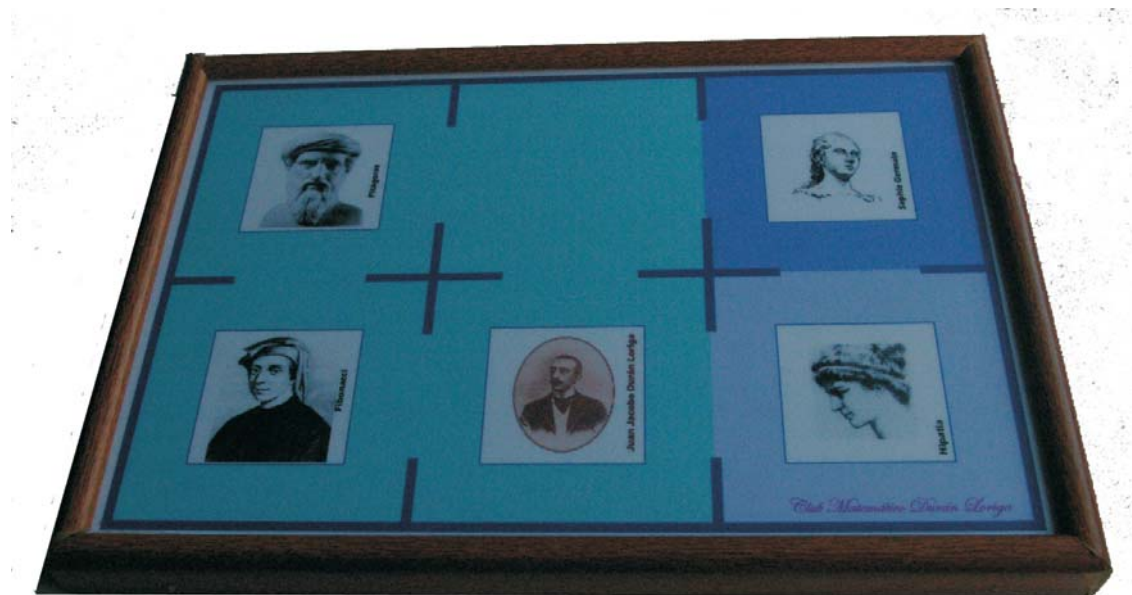
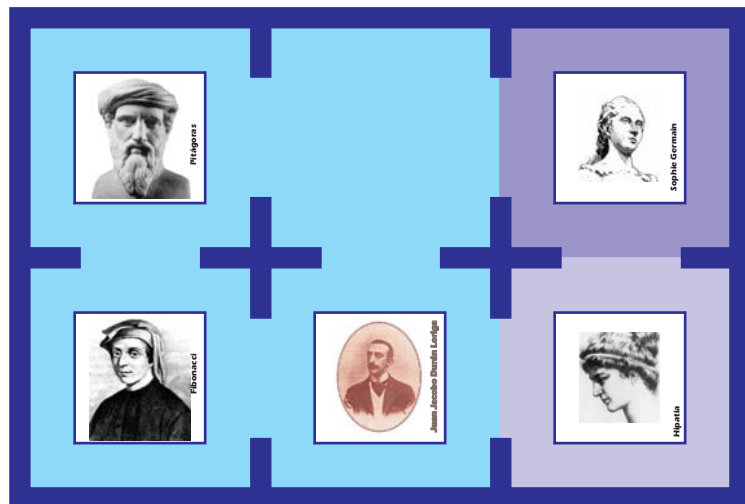


Cambio de cuartos



Obxectivo do xogo:

