

▶ TUDINERO

QUÉ HACER Y QUÉ NO HACER CON SU GRATIFICACIÓN

Si va al casino no piense en ganar, sino en divertirse

■ La frase “La casa gana” se impone en los resultados, por probabilidades

RICARDO SERRA FUERTES

Si usted recibe ingresos de quinta categoría, su empleador ya debería haberle pagado su gratificación de julio, y usted debe tener claro qué es lo mejor que puede hacer con ella. Mucho se ha escrito sobre el tema. Por ejemplo, diversos analistas y expertos en finanzas personales recomiendan, en primer lugar, pagar sus deudas de corto plazo (tarjetas de crédito) comenzando por las más caras, así como hacer pagos anticipados en los créditos de largo plazo como los hipotecarios o los vehiculares. También se ha escrito sobre lo que debe hacer si decide ahorrar: en el mercado hay múltiples alternativas, cada una de las cuales anuncia la tasa de interés que paga y las comisiones que cobra.

Pero no todo debe ser tan rígido como pagar deudas y ahorrar. También debe haber un espacio de la gratificación que se destine a la diversión o esparcimiento, en la medida de las posibilidades y gustos de cada persona.

Si gusta de los juegos de azar, recuerde que estos deben ser vistos como una forma de entretenimiento y no de multiplicar su dinero, pues las probabilidades estarán siempre en su contra y a favor de la casa o el casino.

“La probabilidad de ganar en un casino es mínima. En promedio, uno pierde. Los juegos de los casinos están hechos para eso”, comenta Miguel Dumett, profesor de la Maestría en Finanzas de la Escuela de



SIN TRUCOS. Así tenga la mejor estrategia, solo logrará bajar la probabilidad de pérdida.

LAS CIFRAS

2,36%

es la ventaja de “la casa” en las ruletas que tienen una sola casilla de cero, según la web de CasinoTop10.

1/36

es la probabilidad de obtener números en los dados que sumen 2. La misma es la suerte para sumar un 12.

5,26%

es la ventaja de “la casa” en las ruletas que cuentan con dos casilleros de cero (el 0 y el 00).

5/36

es la probabilidad de obtener números en los dados que sumen 6. La misma es la suerte para sumar un 8.

El juego de los dados

La web Craps Hero muestra cuál es la ventaja de “la casa” en los juegos de dados.

“La ventaja de la banca es la diferencia entre lo que la casa paga y la probabilidad verdadera de que eso ocurra. Por ejemplo, si un casino paga US\$30 por una apuesta de US\$1 cuando alguien saque un 2, está sacando beneficio, porque la probabilidad verdadera es de 35 a 1. Para ser una apuesta en la que ni gane ni pierda, tendría que pagar US\$35 en esa apuesta de US\$1. Pero si los casinos solo tuvieran apuestas de probabilidad verdadera, no tendrían beneficios; sin beneficios no tendrían razón de existir”, señala.

La web www.online-craps.net muestra la probabilidad de obtener los números al lanzar un par de dados. El número con mayor probabilidad es el 7, que debe aparecer en 6 de cada 36 tiros.

sas están parejas, pero existe el dichoso cero, que no es ni negro ni rojo, ni es considerado par ni impar en los casinos (sin embargo, hay matemáticos que señalan que es par). Nuevamente, por probabilidades, ahí radica la ganancia de la casa.

Un ejemplo práctico puede hacerlo usted mismo en el casino, apostando a la vez a un número par y otro impar. El efecto neto de cada jugada será que no verá variación en su dinero, a no ser que salga el dichoso 0 que hará que pierda su apuesta. Pero véalo por el lado bueno: mientras no salga el cero, podrá ir disfrutando de sanguchitos, bocaditos, piqueos, tragos y todo lo que un casino suele ofrecer a sus clientes para que se sientan cómodos y permanezcan más tiempo en el local.

BLACKJACK

“Puedes llegar a tener la mejor estrategia imaginada jugando al blackjack, pero no hay que olvidar que la banca siempre va a mantener una cierta ventaja con respecto a ti. Lo que consigues con un buen juego es que esta ventaja sea algo menor de la que la banca pueda tener con respecto a otros jugadores”, señala la web de CasinoTop10.

Además, tras recalcar que los juegos de los casinos son una forma de entretenimiento y no de ganancia para los jugadores, recomienda que para disfrutar hay que tener una serie de normas.

“La primera de ellas es marcarse un presupuesto y, pase lo que pase, ser fiel a tus previsiones. Calcula cuánto dinero tienes, puedes o quieres gastar en el juego”, señala la web.

Posgrado de la Universidad del Pacífico.

Incluso, señala que es baja la probabilidad de ganar en los juegos en los que se puede aplicar algún tipo de estrategia.

“En el mejor de los casos, lo que uno hace es mejorar la probabilidad de ganar, pero aquella nunca es alta”, indica.

LA RULETA

La ruleta europea tiene 37 casilleros: el 0 y del 1 al 36.

Por ello, la probabilidad de acertar un número es de 1/37, es decir, en promedio, de cada 37 turnos una vez caerá en el número elegido. Sin embargo, la casa paga 36 a 1, es decir, si apuesta \$/1 y tiene éxito, recibirá \$/36. La ventaja la tiene la casa y en eso radica su negocio.

Otro tipo de apuesta en la ruleta es el de par/impar o el negro/rojo, en que la casa paga el doble al jugador que tuviera éxito.

Aparentemente, las co-