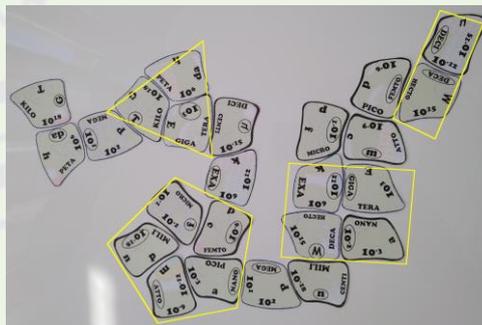


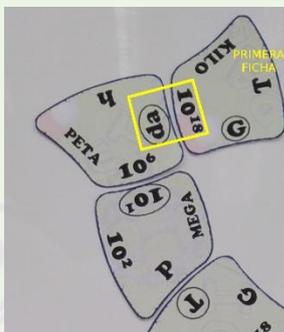
→ TESELA2 ←

- 1.- Se reparten 12 fichas a cada alumno.
- 2.- El alumno que tenga la ficha con el 10^{18} comenzará la partida colocando esa ficha sobre la mesa y pasando el turno al siguiente (en sentido horario).
- 3.- Los alumnos colocarán sus fichas sobre la mesa (una por turno) haciendo coincidir alguno de los lados con al menos un lado de alguna de las fichas ya colocadas, de manera que siempre se una cóncavo con convexo.

Podrán darse combinaciones en las que 2, 3, 4 o 5 fichas encajen entre sí:



- 4.- El alumno, una vez colocada la ficha, tendrá que realizar la transformación o transformaciones entre los múltiplos y/o submúltiplos dadas por los lados de las fichas que se han hecho coincidir, siempre desde el múltiplo o submúltiplo que ya estaba colocado en la mesa y hacia el que se ha colocado después, utilizando para ello factores de conversión. Ejemplo:



Después de haber colocado la primera ficha, se coloca una segunda haciendo coincidir uno de sus lados. Ya que en esos lados están representados 10^{18} y da, la transformación a realizar será de 10^{18} (exa) a da (10^1), por lo que el factor de conversión será:

$$F.C. = \frac{10^{18}}{10^1} = 10^{17}$$

En la siguiente, la transformación sería de 10^6 a 10^1 , y en la siguiente de Peta (P) a Tera (T).

- 5.- Cada transformación realizada correctamente sumará 1 punto. Si alguno de los múltiplos o submúltiplos está dentro de un círculo, sumará 2 puntos. Y si ambos están dentro de círculos, 3 puntos.
- 6.- Si en algún momento un alumno no puede colocar ninguna ficha haciendo coincidir los lados cóncavo y convexo, pasará el turno al siguiente alumno.
- 7.- La partida finalizará cuando todos los jugadores hayan agotado sus fichas o cuando ninguno de ellos pueda seguir colocando más. Gana el alumno que haya logrado una puntuación mayor.