

Juegos que hemos inventado

DIEZ O ZOMBIE



- Objetivo del juego: El objetivo de todos los participantes es no convertirse en zombi al acabar el tiempo establecido.

Materiales:

- Tantas cartas como jugadores, entre 1 y 4 de esas cartas tienen el número 10. El resto forman parejas con los dígitos del 1 al 9. Ejemplos: si juegan 21 participantes, podemos introducir 3 cartas con el número 10 y las 18 cartas restantes, serían: 2 con el número 1, 2 con el 2, 2 con el 3... hasta 2 con el 9.
- Si jugásemos 16 personas, podemos introducir 2 cartas con el número 10 y las 14 cartas restantes podrían ser: 2 cartas con el número 1, 2 con el número 9, 2 con el número 2, 2 con el número 8, 2 con el número 5, y 1 carta de cada uno de los dígitos restantes.
- Número de jugadores: Entre 15 y 40.

Reglas del juego:

- Se designan 8 zonas de cálculo en la clase. Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio, fuera de las zonas de cálculo.
- Se barajan las cartas. Se entrega a cada participante una carta, que no puede ver hasta el inicio del juego. Las cartas con el número 10 son zombis. El resto son humanos. Los humanos intentan salvarse, para ello deben encontrar a otro humano de forma que la suma de sus cartas sea 10, antes de que transcurra un tiempo previamente determinado.
- A una señal, se pone el cronómetro en marcha y se inicia el juego. Todos los jugadores buscan emparejarse con otra persona de forma que la suma de sus cartas sea 10, teniendo en cuenta que:
 1. No se puede hablar ni hacer gestos que comuniquen el número de la carta.
 2. Para poder ver las cartas uno de los jugadores debe tocar a otro.
 3. Solo pueden tocar los jugadores con una carta cuyo dígito sea inferior o igual a 5. Aquellos que tienen una carta con un dígito superior a 5 tienen que esperar a ser tocados.

4. Cuando un jugador toca a otro, ambos deben dirigirse a una zona de cálculo que esté vacía y allí mostrarse sus cartas. Si la suma es 10, salen de la zona de cálculo y permanecen juntos hasta el final del juego, ya consiguieron su objetivo (pueden estar sentados para indicar que ellos lo han logrado). Si la suma no es 10, ambos jugadores intercambian sus cartas y salen de la zona de cálculo buscando un nuevo emparejamiento.

Son zombis aquellas personas con una carta con el número 10 y todas aquellas personas que no lograron emparejarse.

Variantes:

Siempre que se cumplan las normas de emparejamiento de cartas, se puede jugar con cartas con la imagen de un matemático loco como zombi, emparejando:

- Cartas con operaciones matemáticas y resultados.
- Cartas con figuras geométricas y fórmulas para el cálculo de sus respectivas áreas.
- Etc.

CÁLCULUS

Objetivo del juego: El objetivo de cada jugador es alcanzar 300 puntos.

Materiales:

- 100 cartas, 10 con cada uno de los dígitos del 0 al 9.
- 4 cartas con el símbolo =.
- Una carta con el símbolo de +, otra con el de -, otra con el de X y otra con el de /.

Número de jugadores: Entre 3 y 6.

Reglas del juego:

- Se barajan las 100 cartas. Se colocan 5 cartas boca arriba sobre la mesa. A su alrededor se colocan las cartas con los símbolos de la suma, resta, multiplicación y división (uno de cada) y cuatro símbolos de igual.
- Se reparte tres cartas a cada jugador. El resto de las cartas se colocan en un mazo en el centro de la mesa.
- El jugador a la derecha del que repartió inicia el juego y a continuación siguen los turnos en sentido contrario al de las agujas del reloj. En cada turno cada jugador tiene dos opciones:

a. Utilizar una o varias de sus cartas, tomar una o varias cartas de la mesa y con todos los dígitos, uno de los

símbolos de operación y un símbolo igual, presentar una operación realizada correctamente. En este caso obtiene tantos puntos como indique el resultado de la operación, siempre que se cumplan las siguientes reglas:

- El símbolo de operación no puede utilizarse más de una vez. No serviría por tanto utilizar cinco cartas haciendo: $1+3 + 3 +2 = 9$.

- Los dígitos no tienen por qué ser únicamente unidades, sirven también como centenas o decenas. $13 + 15 = 27$.
- El número máximo de puntos que puede conseguirse en una operación es de 100. Por tanto, no vale: $325 - 12 = 313$.
- Para hacer la operación, es obligatorio utilizar, al menos, una de las cartas del jugador. No vale utilizar solo las de la mesa. Sí se permite hacer la operación solo con las cartas del jugador, sin utilizar ninguna de las depositadas en la mesa.

b. No hacer operación y tomar una carta del mazo.

