

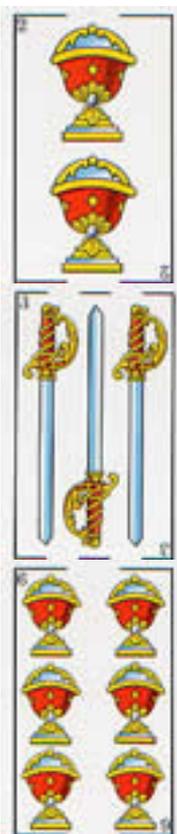
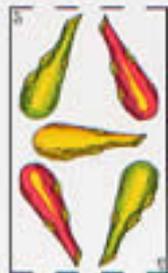
46. (Enero 2008) Predicción casi segura

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Martes 01 de Enero de 2008 00:00

Todos los juegos que hemos ido realizando en todas las ediciones de este rincón tienen un resultado perfectamente determinado por alguna propiedad o principio matemático. Incluso cuando intervenía un proceso probabilístico, como era el juego descrito en la entrega anterior (ver ["Todos ganan a todos"](#)), podíamos controlar de forma exacta el resultado final.

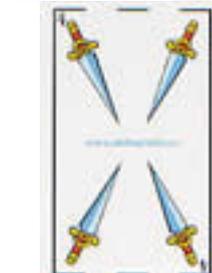
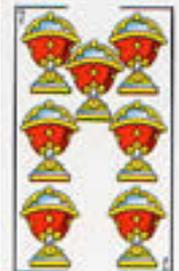
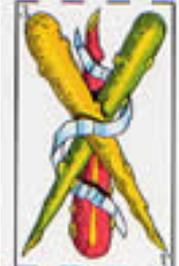
En esta ocasión, realizaremos un juego que puede fallar en algunas ocasiones (no muchas), lo cual hace que sean más sorprendentes las veces en que se acierta. Sigue las instrucciones que vienen a continuación.

1. He mezclado la baraja y he repartido todas las cartas caras arriba sobre la mesa. Ha resultado la disposición:



46. (Enero 2008) Predicción casi segura

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Martes 01 de Enero de 2008 00:00



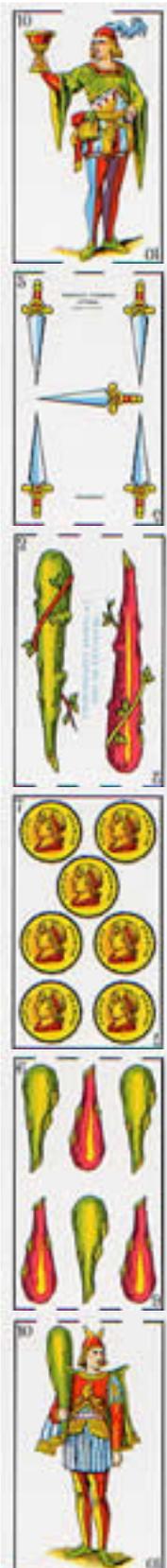
46. (Enero 2008) Predicción casi segura

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Martes 01 de Enero de 2008 00:00



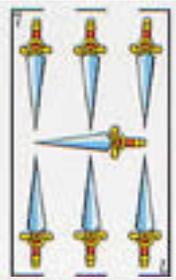
46. (Enero 2008) Predicción casi segura

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Martes 01 de Enero de 2008 00:00



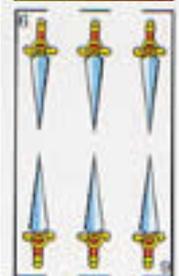
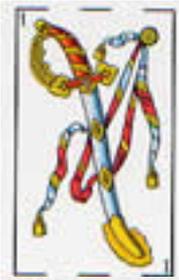
46. (Enero 2008) Predicción casi segura

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Martes 01 de Enero de 2008 00:00



46. (Enero 2008) Predicción casi segura

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Martes 01 de Enero de 2008 00:00



46. (Enero 2008) Predicción casi segura

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Martes 01 de Enero de 2008 00:00



www.elpais.com/articulo/tecnologia/El-ordenador-que-crea-el-origen-de-la-vida/20080101/elpais/tecnologia/realidad.html oldweb.cecm.stu.ca/~cjb/bigcrant