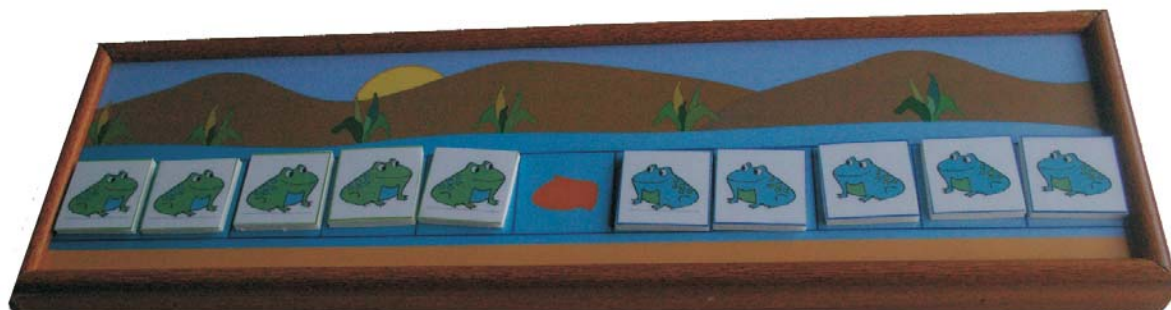
Intercambiar de cuartos a Hipatia e Sophie Germain.

Regras do xogo:

Calquera matemático pode moverse a un cuarto contiguo que estea baleiro.

Nunca pode haber dous personaxes nun mesmo cuarto.

Salto da ra



Obxectivo do xogo:

Colocar as ras verdes no lugar das azuis e as azuis no lugar das verdes.

Regras do xogo:

Cada ra pode saltar a unha posición baleira que se atope diante dela.

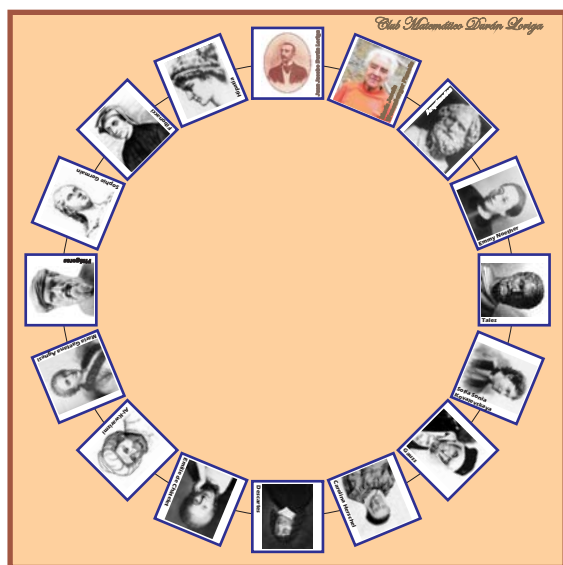
Unha ra pode saltar por enriba doutra de color diferente para situarse nunha posición baleira.

Ningunha ra pode retroceder.

Non é obrigatorio mover alternativamente ras de diferente color

Se é imposible facer un movemento permitido, deberase volver á posición inicial.

A fuxida dos matemáticos



Obxectivo do xogo:

Retirar os 16 matemáticos do taboleiro.

Regras do xogo:

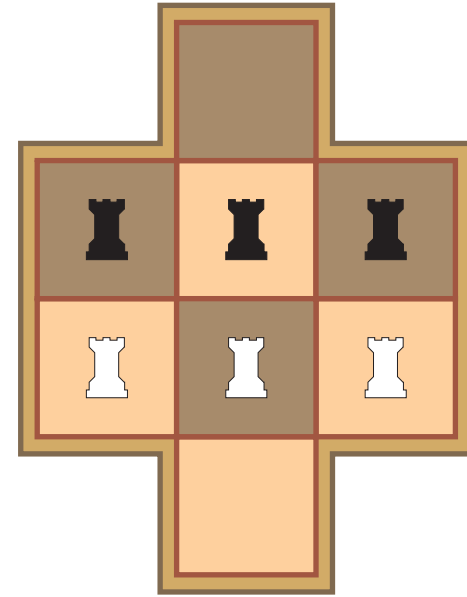
Xogo para dous participantes en quendas alternativas.

Cada xogador, na súa quenda, pode retirar unha ficha ou dúas que estean xuntas.

Gaña o xogo quen consiga retirar a última ficha.