Cada vez que un jugador realiza una operación retirando cartas de la mesa, se retira el símbolo de la operación realizada y uno de los símbolos de igual, se toman tantas cartas del mazo como las retiradas y se colocan boca arriba en la mesa. Las cartas utilizadas se colocan en un mazo aparte.

Cuando no quede ninguno de los cuatro símbolos de operación (ni de igual) en la mesa, se vuelven a colocar los cuatro símbolos y los de igual en la mesa, prosiguiendo el juego donde se quedó, es decir, no se reinicia. Si un jugador tenía 5 cartas, sigue con esas 5 cartas, si le corresponde turno a un jugador, es quien tiene el turno..., lo único que se hace es tomar cartas del mazo para que siempre haya cinco cartas sobre la mesa.

Si en algún momento el mazo quedara sin cartas, se baraja el mazo de las cartas retiradas y se sigue el juego con él.

Algunas consideraciones:

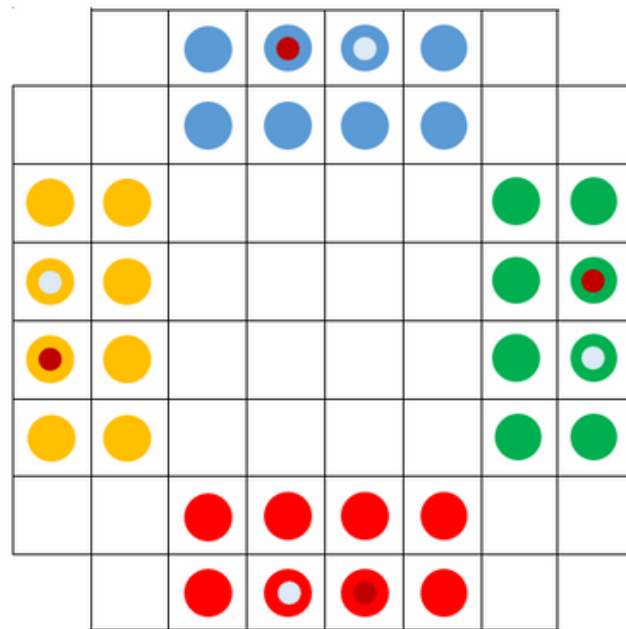
- Se puede poner un tiempo máximo para que cada jugador ejecute su acción en su turno (por ejemplo, un minuto). En caso de no hacer nada, tomaría una carta del mazo y pasaría el turno al siguiente jugador. En este caso a los materiales habría que añadir un reloj de arena con el tiempo considerado.
- Los jugadores pueden disponer de papel y lápiz y hacer las operaciones que estimen oportunas en lo que llega su turno.

Materiales:

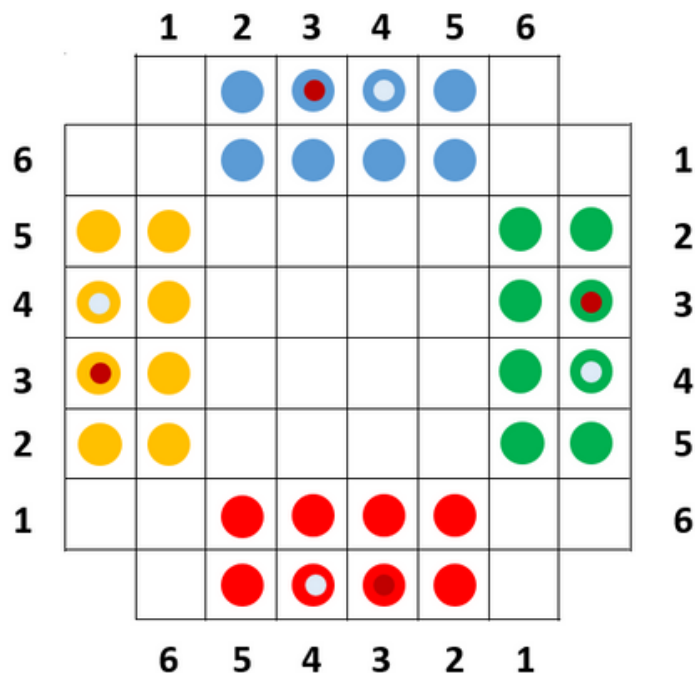
- 8 fichas de 4 colores diferentes. En cada uno de los colores, dos fichas se distinguen del resto por sendos puntos, rojo y azul, en su tope. Estas fichas se denominan “rey” (punto azul) y “reina” (punto rojo). Las otras seis son “vasallos”
- 4 casillas rojas (trono de reina).
- 4 casillas azules (trono de rey).
- 2 dados numerados de 6 caras, uno rojo y uno azul.
- 1 tablero de 60 casillas (puede usarse uno de ajedrez anulando las cuatro casillas de las esquinas).

