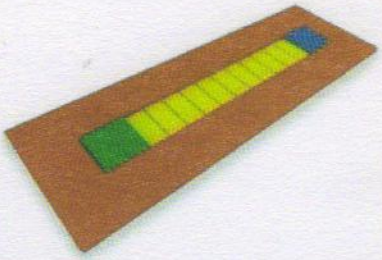
A no empujar



Jugadores: Dos o más.

Equipo: Un tablero. Cinco fichas.

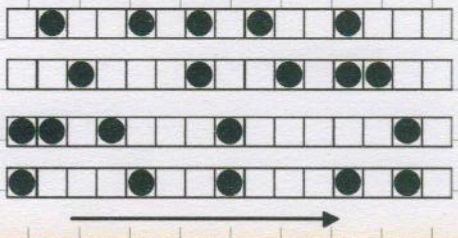
Comienzo: Colocar cualquier número de fichas en los casilleros, una ficha por casillero, dejando tantos casilleros vacíos como se desee. Para cada disposición inicial se tiene un juego distinto.

El juego: Cada jugador por turno puede mover una ficha teniendo en cuenta que:

- no puede haber dos fichas en un casillero.
- ninguna ficha puede pasar sobre otras.
- las fichas sólo se mueven en una dirección (por ejemplo, hacia la derecha).
- respetando todas las restricciones mencionadas arriba, las fichas se pueden mover cualquier cantidad de casilleros.

Fin de juego: Pierde el jugador que en su turno no puede mover ninguna ficha.

Algunas disposiciones iniciales:



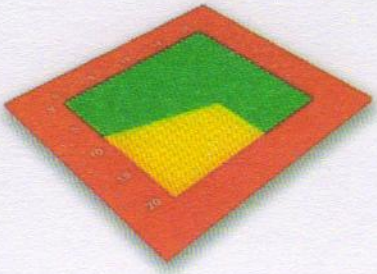
Alfombra Mágica 1

Las cuatro piezas cubren en total y exactamente el rectángulo de

$34 \times 13 = 442$

Las mismas cuatro piezas cubren en total y exactamente el cuadrado de

$21 \times 21 = 441$

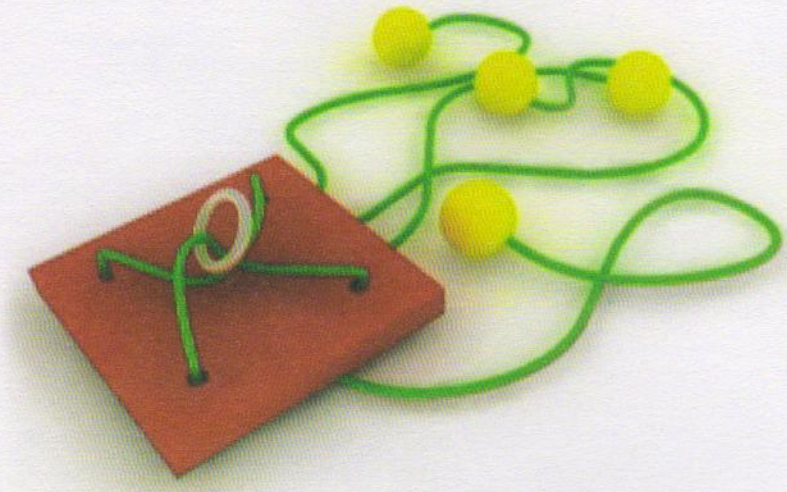


¿Cómo puede ser?
¿A dónde se perdió el cuadradito que falta?

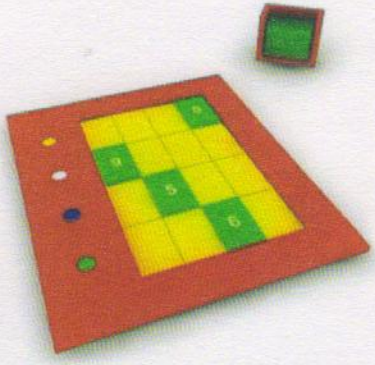
Aro Topológico

El objetivo es simple de explicar
y no tan simple de logar.

