

# 7 en uno

## *Jugadores*

1 (uno).

## *Equipo*

Un tablero  
cuadrado de 7x7.  
7 fichas en forma de  
L y 7 fichas en  
forma de I.

## *Objetivo del juego*

Cubrir con las 14 fichas los cuadrados del tablero, sin superponer ninguna, de modo que los cuadrados que queden descubiertos muestren el mismo número.

## *El juego*

El jugador debe elegir el número que quedará descubierto y cubrir el resto de los cuadrados con las 14 fichas, excepto los 7 cuadrados que lleven, por ejemplo, el número 1; luego puede cubrir todos, salvo los que tengan el número 2, y así, sucesivamente.

## *Fin del juego*

El jugador gana cuando logra cubrir todos los cuadrados del tablero, menos aquellos que contengan el número elegido.

# Atrapados

## *Jugadores*

2 (dos).

## *Equipo*

Un tablero  
cuadrado 8x8.  
8 conos rojos y 8  
conos violetas.

## *Preparación del juego*

Se colocan los 8 conos rojos en las casillas del borde del tablero y los 8 conos violetas en las casillas del lado opuesto. Cada jugador elige el color de conos con que jugará.

## *Objetivo del juego*

Atrapar los conos del otro jugador..

## *El juego*

Se elige el jugador que comienza el juego y los dos jugadores juegan alternadamente. En su turno, cada jugador moverá uno de sus conos a lo largo del carril en el que se encuentra ese cono, hacia adelante o atrás, tantas casillas como desee. El cono desplazado no puede saltar por encima de los conos del otro jugador.

## *Fin del juego*

Gana el jugador que logra que el otro jugador no pueda realizar ningún movimiento (sus conos quedan atrapados).

# Atributos

## *Jugadores*

2 (dos).

## *Equipo*

Un tablero cuadrulado de 4x4.  
16 piezas (8 de cada color). Cada color de piezas tienen los siguientes atributos:  
2 piezas prismáticas altas, una de ellas con una perforación en la cara superior.  
2 piezas prismáticas bajas, una de ellas con una perforación en la cara superior.  
2 piezas cilíndricas altas, una de ellas con una perforación en la cara superior.  
2 piezas cilíndricas bajas, una de ellas con una perforación en la cara superior.

## *Objetivo del juego*

Formar una línea horizontal, vertical o diagonal con 4 piezas que compartan uno de los siguientes atributos: altura, color, forma o perforación en la cara superior.

## *El juego*

Se elige al azar el jugador que inicia el juego y se juega alternadamente. En su turno, cada jugador elige una de las piezas y se la entrega al otro jugador para que la coloque en el tablero.

## *Fin del juego*

Gana el jugador que coloca una pieza de manera que ésta forme una línea horizontal, diagonal o vertical compartiendo uno de los atributos: altura, color, forma o perforación en la cara superior.

# Gatos y ratón

## *Jugadores*

2 (dos).

## *Equipo*

Un tablero  
con 11  
perforaciones.  
3 conos claros  
(gatos) y 1 cono  
rojo (ratón).

## *Preparación del juego*

Se ubican los 3 conos claros en las posiciones marcadas en el tablero en color gris y el cono rojo en la posición marcada en el tablero en color rojo. Cada jugador elige los conos con que jugará.

## *Objetivo del juego*

El ratón (cono rojo) debe intentar escaparse y los gatos (conos claros) deben intentar cercarlo.

## *El juego*

Comienza el juego el jugador que tenga el ratón. En su turno, cada jugador deberá trasladar un cono a una posición contigua. Son posiciones contiguas las que están unidas por una línea. El ratón puede moverse en cualquier dirección. Los gatos no pueden ir hacia abajo. Los conos no pueden saltar otros conos. Si se repite el mismo movimiento se entiende que el ratón escapó.

## *Fin del juego*

Gana el ratón si logra escapar o los gatos si logran atraparlo.

# Mosaicos y escaleras

## *Jugadores*

4 (cuatro).