Número de jugadores: 4.

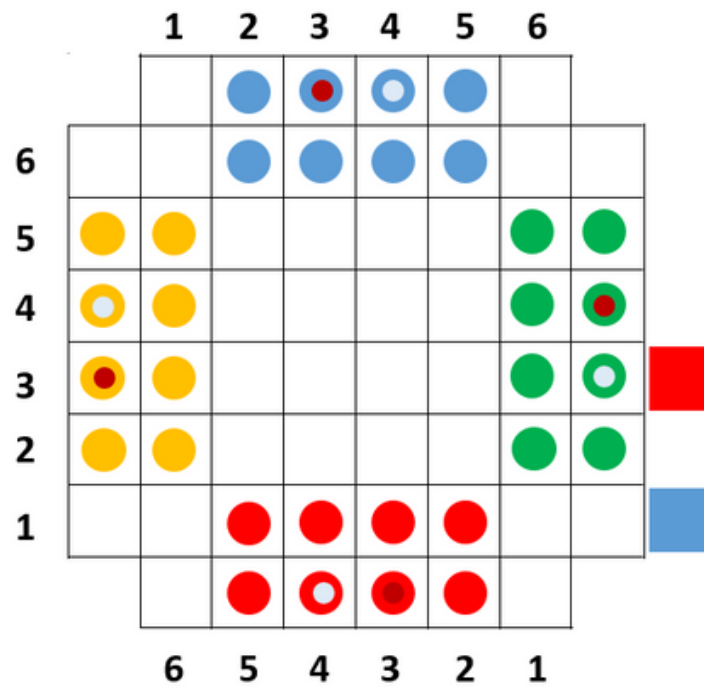
Inicio del juego: Los participantes disponen sus fichas en el tablero tal y como se muestra en la figura siguiente:



Por turnos, cada participante lanza los dos dados para determinar en qué posición quedarán el trono de su rey el trono de su reina. El número que indique cada uno de los dados determina la posición de esos tronos, contando de izquierda a derecha frente al jugador que lanza.

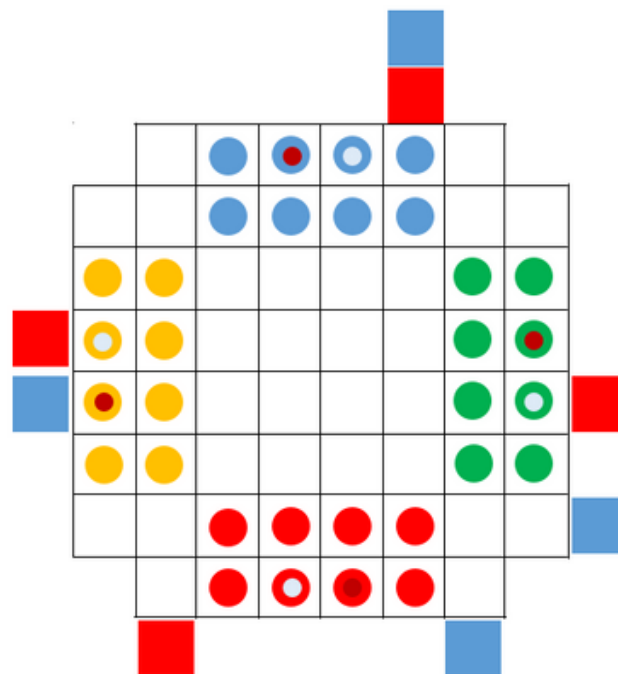


Si, por ejemplo, al jugador amarillo le sale un 6 en su dado azul y un 4 en su dado rojo, la posición de los tronos de sus reyes sería la siguiente:



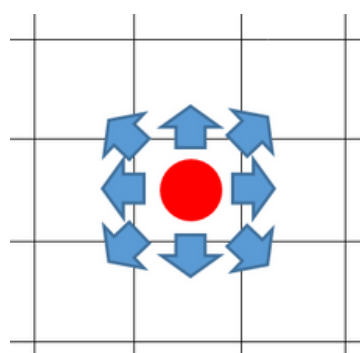
Esta, por ejemplo, sería la posición inicial si a los jugadores les han salido estos números en los dados:

Jugadores				
Dado azul (trono de rey)	6	5	3	1
Dado rojo (trono de reina)	4	5	4	6



Reglas del juego: En cada turno, cada jugador tiene tres opciones:

- *Paso.* Mover una de sus piezas a una casilla contigua vacía, en cualquier dirección.



