

# Juegos de lápiz y papel

## AMBIVALENTE

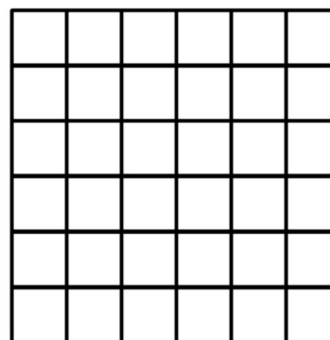
Este juego pertenece al libro “100 juegos estratégicos Mensa” de Walter Joris.

Juego de estrategia y de lápiz y papel.

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

- Dos lápices de distinto color.
- Tablero de 6x6 casillas.



### Reglas de juego:

Por turno, cada jugador dibuja su marca en cualquier casilla del tablero.

Siempre y sólo en su turno el jugador al marcar una celda puede eliminar celdas del contrario que serán tachadas y lo puede hacer de distintos modos:

- 1.- Rodeándola. Esto sucede cuando al marcar una celda, entonces una celda señalada anteriormente por el contrario queda entre dos marcas, ya sea en horizontal, vertical o diagonal, formando un bocadillo.
- 2.- Por intrusión, que consiste en marcar una celda entre dos señales del contrario; en este caso ambas señales serán tachadas.
- 3.- Una marca colocada en la esquina será tachada si tiene una marca a un lado y se le coloca otra en el otro.
- 4.- Si una celda de una esquina está vacía y tiene sendas marcas del mismo color a un lado y a otro (en horizontal y en vertical), al marcar esa celda, las dos vecinas quedan eliminadas y serán tachadas.

Gana la partida el jugador con menos marcas tachadas.

### Ejemplos de partida:

Partida ganada por el jugador verde que tiene 15 marcas sin tachar y el jugador azul tiene 13.

El jugador verde ha tachado en una esquina, por intrusión y rodeando.

El jugador azul ha tachado por intrusión.

