

## ATRAVIESA EL PANAL-1

### REGLAS DE JUEGO

1. Uno de los jugadores empieza en uno de los bordes horizontales y el otro en uno de los verticales.
2. Cada jugador, en su turno, elige dos números y una operación. Si el resultado se encuentra en el tablero, coloca una ficha en la casilla o casillas correspondientes; si no es así, pierde el turno.
3. Gana el jugador que primero consigue formar una línea de fichas que conecte los bordes que ha elegido (izquierda/derecha ó arriba/abajo).

**NOTA 1:** Las operaciones han de hacerse mentalmente. Una vez dicho el resultado se puede comprobar con la calculadora si es o no correcto. Si es incorrecto, el jugador pierde su turno.

**NOTA 2:** En algún momento del juego, puede interesarnos "ganar" cierta casilla. En ese caso, debes elegir los dos números y la operación que te permita obtener ese resultado.

**NOTA 3:** Si estáis de acuerdo, podéis variar las reglas: utilizar sólo algunas operaciones, utilizar tres números en lugar de dos, añadir más números para poder elegir,.....

### NECESITAI S:

12 fichas de un color y 12 de otro, calculadora y la hoja con el panal de juego.

