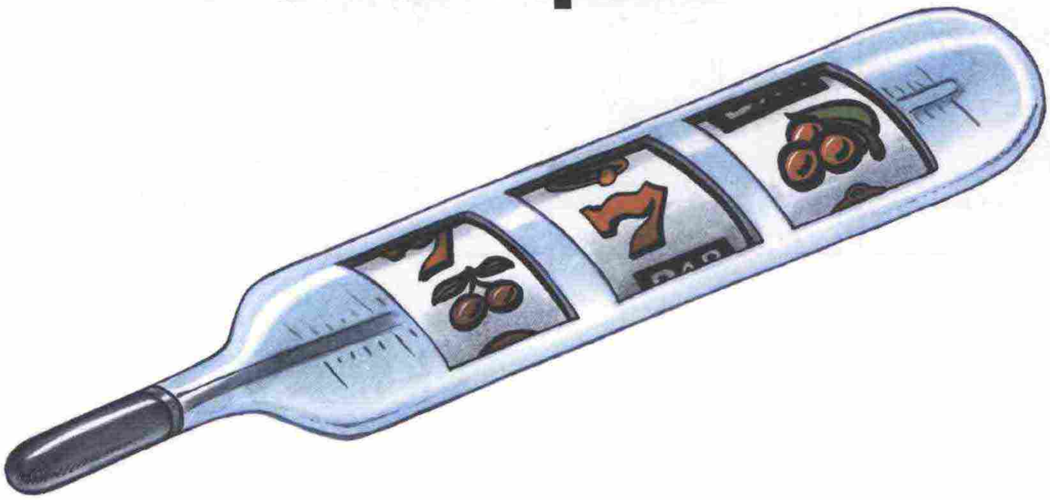
linus
Mensile
Data 04-2018
Pagina 108/10
Foglio 1 / 3

scherzi da peres

di ENNIO PERES illustrazione di ROBERTO MANGOSI

Quando il gioco si fa impuro



Nell'aprile del 2000, su proposta di Riccardo Mancini, allora direttore della casa editrice Avverbi, scrissi un saggio dal titolo *Febbre da gioco. Leggende e bugie in nome della matematica*, con il proposito di dimostrare logicamente che non esistono sistemi sicuri per vincere ai giochi in denaro gestiti da un Banco (ovvero da una figura che raccoglie le somme giocate e stabilisce le quote da ripartire tra i vincitori). In quel periodo, cominciava a diffondersi quella sindrome patologica da dipendenza dall'azzardo (detta impropriamente *ludopatia*), che negli anni successivi avrebbe assunto dimensioni dilaganti, ancor oggi allarmanti. In sintesi, con il mio lavoro, intendevo sottolineare che la fiducia posta nei cosiddetti (inconsistenti...) *metodi sicuri* per vincere può costituire l'innesco verso l'insorgere di un simile pernicioso disturbo psicologico, arrecante danni analoghi a quelli dell'alcolismo o della tossicodipendenza, oltre a essere causa di consistenti perdite in denaro, a volte rovinose.
Nel corso della relativa presentazione, in una prestigiosa biblioteca romana, l'autorevole giornalista scientifica Claudia Di Giorgio sentenziò in maniera perentoria: «Questo libro venderà pochissime copie.
La gente vuole sapere come si fa a vincere e non perché è destinata a perdere...».
Purtroppo quella drastica affermazione si rivelò esatta. Infatti, mentre ora, come allora, nelle edicole e nelle librerie reali e virtuali campeggiano pubblicazioni che, promettendo vincite favolose, raggiungono tirature molto alte, il mio libro non incontrò molta fortuna... E verificai che, probabilmente nel timore di incontrare insuccessi analoghi, per diversi anni, altri autori evitarono di cimentarsi in opere dello stesso tenore.
Con vivo piacere, quindi, ho accolto la recente pubblicazione di due libri che, coraggiosamente, trattano con correttezza e razionalità il tema dei giochi in denaro.
Poco più di un anno fa, è uscito: *Fate il nostro gioco – Gratta e vinci, azzardo e matematica*, di Paolo Canova e Diego Rizzuto (Add editore), un manuale che rielabora i prestigiosi risultati ottenuti dalla società di divulgazione scientifica Taxi1729. In merito all'inconsistenza dei sistemi per vincere ai giochi in denaro, i due autori affermano, tra l'altro: «[...] nella grande maggioranza dei casi, chi tenta di battere la roulette non lo fa sfruttando particolari doti di calcolo, capacità di osservazione o geniali invenzioni tecnologiche. Si appella a un tipo ben diverso di vocazione: quello per la truffa. Sembra che Albert Einstein abbia detto: "Nessuno può davvero vincere alla roulette, a meno che non rubi dei soldi dal tavolo mentre il croupier non sta guardando"...».
D'altra parte, se esistesse realmente un sistema per vincere con certezza, tutti i biscazzieri del mondo, e non solo il nostro ministero delle Finanze, avrebbero dichiarato fallimento da tempo. Una tale argomentazione potrebbe bastare da sola a liquidare la questione, senza molte altre parole.
Solo un mese fa, è uscito *La legge del perdente – La matematica come vaccino contro l'azzardopatia*, di Federico Benuzzi (edizioni Dedalo), che in forma di racconto solleva profondi elementi di riflessione relativi all'abitudine di cimentarsi con l'azzardo. In merito alle potenzialità di diffusione di alcuni fondamentali concetti

