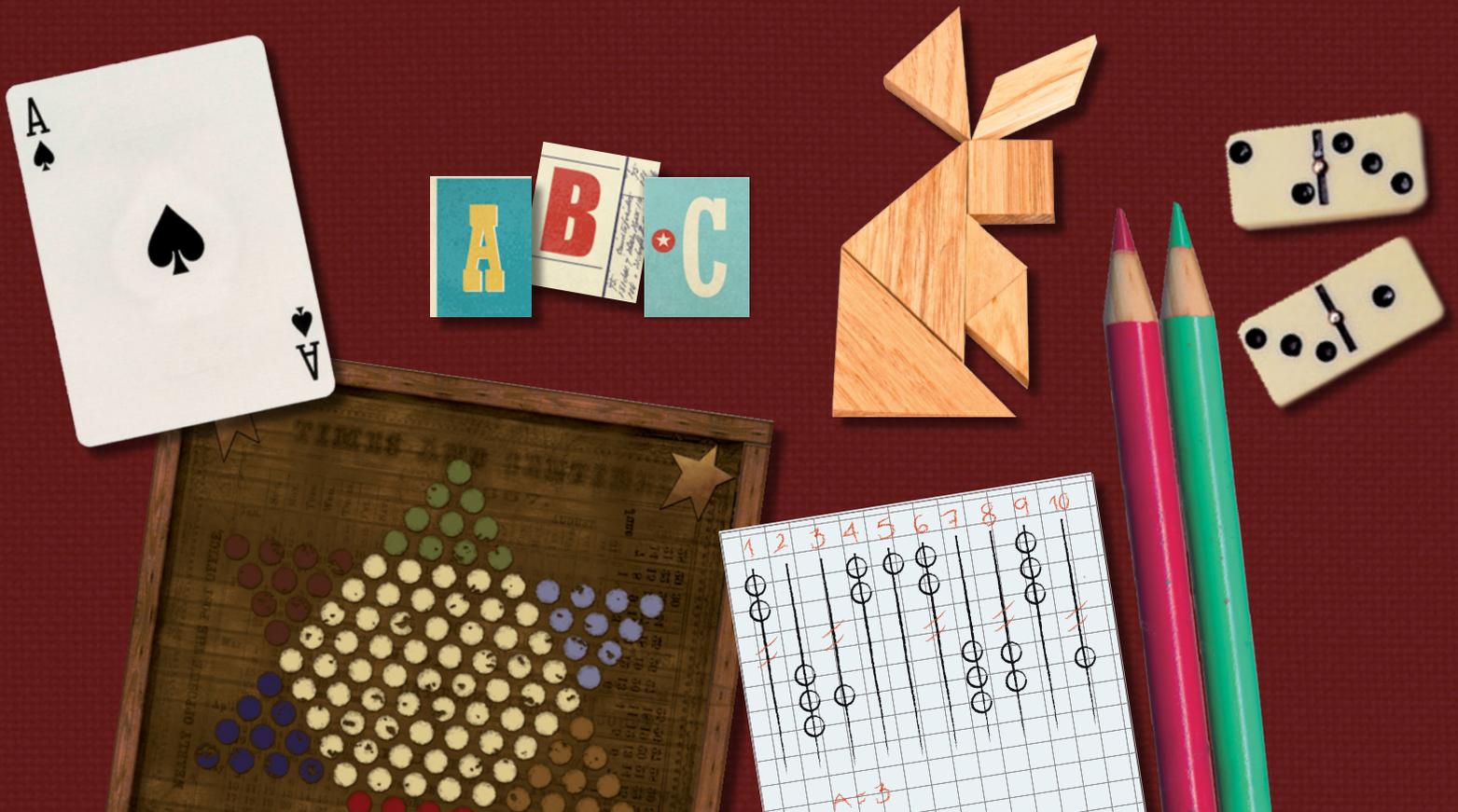


Àngels Navarro • Oriol Ripoll

EL GRAN LIBRO DE LOS JUEGOS

Para toda la familia



Índice



Juegos de TABLERO

página

3 Spot	010
El semáforo	011
Los tres mosqueteros	012
En línea (Lines of Action)	014
Cercar la liebre	016
Alquerque	017
Tablut	018
Murus gallicus	019
Sija	020
Krieg	021
Neutrón	022
5 caminos	023
Parchís sin dados	024
Asalto	025
Chinesenspiel	026
Molino	027
Damas turcas	028
Ad elta stelpur	030
Sho	032
La pirámide	034
Nei pat kono	035

