

Combate a 100

Combate de Mates es un juego educativo para la ESO que se puede llevar a Primaria con una adaptación.

Trabaja los números primos y compuestos, la suma y la resta de números enteros.

Es un juego para 2 participantes enfrentados, con mucha interacción y que usa la mecánica de *deck building*.

Objetivo

Se empieza con 0 puntos.

Ganas si consigues 100 o más puntos o haces llegar al rival a -100 o menos puntos.

Turno

En tu turno, escoge una de estas tres acciones:

Descartar 2 cartas de la mano.

Jugar una carta de la mano.

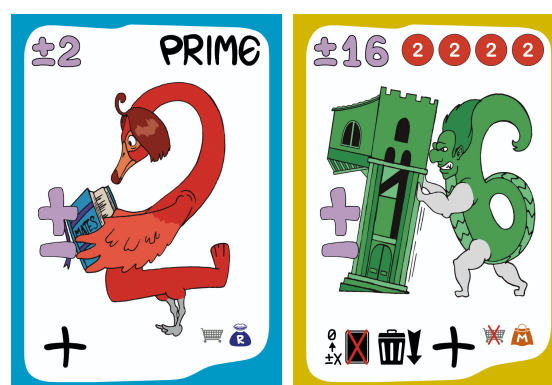
Hacer una compra jugando una o varias cartas de la mano.
--

Al final del turno siempre robas hasta tener 4 cartas. Si no puedes robar cartas porque tu mazo se ha acabado, entonces puntuas tus cartas en juego y creas un nuevo mazo mezclando tus cartas descartadas con las cartas puntuadas.

Compras: Los números primos son las monedas del juego, los compuestos y el 0 no se pueden usar para comprar excepto el ± 4 , ± 6 y ± 8 que tienen una habilidad especial. El ± 1 se puede usar para comprar.

Para comprar **COMPUESTOS** hay que multiplicar los números primos (usar los factores primos). Ej.: $16 = 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2$; $21 = 3 \cdot 7$; $25 = 5 \cdot 5$

Para comprar **PRIMOS** hay que sumar números primos hasta llegar al valor del primo que quieres comprar. Hay que respetar los signos. Ej.: $23 = 7 + 7 + 7 + 2$; $13 = 7 + 5 + 1$.



Hay 4 Habilidades diferentes en las cartas

Cuando juegues una carta o la uses para comprar, puedes ejecutar sus habilidades. Pueden permitir una acción extra ese turno, impedir puntuar una carta en juego al rival, eliminar una de tus cartas para el resto de la partida o ayudarte a hacer compras mediante un comodín de compra.