matematici, il suo libro afferma: «La scuola ha un dovere enorme [...] È ora di cominciare a introdurre, un po' a tutti i livelli, percorsi che permettano di studiare la matematica del gioco d'azzardo. Oltre a essere un argomento che appassiona i ragazzi, che aiuta a percepire la materia come qualcosa di reale, capace di descrivere e risolvere problemi concreti, e che non ha bisogno di grandi premesse teoriche, è un canale privilegiato per sperare di creare anticorpi contro l'azzardopatia».
Nell'analisi dei giochi d'azzardo, assume una grande importanza il concetto matematico di *rendimento*, che consente di valutare, in maniera estremamente attendibile, il livello di equità dei vari giochi. Questo parametro viene definito come il prodotto tra la probabilità dell'evento su cui si è scommesso e il coefficiente di vincita previsto; quindi, può essere considerato un indice del rapporto tra vincite ottenute e capitali investiti che si otterrebbe praticando a lungo una stessa puntata.
Un gioco che ha un rendimento minore di 1 viene detto *svantaggioso*, in quanto la sua pratica consentirebbe di incassare, alla lunga, una somma totale inferiore all'ammontare delle somme spese. Sono svantaggiosi, in genere, tutti i giochi gestiti da un Banco, perché questo è in grado di stabilire dei coefficienti di vincita non compensativi dei valori delle probabilità coinvolte. In alcuni casi, però, il Banco non ha bisogno di ricorrere a espedienti del genere; gli basta proporre dei giochi i cui possibili esiti sembrano avere, erroneamente, delle probabilità a suo svantaggio.
I seguenti quattro esempi, tratti dal libro *Vuoi scommettere? Oltre 250 metodi per vincere qualcosa*, di Gianfranco Preverino (Stampa Alternativa), di cui ho parlato nell'agosto 2012, possiedono tali caratteristiche. Cercate di analizzarli, dimostrando perché sono tutti sfavorevoli a chi accetta di giocare.

1. Dopo aver stabilito l'entità della posta di base, il Banco propone a turno, a vari giocatori, la seguente scommessa.
Si lanciano tre monete sul tavolo (cercando di farle ricadere abbastanza vicine tra loro); se escono:
- tre facce uguali, l'esito è nullo e si devono rilanciare le monete;
- due facce uguali, non adiacenti, il Banco deve pagare una posta al giocatore di turno;
- due facce uguali adiacenti, il giocatore di turno deve pagare una posta al Banco.

Come mai il giocatore di turno è sfavorito, nonostante le sue probabilità di vittoria sembrino essere pari a quelle del Banco?

2. Dopo aver stabilito l'entità della posta di base, il Banco propone a turno, a vari giocatori, la seguente scommessa.
Il giocatore di turno mescola un mazzetto di sei carte, composto da due K, due Q e due J; poi le dispone coperte sul tavolo, senza guardare i loro valori, e ne rivolta due.
Se tra queste due carte scoperte:
- c'è almeno una Q, il giocatore di turno deve pagare una posta al Banco.
- non c'è alcuna Q, il Banco deve pagare una posta al giocatore di turno.