O intercambio das torres



Obxectivo do xogo:

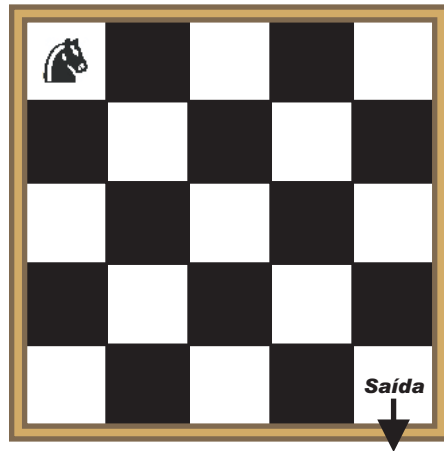
Intercambiar de fila as torres brancas e negras.

Regras do xogo:

Cada torre pódese mover a unha casaña contigua que estea baleira.

Os movementos pódense efectuar en horizontal ou vertical, nunca en diagonal.

O paseo do cabalo



Obxectivo do xogo:

Levar o cabalo á casíña etiquetada coa palabra saída.

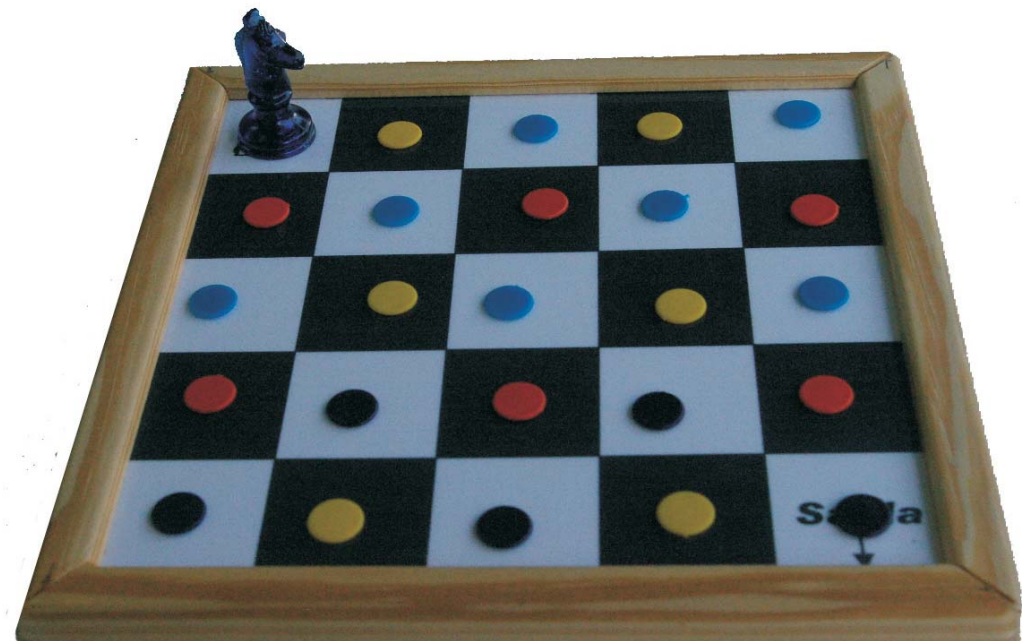
Regras do xogo:

Colócase o cabalo na casíña sinalada e póñense fichas en todas as outras casíñas.

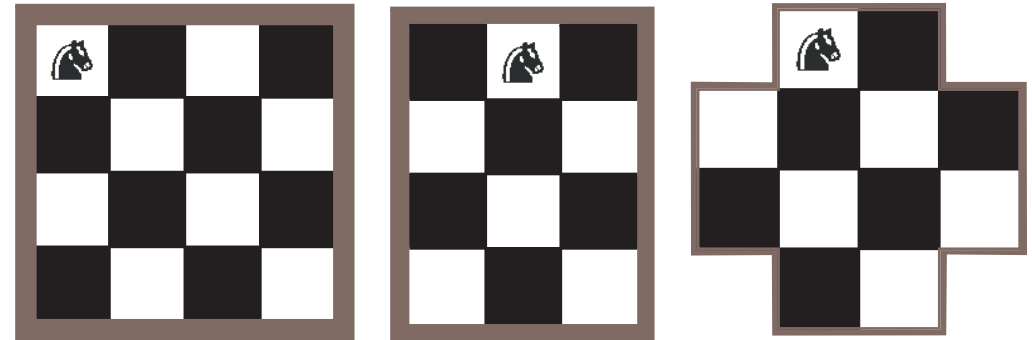
Seguindo os movementos permitidos para o cabalo no xogo do xadrez, móvese o cabalo para unha casíña que conteña unha ficha e retírase esa ficha.