- *Salto*. Saltar en cualquier dirección una pieza (propia o de un oponente) siempre y cuando haya un espacio vacío inmediatamente detrás de la pieza que se salta. Se puede realizar un salto múltiple siempre que se den las condiciones anteriores.



Salto simple Salto múltiple Salto múltiple

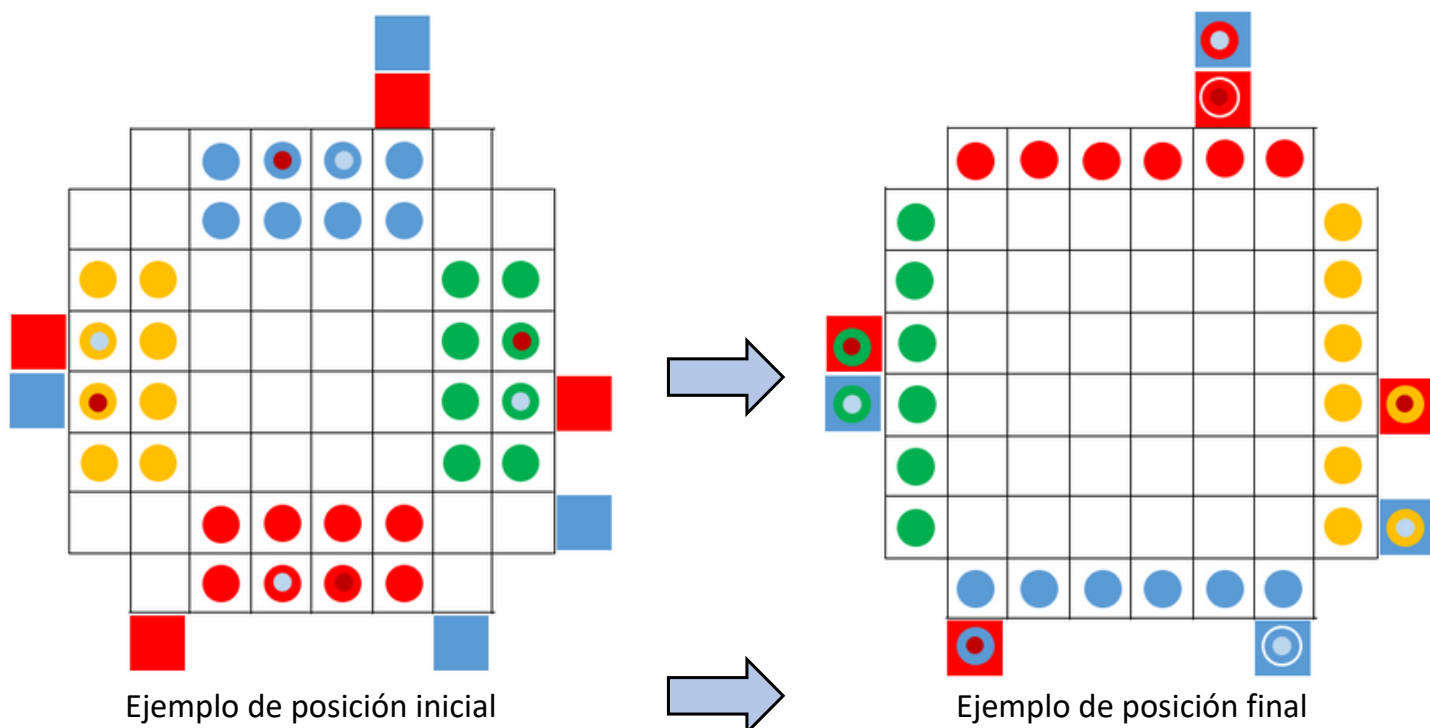
- *Permuta*. Mover una de sus piezas a una casilla contigua, situada en la dirección de avance, ocupada por la ficha de un oponente. En este caso, ambas fichas intercambian posiciones. Solo se puede realizar una permuta sobre una ficha de un contrario situada en cualquiera de las casillas contiguas en la dirección de avance del jugador que mueve, no se puede realizar una permuta hacia los lados o hacia atrás. Tampoco se permite una permuta sobre la pieza de un jugador que la tiene colocada en su posición final.



Posición inicial Posición final

Las casillas de los tronos solo pueden ser ocupadas o utilizadas por las piezas de los reyes del jugador correspondiente.

Objetivo del juego: El objetivo de cada jugador es ser el primero en colocar a todas sus piezas de "vasallos" ocupando las seis casillas de la fila más alejada de su posición y a sus reyes en sus respectivos tronos.



Ejemplo de posición inicial

Ejemplo de posición final