

Hexágono de paridad

Jorge Alonso*

Vigo, 24/03/2007 — v1.0

Índice

1. Introducción

2. Juego en solitario

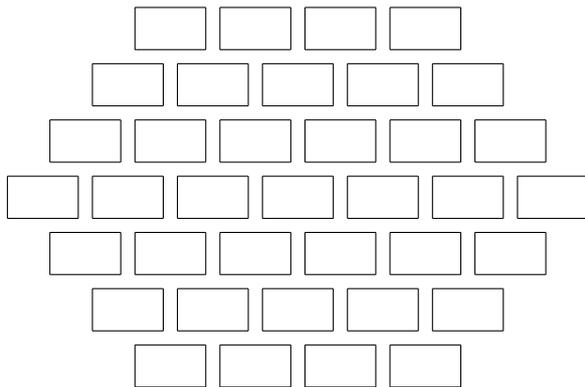
3. Dos jugadores

1. Introducción

Juego que emplea una baraja normal de 40 cartas. Fue probado con la ayuda de Yolanda Almuíña.

2. Juego en solitario

Se disponen las cartas boca abajo, formando un hexágono de lado 4, según el siguiente esquema:



Variante: Se dejan, al azar, hasta 3 cartas boca arriba.

Sobran 3 cartas, que forman la mano inicial del jugador.

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

1 Por orden, se toma una carta de la mano y se intercambia por una de las cartas boca abajo de la mesa, colocándola boca arriba. El juego termina en cuanto todas las cartas del hexágono estén boca arriba.

1 Cada vez que se hace un cambio, se anotan mentalmente los puntos de la siguiente forma: Se cuentan cuántas cartas *boca arriba* tiene en su inmediato alrededor la recién colocada (desde 0 hasta 6) y este número

se suma a la puntuación si la carta colocada es *par*, o

se resta si es *impar*.

El objetivo del juego es lograr la mayor cantidad de puntos (se empieza con 0 puntos).

Variante: Lograr la menor cantidad de puntos.

3. Dos jugadores

Antes de empezar, cada jugador decide, con independencia del otro, cuál será su objetivo personal: Lograr la mayor o la menor puntuación.

El desarrollo es idéntico al juego en solitario, excepto que los jugadores se van turnando, siendo la mano de tres cartas compartida. En cuanto se acaba el hexágono, se barajan todas las cartas y se juega uno nuevo, pero cambiando qué jugador empieza primero, y continuando con la puntuación anterior.

Al final de esta segunda ronda, si alguno de los jugadores tenía el objetivo de lograr el menor número de puntos, entonces se cambia de signo su puntuación. El que haya logrado el mayor valor gana.

Nota: Resulta un juego demasiado aleatorio. Puede ser útil para jugar con niños, especialmente para que aprendan a usar los números negativos.