

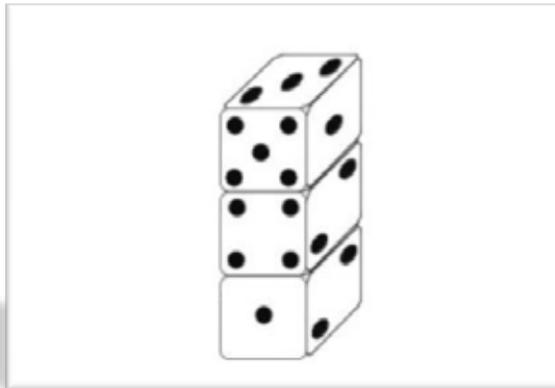
Mezclando los naipes 7 veces



En una partida de naipes es frecuente que el jugador que ha tenido una mala mano acuse a quién barajó de no haber mezclado bien las cartas. También podemos observar que quien pierde más tiempo barajando no es otro que el que está teniendo peor suerte en la partida e intenta que ésta cambie mezclando a conciencia las cartas.

En 1991 los matemáticos estadounidenses Persi Diaconis y David Bayer recurrieron a la computadora para estudiar este problema y comprobaron que basta mezclar las cartas 7 veces para que su distribución sea aleatoria dentro de una baraja de 52 naipes. Esto quiere decir que cualquier carta tiene la misma probabilidad de encontrarse en cualquier posición. Mezclar las cartas más de 7 veces es innecesario y menos de 7 insuficiente.

Sumando las caras ocultas de los dados



Este es un pequeño juego o truco con el que puedes demostrar a tus amigos que eres capaz de sumar las caras ocultas de una torre de tres dados o más. Tendrás que pedirle a uno de los presentes que junte los dados sin que tú le veas y que te avise cuando acabe.

Habrás que restarle a 21 (El 21 sale de que las caras opuestas de un dado siempre suman 7, y puesto que tienes 3 dados, multiplicas 7 por 3), el número que marque el dado de la cima de la torre y esa será la suma de las caras ocultas (en el caso de la figura 18). Puedes pedir que te lo pongan más difícil juntando 4 dados, y esta vez para acertar la suma tendrás que restarle a 28 la cara superior.