

JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

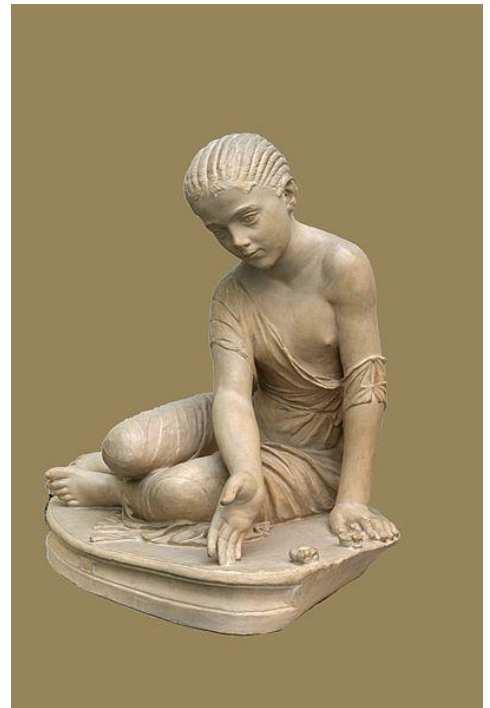
LAS TABAS (I)

Una **taba** es un hueso que se encuentra en la pata de algunos animales (vaca, oveja, cordero...), cuyo nombre científico es astrágalo.

Inicialmente las tabas se empezaron a utilizar como objeto ritual para prever el tiempo y en otros rituales adivinatorios de carácter religioso. De aquí, acabó desembocando en su utilización de forma similar a los dados en juegos de azar.

Las caras de la taba, a diferencia de las del dado, tienen formas diferentes y por lo tanto distinta probabilidad de salir al ser lanzada.

Se consideran y se nombran las siguientes cuatro posiciones:



JETE



PANZA



VERDUGO



REY

- ◆ **Jete:** (también llamado *hoyo*) es la cara convexa o que tiene un hoyo.
- ◆ **Panza:** (también llamada *tripa*, *llana*) es la cara cóncava, inversa u opuesta al *jete*. Tiene como una *barriga abultada*.
- ◆ **Verdugo:** (también llamado *liso*, *fondo*). Tiene un pico que sobresale en uno de sus extremos. Es la parte más lisa de la taba aunque tiene unos pequeños bultitos pero más suavizados.
- ◆ **Rey:** (también llamado *carnero*, *pico*) es la cara inversa u opuesta al *verdugo*. Presenta un hueco o zona convexa.

Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_las_tabas

JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

LAS TABAS (II)

Juego para varios jugadores.

Material necesario:

- ◆ Cinco tabas.
- ◆ Una tabla como la adjunta, para cada jugador, para anotar sus apuestas y los resultados de los lanzamientos.



Partida Cara	Apuesta	Número de lanzamientos	Diferencia
JETE			
PANZA			
VERDUGO			
REY			
Total =			

Desarrollo del juego:

- ◆ Antes de empezar una partida, cada jugador, en su tabla, escribe una apuesta sobre el número de lanzamientos que va a necesitar para conseguir la misma cara en las cinco tabas.
- ◆ Se lanzan las cinco piezas y se retiran las que caen mostrando una misma cara, por ejemplo "jete". Se lanzan de nuevo las que quedan y se retiran las que muestran esa cara. Se repite el proceso hasta que no quede ninguna pieza.
- ◆ Se anota en la columna de "Número de lanzamientos" de la tabla los que se han necesitado para poner todas las piezas en esa cara y se anotan los puntos de diferencia que existen entre ese número y la apuesta realizada (restando al número mayor el menor).
- ◆ Se realizan cuatro partidas, una para cada una de las distintas caras que tiene el astrágalo.
- ◆ El ganador es quien al final de ellas obtenga una suma menor de sus diferencias, por tanto quien más se ha aproximado con sus predicciones.