O cabalo non se pode mover para ningunha casíña que estea baleira.

O cabalo ten que rematar o seu paseo na casíña saída.



Os cabalos come fichas



Obxectivo do xogo:

Comer todas as fichas do taboleiro.

Regras do xogo:

Colócase o cabalo na casíña sinalada e póñense fichas en todas as outras casíñas.

Seguindo os movementos permitidos para o cabalo no xogo do xadrez, móvese o cabalo para unha casíña que conteña unha ficha e retírase esa ficha.

O cabalo non se pode mover para ningunha casíña que estea baleira.



Branças x Negras



Obxectivo do xogo

:

Intercambiar os cabalos brancos e negros de fila.

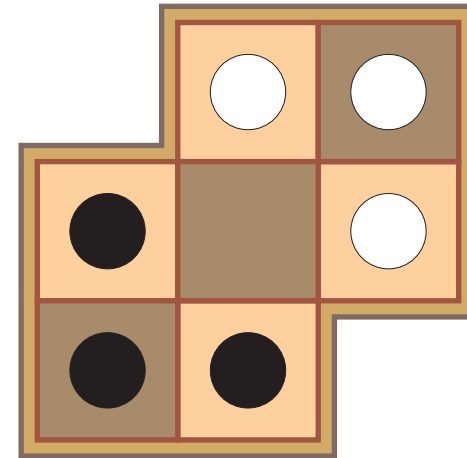
Regras do xogo:

Colócanse os cabalo nas casillas sinaladas.

Seguindo os movementos permitidos para o cabalo no xogo do xadrez, debemos intercambiar as posicións das pezas brancas coa das negras.



Intercambio de fichas



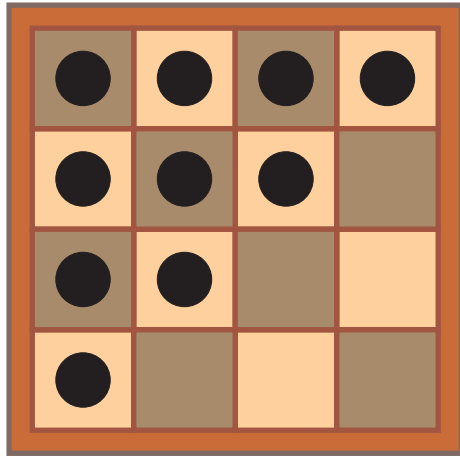
Obxectivo do xogo:

Intercambiar as posicións das fichas brancas e negras.

Regras do xogo:

As fichas pódense mover, en horizontal ou vertical, a unha casa contigua que estea baleira. Unha ficha pode saltar sobre outra de diferente color para acceder a unha casa baleira (sempre horizontalmente ou verticalmente).

Arranxos de fichas I e II



Obxectivo do xogo:

Versión I: Mover as 10 fichas dentro do taboleiro de modo que quede un número par de fichas en cada fila, columna e diagonais principal e secundaria.

