

Juegos de lápiz y papel

PUNTO DOBLE

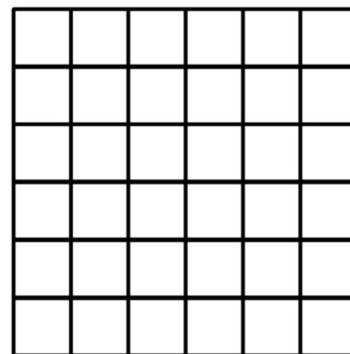
Este juego pertenece al libro “100 juegos estratégicos Mensa” de Walter Joris.

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:

El juego comienza de manera que cada jugador dibuja dos puntos adyacentes (horizontal, vertical o diagonal) unidos por una línea.

Después, en su turno, cada jugador puede hacer uno de estos dos movimientos:

- Dibujar otros dos puntos adyacentes unidos por una línea.
- Trazar una línea recta (en horizontal, vertical o diagonal) que conecte dos puntos ya existentes en el tablero. Estos puntos pueden ser propios o del oponente o uno tuyo y otro del oponente y siempre que no sean adyacentes. Además, la línea en horizontal, vertical o diagonal debe cruzar sólo casillas desocupadas y estas se convierten en inservibles. De un mismo punto pueden salir o llegar a él varias líneas, siempre que las celdas que cruce estén vacías.

Gana la partida el jugador que ocupe la última casilla posible.

Ejemplo de partida:

El jugador rojo comenzó la partida.

El jugador azul gana al ocupar la última casilla posible.