## *El juego*

Comienza a jugar el jugador más joven. El turno de juego siguen en el sentido de las agujas del reloj. En su primer turno cada jugador coloca una de sus escaleras en el tablero. En el segundo turno todos los jugadores colocan su segunda escalera en el tablero. Los jugadores pueden colocar las escaleras en cualquier lugar del tablero, excepto en la sección central.

En su turno, cada jugador coloca un mosaico en el tablero de manera adyacente a una escalera, es decir, deben quedar en contacto con la escalera, o a otro mosaico del mismo color que se haya colocado con anterioridad. Los mosaicos deben quedar conectados por los lados, no por los vértices. Los mosaicos podrán colocarse en la sección central.

Durante la partida y en cualquier turno, un jugador puede colocar su tercera escalera pero, como antes, no lo puede hacer en la sección central. Colocar la tercera escalera cuenta como un turno.

## *Equipo*

Un tablero con cuadrícula.  
72 mosaicos (18 fichas de cada color), con diferente cantidad de módulos y 12 escaleras (3 de cada color).

## *Preparación del juego*

Cada jugador elige el color con que jugará y selecciona los 18 mosaicos y las 3 escaleras del mismo color.

## *Fin del juego*

Cuando un jugador ya no pueda colocar más mosaicos, queda fuera del juego. El juego continúa hasta que ningún jugador pueda colocar más mosaicos. Cuando todos los jugadores hayan agotado sus posibilidades, cada jugador calcula su puntuación sumando la cantidad de puntos de los mosaicos que no haya colocado en el tablero. Los puntos se cuentan sumando los círculos marcados en cada mosaico. La tercera escalera que no haya sido colocada en el tablero no suma ningún punto. El jugador que obtenga la puntuación más baja gana el juego. En caso de empate, se resolverá a favor del jugador que empezó a jugar último.

## *Objetivo del juego*

Ocupar la mayor superficie del tablero con los mosaicos antes que lo hagan los otros jugadores.

# Mutantes

## *Jugadores*

2 (dos).

## *Equipo*

Un tablero hexagonal dividido en 37 hexágonos iguales.  
16 fichas rojas.

## *Preparación del juego*

Se colocan las 8 fichas de cada jugador mirando hacia las fichas del otro jugador (las fichas tienen un punto que indica la dirección de avance). Debe quedar una ficha ubicada sobre el hexágono color gris oscuro (ésta es la posición inicial), y el resto de las fichas en los hexágonos color gris claro del lado que le corresponda. El otro jugador dispone sus fichas con la misma configuración en el lado opuesto del tablero.

## *Objetivo del juego*

Llevar una ficha a la posición inicial (hexágono gris oscuro) del otro jugador.

## *El juego*

Se determina el jugador que inicia el juego y luego juegan alternativamente. Cada jugador en su turno puede mover una de sus fichas hacia adelante y en diagonal pero nunca hacia atrás. El jugador puede saltar una de sus fichas con otra. También puede saltar una ficha del otro jugador. En este caso, la ficha se da vuelta (se voltea hacia arriba), convirtiéndose en una ficha neutral. Cualquiera de los dos jugadores puede recuperar una ficha neutral, saltándola. En este caso, el jugador puede elegir si esa ficha se convierte en una ficha propia o en una ficha del otro jugador orientándola de acuerdo al punto

## *Fin del juego*

Gana el jugador que logre llevar una de sus fichas a la posición inicial del otro jugador.

# Nim

*Jugadores*

2 (dos).

*Equipo*

Un tablero con 5 filas, cada una con 1, 2, 3, 4, y 5 perforaciones, respectivamente. 15 esferas de un mismo color.

*Preparación del juego*

Se disponen las 15 esferas en las 15 perforaciones del tablero. Se define la fila de base y a partir de ésta las otras filas son paralelas.

*Objetivo del juego*

Retirar la última esfera del tablero.

*El juego*

Se elige al azar el jugador que inicia el juego y luego juegan alteradamente. En su turno, cada jugador puede quitar la cantidad de esferas que desee, siempre de una misma fila. El jugador de turno no puede sacar esferas de filas distintas.

