

Gym challenge



Gym Challenge



Ha llegado la gran final de gimnasia acrobática que enfrenta al equipo de los lobos contra el equipo de los corderos. Están listos para saltar uno encima del otro para formar juntos la pirámide más bonita, pero para ganar, ¡hay que tener la mayoría! Las reglas son muy estrictas: ¡ningún atleta puede tocar a otro, a menos que sea del mismo equipo o lleve una prenda idéntica! El ganador será el que haya colocado más fichas al final de la partida.

Un juego ideal para :

- estimular la estrategia
- la concentración

Preparación del juego:

Cada jugador elegirá su equipo (lobos o corderos) y colocará sus 11 fichas al azar en 3 montones de 3 y 4 fichas boca arriba frente a él.

Empezará el jugador más deportista: elegirá una de sus 3 fichas boca arriba y la colocará en la casilla de salida del tablero (abajo, en el centro).

A continuación, el adversario hará lo mismo y colocará una ficha al lado de la primera ficha colocada, siguiendo las reglas de colocación.

El juego continuará de esta forma para llenar el tablero formando una pirámide de 15 fichas.



Desarrollo del juego:

Para tener derecho a colocarlas:

- Una ficha siempre deberá tocar al menos otra ficha.
- Una ficha se podrá colocar en un nivel superior solo si reposa sobre otras 2 fichas.
- Una ficha SOLO podrá tocar otra ficha en los dos casos siguientes:
 - Si son del mismo equipo: lobo o cordero.
 - Si llevan al menos una prenda idéntica.

Hay 5 prendas diferentes: la gorra, la cinta, los brazaletes, el dorsal azul y el dorsal amarillo.

- Para colocar una ficha en contacto con otras, deberá tener al menos una característica en común con cada ficha con la que esté en contacto.

Si en su turno, un jugador no puede colocar ninguna de sus 3 fichas boca arriba de sus montones, deberá elegir una de sus fichas y colocarla dada la vuelta (sin ilustración) en contacto con otra en la pirámide. Esa ficha neutral se convertirá en la «superficha» y cualquier ficha se podrá colocar junta a ella (es como si esa ficha tuviera todas las prendas posibles).



Los 2 jugadores podrán, en cualquier momento durante su turno, cubrir esa ficha neutral con una nueva ficha con ilustración, siempre que respeten las reglas de colocación indicadas anteriormente (esa ficha deberá tener alguna característica en común con las otras fichas que estén en contacto con ella).

Fin de la partida:

La partida se terminará cuando ninguno de los 2 jugadores pueda jugar o cuando se hayan llenado todos los espacios del tablero. A continuación, contad el número de fichas de cada equipo, solo se contarán las fichas colocadas con el lado ilustrado. ¡El equipo que tenga el mayor número de fichas habrá ganado!

Consejo táctico:

Mirad primero las 3 fichas boca arriba de vuestro adversario antes de elegir la ficha que vais a colocar. Así podréis bloquear a vuestro adversario y obligarle a jugar una ficha dada la vuelta, eso hará que pierda una jugada y os permitirá colocar una ficha más fácilmente después.

Contenido:

- 11 fichas de lobos de madera
- 11 fichas de corderos de madera
- 1 tablero