

MATEMÁTICAS DE CERCA

Juegos abstractos

Utopía

Presentación:

Juego de estrategia abstracta, de lógica, de configuración y de tablero y fichas diseñado por Sjaak Griffioen en 2002.

Es un juego para un jugador, que dispone de un tablero de 4x4 celdas y 16 fichas (simulando a 16 edificios): cuatro conjuntos de cuatro piezas de distinto color cada juego y altura uno, dos, tres y cuatro (véase la imagen inferior derecha).

408
2024

Reglas del juego:

El juego consiste en colocar las 16 fichas-edificios siguiendo las pistas marcadas en la tarjeta reto escogida.

Cada tarjeta reto tiene alrededor del perímetro de la cuadrícula unas flechas que indican la dirección en que debemos mirar desde ese punto de vista y un número indicando cuantos edificios de distinta altura se pueden ver desde ese punto (véase la imagen inferior izquierda).

Objetivo:

La colocación de las fichas sobre el tablero es similar a la de un sudoku. Cada fila y cada columna de la cuadrícula debe tener cuatro edificios de alturas diferentes.

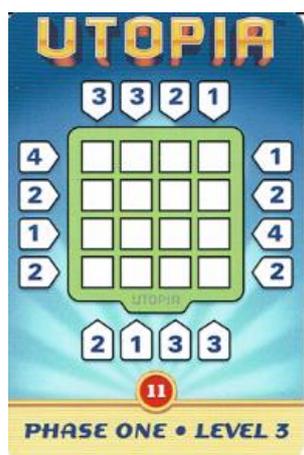


Imagen: Ejemplo de desafío. Juego *Utopía*.



Imagen: Grupo Alquerque.

Observaciones:

Este juego está comercializado por *HCM Kinzel*.

Ningún día sin leer

Ningún día sin pensar