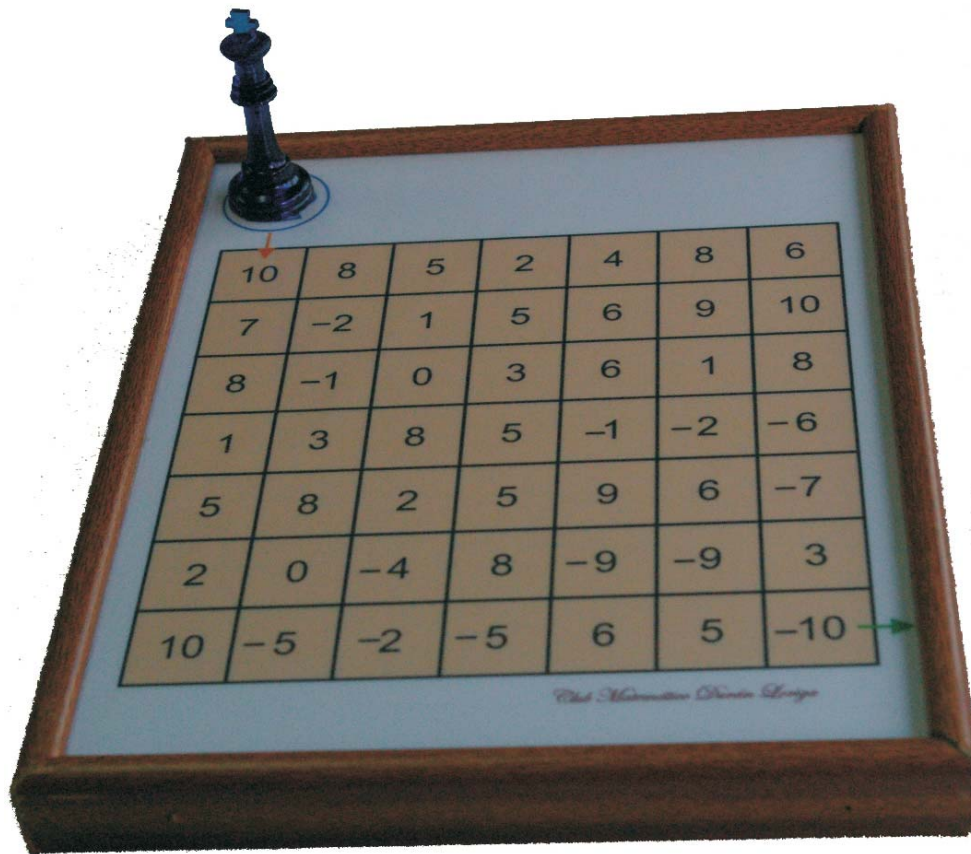
Versión II: Mover as 10 fichas dentro do taboleiro de modo que quede un número impar de fichas en cada fila, columna e diagonais principal e secundaria.

Regras do xogo:

A colocación inicial das fichas é a que se indica na figura.



O paseo numérico do rei



10	8	5	2	4	8	6
7	-2	1	5	6	9	10
8	-1	0	3	6	1	8
1	3	8	5	-1	-2	-6
5	8	2	5	9	6	-7
2	0	-4	8	-9	-9	3
10	-5	-2	-5	6	5	-10

Obxectivo do xogo:

Introducir o rei na casíña superior esquerda e conducilo ata a casíña inferior dereita.

Regras do xogo:

Dende a casíña que se atope, o rei pode acceder a outra que conteña un número menor ou igual ao que tiña a casíña de procedencia, seguindo os movementos permitidos para esta peza no xogo do xadrez.

Manobras coa torre



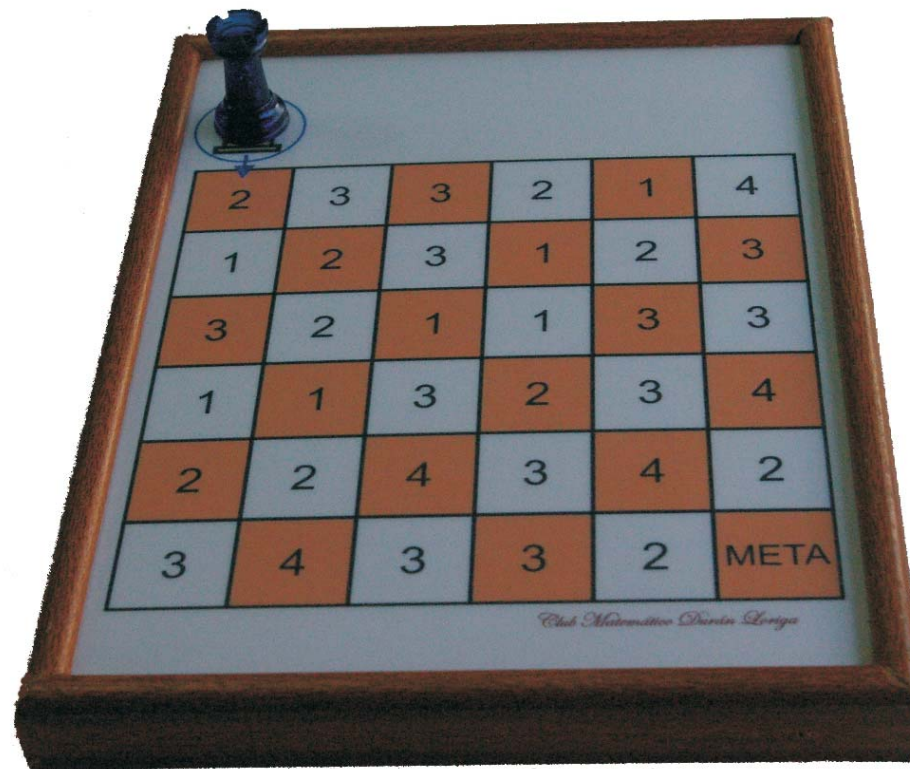
2	3	3	2	1	4
1	2	3	1	2	3
3	2	1	1	3	3
1	1	3	2	3	4
2	2	4	3	4	2
3	4	3	3	2	META