Se trata de separar el aro que está sujeto a las cuerdas.



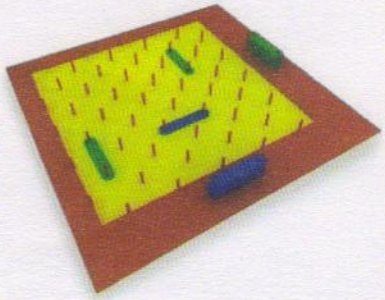
Arrimando al 5000



Jugadores: 3 ó 4.
Es más lindo de a 4.
Equipo:
Cartas numeradas del 0 al 9, dos de cada número: 20 en total.
Un tablero.
El juego: Se mezclan las cartas y se colocan boca abajo. Cada jugador se identifica con un color. El primer jugador saca una carta y la coloca en el tablero en algún lugar vacío. Puede colocarla en el renglón que tiene su nombre o en cualquier otro si así le conviene. El siguiente jugador hace lo propio en su turno y así, cada uno. Las unidades de mil. La única restricción es que cada jugador debe colocar el número correspondiente a la Unidad de mil en el renglón que tiene su color. Lo puede hacer en su turno, en cualquiera de las cuatro jugadas que le corresponden.
Puntuación: El jugador que obtiene el número más cercano a 5000 gana 8 puntos, el segundo gana 4 puntos, el tercero 2 puntos y el cuarto 1 punto. En caso de empate en algún puesto se reparten los puntos.
Rondas: Se deben jugar 4 rondas, rotándose el turno para empezar a jugar.
Fin de juego: Gana el que obtiene mayor cantidad de puntos después de las cuatro rondas.

Bridg-It

Jugadores: Dos.

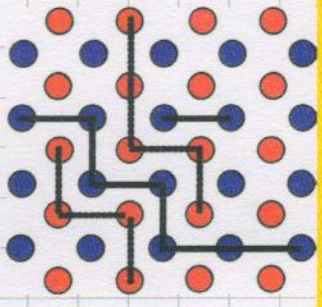


Equipo: Un tablero y puentes de dos colores.

Comienzo: Se sortea el color de cada jugador y quién comienza.

El juego: Cada jugador, en su turno conecta dos puntos adyacentes colocando un puente de su color. Luego, el otro jugador hace lo mismo pero conectando dos puntos adyacentes de su color. Repiten esto por turno.

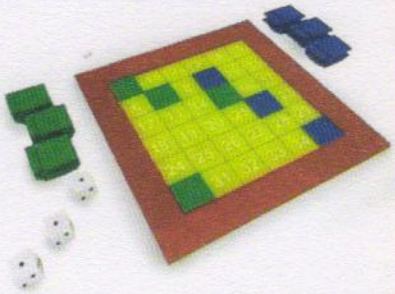
Objetivo: El jugador con el color rojo trata de formar un camino continuo entre alguno de los puntos rojos de la fila de arriba hasta alguno de los puntos rojos de la fila de abajo. El camino no tiene por qué ser recto, puede torcerse siempre y cuando conecte la parte superior con la inferior del tablero. El jugador con el color azul trata de hacer un camino similar que una algún punto de su color de la columna de la izquierda con otro de igual color de la columna de la derecha. Cada jugador puede usar sus líneas para bloquear el camino del otro jugador.



Fin de juego: El primer jugador en completar su camino es el ganador. En la figura se

Cuatro Cuentas en Línea

Jugadores: Dos.



Equipo: Un tablero cuadrado de 6 x 6 numerado con los números del 0 al 35; 12 fichas de un color (botones blancos) y 12 fichas de otro color (botones negros). Además, tres dados.

Preparación del juego: Se sortea el color de fichas con las que jugará cada uno de los participantes. Comienzan las fichas rojas.

