

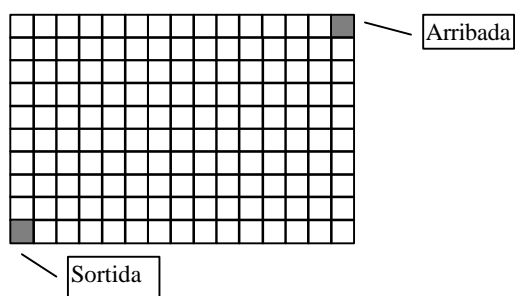
El joc de l'aranya

Material: Paper quadriculat i llapis.

Observacions: Aquest és un joc modern que també es coneix com a *Persecució cartesiana*. Hi ha un joc totalment equivalent que es juga amb dues piles de fitxes.

Acció i objectiu El joc consisteix en anar des d'un vèrtex d'un rectangle fins al vèrtex oposat fent un moviment ascendent com una aranya que puja a un racó del sostre d'una habitació. Qui arriba primer guanya.

- Regles**
- Per iniciar el joc s'ha de dibuixar un rectangle. Cada jugador dibuixarà un dels costats. No convé que passi de 15 quadrets.
 - El joc es comença al quadret inferior esquerra. El primer jugador posarà la seva marca (X)
 - El segon jugador posarà la seva marca (O) seguint un moviment que no impliqui retrocés. Per tant té tres opcions:
 - ⇒ al quadret immediatament superior.
 - ⇒ al quadret immediat de la dreta.
 - ⇒ al quadret immediatament situat en diagonal a dalt i a la dreta.
 - Continuen tirant els dos jugadors seguint aquestes normes.
 - Guanya el jugador que arriba al vèrtex oposat diagonalment al de sortida.



Jugades possibles

		A	B	
		O	C	
		X		
X	O			

Tàctiques/Estratègies

1) Estudia cada partida i digues qui la guanyarà i com.

		X		
		O		
		X		
X	O			

		O	X	
		X		
X	O			

		X	O	
O				
X				

2) Intenta trobar una estratègia general del joc.