

Nombre:

Curso:

Fecha:

La guerra del mar (Juego para dos personas)

◆ Objetivo:

En la Antigua Grecia el dios del mar se llamaba Poseidón. Cuando la Antigua Roma, muchos años más tarde, se volvió un gran imperio adoptó muchos de los dioses griegos, pero les cambió los nombres. El dios del mar pasó a llamarse Neptuno.

En este juego cada jugador escogerá ser romano o griego, y por lo tanto podrá escoger ser Poseidón o Neptuno. Los dioses quieren el dominio total del mar y para ello deben tener la mayor cantidad posible de criaturas marinas de su lado.

◆ Materiales:

- 1 set de animales por jugador
- 2 tableros de Poseidón
- 2 tableros de Neptuno
- 1 cartón doblado por la mitad de al menos 45cm X 25cm
- Pegante
- 40 tachuelas: 25 de un color y 15 de otro. (Puede usarse también bolitas de plastilina de dos colores)

◆ Instrucciones:

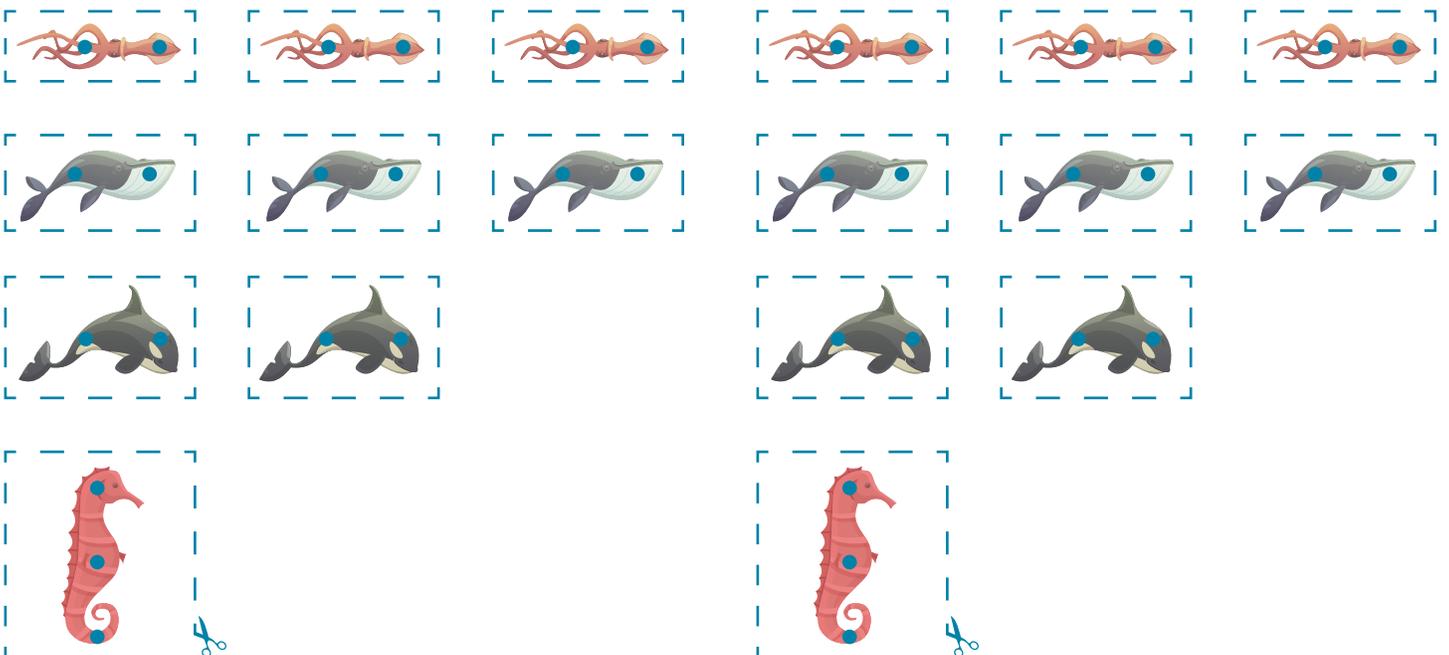
1. Recortar un set de animales y los dos planos cartesianos para cada jugador.
2. Pegar sobre el cartón doblado por la mitad los dos planos cartesianos. Arriba debe ir el plano con el nombre del dios de tu oponente, y abajo el de tu propio dios. Es decir, si eres Poseidón, arriba tendrás a Neptuno y abajo tendrás a Poseidón.
3. Ubica en el plano de abajo, es decir el de tu propio dios, los animales recortados. Deben quedar de tal forma que ninguno se traslope, que tu compañero no los pueda ver y que los puntos queden sobre puntos de intersección del plano.