Juegos con PALABRAS

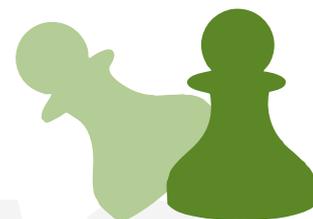
página

Logógrifo	038
La subasta	039
Conceptos encadenados	039
La palabra escondida	040
Olla de consonantes	041
Póquer de letras	042
Palabras matrioska	043
Palabras valiosas	044
Farolear	045
Letras de sobremesa	045
En tres palabras	046
Una de cuatro	046
Letras prohibidas	047
Quizl	048
Poetas de incógnito	049
Syzygies	050
Cruces	051
La última palabra	052
Cruzadas	053
Fantasma	054
Consecuencias	055
Palabra comodín	056
Xyz	057

Juegos de VIAJE

página

Apuesta de colores	060
Cálculo de matrículas	061
¿Par o impar?	061
Historias tras una puerta	062
Canción colectiva	062
Palabras de matrículas	063
Una carrera de gotas de agua	063
Frases de matrículas	064
Matrículas calculadoras	065
Parejas o tríos	066
¿Ves lo mismo que yo?	066
Matrículas ordenadas	067
Retos de atasco	068
Mantén el ritmo	068
¡Visto!	069
Adivina qué es	069
¿Sabes qué pienso?	070
Límite de velocidad	071
Pa para papa	071
La palabra más larga	072
Adivina, adivina	072
Un viaje interminable	073

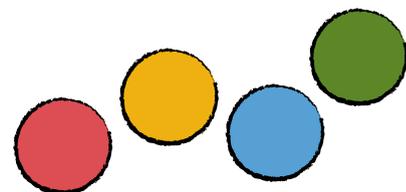


Juegos de EXTERIOR

	página
Magos, brujas y hadas 076
Salvar al príncipe 077
Fútbol sin pelota 077
El beso 078
Una semana en la escalera 079
Roma 080
Hadudu 081
Fútbol en círculo 082
Bases 083
Las siete piedras 084
Persecución con canicas 085
Pared 085
Siete y medio 086
Diez piedras 087
Pelota sentada 087
El bombardeo 088
Rebote en la pared 088
Cheia 089
Gallova 090
El león enjaulado 090
El guardián de la buena col 091
Fútbol indio 092
Sardinas 093
La bombilla 093
Cuatro cuadrados 094
Cazar conejos 095
Tiro al rey 096
Josafat 096
Handeqe 097
Buwan buwan 098
Sin descanso 099
Carrera de chapas 099
Viento del Norte, viento del Sur 100
El número secreto 100
Los contrabandistas 101
Reyes 102
Bote 103
Gallina ciega 104
El reloj del campanario 105

Juegos de MESA

	página
Torre de manos 108
Moneda viajera 109
Tengo un clip 109
Joyas en la arena 110
Dividir dos números 111
Monedas en círculo 112
Mediocridad 113
Cazadores y conejos 114
Monedero 115
Puzle ciego 116
Sokatira de sobremesa 117
Kayles 118
Contrabandistas 119
A la carrera 119
Kim 120
Fútbol a tres 121
Rayuela de mesa 122
¡Bruuum! 123
El duro 124
La moneda 124
Mic, mac, moc, muc 125
Manos en círculo 126
Nimbi 127



Índice



Juegos con CARTAS

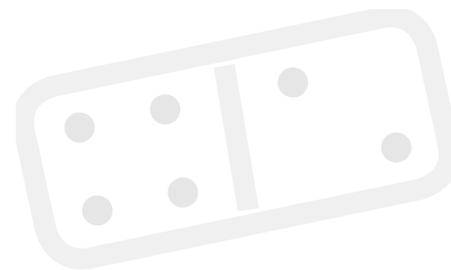
	página
El faraón	130
La ventana	131
¡Snif!	132
Por la ventana	133
El mentiroso	134
Veinticuatro	135
Desparejado	136
¡Liar!	138
La linterna	139
Trenta y uno	140
Napoleón	142
Abstract	143
Memoria de elefante	144
Duelo	146
La mona	147
Pope Joan	148
Cau i recau	150
¡A pescar!	151
Idiota	152
El capitalista	154

