

Julia Robinson
Mathematics Festival.®

El Juego Semanal

Al inicio de cada semana, publicaremos uno de nuestros juegos favoritos para dos personas, tanto en inglés como en español. Aunque algunos juegos requerirán de manipulativos, todos irán acompañados de instrucciones para jugarlos con tan solo lápiz y papel, de manera tal que puedas jugarlos a cualquier hora y en cualquier lugar.

Si te gustan estos juegos, échale un vistazo a la colección de actividades que tenemos en nuestro portal electrónico jrmf.org y participa de nuestros webinarios semanales por Zoom.

¡Celebremos las matemáticas!

Daniel Kline
Director de Actividades
Festival Matemático de Julia Robinson (JRMF)
daniel.kline@jrmf.org



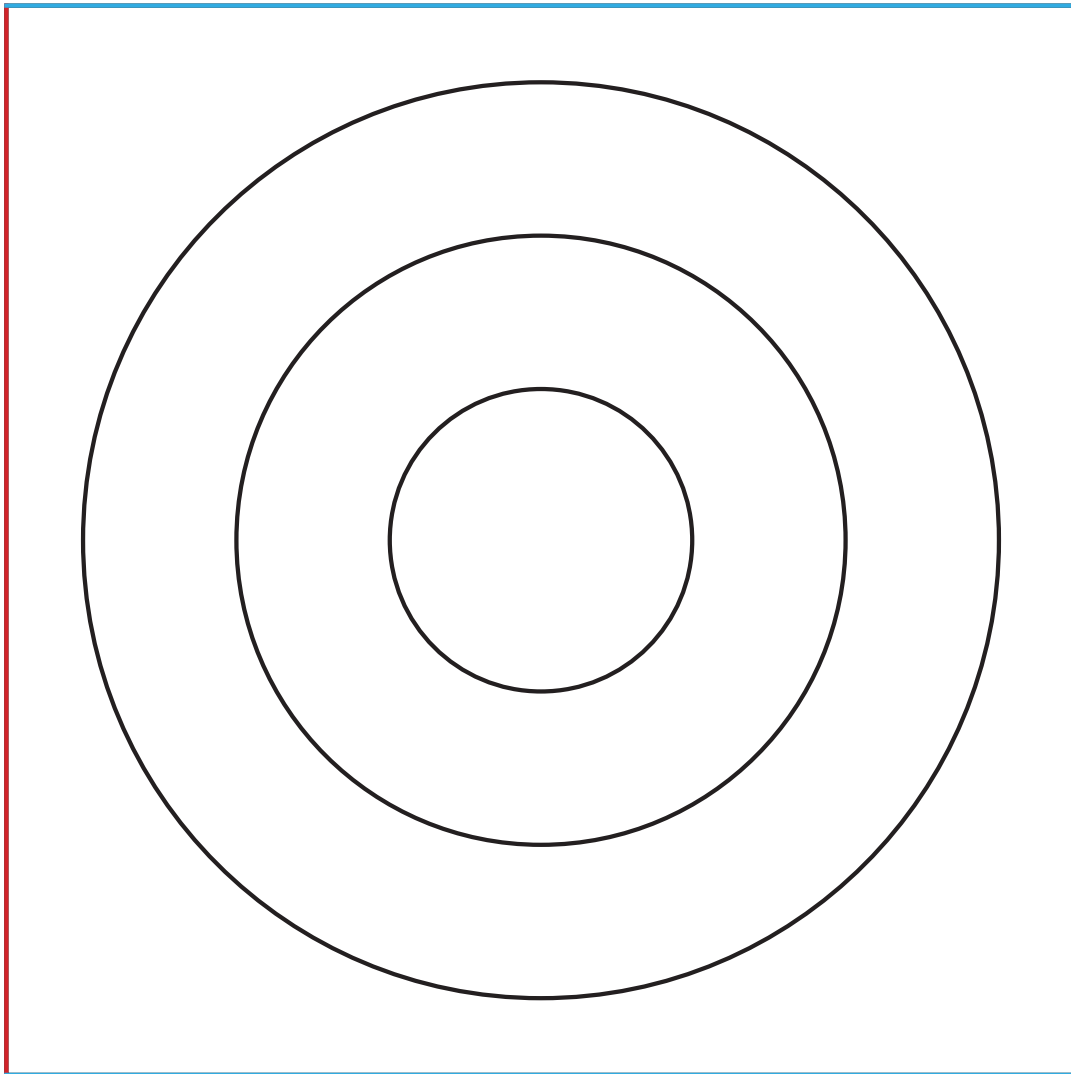
El Juego Semanal: ConHex Simple

Objetivo:

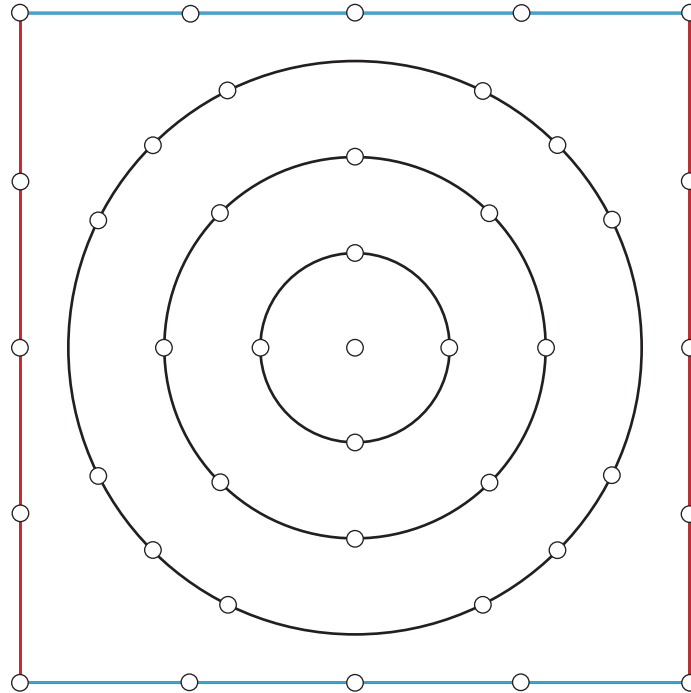
- Conectar dos lados opuestos del tablero con una cadena ininterrumpida del mismo color.
- El objetivo del jugador de azul es conectar los lados de arriba y de abajo del tablero. El objetivo del jugador de rojo es conectar los lados izquierdo y derecho.

Configuración:

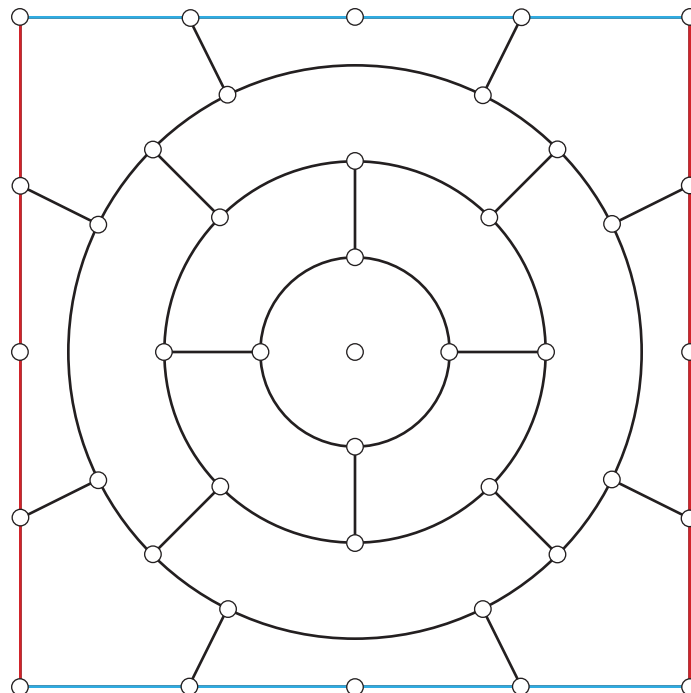
1. Traza tres círculos concéntricos dentro de un cuadrado. Colorea los lados izquierdo y derecho de rojo, y los lados de arriba y abajo de azul.



