

JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

LOS DADOS DE SHIRLEY QUIMBY

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

- ◆ Cuatro dados de colores.

Dado A	3	4	5	20	21	22
Dado B	1	2	16	17	18	19
Dado C	10	11	12	13	14	15
Dado C	6	7	8	9	23	24

Estos dados tienen la característica de que contienen todos los números desde el 1 al 24 sin repetir ninguno.

Desarrollo del juego:

- ◆ El primer jugador elige uno de los dados y el segundo otro de los tres que quedan.
- ◆ Se tiran los dados y el que consiga el número más alto se anota un punto.
- ◆ Se juegan cinco turnos y se vuelven a elegir dados, comenzando por el jugador que tenga menos puntuación.
- ◆ Gana el jugador que tenga más puntos al terminar cuatro manos (cada una de cinco turnos).

JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

LOS DADOS DE SHIRLEY QUIMBY

Juego para dos jugadores.

Material necesario:

- ◆ Cuatro dados de colores.

Dado A	3	4	5	20	21	22
Dado B	1	2	16	17	18	19
Dado C	10	11	12	13	14	15
Dado C	6	7	8	9	23	24

Estos dados tienen la característica de que contienen todos los números desde el 1 al 24 sin repetir ninguno.

Desarrollo del juego:

- ◆ El primer jugador elige uno de los dados y el segundo otro de los tres que quedan.
- ◆ Se tiran los dados y el que consiga el número más alto se anota un punto.
- ◆ Se juegan cinco turnos y se vuelven a elegir dados, comenzando por el jugador que tenga menos puntuación.
- ◆ Gana el jugador que tenga más puntos al terminar cuatro manos (cada una de cinco turnos).

Estudio de probabilidades:

Dado / Frente a	A	B	C	D
A	-	$2/3$	$1/2$	$1/3$
B	$1/3$	-	$2/3$	$4/9$
C	$1/2$	$1/3$	-	$2/3$
D	$2/3$	$5/9$	$1/3$	-

El dado A gana al B con una probabilidad de $2/3 = 67\%$, y empata con el C.

El dado B gana al C con una probabilidad de $2/3 = 67\%$.

El dado C gana al D con una probabilidad de $2/3 = 67\%$ y empata con el A.

El dado D gana al A con una probabilidad de $2/3 = 67\%$ y al B con una probabilidad de $5/9 = 56\%$.