

Те, кто играет в видеоигры или азартные игры, понимают, какие разочарования и острые ощущения приходят со случайным исходом, основанным исключительно на броске кости.

Гаретт был одним из таких людей.

По тускло освещенной улице бульвара колледжа шагал худощавый мужчина в бейсболке и простой белой футболке. Улицу окружали большие кирпичные здания, все это либо учебные, либо административные здания колледжа.

Он полез в карманы джинсов и вытащил сотовый телефон. Проверив свои текстовые сообщения, он увидел 1 непрочитанное сообщение.

От: Даниэль

[Эй, мужик! Прошло много времени с тех пор, как я видел тебя в последний раз. Урок экономики был действительно тяжелым - я должен поблагодарить вас за то, что помогли мне пройти через него. Я знаю, что вы специализируетесь на математике и интересуетесь вероятностями. Меня пригласил в одно казино мой хороший друг - и вы не поверите, какие награды они предлагают! Позвоните мне, если вам интересно.]

Рыбный.

Это было первое, о чем подумал Гаретт.

Чем выше награда, тем больше вероятность того, что игра была сфальсифицирована с самого начала.

Гаретта не интересовали сфальсифицированные игры. Его заинтриговала настоящая азартная игра - использование стратегии и смекалки для максимизации вероятности выигрыша - однако без какого-либо обмана. В конце концов, он любил острые ощущения от того, что ему не гарантировали победу, независимо от того, насколько сильно он замыслил и замыслил. Как бы хорошо ни читал оппонента.

Абсолютным условием настоящей игры было то, что никто не знал наверняка, как все будет развиваться, даже если бы вся игра была в его руках. Когда дело дошло до броска кубиков, все игроки были равны.

Опытные тактики могли сделать так, чтобы вероятность их победы составляла 90%. Однако эти 10% остались. Это могло произойти из-за неожиданного действия другого человека или просто из-за неудачной розыгрыша.

Гаретт был таким тактиком, и проиграть - для кого-то вроде Гаретта - было почти приятно.

Особенно, если это было из-за чего-то, что он не мог ничего сделать, кроме как отмахнуться от этого и сказать: «Вот как катится кубик».

Другое дело - обман. Если кто-то обманул, это лишило его острых ощущений от проигрыша. Тем не менее...

«Если бы кто-то обманул меня ... все, что мне нужно было бы сделать, это заметить это, чтобы уравнивать игровое поле ... и еще раз оставить все на волю случая ...»

Гаретт подумал об этом со смешком. Он снял бейсболку, обнажив коротко остриженные волосы, и вытер ею пот со лба.

Он вспомнил свою первую карточную игру против своего отца, когда ему было всего 7 лет.

За обеденным столом из красного дерева сидел молодой Гаретт, и его отец, высокий мужчина с короткими черными волосами, быстро сдал две карты, пока они скользили по столу туда, где сидел Гаретт.

Его отец одарил Гаретта зубастой улыбкой, несмотря на его грубый вид. Он ласково посмотрел на Гаретта и сказал насмешливым голосом.

«Взгляни на свои карты, Гаретт. Не позволяй мне их видеть. Если карта - валет, королева или король, то она приносит 10 очков. Если это число, то она приносит столько очков, сколько это число, за исключением туза. Если карта - туз, ты можешь выбрать, стоит ли она 1 очко или 11 очков ».

Его отец объяснил ему правила игры в блэкджек.

«Цель - набрать 21 очко. Если ты хочешь еще одну карту, ты говоришь « хит », и я дам тебе еще одну. Если нет, скажи « пас », и я не дам тебе ничего. Дело в том, что если твое количество карт превышает 21 балл - ты автоматически проигрываешь, поэтому будь осторожен, пытаясь получить больше карт, если у тебя уже почти 21 балл ».

Нормальный семилетний ребенок просто учится складывать. Гаретт уже учился основам алгебры в этом возрасте, и вычисление вероятностей для него не было проблемой.

Прежде чем взглянуть на свои карты, он провел в голове расчет.

4 из 13 карт дадут ему 10 очков, а 1 из них даст ему 11.

Вероятность $5/13$, что он получит 1 из этих карт.

25/169 шанс, что он получит и то, и другое

Это был более 1 шанс из 7.

Даже не глядя в карты, Гаретт смело заявил:

"Проходить"

Его отец выглядел несколько разочарованным.

«Возможно, он недостаточно взрослый, чтобы разобраться в такой игре ... ну, хорошо. Я пробовал».

«30%», - заявил Гаретт.

"А?" Его отец посмотрел на него странным взглядом.

«Шанс набрать не менее 18 очков в первом розыгрыше составляет примерно 30%. Я готов рискнуть».

Глаза Гаретта с волнением смотрели на его отца, который улыбнулся и рассмеялся.

"Этот ребенок ..."

Его отец взглянул на свои карты.

Туз и шестерка.

Причин не ударить почти не было.

