Juegos abstractos

Cuadrar (II)

405
2024

Reglas del juego:

Una vez decidido el orden de salida cada jugador, por turno, coloca una ficha sobre una casilla libre del tablero.

El objetivo es ser el primero en colocar fichas propias de forma que cuatro de ellas puedan considerarse los cuatro vértices de un cuadrado (de cualquier tamaño y en cualquier posición).

Variantes:

a) Variante 1. Tablero completo.

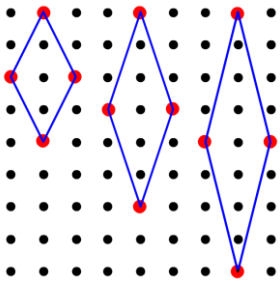
Con las mismas reglas se juega hasta que todo el tablero quede cubierto de fichas, anotando los cuadrados conseguidos. Gana quien obtenga más.

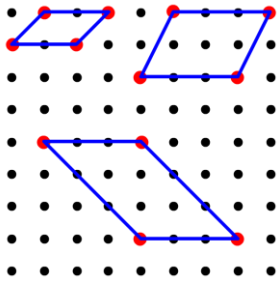
b) Variante 2. Juego a no formar cuadrados.

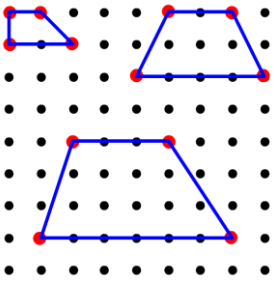
Pierde quien primero se vea forzado a construir un cuadrado o, en el caso de tablero completo, quien haya conseguido menos.

c) Variante 3. Objetivo otros cuadriláteros.

Consiste en cambiar el objetivo de cuadrado a la construcción de otros cuadriláteros como rombos, romboides o paralelogramos.







d) Variante 4. Puntuación por áreas.

Se juega como en *Squares* (tablero 8x8 y 36 fichas de colores diferentes para cada jugador), pero la puntuación de cada cuadrado obtenido es el área del mismo. Gana quien primero llega a una cantidad acordada previamente.

El área de los diferentes cuadrados se puede obtener aplicando directamente el teorema de Pitágoras o el teorema de Pick (Georg Alexander Pick (1859-1942), matemático austriaco y profesor de la Universidad de Praga), que permite calcular el área de un polígono simple (sus lados no se cortan entre sí) cuyos vértices se hallan sobre los puntos de una cuadrícula.