

EMMANUEL CHAVES
VILLALOBOS

ESTRATEGIA GANADORA

*Juego 4.6 (**Dividiendo**). Sobre una mesa hay tres puñados de fósforos. Uno contiene 10 fósforos, un segundo grupo, 15, y el tercero, 20 fósforos. En cada turno uno de los dos jugadores elige uno de los puñados que hay sobre la mesa y lo divide en dos grupos más pequeños, sin importar la cantidad que haya en cada uno de ellos. Pierde el jugador que ya no puede dividir más.*

Juego 6.1 (Más fósforos). Sobre una mesa se colocan dos puñados de 5 fósforos cada uno. Cada jugador, por turno, puede sacar un solo fósforo de uno de los dos grupos, o 1 fósforo de cada puñado. Pierde el jugador que saca el último fósforo.

Juego 5.1 (Ta-Te-Ti). Se juega sobre un tablero de 3×3 como indica la figura 17. Por turnos dos jugadores van marcando o poniendo fichas en el tablero, el mismo tipo de marca o ficha para cada jugador. Gana el primero que consigue “tres en línea”.

Juego 6.5 (Ocho ciudades). Se tiene un mapa con 9 rutas conectando 8 ciudades como en la figura 20, y dos lápices: uno rojo y el otro azul. Por turnos cada jugador selecciona una carretera pintándola con su color. Gana el jugador que consigue pintar del mismo color tres carreteras que pasen por una misma ciudad.



*Juego 4.1 (**La mesa circular**). Estás sentado frente a tu adversario, separados por una mesa redonda de aproximadamente 1 metro de diámetro. Cada uno tiene varias monedas del mismo tamaño, las suficientes como para cubrir toda la mesa. El juego consiste en ir colocando las monedas una a una, por turnos, sobre la mesa. Las monedas no pueden tocarse ni superponerse en lo más mínimo. Además, debe quedar toda la superficie de la moneda sobre la mesa. La primer persona que ya no pueda poner una moneda sobre la mesa, pierde. Al colocar nuevas monedas sobre la mesa, éstas no pueden desplazar las que están previamente colocadas.*

Juego 4.4 (El zorro y el ganso). Se juega en el tablero que muestra la figura 16.

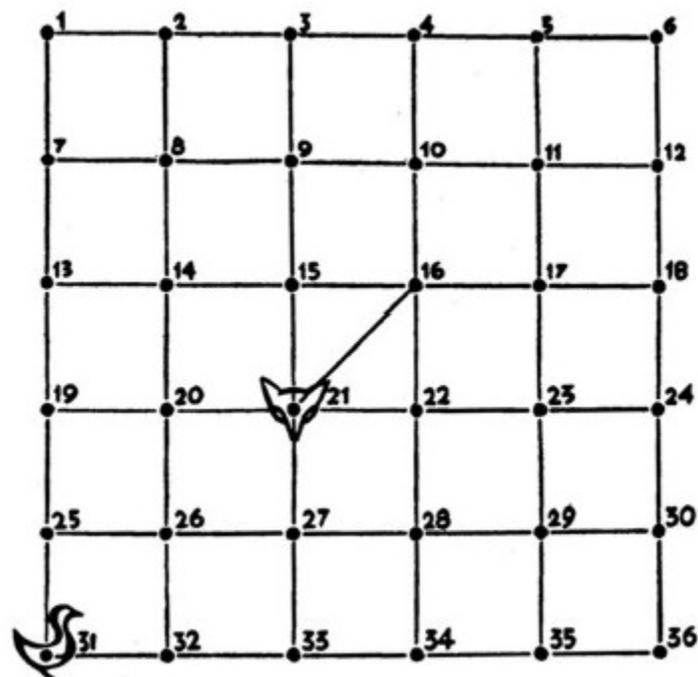


FIGURA 16. El zorro y el ganso

Hay que poner dos fichas distintas entre sí, una en el lugar donde está el retrato del zorro; y otra en donde está el retrato del ganso. Uno de los jugadores moverá al zorro, el otro moverá al ganso. Una “movida” consiste en deslizar la ficha desde un punto hasta otro adyacente, siguiendo una de las líneas negras trazadas en el tablero. El zorro intentará capturar al ganso desplazándose hacia el punto ocupado por el ganso. El ganso debe intentar impedir que esto suceda. Si el zorro captura al ganso en diez movimientos o menos (es decir, en diez movimientos del zorro), ganará el juego. Si no logra su objetivo, ganará el ganso. El primer movimiento del juego lo hace el zorro.

Juego 3.1 (Persecución cartesiana). Se juega sobre el tablero que se ve en la figura 3. El primer jugador hace una marca en la casilla de salida. En su turno cada jugador puede hacer una marca en una casilla situada

- *directamente encima*
- *directamente a la derecha*
- *en diagonal (encima y a la derecha)*

de la última marca hecha por su oponente. Gana el primer jugador que consiga llegar a la meta.

| | | | | |
|--------|--|--|--|------|
| | | | | Meta |
| | | | | |
| Salida | | | | |

Juego 3.6 (La carrera del cien). El que empieza dice un número cualquiera del 1 al 10. El otro jugador le suma al número que dijo su oponente un número del 1 al 10 y dice el resultado. Continúan jugando así, por turnos. Gana el que primero diga 100.

*Juego 3.10 (**Descenso hacia el 0**). Se comienza con el número 1000 escrito en el pizarrón. En cada turno, uno de los jugadores sustrae al número que está escrito, un número natural menor o igual que él, que sea potencia de 2. El resultado se escribe nuevamente en el pizarrón, y el número anterior es borrado. El jugador que llega a 0 gana.*