

MATEMÁTICAS DE CERCA

Juegos abstractos

Skato

Presentación:

Skato es un juego abstracto de lógica, para dos jugadores, creado por el polaco Andrzej Undro y comercializado por Askato (Poznan, Polonia).

Es un juego para dos jugadores que disponen de un tablero cuadrado de 8x8 casillas y dos juegos, de diferente color, con 32 piezas cuadradas.

Reglas del juego:

Se sortea quién comienza y con qué color se juega.

Cada jugador, en su turno, va colocando una pieza en la cuadrícula.

La primera pieza del juego puede ocupar cualquier casilla. Las siguientes han de ser adyacentes, al menos por un lado, a una pieza colocada previamente: la imagen 1 muestra colocaciones correctas y la imagen 2 una pieza azul incorrecta.

Se pueden colocar fichas sin conexión entre sí, pero solo las regiones con un mínimo de cinco casillas puntúan al final.

El objetivo es construir las mayores superficies de fichas adyacentes del color propio.

El juego termina cuando un jugador consigue, en cualquier momento del juego, una secuencia de cinco piezas propias horizontal o verticalmente, o bien, se ha completado el tablero. En el primer caso gana el jugador que lo consigue (imagen 3); en el segundo lo hace el jugador cuyas zonas ocupadas (descartando las de menos de cinco cuadrados) suman mayor ocupación (imagen 4); en el ejemplo ganan las naranjas 28 a 25.

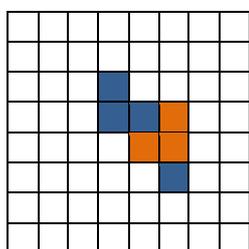


Imagen 1

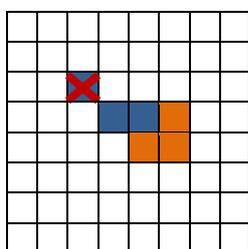


Imagen 2

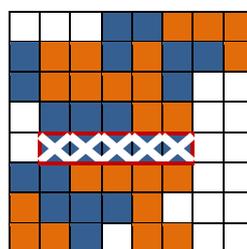


Imagen 3
Ganan las azules

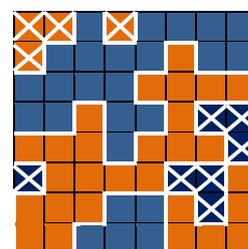


Imagen 4
Azules: $5 + 20 = 25$
Naranjas: $6 + 22 = 28$

Observaciones:

Este juego se puede jugar con lápiz y papel.

417
2025

Ningún día sin leer

Ningún día sin pensar

Grupo Alquerque
Sevilla