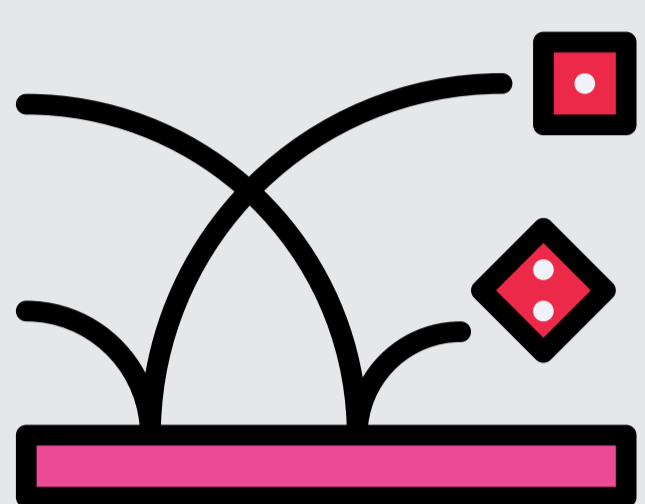


➔ “SEGURU” TOKATUKO ZAIIDALA

Probabilitatea eta zor-
tea ez doaz elkarrekin.
“Seigarren zentzumena”,
“intuizioa” edo “bola-
da” dei diezaiokezu, bai-
na matematikak baino ez
dira. Sariei eta jokatu-
tako aldi-kopuruari edo
errepikapenaren balioari
buruzko mito okerrak eta
usteak ausazko jokoe-
tan jokatzen jarraitzeko
kako “mentalak” baino
ez dira.

➔ ZER DA PROBABILITATEA?



Ausak esku hartzen duenean zerbait gertatzeko dauden
AUKERAK EBALUATZEN dituen kalkulu matematikoa.

➔ PROBABILITATEA ETA AUSAZKO JOKOAK



Irabazteko edo galtzeko aukerak ez dira soilik jokalariaren
trebetasunen araberakoak, zoriaren mende ere badaude.
IRABAZI EDO GALTZEKO PROBABILITATEA EZIN DA KONTROLATU.

➔ GOGOAN IZAN...



1. EZ EGIN JARAMONIK MITOEI. Ez untxiaren hanka, ez
estampa, ez zenbaki berezia ez polita...
2. Ez ahaztu JOKATZEN BADUZU, GAL DEZAKEZULA. Galtzeko
probabilitatea irabaztekoa baino handiagoa da.
3. Jokatu DIBERTITZEKO ETA ENTRETENITZEKO, ez dirua
irabazteko.
4. Jokatu DENBORA eta gastatu nahi duzun DIRUA
KONTROLATUZ.
5. ERABAKI JOKATU AURRETIK zenbat gal dezakezun eta
ZENBAT GASTATUKO DUZUN.
6. IRABAZTEKO probabilitatea EZ DA HANDITZEN jokaldi bat
ERREPIKATZEAGATIK.
7. EZ JARRAITU GALERAK. Ez jokatu jokatzen galdutako dirua
berreskuratzeke.
8. Ulertu jokoaren eta ausaren arauak. JOKOA ULERTZEN
EZ BADUZU, EZ JOKATU.
9. EZ ESKATU DIRURIK jokatzeke -eta ez utzi-, eta ez gastatu
ahal duzuna baino diru gehiago.

SEGURU?



Probabilitatea matematikaren parte da eta burugogorra da.
Hortaz, JOKATU BAINO LEHEN EGIAZTATU ZEIN DEN SARI bat
tokatzeko BENETAKO PROBABILITATEA eta alderatu ziurrenik ia
gertaezinak irudituko zaizkizun BESTE GERTAKARI batzuekin.

➔ ZEIN DA HAUEN PROBABILITATEA?

