

Juegos de lápiz y papel

CAMINO A LA META

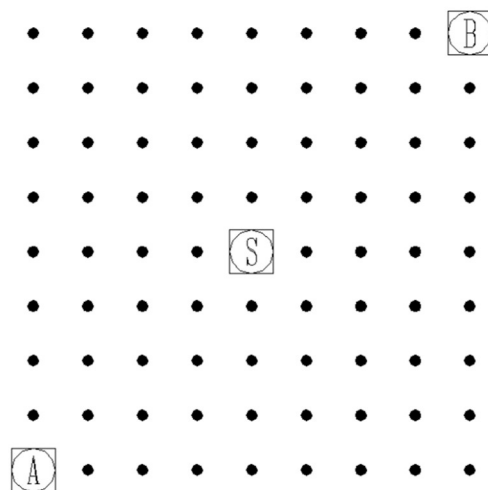
Juego de estrategia, de configuración geométrica.

Juego de lápiz y papel.

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

- Dos lápices de distinto color.
- Papel con una retícula cuadrada.



Reglas de juego:

El juego consiste en trazar un camino desde el punto central de salida “S” a la “meta”, que es el punto “A” para el primer jugador y el “B” para el segundo.

Se sortea el orden de salida.

- Cada jugador, por turno, traza con su lápiz un segmento que una dos puntos consecutivos del tablero en horizontal o en vertical, pero nunca en diagonal.
- El jugador que comienza el juego une el punto de salida “S” con otro punto adyacente a él. El segundo jugador une el punto anterior con otro adyacente.
- No se puede pasar más de una vez por cada punto.

Objetivo:

Gana la partida el jugador que consigue unir el punto “S” con su “meta”, el punto “A” para el primero o el punto “B” para el segundo. Si un jugador se queda bloqueado sin poder colocar un segmento gana la partida.