

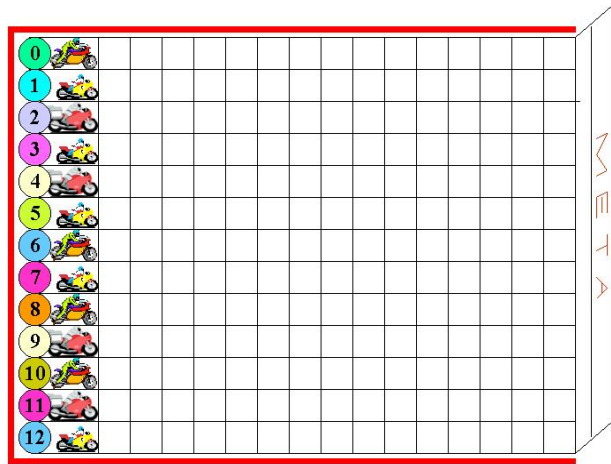
# JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

## CARRERAS DE MOTOS

Juego para varios jugadores.

### Material necesario:

- ◆ Dos dados cúbicos.
- ◆ Una ficha por jugador.
- ◆ Un tablero como el de la figura.



### 1. La carrera va a más

#### Desarrollo del juego:

- ◆ Cada jugador elige un número y coloca su ficha en la salida, en la casilla correspondiente al número.
- ◆ Los jugadores lanzan, por turno, ambos dados. El jugador cuyo número coincide con la suma de los que han salido en los dados avanza una casilla hacia la meta.
- ◆ Gana el primero que llega a la meta.

### 2. La carrera va a menos

#### Desarrollo del juego:

- ◆ Cada jugador elige un número y coloca su ficha en la salida, en la casilla correspondiente al número.
- ◆ Los jugadores lanzan, por turno, ambos dados. El jugador cuyo número coincide con la diferencia de los que han salido en los dados (el mayor menos el menor) avanza una casilla hacia la meta.
- ◆ Gana el primero que llega a la meta.

**Referencia:** Grupo Cero de Valencia.

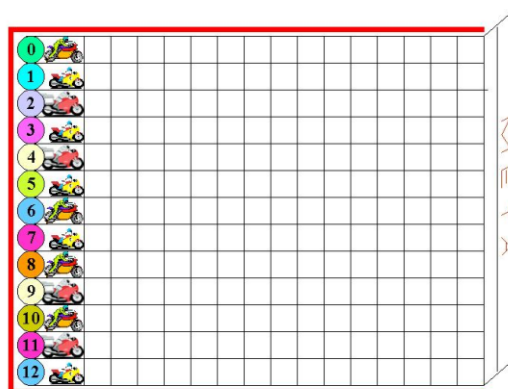
# JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

## CARRERAS DE MOTOS

Juego para varios jugadores.

### Material necesario:

- ◆ Dos dados cúbicos.
- ◆ Una ficha por jugador.
- ◆ Un tablero como el de la figura.



### Estudio de probabilidades:














+	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7
2	3	4	5	6	7	8
3	4	5	6	7	8	9
4	5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10	11
6	7	8	9	10	11	12

-	1	2	3	4	5	6
1	0	1	2	3	4	5
2	1	0	1	2	3	4
3	2	1	0	1	2	3
4	3	2	1	0	1	2
5	4	3	2	1	0	1
6	5	4	3	2	1	0

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0/36	1/36	2/36	3/36	4/36	5/36	6/36	5/36	4/36	3/36	2/36	1/36
0%	2,7%	5,5%	8,3%	11,1%	13,8%	16,6%	13,8%	11,1%	8,3%	5,5%	2,7%

0	1	2	3	4	5	6
6/36	10/36	8/36	6/36	4/36	2/36	0/36
16,6%	27,7%	22,2%	16,6%	11,1%	5,5%	0%

***La carrera de motos***

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												

META