Obxectivo do xogo:

Introducir a torre na casíña superior esquerda e conducilo ata a meta.

Regras do xogo:

A torre pode moverse tantas casíñas como indique o número escrito na casíña na que se atope, seguindo os movementos permitidos para esta peza no xogo do xadrez.



Fichas de dominó I

0	4	3	3	0	1
2	3	0	4	0	2
0	1	2	2	4	4
4	3	2	4	1	0
3	1	1	2	3	1



Obxectivo do xogo:

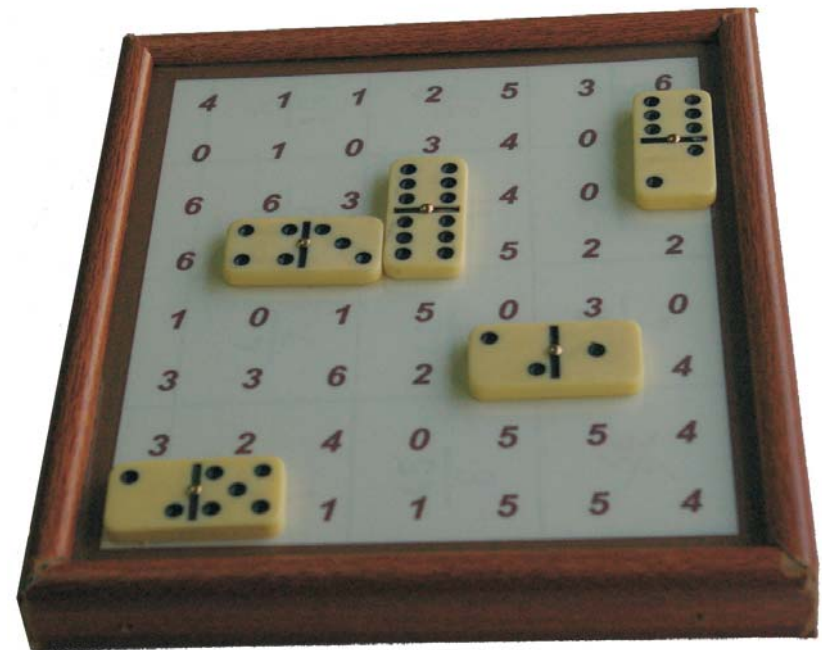
Coloca as fichas dun dominó no taboleiro de maneira que queden sobre os valores correspondentes (nesta versión retiráronse as fichas que conteñen un 5 ou un 6)