Come mai, nonostante le apparenze, il giocatore di turno è sfavorito?

3. Dopo aver stabilito l'entità della posta di base, il Banco propone a turno, a vari giocatori, la seguente scommessa.
Il giocatore di turno mescola un mazzetto di sette carte da gioco, composto da cinque nere (N) e due rosse (R), e le dispone coperte sul tavolo, senza guardarle; poi ne rivolta tre.
Se tra queste tre carte scoperte:
- ce n'è almeno una R, il giocatore di turno deve pagare una posta al Banco.
- non ce n'è nessuna R, il Banco deve pagare una posta al giocatore di turno.

Come mai, nonostante le apparenze, il giocatore di turno è sfavorito?

4. Il Banco pone sul tavolo il seguente schema e invita diverse persone a partecipare.

1	2	3	4	5	6

All'inizio di ogni mano, ciascun partecipante può puntare, ponendo delle poste in una o più caselle dello schema. Dopo aver incamerato tutte le somme puntate, il Banco lancia tre dadi e, osservato l'esito, distribuisce le eventuali vincite con i seguenti criteri:

- chi ha puntato su un numero che non è uscito neanche una volta non vince nulla;
- chi ha puntato su un numero uscito una sola volta riceve il doppio della somma giocata;
- chi ha puntato su un numero uscito due volte riceve il triplo della somma giocata;
- chi ha puntato su un numero uscito tre volte riceve il quadruplo della somma giocata.

Come mai, nonostante le apparenze, i giocatori sono sfavoriti?

CORSO DI ENIGMISTICA IN CORSO

Sono profondamente convinto che i giochi enigmistici (proposti in abbondanza dalle riviste specializzate) possiedano la caratteristica peculiare di stimolare il ragionamento e di rafforzare la memoria e che, quindi, costituiscano degli efficaci strumenti per allenare la mente. Anche perché il divertimento e la soddisfazione che procurano a chi li risolve inducono una forte motivazione a continuare a esercitarsi. Siccome, però, se non si conoscono bene le loro regole, non è possibile neanche provare a praticarli, ho pensato di scrivere un libro con l'intento di fornire gli strumenti basilari per acquistare confidenza con i più significativi giochi enigmistici, non solo per riuscire a effettuarli con disinvoltura, ma anche, e soprattutto, per imparare a idearli (il gioco più bello è quello di inventare giochi...).
Questo mio lavoro è uscito, verso la fine del febbraio scorso, in tutte le migliori librerie d'Italia (ma anche nelle peggiori...), con il titolo *Corso di enigmistica* (Carocci Editore).
Il materiale raccolto l'ho suddiviso in specifiche categorie, in

linus
Mensile
Data 04-2018
Pagina 108/10
Foglio 3 / 3

base al principale meccanismo linguistico che caratterizza i vari giochi, evitando di seguire un freddo ordine alfabetico.
Una tale impostazione mi ha consentito, in particolare, di:

- esporre gli argomenti in maniera omogenea e scorrevole, senza ricorrere a scomodi rimandi;

- fornire delle indicazioni semplici e funzionali, sia per la risoluzione dei giochi, sia per la loro ideazione;

- mettere in evidenza le analogie esistenti tra giochi di diversa natura (enigmistici, linguistici, umoristici, di società ecc.).

Ho cercato di usare una prosa chiara e scorrevole, per poter essere apprezzato da lettori di qualsiasi età, anche molto giovani. Con la preziosa consulenza dell'enigmista Guido Iazzetta, sono anche riuscito a rivolgere una particolare attenzione all'attuale terminologia enigmistica.
In particolare, ho denominato *giochi continuativi* quelli che una volta venivano chiamati *giochi crittografici*.
Questi particolari enigmi, che possono avvalersi di qualsiasi tipo di meccanismo linguistico, vengono proposti mediante un semplice *esposto* (costituito da una frase o da una sola parola) che bisogna riuscire a definire con una frase a senso continuativo. Ovvero, accostando alla parola (o alla frase) di partenza, quella risultante, si deve ottenere un'espressione dotata di significato compiuto.
Alcuni semplici esempi relativi al meccanismo dell'anagramma possono essere i seguenti (dove il diagramma numerico è composto da un solo numero, che indica la lunghezza comune alla parola di partenza e a quella risultante).