Juegos con DADOS

	página
Riesgos controlados	158
Punto	159
Ases en el bote	160
La flota	161
Golf con dados	161
Buck	162
Martinetti	163
Cerdo	164
Bluff	165
Cerrar la caja	165
Meischen	166
Dosh	167
Catego	168
Sietes	169
De principio a fin	169
Crag	170
Póquer de dados	172
Sietes fuera	173
Veintiuno	173

Juegos de DOMINÓS

	página
Dominó ciego	176
Sebastopol	177
Cantón	178
Matador	180
Muggins	181
Va un cinco	182
La garrafina	184
Bergen	185
Tonto	186



1 2 3 4 5

Juegos de FIESTA

	página
Concurso casero	190
La corte está revuelta	191
Paquete incógnita	192
Bingo musical	193
Guerra de campanas	194
La noticia	195
Cruzar la frontera	196
El diccionario	197
Celebridades	198
Vampiros	199
Presi presi	200
Afinidades	201
Parejas	201
Etiquetas	202
Tú, gato, come caca	203

Juegos con PAPEL Y LÁPIZ

	página
La frontera	206
Cabezas peladas	207
Batalla estelar	208
Sim	210
Sprouts	211
Perdidos en el laberinto	212
Color ganador	214
Toros y vacas	215
Cortando esquinas	216
Cuatro colores	218
Los tres cuadrados	219
Infeción	220
Carrera de bolígrafos	222
Supresiones	223
Batalla espacial	224
La muralla china	225
Líneas	226
Imperio	227
Diferencia	228
Reto de tres	229
Diana	230
Predicciones	231





Juegos de TABLERO



3 SPOT

Número de jugadores: 2

Material: un tablero de 3x3 casillas; las tres casillas de la columna de la derecha están marcadas con un círculo; tres fichas alargadas que ocupan 2x1 casillas, cada una de un color diferente.

Duración de la partida: 10'

Objetivo: ser el primero en sumar 12 puntos y que el adversario sume como mínimo 6 puntos.

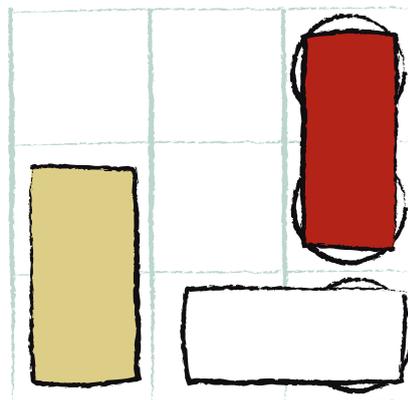
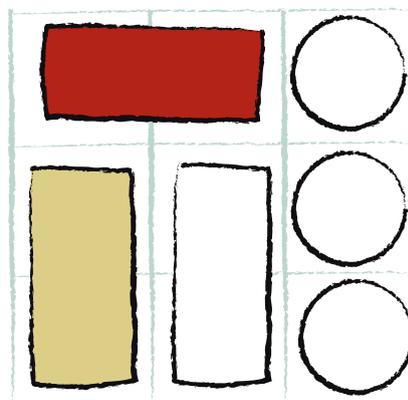
.....➔ Cada jugador elige una ficha alargada. La otra ficha alargada es neutral. Las fichas se disponen tal y como muestra la imagen.

.....➔ Los jugadores mueven por turnos. En su turno un jugador deberá mover primero su ficha y después la neutral. Un movimiento consiste en cambiar de posición una ficha de forma que ocupe como máximo una de las casillas que ya ocupaba anteriormente. Después mueve la ficha neutral, siguiendo el mismo criterio. El turno acaba anotando tantos puntos como casillas marcadas esté tapando su ficha (las de la ficha neutral no cuentan).