Его карты в настоящее время складываются до 17, если он считает туз как 11, но даже если он передозирует и наберет 10 очков, у него все равно будут те же 17, что и раньше. Если ему повезет и ему достанется младшая карта от 1 до 4, он будет ближе к 21 - если он получит карту от 5 до 6, у него будет 12 или 13 очков - из которых у него будет разумный шанс получить возможность чтобы вернуть себе статус еще одним хитом.

«Я возьму удар», - воскликнул он, отдавая себе еще одну карточку.

Перевернув карту, он заметил валета.

«Похоже, все обернулось неприятностями, но я не могу рискнуть пойти дальше. В любом случае, мой мальчик даже не смотрел свои карты. Полагаться на чистую случайность, как это, - не более чем глупая затея».

"Проходить"

Эти двое перевернули свои карты, обнаружив, что у Гаретта королева и восьмерка.

18 баллов.

«Кажется, я выиграл эту игру, отец».

Его отец снова засмеялся - на этот раз над собой за то, что так серьезно относился к игре, - но ему помешала чистая удача.

«Кажется, что мастерство может только создать игровое поле ... остальное - случайность ...»

Гаретт вспомнил эту игру, как будто это было вчера.

С того дня он провел свое детство, исследуя все типы игр, связанных с вероятностью. Игры в кости, карточные игры, настольные игры, ролевые игры, тактические стратегии и т. Д.

Если был шанс, что он мог играть идеально и при этом проигрывать, или играть как любитель и все равно побеждать, он сыграл это.

«Полагаю, я могу проверить эту игру, в которую предлагал сыграть Дэниел».

Дэниел был крупным бизнесменом. Они не были особенно хорошими друзьями, однако Гаретт очень помог ему на многих занятиях. Все, что требовало от человека хороших математических навыков, Гаретт мог легко пройти.

Однако было что-то, что всегда беспокоило Гаретта в Дэниеле, а именно то, что он был явным мошенником.

Он и его друзья будут сдавать тесты в огромных аудиториях, где профессора никогда не смогут следить за сотнями студентов, проходящих тестирование одновременно.

"Подергивающийся Даниэль"

Так его называли друзья.

У Дэниела была странная причуда - он мог контролировать движение одного из своих глаз независимо от другого. Врачи неверно истолковали это как подергивание глаза, и поэтому он смог предъявить медицинскую справку, утверждающую это.

Однако это было не так.

Дэниел всегда смотрел на бумаги своих друзей, и, чтобы вместе поделиться ответами со своими друзьями, он смотрел на газету Гаретта своим левым, не дергающимся глазом.

Затем он использовал различные сигналы своим дергающимся правым глазом, чтобы делиться информацией с другими, находящимися справа от него. В тестах с множественным выбором это было чрезвычайно просто, однако им даже удалось выяснить такие вещи для бесплатного ответа.

Их сигналы были такими: скажем, ответ был 802. Если бы первая цифра была между 5 и 9, он подергивал бы глазом вниз столько раз, пока не набиралось число. 1 подергивание означало, что на 1 меньше 10 или 9, 5 подергиваний означало, что на 5 меньше 10 или 5. Точно так же он подергивал глазом вверх от 1 до 4 раз, когда это число повторялось.

Если число было 0, он подергивал глазом влево, а если цифра заканчивалась, он подергивал глазом вправо.

Для 802 он сделал бы такую комбинацию: 2 вниз, 1 вправо, 1 влево, 1 вправо, 2 вверх, 1 вправо.

2 внизу и 1 справа символизируют 8, 1 слева и 1 справа обозначают 0, а 2 вверх и 1 справа обозначают 2.

Таким образом, Гаретт не любил Дэниела. Гаретт учился и работал, трудно получить результаты, которые он сделал, и все, что он собирается делать? Снитч на Даниэля за копирование его работы? Конечно нет. Если бы он это сделал, он стал бы посмешищем для других студентов. Нет, тем более, может быть, учителя только упрекают его за это.

Вместо этого он применил более личный подход и попытался лично обучить Даниэля. Если бы можно было получить ответы самостоятельно, в конце концов, не было бы нужды жульничать.

Однако обычно это было напрасно, так как Дэниел просто скучал на уроках и играл в игры на своем компьютере, пока Гаретт не решил оставить все как есть.

«Я не хотел вспоминать эти воспоминания, но, возможно, это шанс для меня победить Даниэля и показать ему, что моя усердная учеба не была напрасной ...»

Гаретт улыбнулся, представив, как разыгрывается сценарий. Он мог получить награды высокого класса, однако он все еще беспокоился о том, что случится с проигравшими.

«Я полагаю, худшее, что может случиться, - это то, что они потеряют свои деньги на руках. Никто не настолько глуп, чтобы пойти в казино с деньгами, которые они взяли в займы у кого-то другого... если только вы не увлекаетесь азартными играми».

Гаретт отправил сообщение.

[Конечно. Не могли бы вы рассказать мне подробности?]

Гаретт никак не мог предсказать исход этой игры, а также кто... или кем он станет в результате этого.

Потому что для Гаретта сейчас многое еще не определено.

<http://tl.rulate.ru/book/55702/1420322>