*Fin del juego*

Gana el jugador que retira la última esfera.

# Pentominos

*Jugadores*  
1 (uno).

*Preparación del juego*

Se coloca el tablero y el jugador elige el área de juego de acuerdo a las marcaciones del tablero.

*Equipo*

Un tablero cuadrículado con cuatro áreas de juego: 3x20, 6x10, 5x12 o 4x15.  
12 fichas (pentominos). Cada pentomino es una figura formada por 5 módulos cuadrados con distinta configuración; son las 12 configuraciones diferentes que pueden lograrse con 5 módulos cuadrados.

*Objetivo del juego*

Cubrir el área de juego seleccionada con los 12 pentominos.

*El juego*

El jugador coloca los pentominos en el tablero de forma que no sobresalgan del tablero ni se superpongan entre sí.

*Fin del juego*

El jugador gana cuando logra llenar completamente el área de juego seleccionada usando los 12 pentominos.

# Pirámide

## *Jugadores*

2 (dos).

## *Equipo*

Un tablero de 4x4 con perforaciones. 15 esferas claras y 15 esferas oscuras.

## *Preparación del juego*

Se coloca el tablero con las esferas en sus laterales. Cada jugador elige el color de las esferas con las que jugará.

## *Objetivo del juego*

Formar una pirámide con las esferas

## *El juego*

El jugador que elige las esferas claras comienza el juego colocando una de sus esferas en el tablero. En su turno, cada jugador coloca una esfera y cuando se forma un cuadrado de 2x2, el jugador de turno puede colocar una de las esferas que tiene en reserva o una de las esferas que ya colocó arriba del cuadrado. Las esferas colocadas en el tablero no pueden desplazarse, sólo pueden colocarse sobre un cuadrado.

## *Fin del juego*

Gana el jugador que coloca la última de sus esferas en la cúspide de la pirámide

# Ta-te-ti-to-tu

## *Jugadores*

2 (dos).

## *Equipo*

Un tablero de 5x5.  
25 cubos. Cada cubo tiene una marca con un círculo y una cruz en dos de sus caras opuestas.

## *Preparación del juego*

Cada jugador elige si jugará con la cruz o el círculo. Se colocan los 25 cubos en el tablero de manera que no queden a la vista las marcas.

## *Objetivo del juego*

Formar una línea vertical, horizontal o diagonal de cruces o círculos.

## *El juego*

Se elige al azar el jugador que inicia el juego y se juega alternadamente. El primer jugador toma un cubo de alguno de los bordes, lo da vuelta y coloca la cara que le corresponda (cruz o círculo) hacia arriba. Reubica el cubo en el extremo opuesto de la fila o de la columna de la que retiró el cubo, desplazando los cubos de esa fila o columna. El jugador no puede volver a ingresar el cubo de la posición que lo tomó. Cada jugador puede volver a tomar uno de los cubos que le corresponda por su marca y volver a insertarlo en el tablero por uno de los extremos de donde lo tomó, desplazando los cubos de esa fila o columna.

## *Fin del juego*

Gana el jugador que primero logra formar una línea vertical, horizontal o diagonal de 5 cruces o círculos, según corresponda.

# Torres y muros

## *Jugadores*

2 (dos) ó  
4 (cuatro).

## *Equipo*

Un tablero de 9x9  
con tarugos para  
colocar muros.  
20 muros.  
4 torres de 4  
colores diferentes.

## *Preparación del juego*

Se coloca el tablero sobre la mesa sin muros. Cada jugador elige una torre. Si juegan 2 jugadores, cada jugador dispone de 10 muros. Si juegan 4 jugadores, cada uno dispone de 5 muros. Las torres se colocan en las casillas del tablero que corresponden a cada color (posición de partida).

## *Objetivo del juego*

Llegar a la posición de partida del jugador que se encuentra en el lado opuesto del tablero.

