

# Sumo



Este juego representa la lucha japonesa Sumo.

1. La arena de lucha se representa por una línea dividida en 17 casillas.
2. Al empezar el encuentro se pone una cuenta (un frijol, o una moneda) en el espacio del centro de la arena.
3. El objetivo es empujar la cuenta fuera de la arena. Cada turno se empuja la cuenta según explicamos abajo.
4. Cada jugador empieza con 6 cartas numeradas del 1 al 6. No se muestran los valores de las cartas.
5. Los jugadores escogen una de sus cartas y la muestran al mismo tiempo.
6. Si las cartas son iguales la cuenta no se mueve.
7. El jugador con la carta más alta, empuja la cuenta hacia adelante un número de espacios igual a:

LA DIFERENCIA ENTRE LAS DOS CARTAS, MULTIPLICADA POR  
EL VALOR MÍNIMO DE LAS DOS CARTAS

Ejemplos:

Cartas 6 y 4. Resultado: la cuenta se empuja  $(6 - 4) \times 4 = 8$ .

Cartas 2 y 5. La cuenta se empuja  $(5 - 2) \times 2 = 6$  en dirección opuesta.

Si las cartas se terminan el ganador es quien está más cerca de empujar la cuenta fuera de la arena.