

# MATEMÁTICAS DE CERCA

## Juegos

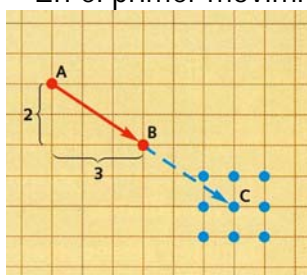
## Carrera de bicis

**CARRERAS DE BICIS** es un juego de lápiz y papel para varios jugadores donde se simula una carrera de bicicletas en un circuito. Se necesita:

- Un lápiz o bolígrafo de distinto color para cada jugador.
- Papel cuadriculado donde se dibuja un circuito, que será un recorrido entre dos líneas irregulares, que ha de tener en su **SALIDA** una anchura de cuatro o cinco cuadrados.

Reglas:

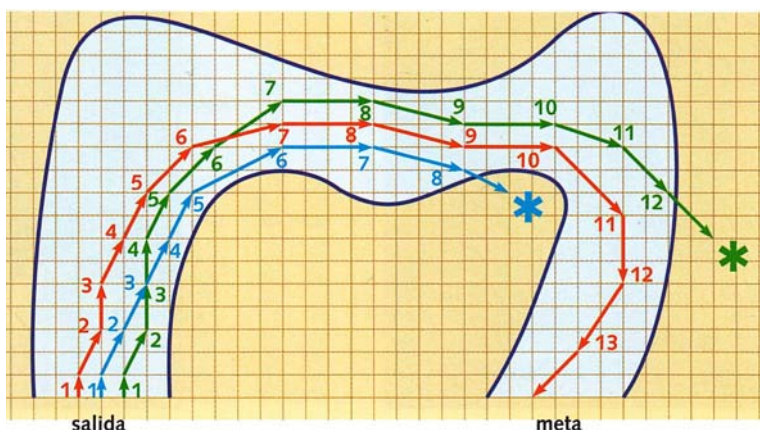
- Se sortea el orden de jugada. Según ese orden, los jugadores eligen su posición sobre un vértice de cuadrícula en la parrilla de salida.
- Un movimiento consiste en desplazarse un número de casillas en horizontal y en vertical. El movimiento se representa por una flecha que une los puntos inicial y final del desplazamiento.
- En el primer movimiento sólo puede desplazarse a un vértice cercano al de salida.



- Cada movimiento restante de un jugador se basa en el que haya realizado antes. Su desplazamiento debe ser de la misma magnitud que en su jugada anterior (mismo desplazamiento en vertical y en horizontal), con la diferencia de que puede optar por terminar en el punto correspondiente o en cualquiera de los ocho de alrededor.

Por ejemplo, si una bici se ha movido desde A hasta B (bajando dos unidades en vertical y avanzando tres en horizontal), el siguiente movimiento puede ser de B a C (si mantiene los mismos parámetros) o de B a cualquiera de los ocho puntos que rodean a C.

- No se puede llegar a la posición ocupada por otra bicicleta pues significaría una colisión, aunque si pueden cruzarse los recorridos.
- Si el recorrido de una bici sale del circuito ese jugador sufre un accidente y su bicicleta ha de ser retirada.
- Gana la carrera la primera bicicleta que llega a la **META**.



150  
2012

Ningún día sin leer

Ningún día sin pensar