

ATRAVIESA EL PANAL-2

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,.....

NECESITAS:

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