

JUEGOS DE ÁLGEBRA

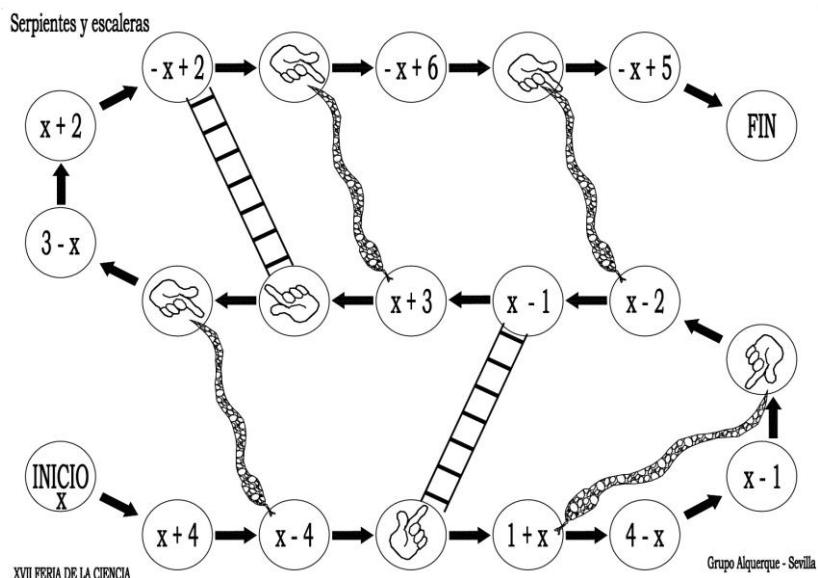
SERPIENTES Y ESCALERAS ALGEBRAICAS (I)

Juego de álgebra.

Juego para dos, tres o cuatro jugadores.

Material necesario:

Tablero. Un dado. Una ficha de color diferente para cada jugador.



Reglas de juego y objetivo:

Las fichas se colocan en la celda “Inicio” y seguirán el recorrido indicado por las flechas, las manos o las serpientes.

Los jugadores, por turno, lanzan un dado que será el valor de la “x” en la expresión algebraica que tiene la celda en la que se encuentran. El valor numérico de la expresión indicará la cantidad de casillas que deben avanzar o retroceder, según sea positivo o negativo.

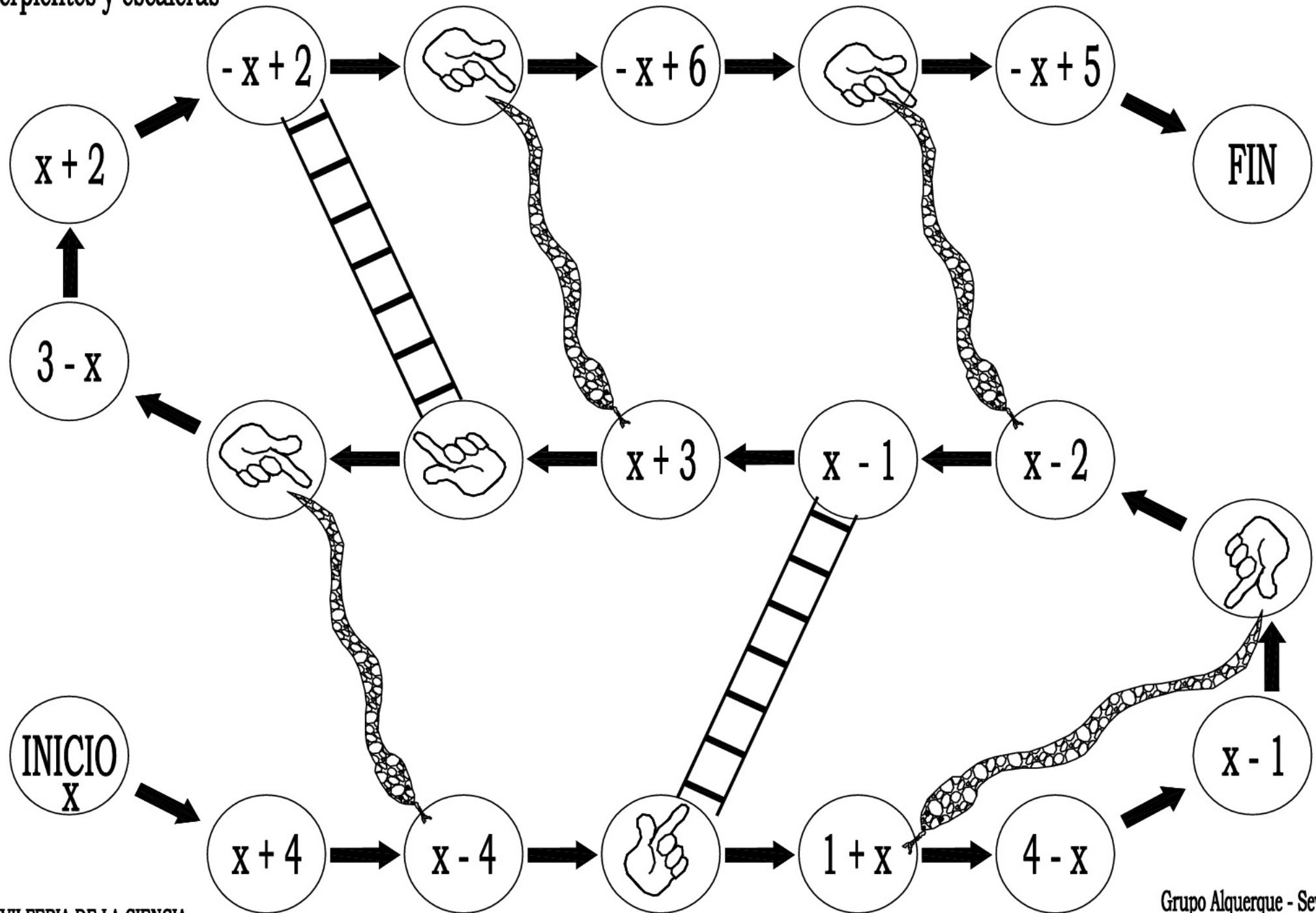
Si al finalizar un movimiento un jugador cae en una casilla en la que comienza una escalera, sube por ella hasta la casilla donde ésta termina. Si, por el contrario, cae en una donde comienza la cola de una serpiente, desciende hasta la casilla en la que finaliza su cabeza.

Si un jugador obtiene un seis podrá mover y tirar nuevamente el dado. Si un jugador obtiene tres seises consecutivos, deberá regresar a la casilla inicial y no podrá mover su ficha hasta obtener nuevamente un seis.

El jugador que logra llegar a la casilla “Fin”, con la puntuación justa, es el ganador. Si no es así, se quedará en la misma celda sin avanzar.



Serpientes y escaleras



Serpientes y escaleras