2. Traza un punto en el medio, 4 puntos en el círculo interior, 8 puntos en el círculo del medio, 12 puntos en el círculo de afuera y 16 puntos en el cuadrado, como mostramos a continuación.

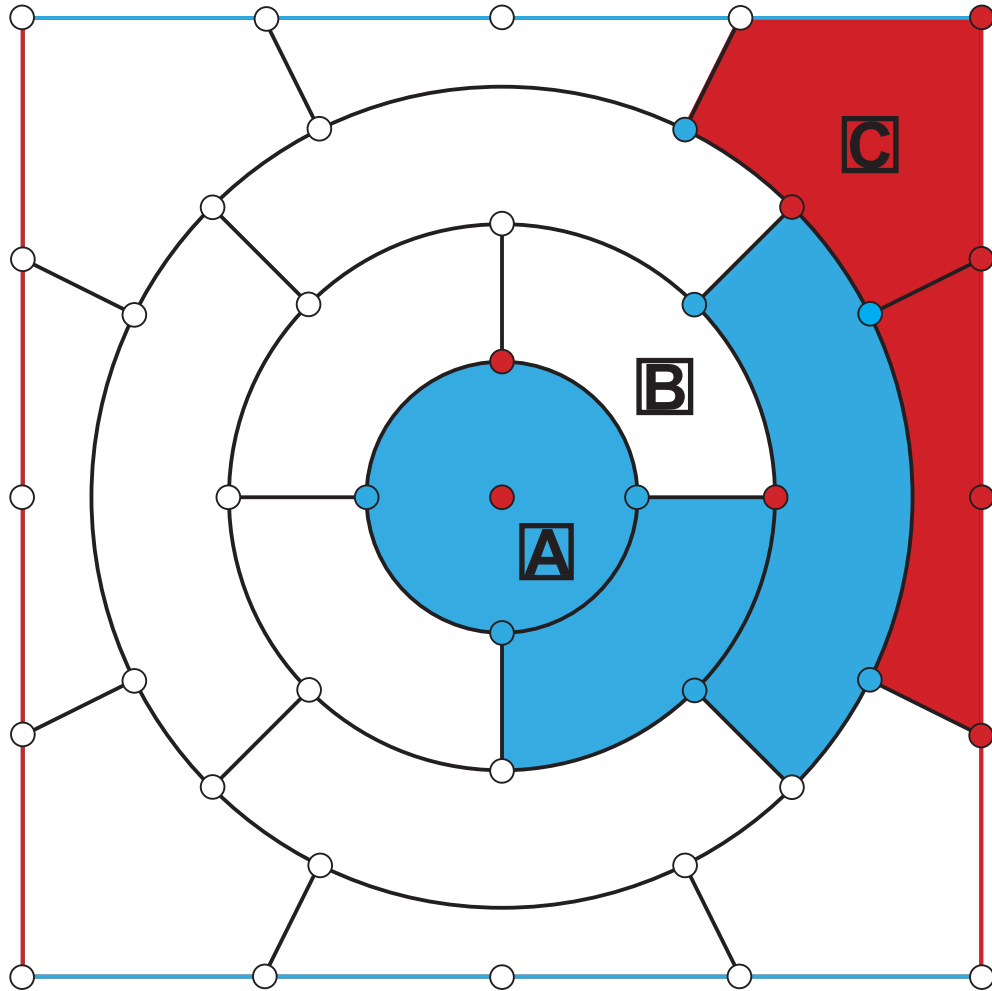


3. Traza dos líneas entre los puntos, como mostramos a continuación.



Reglas:

1. Un jugador va de azul y otro de rojo.
2. Los jugadores toman turnos para pintar de su color un punto vacío.
3. Cuando al menos la mitad de los puntos que toquen una región sean del mismo color, el jugador de ese color pintará esa región de su color.

