PRIME CLIMB

El Precioso y Colorido Juego Matemático

Esta es la versión “print and play” completa de Prime Climb, creada por Math for Love.

Qué se incluye en el pdf:

Instrucciones (págs. 2-3)
Tablero Prime Climb (pág. 4)
24 cartas Prime Climb (págs. 5-8)

Qué más necesitas:

(2) peones del mismo color por cada jugador
(2) dados de 10 caras

Algunas cosas a tener en cuenta:

Instrucciones

Están pensadas para imprimirse a doble cara en páginas de tamaño A4, dobladas por la mitad.

Cartas

Las cartas están pensadas para imprimirse en páginas de tamaño A4. Las cartas ya están repetidas, así que solo necesitas imprimir las páginas una vez. Los reversos comunes de las cartas se incluyen en la página 8, pero no son necesarios.

Tablero

El tablero mide 46 x 46 cm. Puedes imprimirlo a tamaño completo en tu papelería habitual.
Una impresión más pequeña del tablero cabe en dos páginas tamaño A3. Para imprimirlo usando Adobe Acrobat:

1. Selecciona la página del tablero como el rango de impresión
2. Selecciona el tipo de papel A3 y en Tamaño de Páginas selecciona Póster
3. Cambia la opción Escala de Mosaico a 90%

La ventana de previsualización debe mostrar dos páginas de tamaño A3, una al lado de la otra.

Por favor, no distribuyas este PDF en Internet o compartas esta copia electrónica.

Hemos trabajado muy duro en este juego y esperamos que respetes nuestro esfuerzo y nos permitas controlar su distribución.

¡Gracias por apoyar Prime Climb! ¡Esperamos que te encante el juego!

Digamos que quieres dividir 84 entre 4. Cuando divides, lo que haces es quitar los colores del número pequeño. En este caso, debes quitar 2 naranjas de los 4 colores que hay en 84. Eso quiere decir que estás buscando un número con los colores verde y morado. El 21 tiene precisamente esos colores, y 84 dividido entre 4 es 21. Que no se preocupen los jugadores que no dominen la aritmética: puedes empezar a jugar con lo que sepan ahora. Cada vez que aprendas algo más de mates, ¡verás aumentar las posibilidades de Prime Climb!.

Variaciones

Estaciones de Paso
Elige uno o más números primos entre el 30 y el 80. Antes de que un jugador pueda mover un peón al 101, deberá caer con otro peón en uno de esos espacios seleccionados.

Carrera de Primos
Quien lleve un único peón al 101, gana. Un juego perfecto cuando hay poco tiempo. Este juego dura normalmente menos de 5 minutos.

Descenso de Primos
En vez de empezar en 0, ambos peones empiezan en 101 y deben llegar a 0. Si golpean a tu peón, regresa al 101.

Partida y Regreso
Lleva ambos peones al 101 y después regresa a la salida. Cuando te golpean, regresa al 101 o a 0, lo que sea peor para ti en ese momento.

Variación en Solitario 1
Lleva dos peones de 0 a 101 en el mínimo número de tiradas que puedas. Juega solo con las 9 Cartas Guardián que te permiten sumar o restar un cierto número a tu peón. Apunta tus tiradas, ¡y trata de batir tu récord!.

Variación en Solitario 2
Igual que la Variación 1, excepto que debes llevar tus dos peones a 101 y luego de regreso a la salida.

Sobre Math for Love
Prime Climb ha sido creado por Daniel Finkel y Katherine Cook de Math for Love, una empresa ubicada en Seattle dedicada a transformar la manera de enseñar y aprender matemáticas.

Infórmate sobre nuestros actuales proyectos matemáticos y educacionales en www.mathforlove.com

PRIME CLIMB

El Precioso y Colorido Juego Matemático

Prime Climb es un juego de estrategia y azar para 3-4 jugadores.

Duración
Más o menos 10 minutos por jugador. Recomendado para mayores de 10 años.

Incluido
- Tablero Prime Climb
- 24 Cartas Prime Climb
- Ocho peones
- Dos dados de 10 caras

Preparación
Coloca el tablero, baraja las cartas y coloca los dos peones de cada jugador en la salida. ¡Ya estáis listos para empezar!.

Objetivo del Juego
El objetivo de Prime Climb es mover tus dos peones al círculo 101 – el gran círculo rojo en el centro de la espiral. La primera persona en llegar allí con dos peones, gana.

