

INSTRUCCIONES

juegosmontessori.es ha creado este juego educativo como medio de aprendizaje. Sigue las siguientes instrucciones para el desarrollo correcto del juego:

Número de Jugadores: 2

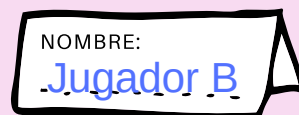
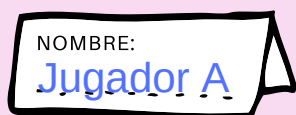
OBJETIVO del Juego: El objetivo del juego es acertar la combinación elegida por el contrincante en el menor número de intentos posibles.

MATERIAL NECESARIO:

- Tableros del juego impresos.
- 6 lápices o roturadores de distintos colores.

Cómo se juega:

Tras imprimir los tableros de juego, cada jugador debe coger uno de ellos y escribir su nombre, por ej. Jugador A y Jugador B.



Rellenad la **paleta de colores del tablero** con los 6 colores distintos que forman parte del juego. Esto os guiará para saber los distintos colores que podéis elegir en vuestra combinación elegida.

Cada jugador deberá **rellenar una cajita de combinación** de colores sin que el otro jugador la vea, por ejemplo:



De los 6 colores que podemos elegir de nuestra paleta, utilizaremos aquellos que queramos en nuestra combinación, los colores pueden repetirse tantas veces como se desee, y deben quedar rellenos los 5 campos de combinación de color.

El primer jugador rellenará la primera combinación del tablero (enmarcada en rojo) intentando averiguar la combinación elegida por el otro jugador.

Cada jugador tiene su propia ficha donde colocará sus predicciones en su turno, y el otro jugador colocará los aciertos obtenidos y viceversa.

A continuación, el segundo jugador revisará su combinación de colores y anotará en el tablero, junto a la combinación del primer jugador los aciertos que ha tenido, siendo ⊗ si sólo acertó el color y ✓ si acertó color y posición.

NOTA IMPORTANTE:

Cuando se aciertan color y posición, el símbolo ✓ deberá señalarse exactamente en la casilla cuyo color y posición ha sido acertada. En caso de acertar solo color, se marcará con el símbolo ⊗ cualquier casilla libre, sin necesidad de ser la casilla del color acertado. Aquí un ejemplo:

Combinación elegida por jugador B



El jugador A colorea la primera combinación intentando acertar la combinación elegida por el jugador B



Seguidamente, el jugador B marca en los casilleros situados a izquierda de la primera combinación los aciertos conseguidos si es que los hubo, quedando así:



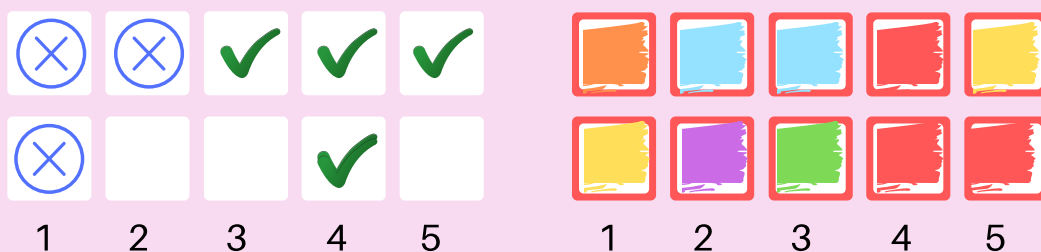
En este primer intento, el jugador A ha acertado color y posición del casillero 4 y otro color más, que puede ser otro rojo, verde, morado o amarillo. Ahora pasaría el turno al jugador B, que deberá intentar acertar la combinación del jugador A.

Una vez se haya repetido el proceso anterior, será nuevamente el turno del jugador A, que teniendo en cuenta el marcado de aciertos en su primera predicción, proseguirá su partida en la siguiente fila. Un ejemplo podría ser el siguiente:



Ha marcado el color rojo en la posición que sabe, es correcta, ha dejado el color amarillo de la primera combinación cambiándolo de lugar (podría haber elegido dejar otro) y ha introducido 2 nuevos colores, el naranja y el azul.

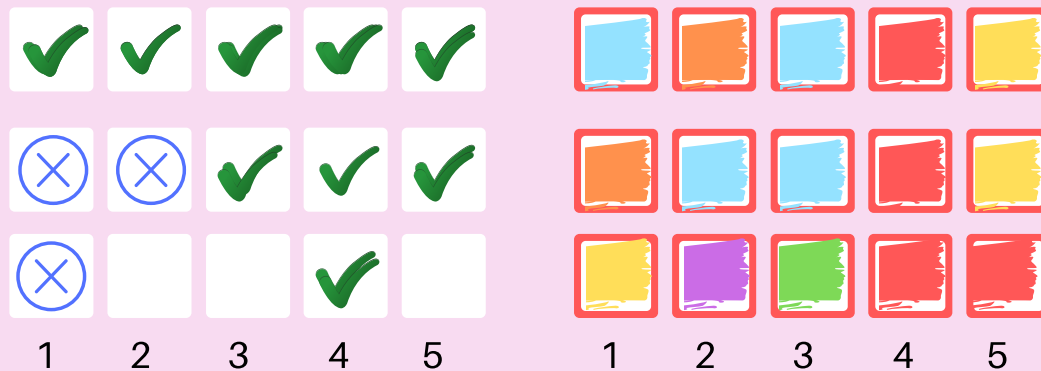
Ahora, el jugador B señala los aciertos en su segunda fila, quedando así.



El jugador A, en su siguiente partida ya podrá descifrar la combinación del jugador B, pero antes es el turno del jugador B.

Se repite nuevamente el proceso y una vez juegue el jugador B, podrá entonces finalizar la partida el jugador A, que ya obtuvo las claves necesarias para acertar la combinación de su contrincante.

En el anterior movimiento, acertó posición y color de las casillas 3, 4 y 5; y además acertó sólo color de las dos casillas restantes, por lo que puede descifrar la combinación completa.



El jugador A ha terminado su juego en tan solo tres turnos, por lo que se anota 3 puntos en su marcador.

A continuación, el jugador B seguirá intentando descifrar la combinación de colores del jugador A, y una vez lo consiga, se anotará el número de turnos utilizados en su marcador.

El marcador será actualizado en cada juego finalizado, es decir cada vez que la combinación del contrincante sea completamente descifrada. Cuando un jugador complete su marcador, perderá el juego.

Los jugadores utilizarán una nueva ficha para una nueva combinación de colores y podrán anotar en el marcador los puntos alcanzados hasta entonces. Así comienza un nuevo juego.



Este juego es una excelente herramienta para desarrollar la mente analítica. Desde juegosmontessori.es os invitamos a hacer un uso responsable del papel, pudiendo convertir nuestro tablero en reutilizable, sustituyendo los colores por fichas diferentes entre sí o cualquier marcado que os sirva en el propósito del juego.