

# Estrategias Ganadoras

## Fase II

26 de Octubre de 2013

1. Se ponen 12 monedas en un círculo como se indica en la figura 1. Dos jugadores se turnan para sacar una o dos monedas, pero si se sacan dos, éstas deben estar una junto a otra, sin que haya entre ellas ninguna otra moneda o espacio vacío. La persona que saca la/s última/s moneda/s es la ganadora.

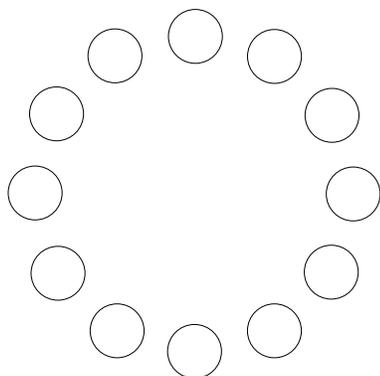


Figura 1

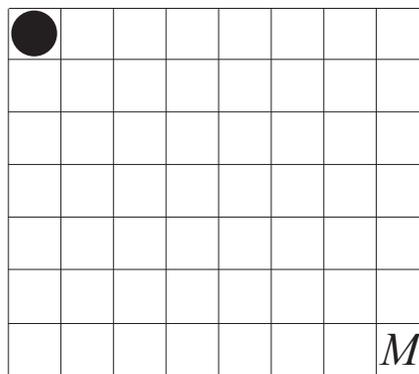


Figura 2

2. Se juega en un tablero como el del ajedrez, pero con  $7 \times 8$  casillas como en la figura 2. Una ficha (que llamaremos “la torre”) se sitúa en el extremo superior izquierdo. La meta es la casilla del extremo inferior derecho. Cada jugador en su turno mueve la torre en uno de los dos sentidos: o bien horizontal hacia la derecha, o bien vertical hacia abajo, tantos espacios como se quiera, pero un espacio al menos. Gana el jugador que llega a la meta.
3. Se escriben diez números 1’s y diez números 2’s en un tablero. En cada turno, un jugador borra dos cualesquiera de los números que están escritos. Si los números borrados son idénticos, se remplazan con un 2. Si son diferentes, se reemplazan con un 1. La persona que comienza el juego gana si queda un 1 al final. El segundo jugador gana si queda un 2 al final.
4. Se tienen los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9. Por turnos, cada uno de los jugadores elige un número de la lista, y se queda con él (el número se retira de la lista de disponibles). El primero que consigue sumar 15 usando tres de los números que eligió, gana el juego.

5. Se juega sobre el tablero que se ve en la figura 3. El primer jugador hace una marca en la casilla de salida. En su turno cada jugador puede hacer una marca en una casilla situada
- directamente encima
  - directamente a la derecha
  - en diagonal (encima y a la derecha)

de la última marca hecha por su oponente. Gana el primer jugador que consiga llegar a la meta.

				<i>M</i>
<i>S</i>				

Figura 3

6. El que empieza dice un número cualquiera del 1 al 10. El otro jugador le suma al número que dijo su oponente un número del 1 al 10 y dice el resultado. Continúan jugando así, por turnos. Gana el que primero diga 100.
7. Un rey se coloca en la casilla superior izquierda de un tablero de ajedrez. Los jugadores, por turno, mueven el rey una casilla a la derecha, hacia arriba o en diagonal (arriba-derecha). El jugador que coloque el rey en la casilla inferior derecha es el ganador.
8. Una ficha se coloca en cada extremo de una fila de 20 cuadrados. Los jugadores, por turno, mueven su ficha en la dirección de la otra, avanzando uno o dos cuadrados. Una ficha no puede saltar sobre la otra. El jugador que no puede moverse pierde.