EJEMPLO: después de mover, la ficha roja cubre dos círculos y con la blanca ha bloqueado el otro punto. Suma dos puntos y en el siguiente movimiento su adversario no podrá conseguir ningún punto.

.....➔ Gana el primer jugador que consiga 12 puntos, pero solo si su adversario ha conseguido 6 puntos o más.

Imagen de la posición inicial



3 Spot es un juego creado por el psicólogo y escritor de renombre internacional Edward de Bono.

EL SEMÁFORO

Número de jugadores: 2

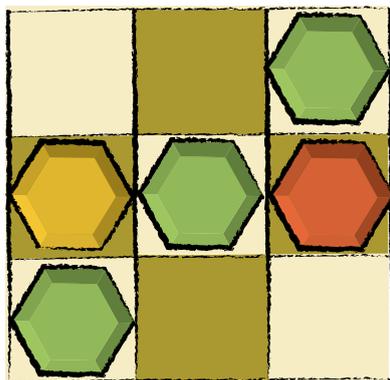
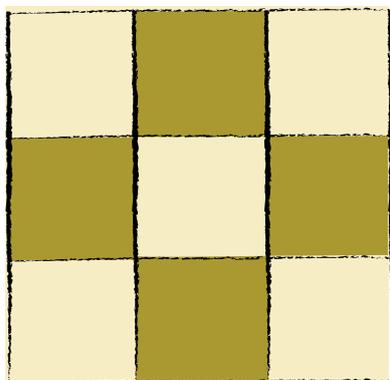
Material: un tablero de 3x3 casillas y 6 fichas verdes, 6 amarillas y 6 rojas.

Duración de la partida: 10'

Objetivo: colocar 3 fichas del mismo color en línea.

Un juego de Alan Parr, autor de juegos y puzzles e interesado en cómo usarlos para ayudar al aprendizaje de las matemáticas.

Imagen de la posición inicial



EJEMPLO: gana el jugador que ha convertido la ficha central en verde, ya que ha conseguido tres fichas del mismo color que están formando una línea.

Se empieza con el tablero vacío. En cada turno, los jugadores pueden:

- colocar una pieza roja en una casilla vacía.
- sustituir una pieza roja que ya esté en el tablero por una pieza amarilla.
- sustituir una pieza amarilla que ya esté en el tablero por una pieza verde.

Gana el primer jugador que coloque 3 fichas del mismo color en línea (vertical, horizontal o diagonal).

Variantes

Se puede añadir al tablero una fila de 3x1 casillas. Esto permite hacer dos variantes. En la primera se juega sobre un tablero de 4x3 con las mismas normas que en el juego original.

La segunda variante es para 3 jugadores que usan un tablero de 3x3 y una pieza de 3x1. En su turno, un jugador puede colocar o sustituir una ficha como en el juego original o mover la pieza de 3x1 y todas las fichas que haya sobre ella, hasta el otro extremo del tablero de 3x3.

LOS TRES MOSQUETEROS

Número de jugadores: 2

Material: un tablero de 5x5 casillas y 25 peones (3 mosqueteros de un color y 22 guardias del cardenal de otro).

Duración de la partida: 20'

Objetivo: los mosqueteros buscarán quedarse sin movimientos y los guardias del cardenal intentarán que los tres mosqueteros queden alineados.



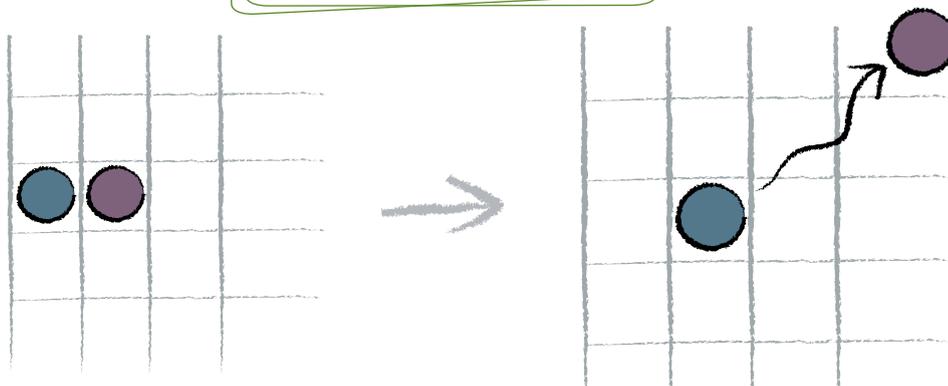
→ Un jugador controla a los tres mosqueteros y otro a los guardias del cardenal. Los tres mosqueteros se disponen como se muestra en la imagen y las otras casillas las ocupan los guardias del cardenal.