## *El juego*

Comienza el juego el más joven de los jugadores y los turnos siguen en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador puede elegir mover su torre horizontal o verticalmente una casilla, o colocar un muro en cualquier lugar del tablero. No se pueden poner muros en cruz ni superponer segmentos de muros. Si una torre se encuentra en su camino con otra, el jugador de turno puede saltar esa torre. En el caso de que detrás de la torre a ser saltada se encuentre un muro u otra torre, el jugador de turno puede colocar su torre en alguna de las casillas laterales de la torre del otro jugador. Las torres no pueden saltar muros y los muros no pueden moverse una vez colocados en el tablero. Si se colocaron todos los muros, la torre debe moverse sí o sí. Los muros no pueden ser colocados de manera que sea imposible para otro jugador la llegada hasta la posición final. Tampoco puede encerrarse una torre de otro jugador, impidiéndole moverse.

## *Fin del juego*

Gana el jugador que llegue primero a la posición de partida del jugador que se encuentra en el lado opuesto del tablero.

# Trabado de 15

## *Jugadores*

1 (uno).

## *Preparación del juego*

Las configuraciones iniciales posibles son dos: una, con los números ordenados de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, luego se mueven las fichas deslizándolas sobre el tablero sin levantarlas. Hay que lograr la configuración inicial.

## *Equipo*

Un tablero cuadrado de 4x4 con 16 lugares y 15 fichas numeradas del 1 al 15.

## *Objetivo del juego*

Reordenar los números formando la escala de 1 a 15 de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

## *El juego*

Se trata de desplazar horizontal y verticalmente las piezas, sin levantarlas del tablero hasta volver a tener los números totalmente ordenados en el orden inicial

# Una de cuatro

## *Jugadores*

2 (dos).

## *Preparación del juego*

Cada jugador elige el color de conos con el que jugará. Se colocan los conos en las diagonales del tablero; los oscuros en una y los claros en la otra.

## *Equipo*

Un tablero de 4x4 con 16 perforaciones.  
4 conos claros y 4 conos oscuros.

## *Objetivo del juego*

Mover los conos hasta lograr alguna de estas posibilidades con los conos de un mismo color:

- Formar un cuadrado de 2 x 2 en cualquier lugar del tablero.
- Cubrir una línea horizontal.
- Cubrir una línea vertical.
- Cubrir cada una de las esquinas del tablero.

## *El juego*

Se elige al azar el jugador que inicia el juego y se juega alternadamente. En su turno, cada jugador mueve un cono en sentido vertical u horizontal, saltando todos los lugares que se encuentren vacíos hasta el borde del tablero o hasta el ocupado por un cono. No es posible saltar conos. Si un jugador encierra con sus conos algún cono del otro jugador, impidiéndole moverse, entonces el jugador que encerró al otro pierde automáticamente.

## *Fin del juego*

Gana el jugador que primero logra formar un cuadrado de 2x2, o una línea no diagonal con los 4 conos, ocupa las 4 esquinas o consigue que uno de sus conos sea encerrado por el otro jugador.

# Vía de escape

## *Jugadores*

2 (dos).

## *Equipo*

Un tablero cuadrulado de 4x4 ó de 8x8

## *Preparación del juego*

Los jugadores eligen el área de juego. Para el área de 4x4 se juega con 3 cubos claros y 3 oscuros; para el área de 8x8 se juega con 7 cubos claros y 7 cubos oscuros. Cada jugador elige el color de cubo con el que jugará y se disponen en el tablero: los cubos claros se colocan sobre los casilleros blancos y los cubos oscuros se colocan sobre los casilleros negros. El casillero rojo queda vacío.

## *Objetivo del juego*

Intentar que todos los cubos escapen del tablero.

## *El juego*

Comienza el juego el jugador más joven. En su turno, cada jugador mueve un cubo una casilla hacia adelante o hacia los laterales. Los cubos no pueden retroceder. No se puede mover un cubo si está bloqueado por el cubo del otro jugador o por el borde del tablero, salvo que sea el borde opuesto por donde puede escapar. Un jugador siempre debe dejar al otro jugador al menos un movimiento legal. De lo contrario pierde el juego.

## *Fin del juego*

Gana el jugador que logra que todos sus cubos escapen del tablero.