Fichas de dominó II

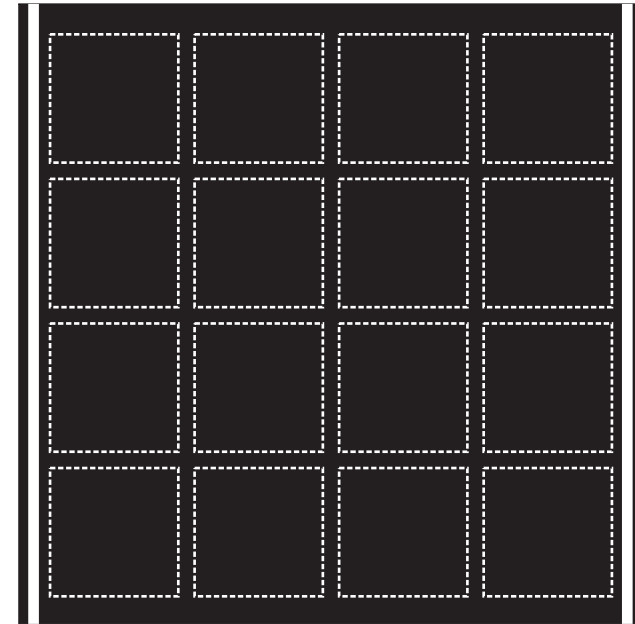
4	1	1	2	5	3	6
0	1	0	3	4	0	6
6	6	3	6	4	0	2
6	4	3	6	5	2	2
1	0	1	5	0	3	0
3	3	6	2	2	1	4
3	2	4	0	5	5	4
2	5	1	1	5	5	4

Obxectivo do xogo:

Coloca as fichas dun dominó no taboleiro de maneira que queden sobre os valores correspondentes.



O atasco perfecto

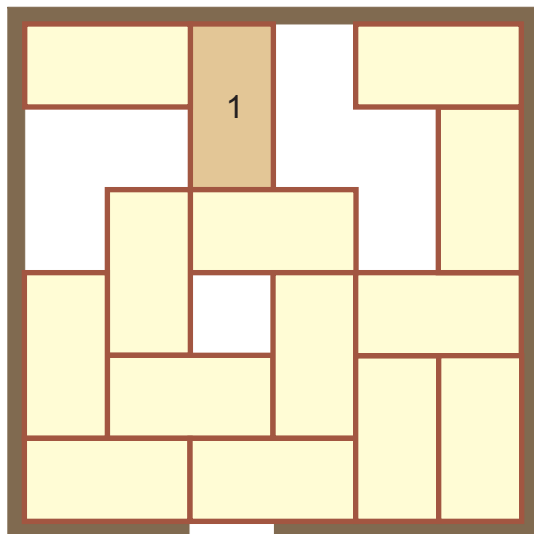


Obxectivo do xogo:

Coloca as fichas sobre o taboleiro de tal xeito que en cada fila, columna e diagonal apareza unha ficha de cada figura e de cada color.



○ gran atasco



Obxectivo do xogo:

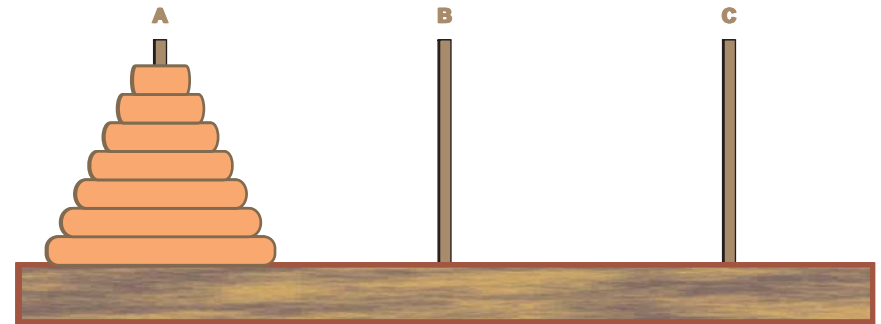
Sacar do garaxe o coche que se atopa aparcado na praza número 1.

Regras do xogo:

A única manobra que se pode realizar con calquera coche é marcha adiante ou marcha atrás.



As torres de Hanoi



Obxectivo do xogo:

Trasladar os discos que están engarzados na variña A á variña C.

Regras do xogo:

*En cada movemento só se permite mover un disco.
A variña B pódese usar como variña auxiliar para depositar temporalmente os discos que se queira.
En ningunha variña se pode deixar un disco sobre outro que teña un raio menor.*

