

## Instrucciones para las mesas

### Mesa 1: Rojo o Negro

Vas a jugar solo. Puedes apostar por un valor poniendo tu dinero encima de cualquier juego de cartas compuesto por 12 cartas, o puedes apostar por el 'rojo' o 'negro' poniendo tu dinero encima de uno de los ases. El banquero tiene un extra juego de cartas. Antes de cada turno, la baraja y saca una carta. Si has apostado por uno de los colores y has adivinado, has ganado y con ello has duplicado tu apuesta; si has apostado por alguno de los valores, por ejemplo, por la Jota, y has adivinado, has ganado y con ello has triplicado tu apuesta.

### Mesa 2: Construcción del castillo

Vais a trabajar en parejas y para completar la misión necesitáis jugar contra otra pareja. Encima de la mesa encontraréis un castillo compuesto por 15 piezas de lego y escondido bajo una tela. A una señal, la tela se levantará y podréis examinar el castillo. Tenéis para ello 2 minutos. No se puede tocar la construcción, pero la podéis observar desde diferentes ángulos. Hay que memorizar el color y el orden de las piezas. Después de 2 minutos se esconde nuevamente el castillo bajo la tela.

Tenéis 2 minutos para intentar a construir un castillo igual al que habéis visto. El ganador será la pareja cuya construcción será igual a la original. En el caso de que ninguna de las parejas logre reproducir el castillo de la misma manera que el original, el mentor decidirá cuál de las construcciones se asemeja más a la construcción original. El ganador se llevará el valor apostado multiplicado por 1,5. (En caso de no haber un mentor, las parejas mismas pueden decidir el ganador). Utiliza un cronómetro para marcar los tiempos.

### Mesa 3: El desafío de los malvaviscos

Vais a trabajar en parejas y para completar la misión necesitáis jugar contra otra pareja. Tenéis que acordar cuánto dinero vais a apostar (en este juego la pareja ganadora se lleva todo). Cada pareja recibe 20 palitos de espagueti y 9 malvaviscos. Los malvaviscos ni los espaguetis se puede partir en piezas más pequeñas. El ganador es la pareja que logre construir una torre más alta, capaz de sostenerse sola durante 15 segundos. La torre no puede apoyarse en la pared o en un mueble ni estar pegada al suelo o techo. El tiempo para construcción: 5 minutos. Si en la mesa no haya un mentor, utilice un temporizador para marcar los tiempos.

En el caso de que ambas torres tengan la misma altura, las dos parejas se quedan con su apuesta. En el caso de que ninguna de las parejas ha logrado una torre capaz de sostenerse sin ayuda, el banco gana y ambas pierden su apuesta.

### Mesa 4: Lluvia de ideas

Vas a jugar solo pero necesitarás un socio en contra quién apostar. Durante 1 minuto, cada uno de vosotros tiene que crear una lista de diferentes tipos de empresas (sociedad anónima, sociedad limitada, de interés social, etc).

El ganador es la persona que ha logrado la lista más completa. En caso que ambas listas sean igual de largas, los dos conservaréis vuestras apuestas.

En caso de crearse una discusión sobre los ejemplos proporcionados por los participantes en términos de si estos sean válidos o no, marca 5 minutos de tiempo para la discusión.

Si en la mesa no haya un mentor, utilice un temporizador para marcar los tiempos.

### Mesa 5: Dibujo a ciegas

Vais a trabajar en parejas y para completar la misión necesitáis jugar contra otra pareja. Dentro de cada pareja, uno de vosotros será "el Artista" y otro "el Guía". Sentaros a una distancia unos de otros. Los Guías recibirán un dibujo cada uno (vea materiales imprimibles) los cuales no pueden enseñar a sus parejas.

Los Guías describen los dibujos a sus parejas y los Artistas dibujan el dibujo basado en las instrucciones recibidas. Tenéis 5 minutos para completar la misión. El ganador será la pareja cuyo artista ha recreado un dibujo que se asemeje más al dibujo original. Si en la mesa no haya un mentor, utilice un temporizador para marcar los tiempos.

