Dos cambios por turno · tablero de siete

Juego original. En cada turno se cambian exactamente DOS círculos DISTINTOS: vacío pasa a lleno, lleno pasa a vacío. El objetivo es terminar con los siete llenos. Para probar cada cambio usa lápiz y goma o una copia.

A · tres llenos



Llenos: 3

B · cuatro llenos



Llenos: 4

C · uno lleno



Llenos: 1

D · seis llenos



Llenos: 6

E · cinco llenos



Llenos: 5

F · siete llenos



Llenos: 7

1. Rodea las tarjetas desde las que se puede llegar a siete círculos llenos, aunque se necesiten varios turnos.

2. Desde A hay tres llenos. Escribe los pares de posiciones vacías que llenarías en dos turnos. Numera de izquierda a derecha, de 1 a 7.

Lo que se conserva al cambiar dos

3. Parte de la tarjeta B: cuatro círculos llenos. ¿Se puede llegar exactamente a siete? Explica por qué una cadena de jugadas no lo conseguirá.

4. Usa los dos círculos llenos de la izquierda. Cambia uno lleno y uno vacío. ¿Qué pasó con el total de llenos?

Antes · posiciones de ejemplo



Llenos: 2

Después · dibújalo aquí



Llenos: ___

5. Completa esta tabla con los posibles cambios del total en un turno.

Dos que cambias	Cambio en la cantidad de llenos
Dos vacíos	
Dos llenos	
Uno lleno y uno vacío	

6. Explica en una frase por qué empezar con una cantidad par impide terminar con siete llenos.