Reglas
Los jugadores se turnan hasta que alguien gane, llevando sus dos peones al círculo 101. Un turno consta de cuatro fases: Tirar Dados, Mover, Golpear y Robar. Los jugadores se turnan hasta que alguien gane.

Tirar Dados
Tira los dos dados. Los dos números obtenidos son los números que puedes usar para mover tus peones en tu turno. En caso de dobles, puedes usar el número obtenido cuatro veces en vez de dos.

Mover
Durante tu Fase de Movimiento sumas, restas, multiplicas o divides el número donde está tu peón por uno de los números obtenidos en los dados, enviando ese peón al número obtenido. Debes usar todos los números lanzados, uno cada vez. Si dispones de Cartas Guardián, puedes jugar una o más. Durante la Fase de Movimiento, tus peones pueden caer en cualquier casilla, incluyendo casillas ocupadas, pero no pueden abandonar el tablero.

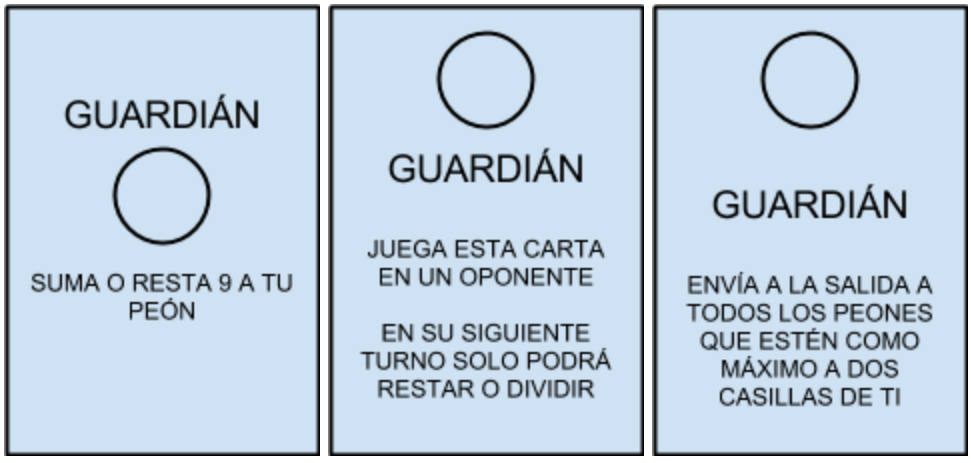
Golpear
Si terminas tu Fase de Movimiento en la misma casilla que otro peón, envía ese peón de vuelta a la salida. Esto se aplica incluso si es tu propio peón.

Robar
Si terminas tu Fase de Movimiento en una casilla completamente roja (p.e., un primo mayor que 10), roba una Carta Prime Climb. Hay dos tipos de cartas:

Cartas de Acción
Si robas una Carta de Acción, realiza la acción que la carta indica. Si la Carta de Acción indica que muevas uno de tus peones, debes mover el peón que cayó en la casilla roja; si ambos peones están en casillas rojas, puedes elegir a qué peón se le aplica la carta. En algunas posiciones, las Cartas de Acción pueden no tener efecto alguno.

Cartas de Acción

Cartas Guardián
Si robas una Carta Guardían, guarda la carta, boca arriba, para un turno futuro. Puedes usar cualquier número de Cartas Guardián en tu Fase de Movimiento. No puedes jugar una Carta Guardián en el mismo turno en el que la has robado.



Cartas Guardián

Descarta la carta una vez que la has jugado.

101 y Ganar el Juego

Cuando tu primer peón alcance el círculo 101, retíralo del tablero. Desde ese momento, aplica todos los resultados de los dados al peón restante. Ganas la partida inmediatamente una vez que tu segundo peón aterrice en la casilla 101, sin tener en cuenta que sea en tu Fase Movimiento o no. Cuando llegas a la casilla 101 no robas ninguna carta.

Ejemplo 1
Con los peones en 4 y 26, sacas un 3 y un 9. Puedes:

- Sumar 3 al 4 para mover tu peón al 7, después multiplicar por 9 y mover tu peón al 63.
- Multiplicar 26 por 3 para mover tu peón al 78, después sumar 9 para moverlo al 87.
- Sumar 9 al 4 para mover un peón al 13, y multiplicar 26 por 3 para mover el otro peón al 78. Ya que el 13 es completamente rojo, puedes robar una carta.

NO PUEDES sumar el 3 y el 9 para usar el 12 para algo. Tienes que aplicar los números de los dados de uno en uno.

