

HEX ALGEBRAICO

Material

1. Un tablero de Hex numerado del 1 al 6.
2. Una baraja de 36 cartas con 30 ecuaciones (5 con solución 1, 5 con solución 2, ..., 3, 4, 5, 5 con solución 6 y seis comodines).
3. Tres fichas por jugador.

Desarrollo del juego

Es un juego para dos o tres jugadores.

1. El orden de salida se establece por turno en cada partida.
2. El primer jugador saca una carta. Si coge una carta con una ecuación con solución 1 o un comodín, puede ponerse en la primera casilla. En caso contrario, pasa su turno.
3. Para avanzar una ficha a una casilla numerada, el jugador debe sacar una ecuación que tenga este número como solución, avanzando, sucesivamente, de una casilla 1 a una casilla 2, de ahí a una con 3 hasta llegar al 6.
4. Cada jugador puede tener sus tres fichas en el tablero al mismo tiempo.
5. Sólo puede haber una ficha por casilla numerada.
6. Si un jugador saca una de las seis tarjetas comodines, avanza cualquiera de sus fichas.
7. Gana el jugador que consiga primero ir de 1 a 6 con sus tres fichas.

¿Es importante devolver la tarjeta a la baraja después de cada jugada!

FUENTE: GRUPO AZARQUIEL (1991) *Ideas y actividades para enseñar Álgebra*.
Colección: Matemáticas: Cultura y Aprendizaje. Editorial Síntesis: Madrid.

TABLERO

