. El primer jugador gana si el valor es impar y el segundo si la suma es par. ¿Quién ganará y cómo?

Torres

Dos jugadores, por turno, colocan torres en un tablero de ajedrez de forma que la nueva que se coloca no puede ser comida por ninguna de las que ya están colocadas. Pierde el jugador que no puede colocar una torre. ¿Quién gana y cómo?

Unos y doses

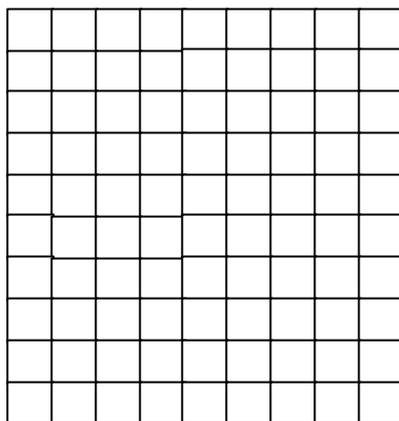
Se escriben diez 1 y diez 2. En su turno, un jugador puede borrar dos números cualesquiera. Si son iguales escribe un 2 y si son distintos un 1. El primer jugador gana si al final queda un 1 y el segundo gana si al final queda un 2. ¿Quién gana y cómo?

25 y 36

Se escriben los números 25 y 36. El primer jugador escribe la diferencia positiva entre estos dos números. El segundo escribe la diferencia positiva entre dos de los números, de manera que ese número no esté ya escrito. El perdedor es aquel jugador que no puede escribir un número.

Tableros

En una cuadrícula de dimensiones 9 x 10 un jugador puede tachar una fila o una columna en la que quede al menos una casilla sin tachar. El jugador que no pueda pierde.



Idem para tableros de dimensiones 10 x 12 y 9 x 11.

¿Quién gana y cómo?

SIMETRÍA

Alfiles

Dos jugadores, por turnos, van colocando alfiles en las casillas de un tablero de ajedrez, de forma que no puedan comerse a otros (se pueden colocar en casillas de cualquier color). El jugador que no puede colocar un alfil pierde.

Dos montones de 7

Tenemos dos montones de 7 fichas cada uno. En su turno, cada jugador puede retirar tantas fichas como quiera pero sólo de un montón. Gana el jugador que retira la última ficha.

Caballos

Dos jugadores colocan por turno caballos en un tablero de ajedrez, de forma que ningún caballo puede comerse a otro. El jugador que no puede colocar un caballo pierde.

Idem para un tablero 9 x 9.

Puntos en círculo

Se colocan 20 puntos alrededor de un círculo. Los jugadores, por turno, unen dos puntos con un segmento que no se corte con un segmento ya trazado. El jugador que no puede hacerlo pierde.

Margarita

Una margarita tiene 12 pétalos. Los jugadores, por turno, le arrancan un pétalo o dos pétalos, en este caso deben ser consecutivos. El jugador que no puede hacerlo pierde.

Idem para una margarita de 11 pétalos.

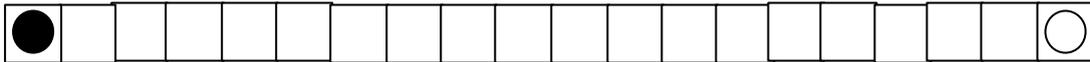
Tableta

Dos jugadores, por turno, rompen una tableta de chocolate formada por 5x10 onzas, por las líneas de separación. El jugador que obtiene primero una onza de chocolate gana.

POSICIONES GANADORAS

Fichas al encuentro

Una ficha se coloca en cada extremo de una fila de 20 cuadrados. Los jugadores, por turno, mueven su ficha en la dirección de la otra, avanzando uno o dos cuadrados. Una ficha no puede saltar sobre la otra. El jugador que no puede moverse pierde.



Caja de cerillas

Una caja tiene 300 cerillas. Los jugadores, por turno, retiran no más de la mitad de las cerillas de la caja. El jugador que retira el último gana.

Dividir montones

Hay tres montones con 50, 60 y 70 fichas. Una jugada consiste en dividir uno de los montones con más de una ficha en dos montones. El jugador que deja los montones de una ficha gana.

60 y sus divisores

Se escribe el número 60. Los jugadores, por turno, le quitan al 60 cualquiera de sus divisores y lo cambian por el resultado de la sustracción. El jugador que escribe el 0 pierde.

ANÁLISIS DEL FINAL

Rey

Un rey se coloca en la casilla a1 de un tablero de ajedrez. Los jugadores, por turno, mueven el rey una casilla a la derecha, hacia arriba o en diagonal (arriba-derecha). El jugador que coloque el rey en la casilla h8 es el ganador.

Dos montones

Un montón tiene 7 fichas y otro 5. Los jugadores, por turno, pueden retirar todas las fichas que quieran de un montón o igual número de cada montón. El jugador que retira la última gana.