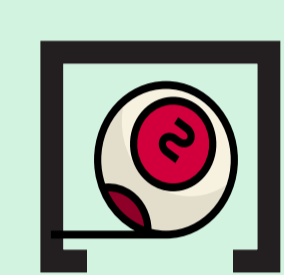
METEORITO bat buru gainera erortzekoa
174.000.000tik 1



EUROMILIOIA asmatzekoa (5 zenbaki eta 2 izar)
140.000.000tik 1



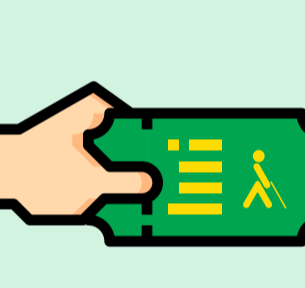
PRIMITIVAKO LEHEN SARIA tokatzekoa
31.650.000tik 1



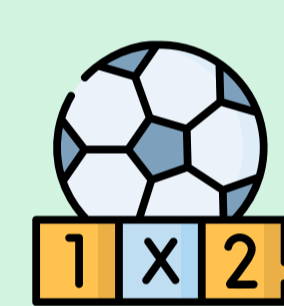
LAUKIAK izatekoa
15.000.000tik 1



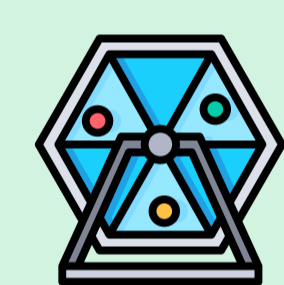
ONCEren KUPONAZOA tokatzekoa
15.000.000tik 1



KINIELA batean ete-betekoa egitea
14.350.000tik 1



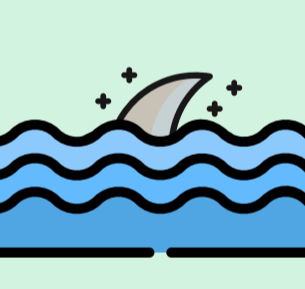
BONOLOTOA EDO PRIMITIVA tokatzekoala
14.000.000tik 1



ASTRONAUTA izatekoa
12.100.000tik 1



MARRAZO batek eraso egitekoa
11.500.000tik 1



HEGAZKIN istripu bat izatekoa
11.000.000tik 1



ASTEBURUKO SUELDAZOA tokatzekoa
5.500.000tik 1



TXIMISTA bat zuregandik gertu erortzekoa
3.000.000tik 1



POKERrean eskalera erreal bat ateratzekoa
650.000tik 1



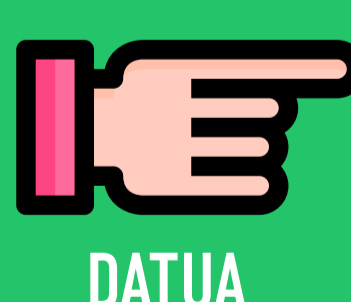
LOTERIAko SARI NAGUSIA tokatzekoa
100.000tik 1



Ostra batean PERLA bat aurkitzekoa
12.000tik 1



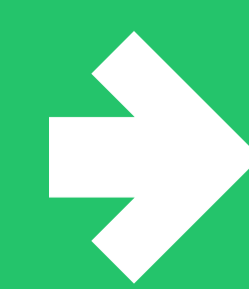
Ausazko jokoen industriak baliabide mordo erabiltzen ditu
behin eta berriro itzul gaitzen, jokatzen jarrai dezagun.
Makina txanponjaleen argiak, koloreak, dirdirak eta soinuak
dira batere maleziagabeak ez diren “trikimailu” horietako
batzuk. Askotan, lokalek ez dute kalea ikustea ahalbidetzen
duten leihorik ez erlojurik. Horrela, errazagoa da denboraren
nozioa galtzea.



DATUA

“Jokoan askok
galdu behar dute
gutxi batzuek irabaz
dezaten”

George Bernard Shaw



GEHIAGO JAKIN
NAHI AL DUZU?