El juego: El jugador con fichas rojas arroja los dados y realiza con los tres números obtenidos cualquier cuenta, usando las cuatro operaciones, que dé como resultado un número que figure en el tablero. Por ejemplo, si obtiene 2, 3 y 5 puede formar entre otros muchos:

2+3+5=10	,	(2+3)-5= 0	,	(3+5):2= 4
3x5+2=17	,	3x(5+2)=21	,	3x5x2=30
(5-3):2= 1	,	(5-2)x3=9	,	3x5-2=13

Una vez elegida la cuenta coloca una ficha propia en el casillero cuyo número coincide con el resultado obtenido. En su turno, el segundo jugador hace lo propio. No se puede colocar una ficha en el casillero donde ya se ha colocado una.

0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35

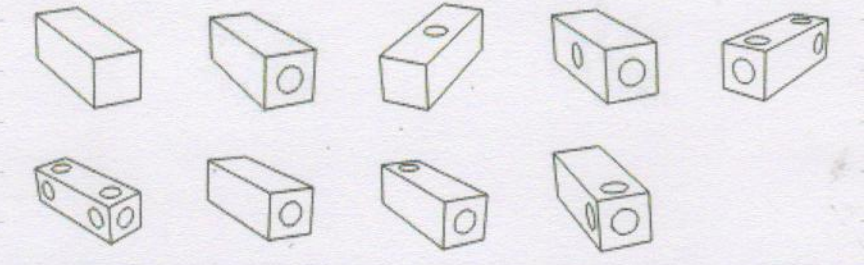
Objetivo y final de juego: El jugador que logra colocar tres de sus fichas en una línea corrida horizontal, vertical o diagonal gana la partida.

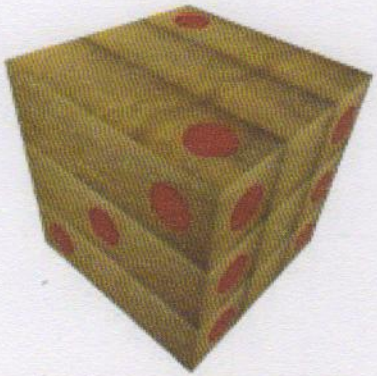
Variante: Colocar 4 fichas en línea corrida.

Dado un Dado

Con las 9 piezas hay que armar un dado tradicional.

Recuerde que en un dado, las caras opuestas suman 7.



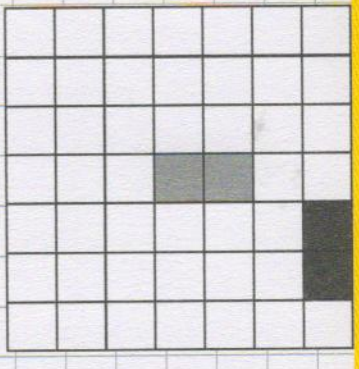


El Cerco

Jugadores: Dos.
Equipo: Un tablero de 7 x 7 o de 8 x 8, varias fichas rectangulares de un color y varias fichas rectangulares de otro color.

Preparación del juego: Se sortea quién juega primero y el color de las fichas de cada jugador.

Comienzo y desarrollo: El primer jugador, coloca una de sus fichas en el tablero en sentido horizontal, cubriendo dos casilleros del tablero. Luego el segundo jugador hace lo propio pero su ficha la debe colocar en sentido vertical (en la figura el gris jugó primero su ficha en forma horizontal y el negro jugó su ficha en forma vertical). El juego sigue por turno (el gris siempre coloca sus fichas en forma horizontal y el negro en forma vertical)



Gana el juego: Cuando un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno, pierde el juego. El otro ¡GANA!

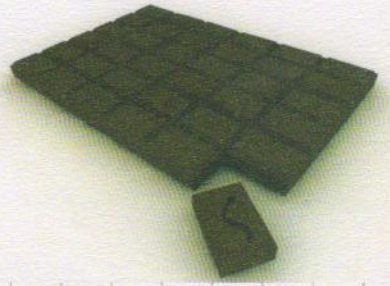
El Embotellamiento

Es un juego para dos jugadores.

Inicio. Se juega en el mapa:
Para comenzar, se colocan un auto en cada ciudad, excepto en la Gran Ciudad, (donde confluyen las 4 flechas).