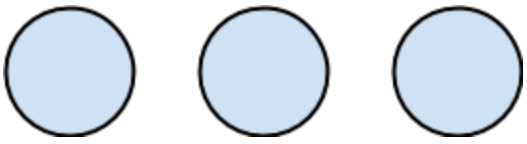
NO PUEDES sumar 9 a 26 para tener 35, y después multiplicar el 35 por 3, ya que si lo haces, irías hasta el 105, que está fuera del tablero. Debes quedarte dentro del tablero en todo momento. (No es suficiente con quedarte dentro del tablero al final de tu turno).

Ejemplo 2
Sacas dobles 2s, con un peón en el 78 y un oponente en el 42. Puedes:

- Sumar 2 (80), dividir entre 2 (40), sumar 2 (42) y sumar otros 2 (44). Fíjate que aunque atraviesas una casilla donde un oponente tiene un peón, no le golpeas para devolverle al inicio, ya que no terminas tu Fase de Movimiento en el 42.
- Suma 2 (80), suma 2 (82), suma 2 (84) y divide entre 2 (42) para terminar tu turno en el 42 y enviar al peón de tu oponente al inicio.
- Divide entre 2 (39), suma 2 (41), suma 2 (43) y resta 2 (41) para terminar en el 41 y robar una carta.

Usando los Colores

El tablero de Prime Climb dispone de un código de colores para facilitar las multiplicaciones y divisiones. Cada vez que multiplicas se combinan los colores de los dos números multiplicados. Digamos que tienes un peón en 14 y una de tus tiradas es un 3. Decides multiplicar el 14 por 3, pero no estás seguro del resultado. Los colores te lo dirán: date cuenta de que el 14 es naranja y morado, mientras que el 3 es verde. Eso indica que 14 veces 3 será naranja, morado y verde. El único círculo con exactamente esos colores es el 42, que es 14 veces 3.



BOARD. The only thing it needs to be translated is the START tile:

SALIDA

¡TIRA DE NUEVO!

INVIERTE LOS DÍGITOS DE TU NÚMERO

INTERCAMBIA LA POSICIÓN DE DOS PEONES EN EL TABLERO

ENVÍA UN PEÓN A TU ELECCIÓN AL 64

SI ESTÁS POR ENCIMA DE 50, RESTA 50

SI ESTÁS POR DEBAJO DE 50, SUMA 50

SI ESTÁS POR ENCIMA DE 50, VUELVE ATRÁS DIEZ CASILLAS

SI ESTÁS POR DEBAJO DE 50, DUPLICA EL NÚMERO DE TU CASILLA

¡TIRA DE NUEVO!

¡TIRA DE NUEVO!

AVANZA HASTA EL PEÓN MÁS CERCANO.

ENVÍALO DE VUELTA A LA SALIDA

INTERCAMBIA TU POSICIÓN CON EL PEÓN MÁS CERCANO.

ENVÍALO DE VUELTA A LA SALIDA

PUEDES ROBAR UNA CARTA GUARDIÁN DE OTRO JUGADOR

GUARDIÁN

SUMA O RESTA 9 A TU PEÓN

GUARDIÁN

ENVÍA A LA SALIDA A TODOS LOS PEONES QUE ESTÉN COMO MÁXIMO A DOS CASILLAS DE TI

GUARDIÁN

JUEGA ESTA CARTA EN UN OPONENTE.

EN SU SIGUIENTE TURNO, SOLO PODRÁ RESTAR O DIVIDIR

GUARDIÁN

ENVÍA A LA SALIDA A TODOS LOS PEONES QUE ESTÉN COMO MÁXIMO A DOS CASILLAS DE TI

GUARDIÁN

JUEGA ESTA CARTA EN UN OPONENTE.

EN SU SIGUIENTE TURNO SOLO PODRÁ RESTAR O DIVIDIR

GUARDIÁN

SUMA O RESTA 1 A TU PEÓN

GUARDIÁN

SUMA O RESTA 2 A TU PEÓN

GUARDIÁN

SUMA O RESTA 3 A TU PEÓN

GUARDIÁN

SUMA O RESTA 4 A TU PEÓN

GUARDIÁN

SUMA O RESTA 5 A TU PEÓN

GUARDIÁN

SUMA O RESTA 6 A TU PEÓN

GUARDIÁN

SUMA O RESTA 7 A TU PEÓN

GUARDIÁN

SUMA O RESTA 8 A TU PEÓN