

# Pánico en el laberinto

Es un juego basado en las operaciones de la suma, resta, multiplicación, división y potencia con números enteros. Es una variante del famoso parchís pero con algunas variantes

## Objetivos:

- Trabajar el cálculo
- Trabajar la estrategia y el razonamiento lógico

## Materiales:

4 tableros dos de números positivos y dos de números negativos

16 fichas de colores diferentes dos por jugador/a (4 verdes, 4 amarillas, 4 azules y 4 rojas)

Tres dados uno de operaciones (suma, resta, multiplicación, división, potencia y potencia elevado a cero) y dos de números enteros.



## Casillas especiales:



**Casa** si estás en esta casilla no te pueden comer



**Cambio.** Te tienes que cambiar con la ficha del jugador/a que quieras



**Muerte.** Vuelves a la casilla de salida.

## Normas:

Se hacen equipos de 4 jugadores/as máximo.

Se reparten 4 fichas de color a cada jugador respetando los colores de cada jugador/a

Cada jugador coloca sus cuatro fichas en las cuatro esquinas de cada color. Se sortea el orden de tirada y el primer jugador/a tira un dado de números y luego el dado de operaciones. Tras la operación tirará el segundo dado de número y avanzará la cantidad conseguida o no teniendo en cuenta que depende de dónde salga. Por

ejemplo si está en -35 necesita un valor positivo para avanzar porque si saca un valor negativo se alejará del centro.

Si le toca la operación elevado a cero ( $\wedge^0$ ) el resultado siempre es +1 y no necesita tirar de nuevo el dado numérico.

Si al llegar al centro se pasa debe entrar en los campos de los demás jugadores/as para cazar fichas o ser cazado. Puede elegir, eso sí, el color de tablero que le venga mejor.

Si un jugador/a es cazado en una zona no segura (la casa es segura) vuelve a la salida y el cazador/a avanza 10 casillas.

Si un jugador/a llega con una ficha al centro exacto del tablero avanzará 5 con otra de las fichas.

- Gana el jugador/a que llega primero al centro del tablero con sus 4 fichas de color.
- En caso de que se termine el tiempo contaremos las casillas que nos faltan para llegar con las 4 fichas. Gana el jugador/a que menos le falte