

Juegos de lápiz y papel

LLEGAR A CERO

Es un juego aritmético de lápiz y papel.

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

Lápiz y papel.

Reglas de juego:

Se sortea el orden de salida.

El juego comienza con un número (por ejemplo 30) escrito en un papel.

- En cada turno un jugador resta al número por el que se vaya uno de sus divisores, escribe la operación y el resultado.

- El jugador que llega a cero pierde.

Veamos un ejemplo (imagen 1).

Número inicial	Jugador	1ª ronda	2ª ronda	3ª ronda	4ª ronda
30	A	$30 - 15 = 15$	$12 - 3 = 9$	$6 - 3 = 3$	$2 - 1 = 1$
	B	$15 - 3 = 12$	$9 - 3 = 6$	$3 - 1 = 2$	$1 - 1 = 0$ B PIERDE

Imagen 1. Partida de *Llegar a cero*.

Investigaciones y variantes:

- ¿Cómo se modifica la estrategia del juego si gana el jugador que llega a cero?
- ¿Cambia la estrategia si el número de comienzo es impar, por ejemplo, 25?