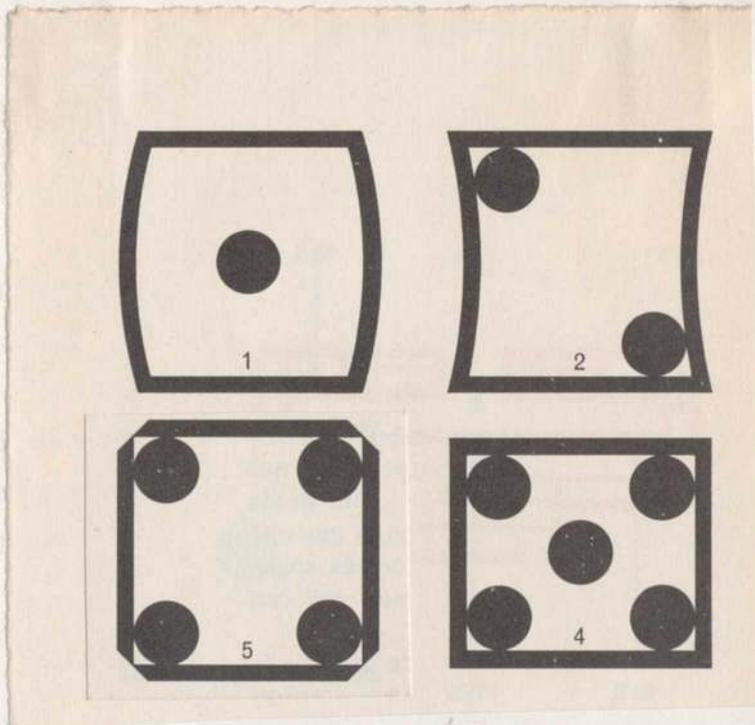


Dimanche 4 de mai a les 20'30 heures
Dienstag 3 de mai a les 21'30 heures

LISA KHAUS

Lisa Khaus, correspondante américaine, représentant du mouvement
post-modern, présente deux correspondances:



CONTRA L'ATZAR

Brown

Dissabte 3 de maig a les 22'30 hores

Diumenge 4 de maig a les 20'30 hores

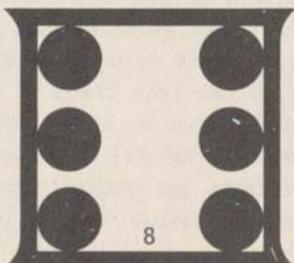
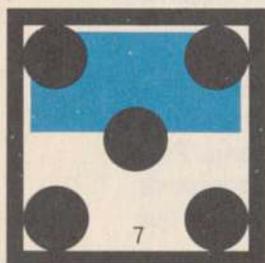
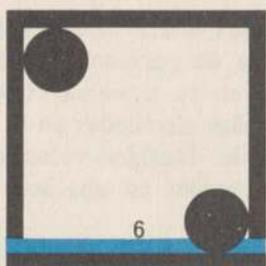
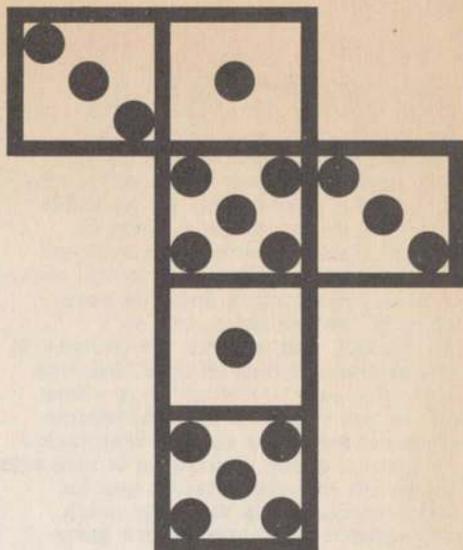
LISA KRAUS

Lisa Kraus, coreògrafa americana, representant del moviment post-modern, presenta dues coreografies:

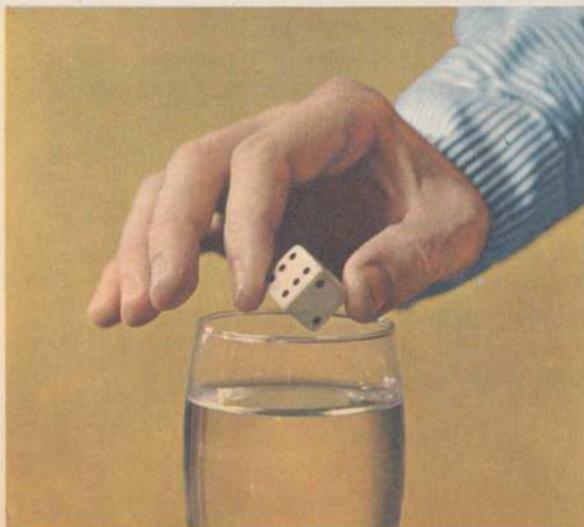
"SMALL SPECTACLE" Solo interpretat per Lisa Kraus

"THE GRAND TOUR" Coreografia de Lisa Kraus
Interpretada per ballarins d'açi *

* Aprofitant la presència a Catalunya de la coreògrafa, Lisa Kraus i donant suport a la iniciativa del Centre d'Activitats de Dansa "Bügé" , el Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya inicia una nova col.laboració que pretén afavorir els contactes i les possibilitats de treball continuat dels nostres ballarins amb coreògrafs estrangers.