Imagen de la posición inicial

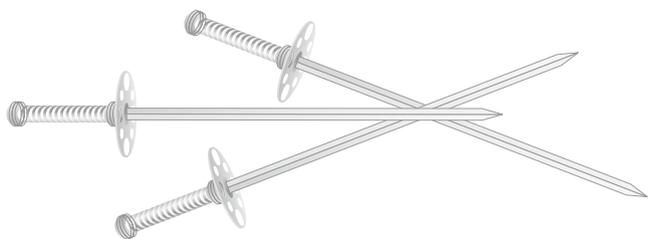


→ Los jugadores mueven por turnos. Los mosqueteros se mueven horizontal o verticalmente hasta una casilla vecina que esté ocupada por una ficha adversaria y la retira del tablero. Un mosquetero no puede desplazarse hasta una casilla vacía.

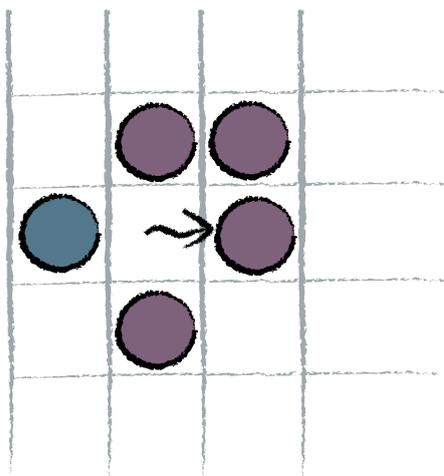
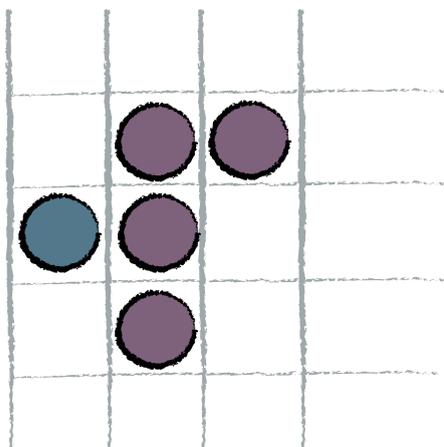
Demostración del movimiento



Los mosqueteros se mueven horizontal o verticalmente hasta una casilla vecina ocupada por un adversario, al que envían fuera del tablero.

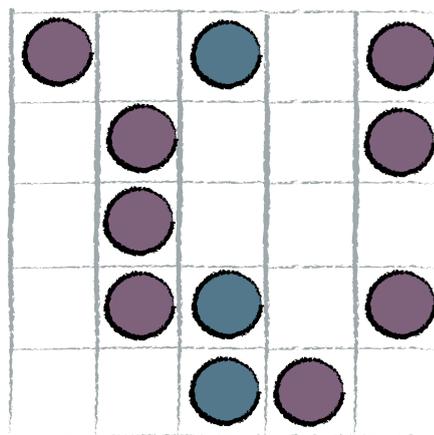


LOS TRES MOSQUETEROS



→ En su turno los guardias del cardenal se mueven horizontal o verticalmente hasta una casilla adyacente que esté vacía.

→ Empiezan a jugar los mosqueteros. Cada jugador persigue un objetivo diferente. Los guardias ganan si consiguen que los tres mosqueteros estén alineados en una misma fila o columna. Y los mosqueteros ganan si no pueden realizar ningún movimiento.



Cada jugador tiene un objetivo diferente. En esta partida ganan los guardias porque han alineado tres mosqueteros.

