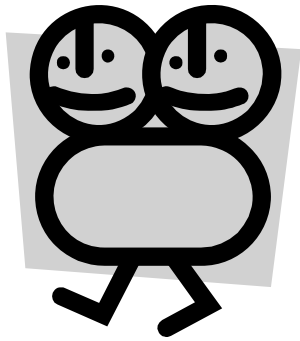


## 100

Ustedes necesitarán: un paquete de cartas-  
Utilizarás las cartas del as al 10  
de los 4 tipos  
(No usen las cartas que tienen caras)

Reparte dos cartas a cada jugador. Toma turnos. En cada turno saca una carta primero; después coloca una de las cartas hacia arriba en el centro de la mesa diciendo la suma de las cartas descubiertas hasta el momento. Pueden sumar o restar 10, mientras que los demás números los deben de utilizar para sumar. El primer jugador que llegue a cien o más, pierde.

El juego puede ser variado utilizando todas las cartas del 10 al 12 (Y contándolas como 0). También el número 100 puede ser variado. Por ejemplo en vez de 100, 120.



## Dobles

Reparte todas las cartas o parte las cartas por mitad. Cada jugador toma un turno volteando una de las cartas en frente de ellos. Debes de formar dos filas de cartas en medio de los dos jugadores.

Ya una vez que uno de los jugadores haya visto un doble (por ejemplo, un 3 y otro 3) el jugador lo cubre con sus manos y dice “doble.” Entonces el jugador tiene que decir la ecuación de  $3 + 3 = 6$ . Si el jugador dice la ecuación incorrectamente, el otro jugador tiene la oportunidad de decirla y el jugador que la diga correctamente se queda con las cartas. (El 3 y el otro 3).

J= 11

Q= 12

y

K= 13

El jugador que termine con la mayor cantidad de dobles gana.



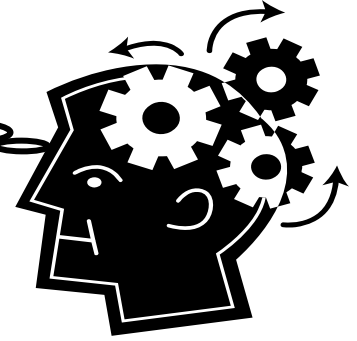
## Comparando

Se reparten las 52 cartas entre los dos jugadores. Sin ver las cartas, cada jugador pone su grupo de cartas en frente de cada uno. Entonces, los dos jugadores voltean la primera carta de su grupo al mismo tiempo. La persona que volteo la carta con el número de mayor valor, se queda con las dos cartas.

Si hay un empate, esta situación se llama “Guerra.” Cada jugador en esta situación voltear la siguiente carta de su grupo de cartas y la coloca encima de la carta anterior. La persona que al voltear su carta tenga el número mayor, se lleva todas las cartas.

El jugador que colecte más cartas al final es el ganador.

## MEMORIA DE DOBLES



Vas a necesitar: un paquete de cartas  
J= 11  
Q= 12  
K= 13

Coloca todas las cartas en filas hacía abajo. Los jugadores deciden quien va primero. El primer jugador voltea dos cartas, las que el quiera, y ve si las cartas son dobles. Si las cartas son dobles, entonces el jugador tiene que decir la ecuación ( $6 + 6 = 12$ ), se queda con las cartas y tiene otro turno. Si las cartas no son dobles, entonces el jugador voltea las cartas y las deja en el mismo lugar. Alternen turnos. El juego sigue hasta que todas las cartas se han levantado y tienen un par. El jugador con la mayor cantidad de dobles gana.

---

## COMPARACIÓN DE DOBLES



Vas a necesitar:  
Un paquete de cartas

J= 11  
Q= 12  
K= 13

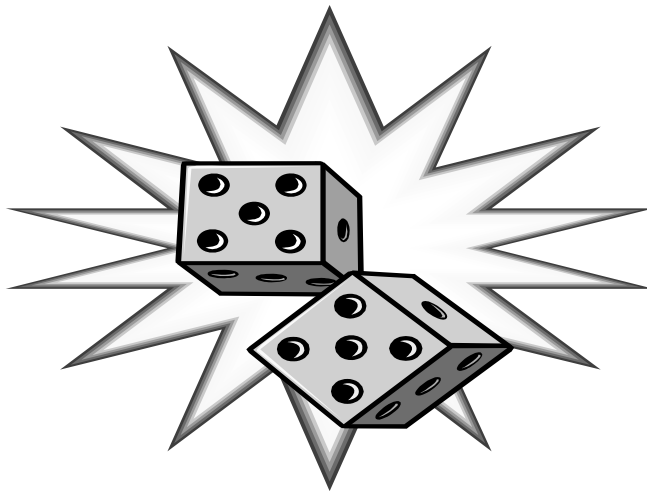
Reparte todas las cartas y voltéalas hacía abajo. Si hay cartas adicionales, colócalas en el centro para que el ganador de la primera ronda las tome. Los jugadores colocan sus cartas enfrente de ellos (sin verlas). Los jugadores voltean las dos cartas de arriba y las suman. La suma más grande se lleva todas las cartas que se han volteado. Si hay un empate, los jugadores que hayan empatado sacan dos cartas más para ver quien tiene la suma más grande. El juego continua hasta que todas las cartas hayan sido ganadas por uno de los jugadores. Cada vez que un jugador se quede sin cartas, el jugador puede mezclar sus cartas y utilizar esas. Una vez que no de los jugadores haya perdido sus cartas, ese jugador queda fuera del juego



## Concentración

Vas a necesitar: un paquete de cartas

Coloca todas las cartas en filas volteadas hacía abajo. Los jugadores deciden quien comienza el juego. El primer jugador voltea dos cartas, las que el quiera. Si las cartas son iguales, entonces el jugador tiene otro turno y se queda con las cartas. Si las cartas no son iguales, entonces el jugador coloca las cartas hacía abajo y las deja en el mismo lugar. Alternando turnos. El juego sigue hasta que todas las cartas hayan sido levantadas. El jugador con el mayor número de pares gana.



## Haciendo 10

Vas a necesitar:

un par de dados

(Un paquete de cartas, solo del as hasta el 10.)

Los jugadores ponen sus cartas en frente de ellos volteando hacia arriba y en orden de la A hasta el 10 (A, 1, 2, 3...10). Los jugadores toman turnos aventando los dados. Suma los dos números en los dados.

Después voltea las cartas que sumen esos números de la forma en que tu quieras, (por ejemplo: si los dados dicen 5 y 2, volteas las cartas que sumen 7, ya sea un 7, o un 6 y el 1, 5 y 2, 2 y 3, o 4, 2, y 1). El juego sigue hasta que el jugador no tiene manera de formar el número o hasta que todas las cartas se hayan volteado.

Cada jugador suma el número de las cartas que están volteadas (por ejemplo: 1, 2, 4, = 7) el resultado más bajo es el ganador.