Juego. Juega una vez cada uno. En su turno, cada jugador mueve un auto cualquiera desde una ciudad a otra, siempre que haya una ruta que las una y que el auto se mueva en la dirección que indica la flecha. En una misma ciudad, puede haber varios autos al mismo tiempo.
Cuando un auto llega a la Gran Ciudad no puede salir.
Pierde el jugador que no puede mover ningún auto, cuando todos los autos están en la Gran Ciudad.

El Gusanito



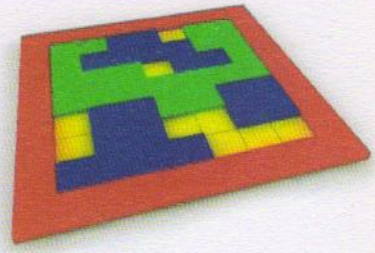
Es un juego para 2 jugadores.

Se arma un tabletón de chocolate de forma rectangular usando todas o algunas de las piezas. En el extremo superior izquierdo del chocolate se coloca la tableta con el gusanito.

El juego: Cada jugador, en su turno, corta una porción de chocolate con un corte longitudinal o vertical, retirando todas las tabletas de chocolate que tal corte separa.

Fin de juego: El jugador que se ve obligado a retirar el gusanito, pierde la partida.

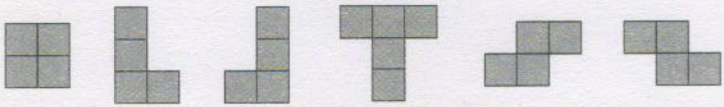
Grox



Jugadores: Dos.
Equipo: Un tablero cuadrado de 7 x 7, 6 fichas "tetris" de un color y 6 fichas "tetris" de otro color (ver las fichas en la figura).
Preparación del juego: Se sortea quién juega primero y el color de las fichas de cada jugador.

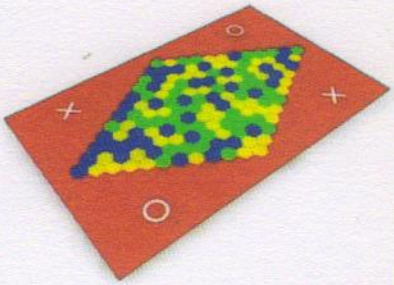
Comienzo y desarrollo: El segundo jugador, elige una ficha del color de su rival para que éste la coloque en el tablero, cubriendo cuatro casilleros del tablero. Luego el primer jugador hace lo propio, eligiendo una ficha del otro jugador para que sea éste el que la coloque en el tablero. (En la figura el gris colocó primero la "T" que le dio el negro. Luego el negro colocó la "L"). Las fichas sólo se pueden colocar de un lado (ver la figura de las fichas).
Gana el juego: Cuando un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno, pierde el juego. El otro GANA.

Las fichas: Son 6 y sus nombres están inspirados en la letra que asemejan. En el tablero se deben colocar con el color hacia arriba.



Hex

Juego para dos personas.

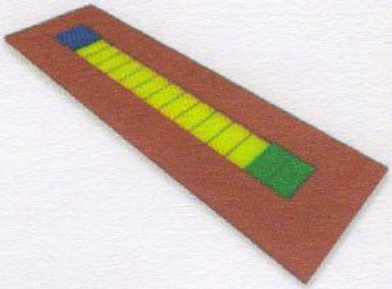


Equipo: Un tablero en forma de romboidal de 8 x 8 de tamaños mayores, con casilleros hexagonales. Fichas de dos colores: azules y verdes con la forma hexagonal de las celdas del tablero.

El juego: Cada jugador elige un color. Se juega por turno. En su turno cada jugador coloca una ficha de su color en alguna celda vacía del tablero.

Objetivo del juego: Gana quien consigue formar una línea de sus fichas que conecte los dos laterales opuestos del tablero previamente asignados a su color.

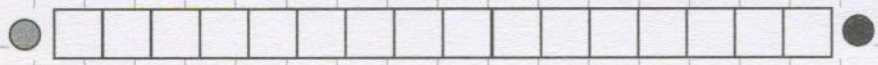
Pan y Queso



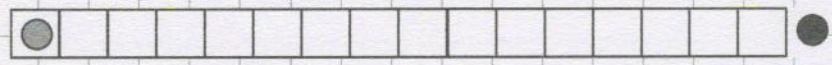
Jugadores: Dos.
Equipo: Un tablero de 1 x 16.
Dos fichas de distinto color.
Comienzo: Se colocan las dos fichas en los extremos del tablero, fuera del mismo. Se sortea el primer turno (pan) y el segundo turno (queso) y el color de ficha con la que juega cada jugador.