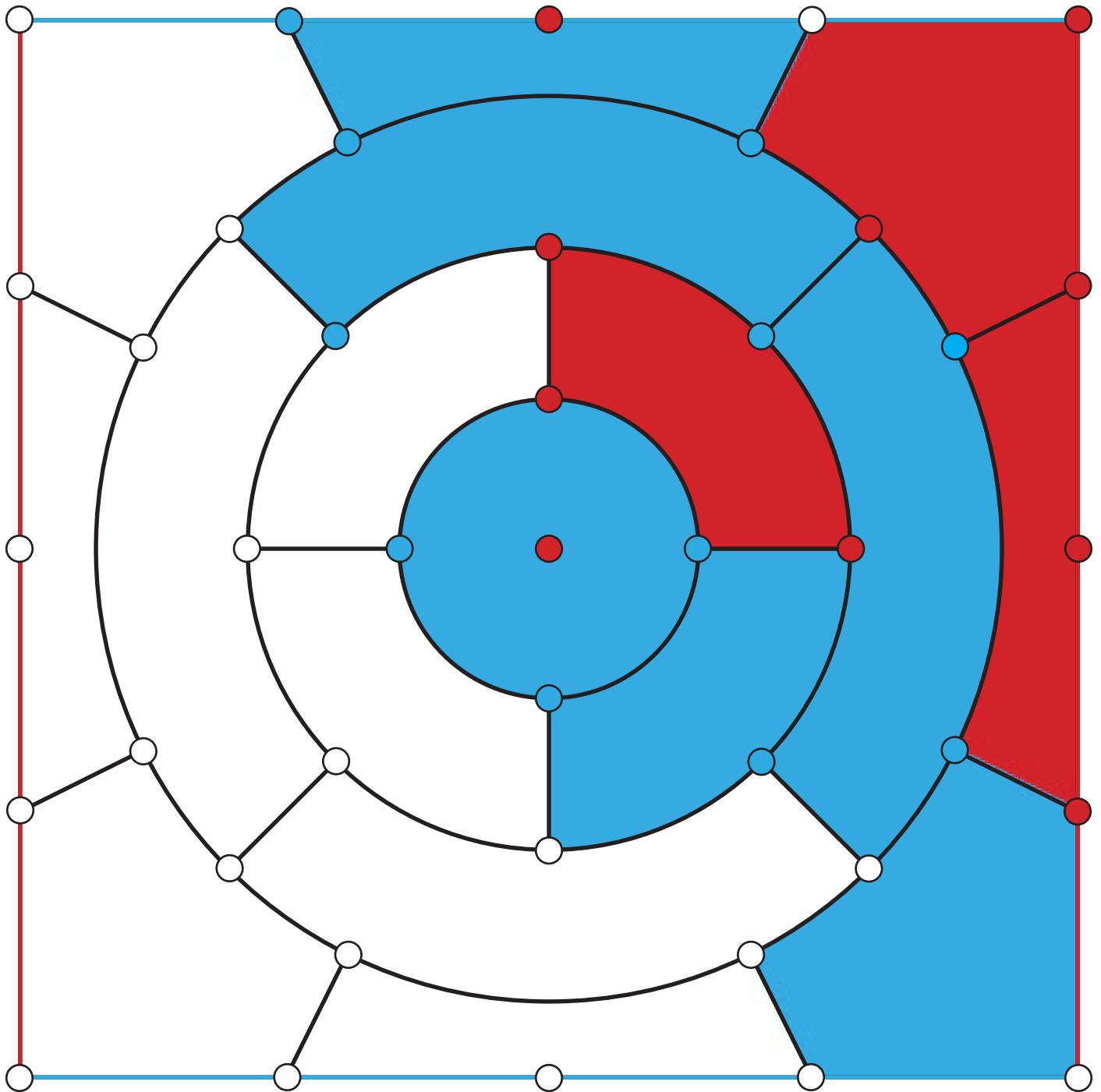


Ejemplo :

1. Tres puntos azules y dos rojos tocan la región A. Como tres de cinco puntos son azules, la región A se pinta de azul.
2. Dos puntos azules y dos rojos tocan la región B. Como ningún jugador ha coloreado al menos la mitad de los puntos que tocan esa región, la región B aún no tiene color.
3. Dos puntos azules y tres rojos tocan la región C. Como tres de los seis puntos son rojos, la región C se pinta de rojo.

Final:

Un jugador *gana* cuando logra conectar los lados opuestos del tablero. La meta del jugador azul es conectar los lados de arriba y abajo; la meta del jugador rojo es conectar los lados izquierdo y derecho.



¡El azul gana!