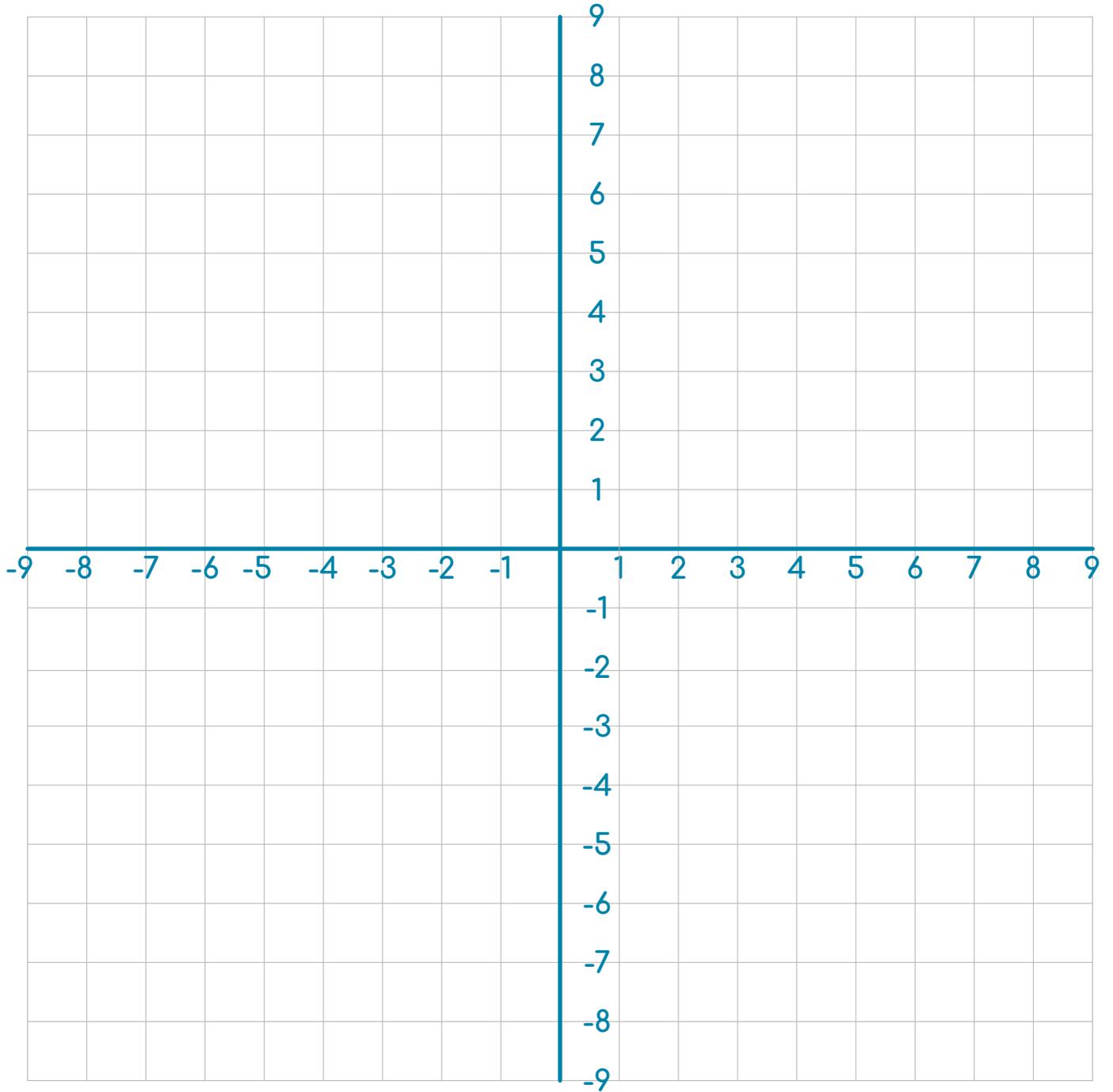
- Una vez ubicados pueden empezar a jugar. En cada turno deberás buscar los animales que tu contrincante ha escondido en el plano. Para esto deberás decir las coordenadas de algún punto (ejemplo: (8,5), es decir 8 en el eje X y 5 en el eje Y).
- Tu contrincante deberá indicarte si has ubicado o no alguna parte de un animal.
- Usa las tachuelas del color que más tienes para marcar cuando no le pegas a nada, y las tachuelas que menos tienes para marcar cuando has encontrado alguna parte de un animal. Marca todos tus intentos para no gastar turnos repitiendo lugares en los que ya has buscado. (Puedes usar también plastilina de colores como marcas).
- Solo puedes obtener un animal si le das a todos los puntos donde este se encuentra ubicado.
- El juego termina cuando se han obtenido todos los animales rivales o cuando las tachuelas se acaben. Si no logran obtener a todos los animales, la forma de saber quién es el ganador del juego será sumando los puntajes de los animales por cada uno.

Animal	Pulpo	Tiburón	Orca	Caballito de mar
Puntaje	2 puntos	2 puntos	4 puntos	7 puntos

🐡 Animales de las profundidades



● Poseidón



♁ Neptuno