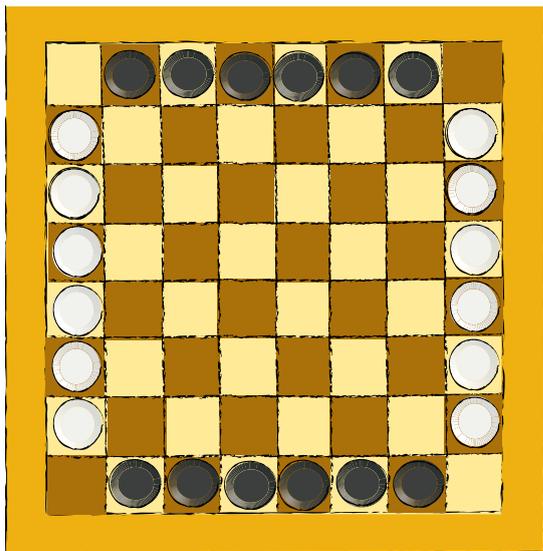
Un juego de **Haar Hoolim** popularizado en el libro *A Gamut of Games*.



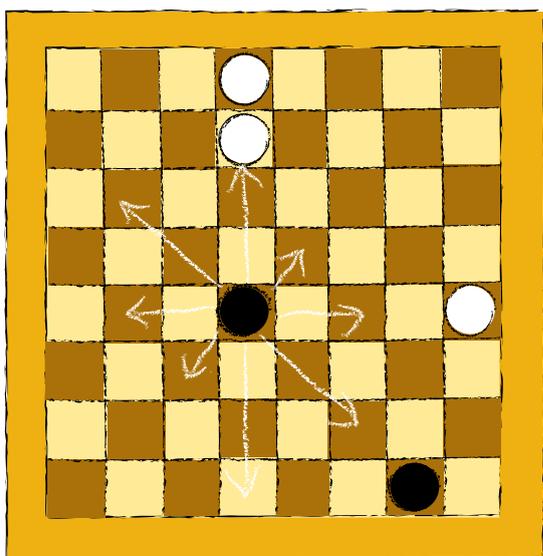
EN LÍNEA

LINES OF ACTION

Número de jugadores: 2
Material: un tablero de 8x8 casillas y 12 fichas blancas y 12 negras.
Duración de la partida: 30'
Objetivo: conseguir que todas las fichas queden conectadas.



...➔ Cada jugador elige las fichas de un color. Para empezar la partida se disponen las fichas tal y como se indica en la imagen. Empieza quien lleva negras.



...➔ Los jugadores moverán una de sus fichas por turnos. Una ficha se mueve en línea recta (vertical, horizontal o diagonal) tantas casillas como el número de fichas que hay en esa línea, contando las propias y las adversarias e incluyendo la ficha que se mueve.

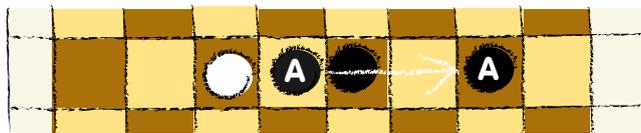
La ficha negra puede moverse en vertical, horizontal o diagonal tantas casillas como fichas hay en esa línea, contando las propias y las adversarias.



EN LÍNEA

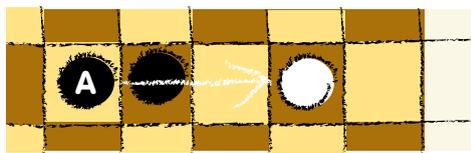
LINES OF ACTION

→ En una casilla solo puede haber una ficha. No se puede hacer un movimiento que requiera saltar sobre las fichas adversarias, pero está permitido saltar sobre las propias.



La ficha marcada con una A puede mover tres casillas en horizontal hacia la derecha porque hay tres fichas en la misma línea y salta una ficha del mismo jugador. No puede ir a la izquierda porque hay una ficha contraria.

→ Si una ficha acaba su movimiento sobre una casilla ocupada por una ficha adversaria, la captura y la elimina del juego.



La ficha marcada con una A mueve tres casillas hacia la derecha. Acaba su movimiento en la casilla donde hay una ficha adversaria y la captura.