Las trampas en los dados pueden advertirse si el jugador sabe lo que busca. Arriba, un dado marcado con sólo tres números. Con dos dados como éste los números tres, cinco, siete, nueve, once o doce no pueden salir. Arriba, izqda. los dados 1 y 2 tienen dos lados ligeramente redondeados; tales dados tenderán a apoyarse en los lados planos. El dado tres está cargado en las esquinas de un lado que le harán apoyarse en él. El dado 4 no es cuadrado perfecto y descansará más en sus lados largos. El dado 5 tiene bordes redondos en ciertos lados y es menos probable que se apoye en ellos. El 6 tiene una barra de metal en un lado que le atrae hacia el mismo. El 7 es hueco de un lado y tenderá a apoyarse en el sólido. El dado 8 tiene bordes que sobresalen y tienden a impedir que ruede de ese lado. Abajo, izqda.: Los dados cargados giran al dejarlos caer en agua, descansando en el lado cargado.



Pág. de la derecha: demostración de algunas trampas. En la palma de la mano se ocultan los dados marcados (arriba izqda.) cuando el fullero recoge los buenos. Cierra la mano y los dados falsos caen en sus dedos (arriba derecha). Tras esconder en la palma los buenos, echa el falso par (centro izqda.). Centro decha., el «tiro griego»: se echan los dados contra una pared (que no se ve) para que uno caiga sobre el otro. Así, el dado inferior siempre se puede hacer que marque, digamos seis, y el tramposo sacaría siempre por lo menos once. Abajo, izqda. y decha., un «tiro deslizado»: Se retiene un dado con el meñique para que se deslice en vez de rodar, y así asegurarse de que saldrá un número de nueve. Si el número es seis, no puede sacarse otro inferior; así el jugador no hará «crap» con dos o tres y es más posible que consiga su punto.

Blancos = per

Izqda., disposición de una banca de craps como se utiliza en muchos casinos. Drcha, diagrama que muestra los porcentajes favorables de la banca. Una apuesta «ganadora» es en la que el que tira pasa (gana) en su salida (primera tirada) al sacar bien un «natural» (siete u. once) o sacando un «punto» (cuatro, cinco, seis, ocho, nueve o diez) y repitiéndolo antes de sacar siete. El margen del banco es $1\frac{41}{100}$ por ciento). Una apuesta «perdedora» es que el tirador sacará un crap (dos, tres o doce) al salir. Un «Gran 6» (o «Gran 8») es que el seis (o el ocho) saldrán antes del siete. Una apuesta «resultado» es que los dados ganarán en la siguiente tirada. Un «no-resultado» es que los dados perderán a la siguiente tirada. Una «puesta de campo» cubre siete números especificados.

dades serían de 31 a 1 a favor de usted, porque estaría apostando sobre tiradas como una unidad. Pero en el sistema de paciencia usted a el que mueve los dados no sacará un paso en su siguiente tirada. más en una sucesión infinita de todas las tiradas efectuadas en el tiempo en algún indefinido momento del pasado. Huelgan todas las derivaciones. Y sus posibilidades de ganar o perder en una sola tirada son las mismas.

Sus posibilidades son casi las mismas porque en una sola tirada el que saca el siete o el once (un natural) el que ganará, o el dos, tres o doce (un crap) el que perderá. También el que tira los dados puede ganar (o sea, pasar) al hacer su punto: cuatro, cinco, seis, ocho, nueve o diez, y, si tira por un punto, puede perder con un siete. Así, las posibilidades en una sola tirada se computan considerando todas las oportunidades que hay en contra de sacar cada punto individual antes de un siete, así como las de sacar un natural antes de un crap. Para evitar todos los engorrosos detalles matemáticos, las posibilidades en contra de que quien tira los dados efectúe un paso en una tirada son 1'0286 a 1... lo que en la práctica es lo mismo que 50-50.

Sin embargo, en el sistema de paciencia, si su apuesta resulta fructífera y el que lanza los dados pierde a la quinta tirada, recoja usted sus ganancias y no vuelva a apostar hasta que se hayan hecho otros cuatro pasos sucesivos. Si tiene algún éxito con este sistema, sus ganancias serán pequeñas y espaciadas (pueden transcurrir semanas antes de que salgan tiradas de pasos sucesivos), pero al menos serán ganancias. Claro que más pronto o más tarde llegará usted a una situación en la que el que echa los dados saque cinco, seis, siete, ocho o más pasos sucesivos. La respuesta del sistema es doblar la apuesta cada vez que el tirador saque un paso sucesivo después del cuarto, para que pueda recuperar sus pérdidas al ganar, pero puede darse que si el que echa tiene una serie de ocho pasos, no podrá usted apostar ya más, porque volver a doblar la apuesta representará excederse del límite impuesto por el banco, o excederse del propio capital disponible.

La mayoría de estos sistemas resultan más útiles en juegos de casino (o lo