

JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

MOSQUETERO Y SUPERHEROE

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

- ◆ Un tablero.
- ◆ Dos dados.
- ◆ Doce fichas para cada jugador.



Desarrollo del juego:

- ◆ Cada jugador juega con los números que tiene más próximos.
- ◆ Cada jugador dispone sus doce fichas que deberá colocar como quiera sobre la parte de tablero que le corresponda. Puede colocar todas en un número o distribuirlas como crea conveniente para ganar.
- ◆ Por turno, cada jugador tirará los dados. Se suman los valores y sobre la casilla de su parte del tablero cuyo número coincide con dicha suma retirará las fichas (si las hubiere).
- ◆ Gana el jugador que primero retire todas sus fichas del tablero.

Referencia: Materiales didácticos BEMAL.

JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

MOSQUETERO Y SUPERHEROE

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

- ◆ Un tablero.
- ◆ Dos dados.
- ◆ Doce fichas para cada jugador.



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	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%

Pescando en el Lago

Mosquetero o Superhéroe



REGLAS DEL JUEGO

Juego para dos jugadores (mosquetero y superhéroe)

Material: tablero, 12 fichas cada jugador y dos dados

El mosquetero juega con los números de abajo y el superhéroe con las de arriba. Cada jugador dispone de 12 fichas que deberá colocar como quiera sobre la parte de tablero que le corresponda. Puede colocar todas en un número o distribuidas como crea más conveniente para ganar.

Por turnos cada jugador tirará los dados. Se suman los dados y sobre la casilla de su parte del tablero cuyo número coincide con dicha suma retirará una ficha (si la hubiere).