El juego: Cada jugador por turno puede mover su ficha una, dos o tres casilleros.

F**in de juego**: El jugador que logra colocar su ficha sobre la ficha de su oponente, gana el juego.



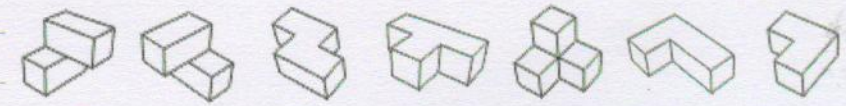
Variante: El primer jugador comienza en el primer casillero.

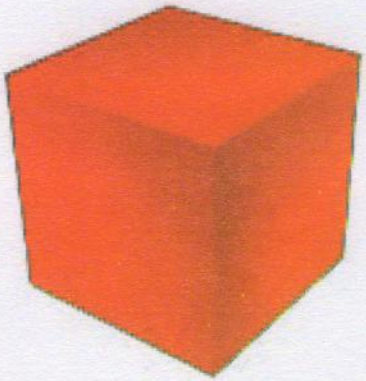


Q'bo Nito

Con las 7 piezas hay que formar un cubo.

Hay varias formas de conseguirlo.

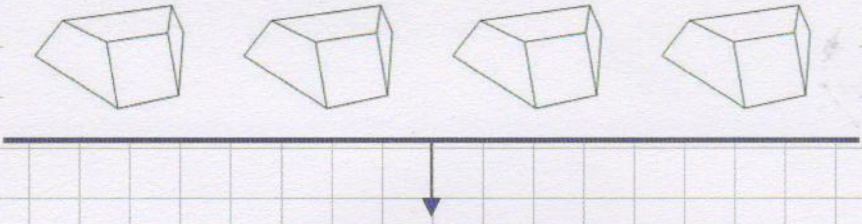


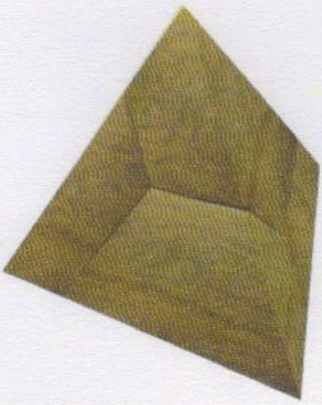


Tetraedro Regular

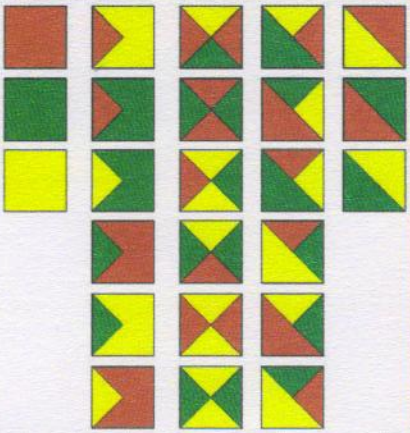
Un tetraedro es un poliedro con cuatro triángulos iguales como caras.

Armá uno con las 4 piezas.





Tetraminó Tricolor



Solitario

Construir con los 24 cuadrados un rectángulo de 6 x 4 respetando las dos condiciones siguientes:

1. Cada par de lados en contacto deberán ser del mismo color.
2. Todo el perímetro del rectángulo deberá ser del mismo color.
Hay 12261 soluciones. Pero no es fácil encontrar una.

Diamantes

En un tetraminó tricolor un diamante es un cuadrado monocolor formado por dos triángulos rectángulos. El diamante es aislado cuando está rodeado completamente por otros tonos.
El máximo número de diamantes que pueden quedar juntos y formar un poliominó monocolor es 12.
El mínimo número de diamantes aislados es 3.
El máximo número de diamantes aislados es 13.