

PROBLEMA DEL MUÑECO DE NIEVE

Este es un gran juego de estrategia para desarrollar habilidades de pensamiento lógico y tiene reglas muy simples. El objetivo del juego es que el Capitán Salamander cruce el campo infestado de muñecos de nieve y llegue al otro lado para poder llegar a la fiesta de Navidad de Salamander.

Rango de edad: Kindergarten +

Número de jugadores: 2

Aprendizaje: estrategia y pensamiento lógico

Necesitarás:

- Los contadores de salamandra y muñeco de nieve en la hoja de piezas de juego (alternativamente, usa tus propios contadores o fichas)

Instrucciones

- Un jugador es el Capitán Salamander, el otro jugador será los muñecos de nieve.
- Comienza el juego con la salamandra en el cuadrado con la cruz roja y los muñecos de nieve en los cuadrados con las cruces negras.
- Cada turno, el Capitán Salamander puede moverse en diagonal hacia atrás o hacia adelante solo una casilla. Los muñecos de nieve solo pueden moverse por el tablero en diagonal hacia la salamandra un cuadrado a la vez; no pueden retroceder por el tablero.
- Cada turno, el Capitán Salamander debe moverse, y solo debe moverse un muñeco de nieve.
- El Capitán Salamander siempre se mueve primero.
- Los muñecos de nieve pueden atrapar a la salamandra (y ganar el juego) arrinconándola para que no pueda moverse.
- El Capitán Salamander gana el juego al cruzar el campo helado hacia el otro lado.

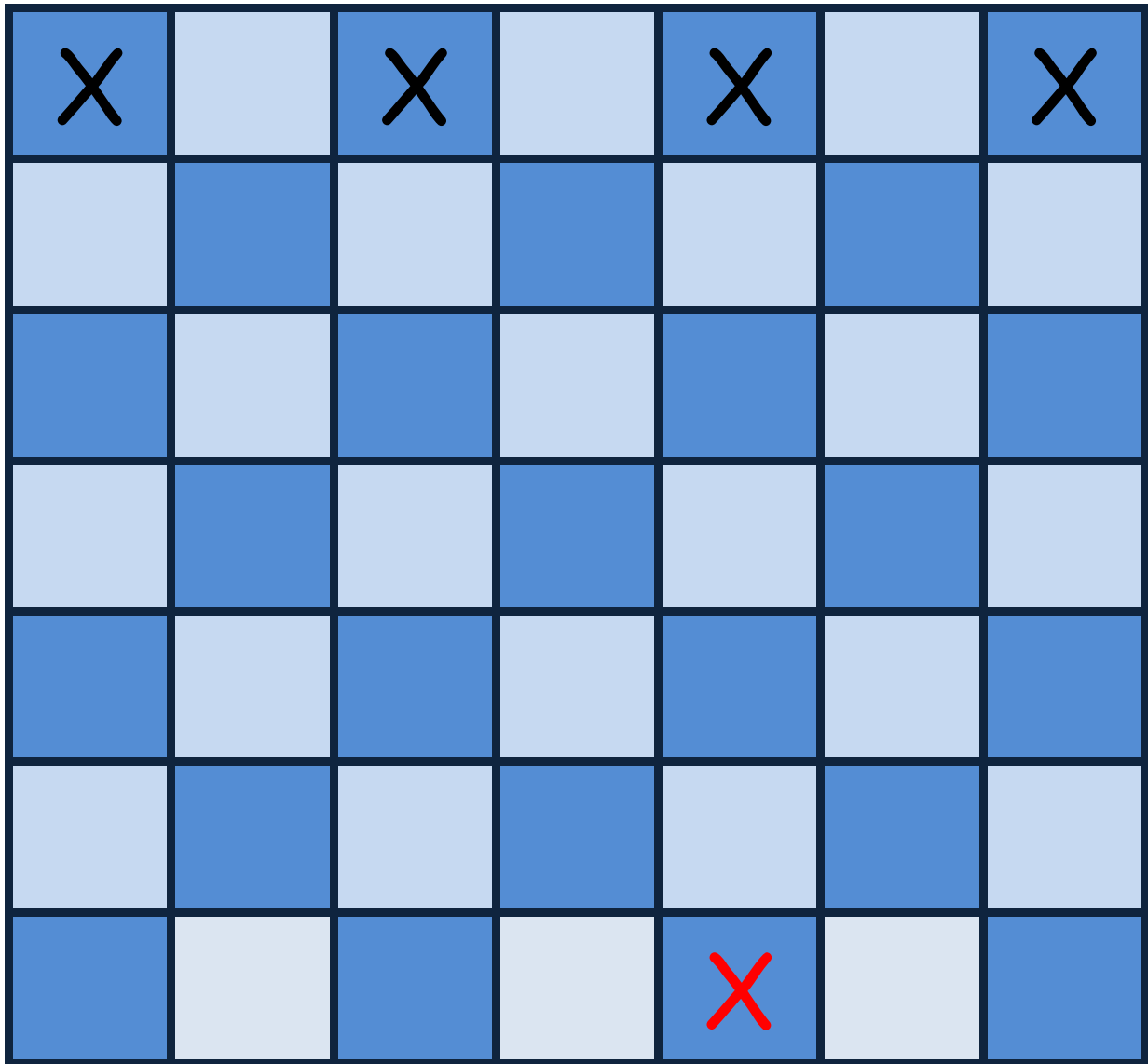
Variaciones

- Juega con más o menos muñecos de nieve. Intenta jugar con 2 salamandras.
- Permita que los muñecos de nieve se muevan hacia adelante y hacia atrás, y permita que la salamandra se mueva 2 casillas a la vez.

Contadores (opcional)



PROBLEMA DEL MUÑECO DE NIEVE



¿Podrá el Capitán Salamander cruzar el campo de forma segura?

¿O los muñecos de nieve lograrán atraparlo?

