

SUBIR AL CERO

Materiales

- Un tablero de *Subir al cero*.
- Un dado
- Dos fichas diferentes, una para cada jugador.

Reglas del juego

- Juego para dos jugadores.
- Los jugadores tiran el dado para decidir quien empieza el juego.
- El primer jugador lanza el dado y con el resultado del dado calcula el valor de la expresión de alguno de los caminos que salen de la casilla negra inferior; sube así a alguna de las tres casillas primeras apuntándose como puntuación el valor numérico de la expresión utilizada para subir.
- Para ser válido ese valor numérico debe ser entero y no fraccionario.
- A continuación el segundo jugador hace lo mismo.
- Las casillas pueden ser ocupadas por las dos fichas.
- Al cabo de cinco turnos, los jugadores llegan al último nivel antes del cero al mismo tiempo e intentan sacar con el dado el valor que corresponde a anular la función $x-1$, $x-2$ o $x-3$ correspondiente.
- El juego se acaba cuando uno de los dos jugadores ha SUBIDO AL CERO
- El jugador que sube al cero el primero obtiene por este hecho 10 puntos adicionales.
- Gana el que más puntuación ha acumulado a lo largo de las jugadas.

CERO

