

JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

COMPATIBLE

Juego para dos, tres o cuatro jugadores.

Material necesario:

- ◆ Un tablero.
- ◆ Una baraja de cartas española (sin los 6 y los 7) con 32 cartas.
- ◆ Dos fichas para cada uno de colores diferentes.
- ◆ Hoja para llevar las puntuaciones.

As 8			Sota 8
Pares 2	Oros 4	Copas 4	Impar es 2
	Espadas 4	Bastos 4	
Caballo 8			Rey 8

Desarrollo del juego:

- ◆ Se barajan las cartas, y se coloca el mazo sobre la mesa boca abajo. Se saca una carta de la baraja para saber qué jugador comienza.
- ◆ El primer jugador apuesta a dos sucesos, de distinta puntuación, de los que figuran en el tablero, colocando para ello una ficha de su color en los dos lugares correspondientes.
- ◆ Por turno, el resto de los jugadores hacen sus apuestas, no pudiendo apostar a cada casilla más que un solo jugador.
- ◆ El primer jugador saca una carta del mazo y la descubre.
- ◆ Todos los jugadores que hayan apostado a un suceso que ocurra con esa carta anunciarán su acierto diciendo: “compatible” y se anotarán los puntos correspondientes, de acuerdo con la puntuación que figura en el tablero.
- ◆ Por turno, todos los jugadores sacan una carta del mazo y se repite el proceso hasta agotar el mazo.
- ◆ Gana el jugador que haya conseguido más puntos al acabarse la partida.

Referencia: Grupo Azarquiel. SM.

JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

COMPATIBLE

Juego para dos, tres o cuatro jugadores.

Material necesario:

- ◆ Un tablero.
- ◆ Una baraja de cartas española (sin los 6 y los 7) con 32 cartas.
- ◆ Dos fichas para cada uno de colores diferentes.
- ◆ Hoja para llevar las puntuaciones.

As 8			Sota 8
Pares 2	Oros 4	Copas 4	Impar es 2
	Espadas 4	Bastos 4	
Caballo 8			Rey 8

Estudio de probabilidades:

AS	SOTA	CABALLO	REY	OROS	COPAS	ESPADAS	BASTOS	PARES	IMPARES
4/32	4/32	4/32	4/32	8/32	8/32	8/32	8/32	16/32	16/32
12,5%	12,5%	12,5%	12,5%	25%	25%	25%	25%	50%	50%

EL COMPATIBLE

As
8

Sota
8

Pares
2

Oros
4

Copas
4

Impares
2

Espadas
4

Bastos
4

Caballo
8

Rey
8