→ Un jugador gana cuando todas sus fichas están conectadas en vertical, horizontal o diagonal o cuando se queda con solo una ficha. Si después de un movimiento se quedan conectadas todas las piezas de los dos jugadores, gana el jugador que hizo el movimiento.

Lines of Action es un juego creado por el canadiense **Claude Soucie** hacia 1960 y desde el 1997 forma parte de la lista de juegos de la Mind Sports Olympiad, una competición anual con juegos de mesa que requieren habilidad mental.

CERCAR LA LIEBRE

Cercar la liebre es un juego descrito en el siglo XIII por el rey Alfonso X el Sabio en su Libro del ajedrez, dados y tablas. Se conocen otras versiones del mismo juego en otros lugares del mundo.

Número de jugadores: 2

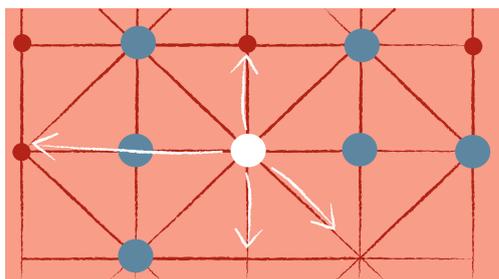
Material: un tablero de 5x5 puntos y 12 fichas de un color que simbolizan perros lebreles para un jugador, y 1 de otro color, una liebre, para su adversario.

Duración de la partida: 10'

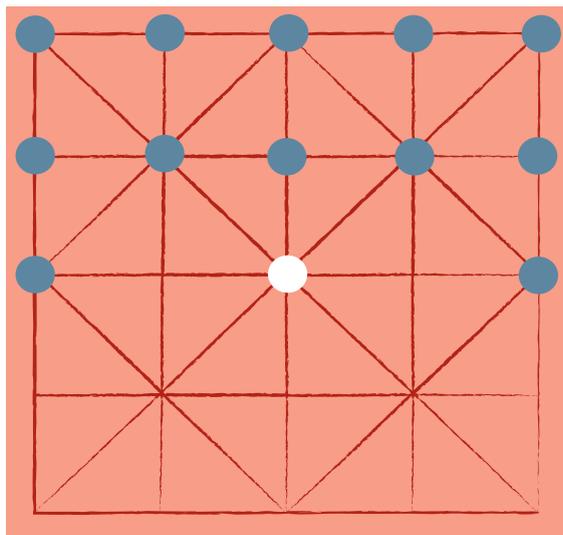
Objetivo: los lebreles buscan cercar la liebre y esta eliminar tres perros.

...> Las fichas se disponen tal y como indica la ilustración. Se juega por turnos y empieza la partida el que lleva los perros.

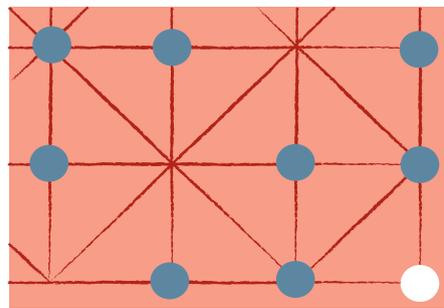
...> Un movimiento consiste en desplazar una ficha hasta una casilla adyacente vacía, unida por una línea. Si la liebre puede saltar sobre un perro y llegar a una casilla vacía, lo despista y la ficha del perro se elimina del tablero. Los perros no pueden capturar a la liebre.



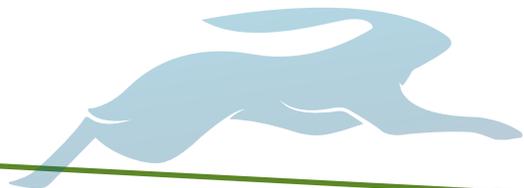
La liebre puede mover a tres posiciones vacías unidas por una línea o capturar al perro de su izquierda saltando sobre él y llegando a un punto vacío.



...> La partida se acaba cuando uno de los dos jugadores consigue su objetivo: los perros ganan si han encerrado a la liebre de forma que no pueda moverse, y la liebre consigue la victoria si ha despistado tres lebreros y los ha sacado del tablero.



La liebre ha quedado encerrada por los perros: no puede mover ni puede hacer ningún salto.



