

INTRODUCCIÓN.

Dentro de los juegos de estrategia ocupan un apartado interesante los juegos de lápiz y papel, que tienen la ventaja de no necesitar ningún tipo de preparación previa, ni materiales especiales y que pueden jugarse en cualquier momento y lugar (aunque sería deseable que no durante las clases de otra asignatura). Estos juegos tienen una atracción especial para los alumnos, y además de jugar se debería forzar el estudio del juego, tipos de notación que se pueden usar para representar las partidas y sobretodo de las estrategias a aplicar en su desarrollo. Aunque muchas veces las estrategias ganadoras, si las hay, no son fáciles de deducir, si pueden estudiarse jugadas y disposiciones que favorecen las posibilidades de ganar.

Existen multitud de juegos de lápiz y papel, algunos de ellos ya conocidos por los alumnos fuera del aula, como el de los ceros y cruces (el tradicional tres en raya). Aquí presentamos una pequeña selección de ellos. Todos son juegos para dos jugadores, y lo normal es que cada uno de ellos lo haga con un lápiz de distinto color, para diferenciar los puntos o líneas trazadas por cada jugador.

Cinco en línea

Es un juego muy antiguo que se llama también las cinco estacas o los cinco botines. En China se le conoce con el nombre de Go-moku.

En Japón se le llama Go-bang, pues se juega sobre el go-ban, o tablero del Go (un damero de 18x18 c

Se juega sobre papel cuadriculado donde se marca el terreno de juego trazando un cuadrado de 19x19

Reglas de juego:

- Cada jugador escoge un símbolo identificativo para jugar (por ejemplo uno juega con “x” y otro con “o”).
- El turno de comienzo se hace a suerte.
- Cada jugador, en su turno, dibuja su símbolo en una de las intersecciones del tablero (o bien en uno de los cuadros si se toma ese acuerdo).
- Gana el jugador que primero consigue alinear horizontal, vertical o diagonalmente cinco

marcas propias.

BRIDG-IT

El Bridg-it fue inventado por un profesor de la Brown University (EE.UU.), David Gale, a finales de los años 50.

Es un juego de lápiz y papel para dos personas que deben jugar con sendos bolígrafos de distintos colores.

Reglas de juego:

- Se sortea el orden de juego. A continuación se van alternando los movimientos de los jugadores.
- Cada jugada consiste en unir con un trazo cualquier par de puntos, del color correspondiente al jugador, que sean adyacentes horizontal o verticalmente, pero no en diagonal.
- No está permitido cruzar un trazo ya dibujado en el tablero.
- El juego finaliza cuando uno de los jugadores consiga construir un camino que una dos lados opuestos del tablero a base de trazos de su color, proclamándose ganador de la partida.

Como ejemplo presentamos una partida en la que gana el jugador que ha dibujado los trazos continuos.

EL SIM

Sobre el papel se dibujan puntos colocados de manera que sean vértices de un polígono (por ejemplo se

Reglas de juego:

- Se sortea el orden de salida.
- Cada jugador juega con un lápiz de un color distinto y traza segmentos que unan dos puntos cualesquiera del tablero.
- No se puede trazar un segmento sobre otro ya trazado.
- Pierde el jugador que al trazar el segmento correspondiente a su turno forma un triángulo con tres lados del mismo color.

SENDERO

Se juega sobre una retícula dibujada en el papel. La cantidad de puntos depende de la duración que se

Reglas de juego:

- Se sortea el orden de salida.
- El primer jugador traza, donde quiera, un segmento que una dos puntos consecutivos del tablero en horizontal o en vertical, pero nunca en diagonal.
- El otro jugador, y a partir de él cada uno en turno, dibuja un segmento que una dos puntos consecutivos del tablero en horizontal o en vertical, pero no en diagonal. Los segmentos se han de trazar a partir de uno de los dos extremos del camino ya dibujado.
- Pierde la partida el jugador que al trazar su segmento cierra el camino.