

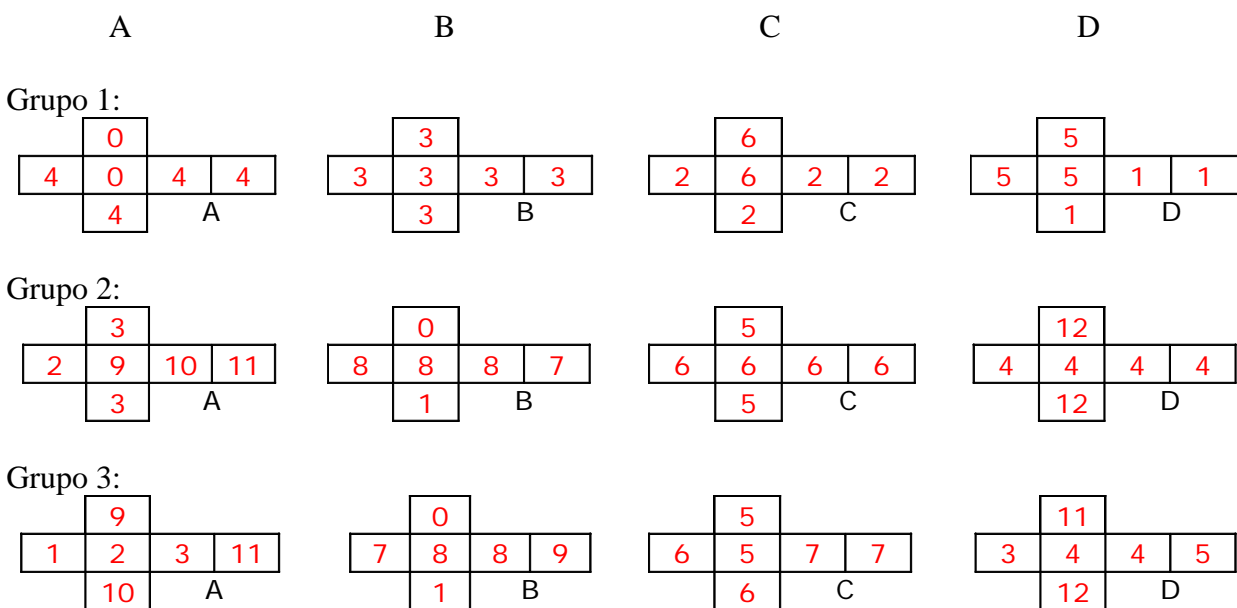
## CUBOS INTRANSITIVOS:

Sobre las caras de cada cubo escribe los números que se indican en la figura.

El primer jugador elige uno de los cuatro cubos y el segundo elige otro cubo.

Cada persona lanza su cubo y gana la que saque un número mayor.

Para cada uno de los tres grupos de cubos, calcula la probabilidad de ganar en cada una de las posibles elecciones: A-B; B-C; C-D; D-A.



Grupo 1: A\_B:  $p(A) = 24/36$ ; B\_C:  $p(B) = 24/36$ ; C\_D:  $p(C) = 24/36$ ; D\_A:  $p(D) = 24/36$ .

Grupo 2: A\_B:  $p(A) = 24/36$ ; B\_C:  $p(B) = 24/36$ ; C\_D:  $p(C) = 24/36$ ; D\_A:  $p(D) = 24/36$ .

Grupo 3: A\_B:  $p(A) = 11/17$ ; B\_C:  $p(B) = 11/17$ ; C\_D:  $p(C) = 11/17$ ; D\_A:  $p(D) = 11/17$ .

Conclusión: la persona que elige en segundo lugar tiene más probabilidad de ganar.

A es mejor que B; B es mejor que C; C es mejor que D; D es mejor que A.

Ruedas, Vida y otras diversiones, de MARTIN GARDNER; RBA editores.

Recopila: Emilio Genaro Belmonte.