Número de jugadores: 2

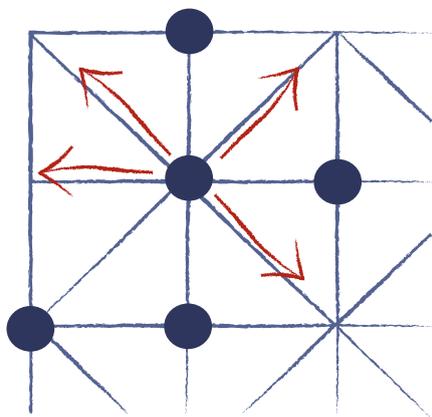
Material: un tablero y 24 fichas (12 para cada jugador).

Duración de la partida: 5'

Objetivo: capturar todas las fichas adversarias.

...➔ Las fichas se colocan como en la ilustración.

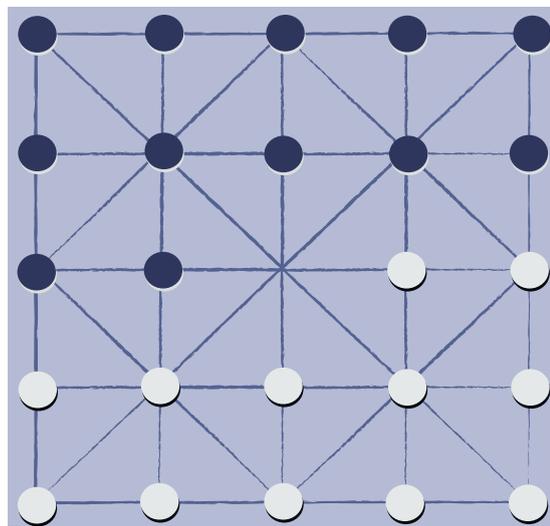
...➔ En su turno, un jugador mueve una de sus fichas a una posición adyacente que esté vacía y comunicada por una línea.



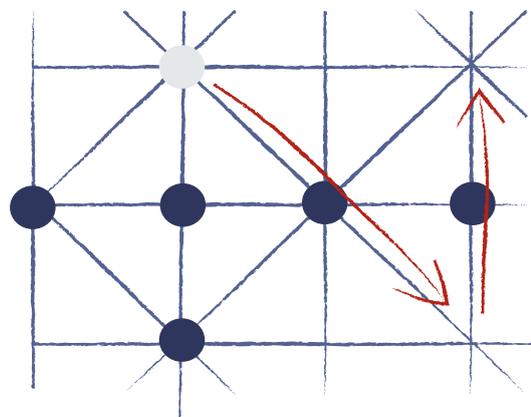
EJEMPLO: la ficha debe moverse siguiendo la flecha ya que puede capturar, si no sería eliminada. Este movimiento le permite hacer una captura múltiple.

El nombre del alquerque proviene del árabe «al qirkat». Hay versiones parecidas en diferentes lugares del mundo y con tableros diferentes. Se introdujo en Occidente gracias, entre otros, a Alfonso X, rey de Castilla.

ALQUERQUE



...➔ Una ficha captura a una adversaria saltando sobre ella hasta un espacio vacío. La ficha capturada se elimina del tablero. Se pueden encadenar diversas capturas seguidas, y es obligatorio capturar siempre que sea posible. Una ficha que no captura a otra cuando podía hacerlo es eliminada del tablero.



...➔ Gana quien consigue capturar todas las fichas del adversario.

EL GRAN LIBRO DE LOS JUEGOS

En *El gran libro de los juegos* encontrarás más de doscientos juegos de tablero, de palabras, de cartas, para jugar en familia y también solo; alrededor de una mesa, dentro del coche, al aire libre o en tu fiesta de cumpleaños; juegos de azar y juegos que ponen a prueba los sesos, juegos largos y cortos, sencillos y complejos, juegos divertidos de los que nunca has oído hablar.

Desde los cuadrados mágicos de China hasta el Quizl inglés, pasando por diversiones de los cinco continentes, *El gran libro de los juegos* tiene uno para cada ocasión.

ISBN 978-84-678-6169-3



9 788467 861693

1541130

ANAYA

www.anayainfantilyjuvenil.com