SEMBRA UN'OCA (6)
Soluzione: appare papera

IROSE PRETESE (9)
Soluzione: isteriche richieste

RUDERI IN SECCA (10)
Soluzione: anticaglie incagliate

Provate a risolvere questi altri anagrammi continuativi, sfornati di fresco (non presenti nel mio libro).

1. GUARII DALL' INQUIETUDINE (5)
2. QUASI FACOLTOSA (5)
3. FUGGIASCO MITE (5)
4. OSSERVAI LE GOCCIOLINE MATTUTINE (7)
5. IL MILITANTE DELL'INTIFADA (7)
6. PLACCA SCOMPARSA (7)
7. ENFATICA CONFERENZIERA (8)
8. MESCOLANZA INFERNALE (9)
9. BLASFEMA VERONESE (9)
10. COMMEDIANTE SEDUCENTE (9)
11. INTRATTENITORE CERIMONIOSO (9)
12. FARNETICANDO NUOCEVO (11)

SOLUZIONI DEI GIOCHI PROPOSTI

Scommesse

1. Tutti i possibili esiti del lancio di tre monete sono i seguenti.

TTT – TTC – TCT – TCC – CTT – CTC – CCT – CCC

Le configurazioni da prendere in considerazione sono le seguenti sei (scartando quelle con tre facce uguali, considerate nulle).

TTC – <u>TCT</u> – TCC – CTT – <u>CTC</u> – CCT

Come si può notare, solo in due casi su sei le due facce uguali non sono adiacenti; quindi, il giocatore di turno ha solo: 2/6 = 1/3 di probabilità di vittoria (contro 2/3 del Banco).

2. La probabilità di non scoprire una Q, girando la prima carta, è uguale a: 4/6 = 2/3. Se, girando la prima carta, non si è scoperta una Q, la probabilità di non scoprirla neanche girando la seconda carta è uguale a: 3/5. Il giocatore di turno, quindi, sembrerebbe comunque favorito. Però, siccome la Q non deve essere scoperta in nessuno dei due ribaltamenti, la probabilità che ciò avvenga è uguale al prodotto delle probabilità relative ai singoli eventi; ovvero: (4/6)x(3/5) = 2/5 (contro 3/5 del Banco).

3. La probabilità di non scoprire una R, girando la prima carta, è uguale a: 5/7. Se, girando la prima carta, non si è scoperta una R, la probabilità di non scoprirla neanche girando la seconda carta è uguale a: 4/6 = 2/3. Se nemmeno girando questa seconda carta, si è scoperta una R, la probabilità di non scoprirla girando una terza carta è uguale a: 3/5. Anche in questa scommessa, il giocatore di turno sembrerebbe comunque favorito. Però, analogamente a quanto visto in precedenza, siccome la R non deve essere scoperta in nessuno dei tre ribaltamenti, la probabilità che ciò avvenga è uguale al prodotto delle probabilità relative ai singoli eventi; ovvero: (5/7)x(2/3)x(3/5) = 2/7 (contro 5/7 del Banco).

4. L'impostazione di questa scommessa è simile a quella di Crown & Anchor, un gioco d'azzardo molto diffuso nei Paesi anglosassoni. Per analizzare in maniera pratica i suoi aspetti probabilistici, supponiamo che un unico giocatore abbia puntato sei poste, ponendone una su ciascuno dei sei diversi numeri previsti. Se dal lancio dei tre dadi risultano:
– <u>tre numeri diversi</u>, incamera sei poste (due per ciascuno dei tre numeri usciti); quindi, va in pareggio;
– <u>due numeri uguali</u>, incamera cinque poste (tre per il numero doppio e due per l'altro numero uscito); quindi, perde una posta;
– <u>tre numeri uguali</u>, incamera tre poste (ma non altre...); quindi, ne perde tre.

Anagrammi continuativi

1. sanai ansia – **2.** circa ricca – **3.** evaso soave – **4.** guardai rugiada – **5.** assesta sassate – **6.** piastra sparita – **7.** retorica oratrice – **8.** macedonia demoniaca – **9.** sacrilega scaligera – **10.** teatrante attraente – **11.** animatore manierato – **12.** vaneggiando danneggiavo

Scrivete a: ennio@peres.ws