

## PALETTTO

**Cartas necesarias del Divermazo utilizadas:** en este juego sólo tendremos en cuenta el color de las cartas. En este caso explicaremos la versión con 25 cartas, pero puede jugarse también con 36 o 49. Para esta versión de 25 cartas necesitaremos 5 colores y 5 cartas de cada color.

**Tiempo de juego:** 10-15 minutos.

**Autor:** versión adaptada del juego "Paletto".

### Objetivo del Paletto

El objetivo en este juego es conseguir coger las cinco cartas de alguno de los colores. El primero que lo consiga, gana.

Puede darse el caso de que ninguno de los jugadores pueda conseguir las cinco cartas de un color. En este caso, ganará quien coja la última carta de la mesa.

### Preparación del Paletto

Para empezar tenemos que colocar las cartas formando una cuadrícula de 5x5 cartas. Pero cuidado, nunca puede haber dos cartas del mismo color tocándose vertical u horizontalmente.

*Esta regla inicial puede utilizarse en el aula, ya que colocar las cartas sin que se toquen las de igual color puede resultar todo un reto para los más pequeños.*

### Desarrollo del Paletto

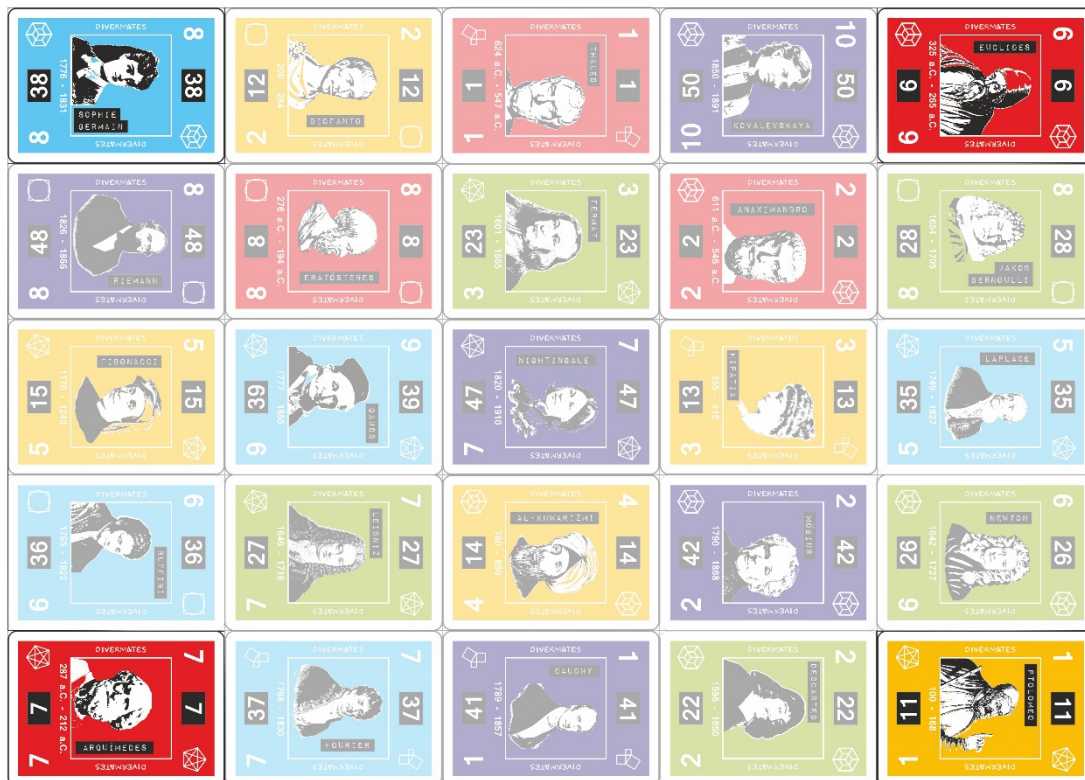
Los jugadores van jugando por turnos. En cada turno, cada jugador puede coger tantas cartas de un mismo color como quiera, teniendo en cuenta las dos condiciones siguientes:

- Pueden cogerse sólo las cartas que tengan dos de sus lados libres, sin ninguna carta adyacente. Esto implica que el primer jugador sólo pueda coger las cartas situadas en las esquinas.
- Nunca puede cogerse una carta que divida el tablero en dos, es decir, todas las cartas en la mesa tienen que estar conectadas horizontal o verticalmente.

### Ejemplo de robo de cartas del Paletto

Vamos a ver dos ejemplos de las condiciones a la hora de robar las cartas. En ellos, aparecerán en color fuertes las opciones de robo, y en clarito las cartas bloqueadas.

Como hemos dicho, al comienzo, el primer jugador sólo puede coger las cartas de las esquinas. En este caso podría coger la amarilla (11), la azul clarita (38) o una o las dos rojas (6 y 7), todas ellas situadas en las cuatro esquinas del tablero:



Veamos ahora un ejemplo a mitad de partida. En este caso, las cartas con el borde rojo cumplen la primera condición, pues todas tienen dos de sus lados libres, pero al coger cualquiera de ellas el tablero quedaría dividido en dos, por lo que son cartas prohibidas. Así, sólo podríamos coger la azul oscura (50), la roja (9), la azul clara (36) o la verde (26):

