

## ANATOMÍA DE UN JUEGO DE MESA

Cathedral es un juego de mesa clásico para dos personas que, a pesar de contar con unas pocas reglas, dispone de infinitas posibilidades.



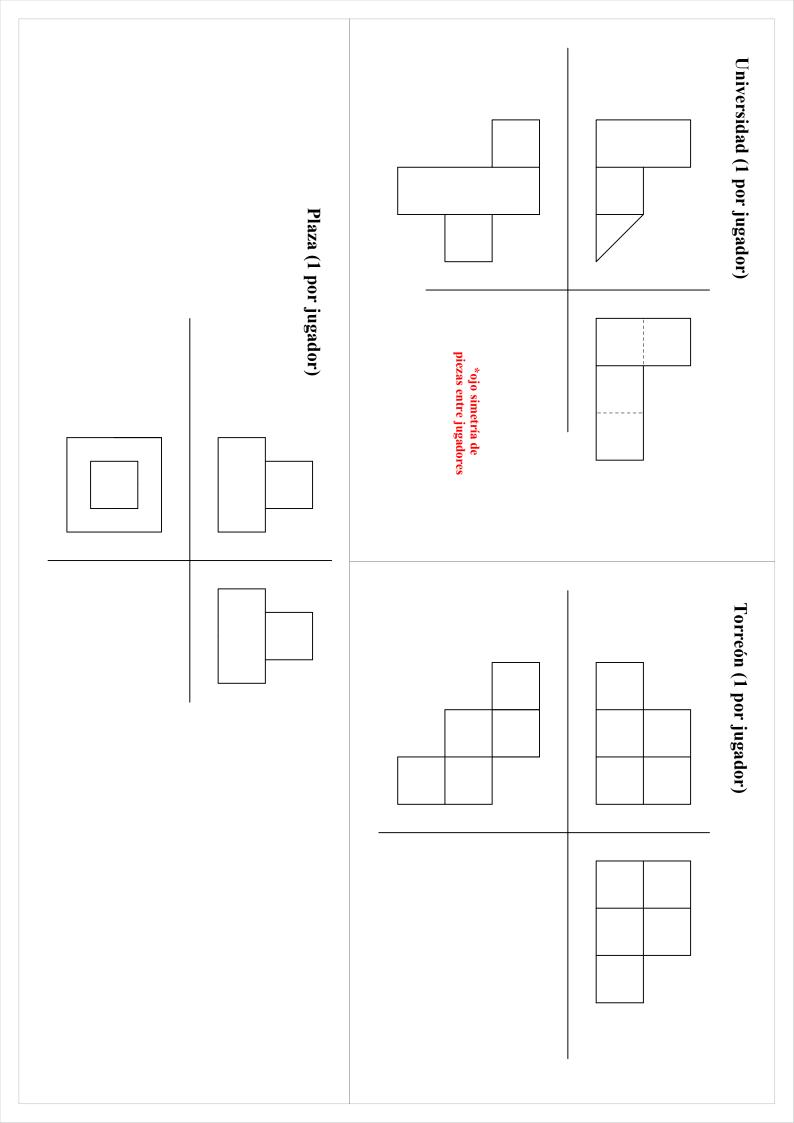
A lo largo de esta actividad desgranaremos algunas de las matemáticas que se encuentran en él.

- Observar la pieza "Catedral" de la diapositiva, buscar las piezas para montarla y después obtener su Alzado, Planta y Perfil en la ficha adjunta según el Sistema de representación europeo.
- 2. Montar el resto de las piezas del juego ayudándote de las vistas de las fichas adjuntas.
- 3. Hallar el número de vértices, aristas y caras de las piezas "abadía" y "hospital".
- 4. Calcular el área y el volumen de las piezas "catedral" y "posada".
- 5. Elaborar el desarrollo de la pieza "plaza".
- 6. Hallar los 12 pentominós y cubrir el espacio de la ficha con ellos.
- 7. Completar el tablero Cathedral con las piezas del juego.
- 8. Analizar la estrategia ganadora del juego tras jugar algunas partidas.

							)
Planta			Alzado				
_						CALEDRAL	
			Perfil				
			Perfil izquierdo				

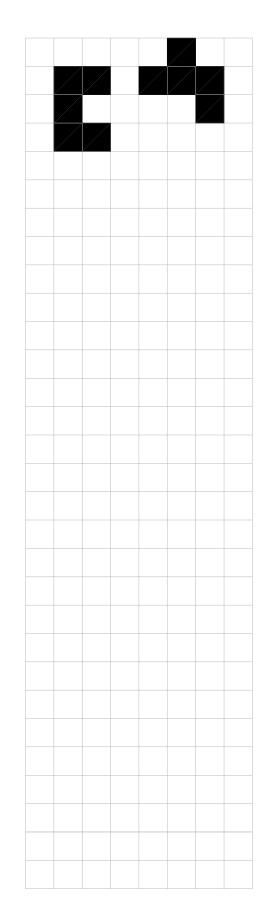
	Taberna (2 por jugador)		Establo (2 por jugador)
	Mansión (1 por jugador)		Castillo (1 por jugador)

		Posada (2 por jugador)		Abadía (1 por jugador)
*ojo simetría de piezas entre las dos por jugador			*ojo simetría de piezas entre jugadores	
	Puente (1 por jugador)			Hospital (1 por jugador)
				_





## Descubre los 12 diferentes e intenta rellenar la cuadrícula inferior con todos ellos. Hay más d emil posibilidades diferentes de lograrlo



## **TABLERO**

1				1	