



Guerra con una vuelta

► **Materiales:**

- Mazo estándar de 52 cartas de juego
- Papel
- Lápiz
- Calculadora

► **Instrucciones:**

Los estudiantes juegan en parejas.

Las cartas de juego se dividen equitativamente entre los dos jugadores. Cada jugador da vuelta dos cartas hacia arriba y determina la probabilidad de seleccionar al azar esas dos cartas, según el palo. El jugador con la probabilidad más alta se lleva las cuatro cartas y las coloca en la parte inferior de su mazo. Si hay un empate, los jugadores hallan la suma de sus dos cartas. El jugador que tenga la suma más alta, se lleva las cuatro cartas. En caso de un segundo empate, cada jugador da vuelta una carta más hacia arriba y repite el proceso. El juego continúa hasta que un jugador se quede sin cartas o se termine el tiempo.

► **¿Quién gana?**

Gana el jugador que tenga todas las cartas o el jugador con la mayor cantidad de cartas cuando se termine el tiempo.

► **Consejo:**

En caso de empate, un as vale un punto, una jota vale 11 puntos, una reina vale 12 puntos y un rey vale 13 puntos.