

JUEGO DEL CUATRO DE POTENCIAS ENTERAS

ideado por Ana García Azcárate. miembro del Grupo Azarquiel

PRODUCTO Y COCIENTE DE POTENCIAS DE IGUAL BASE

Material necesario:



- Un tablero de potencias con exponentes naturales y enteros.
- Una regleta de potencias con exponentes negativos y positivos.
- 15 fichas por jugador, cada jugador con un color.
- Dos fichas "testigo", una para cada jugador. Pueden ser otras dos fichas de colores diferentes a los dos anteriores o unas fichas tipo trivial.

Reglas del juego:

- Juego para dos jugadores.
- Los jugadores tiran el dado para decidir quién empieza el juego.
- El primer jugador empieza el juego colocando sobre una potencia de la regleta, su *ficha testigo*, y colocando a continuación sobre otra potencia (o sobre la misma) la *ficha testigo* del otro jugador. Hace el producto o el cociente de las dos potencias de igual base señaladas y rellena con una de sus quince fichas la casilla correspondiente al resultado.
- El segundo jugador, coge SÓLO, su *ficha testigo* de la regleta y la coloca sobre otra potencia de la regleta, hace el producto o el cociente de su potencia y de la que señalaba la *ficha* del primer jugador y ocupa con una *ficha* la casilla del tablero donde aparece el resultado
- Para escoger su potencia en la regleta, el segundo jugador debe seguir la estrategia del juego clásico del cuatro en raya:
 - * tratar de impedir con la casilla que va a ocupar que su adversario consiga alinear cuatro fichas.
 - * conseguir el también y lo antes posible tener cuatro fichas en el tablero alineadas.
- El juego continua, con cada jugador moviendo únicamente su *ficha testigo* y colocando a cada vez, una *ficha* en una casilla del tablero.
- Se puede ocupar las casillas de la regleta por dos fichas a la vez.
- Si un jugador se equivoca en los cálculos pierde su turno.

GANA EL JUGADOR QUE CONSIGUE PRIMERO, UN CUATRO EN RAYA