

CUADRADO DE DOMINÓS

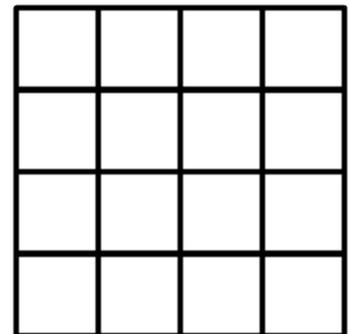
Este juego aparece propuesto en el libro de *Shell Centre for Mathematical Education* ("Problemas con pautas y números", 1993) para estimular actividades e investigaciones relacionadas con la resolución de problemas. Se ha adaptado a lápiz (o bolígrafo) y papel que son más fáciles de conseguir que un cierto número de fichas de dominó.

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

Lápiz y papel.

En un papel se dibuja un tablero cuadrado con cuatro filas y cuatro columnas (4x4).



Reglas de juego:

- Los jugadores, A y B, por turnos, marcan con colores diferentes dos cuadrados contiguos en horizontal o vertical, nunca en diagonal.
- Gana el jugador que coloca el último par posible.
- Si los dos jugadores completan de marcas el tablero la partida acaba en tablas.

Investigaciones y variantes:

- ¿Cuántas jugadas, como máximo, puede realizar cada jugador?
- ¿De cuántas formas distintas puede comenzar el primer jugador? ¿Y sin contar los giros y simetrías del tablero?
- ¿Existe alguna estrategia para ganar? ¿Y para no perder? ¿Para qué jugador?
- En un tablero de dimensiones 4x6, ¿existe alguna estrategia para ganar? ¿Y para no perder? ¿Para qué jugador?
- ¿Qué ocurre si el tablero es cuadrado o rectangular de dimensiones impares? ¿Existe alguna estrategia para ganar? ¿Y para no perder? ¿Para qué jugador?