

Juegos de lápiz y papel

NUMERI

Este juego pertenece al libro “100 juegos estratégicos Mensa” del autor belga Walter Joris.

Juego de estrategia y de lápiz y papel.

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

- Dos lápices de distinto color.
- Tablero de 8x8 casillas.

					3	2	1
1	2	3					

Figura 1

Reglas de juego:

Cada jugador tiene tres números situados en las esquinas, un 1, un 2 y un 3 con el color azul para uno de ellos y lo mismo con el rojo para el otro, como muestra la figura 1.

Por turno, cada jugador mueve uno de sus números en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal) tantas casillas como el número indica, siempre que la casilla de destino esté vacía, y lo escribe de nuevo (figura 2): los “1” avanzarán una casilla; los “2”, dos casillas y los “3”, tres.

Los números 2 y 3 en su avance pueden saltar sobre otros números, propios o del oponente. Los números saltados, ¿aunque fuesen propios?, se tachan y son declarados muertos. Se puede saltar sobre números vivos (sin tachar) o muertos (ya tachados).

Si un jugador tiene que pasar de turno, el otro debe seguir moviendo.

Si un jugador pierde todos sus números, pierde inmediatamente la partida.

Si jugador no tiene espacio para seguir haciendo sus movimientos, su oponente debe seguir jugando hasta que tampoco pueda continuar y, entonces, termina la partida. Gana el jugador que en ese momento tenga la mayor suma de números vivos.

Ejemplo de partida:

El jugador azul no ha tachado ningún número rojo. El jugador rojo ha tachado tres azules.

La suma de los números rojos sin tachar es 45, la suma de los números azules es 48.

Gana el jugador azul.

2	1	3	1	1	3	2	1
1	X	3	2	1	2	1	1
2	1	2	1	2	1	2	1
1	X	1	2	1	2	1	1
2	1	3	1	2	X	2	1
1	2	1	2	1	2	1	1
1	1	1	1	2	1	2	1
1	2	3	2	1	3	1	1