

Juego topológico de lápiz (o bolígrafo) y papel inventado por dos matemáticos de la Universidad de Cambridge, John Horton Conway y Michael S. Paterson, en 1967.

Juego para dos jugadores.

Material necesario: Lápiz y papel.

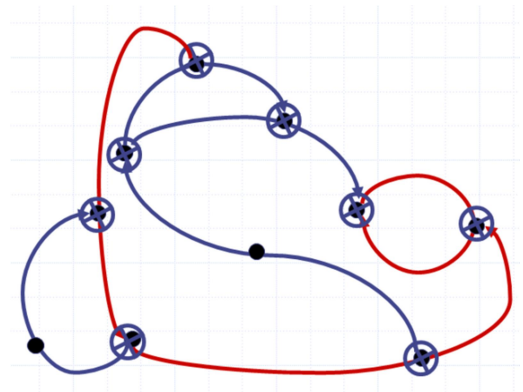
Reglas de juego:

- Se marcan al azar sobre el papel en blanco varios puntos (3 o 4, según se acuerde).
- En su turno, cada jugador debe trazar una línea que partiendo de un punto cualquiera, vaya a terminar en otro punto o en él mismo, y a continuación debe colocar un nuevo punto en cualquier lugar sobre la línea que acaba de dibujar.
- Las líneas trazadas no se pueden cortar.
- A un punto sólo pueden llegar tres líneas. Cuando se alcance ese número el punto se marca, pues se considera “muerto” y no se puede volver a utilizar.

Objetivo:

Trazar la última línea posible.

Ejemplo de partida de *Brotos*.
Gana el jugador azul.



Investigaciones:

- ¿Puede terminar en tablas una partida de *Brotos*?
- ¿Quién gana si se juega con un solo punto?
- Considera que se comienza con dos puntos. ¿De cuántas maneras puede empezar el primer jugador? ¿Cuántas líneas dura la partida? ¿Quién gana?