Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Miércoles 01 de Junio de 2011 00:00

Si eres aficionado a la magia, es muy probable que hayas visto algún mago realizando el juego para cuya descripción basta el título "carta rota y recompuesta". Una versión muy famosa en su momento la realizó David Copperfield en uno de sus espectaculares programas televisivos, rompiendo un cromo de incalculable valor de una colección de béisbol y recomponiéndolo posteriormente (mira el video en este enlace). También es común ver algún mago rompiendo en varios trozos una carta elegida por algún espectador y haciéndola aparecer totalmente recompuesta en el interior de alguna fruta. Hace unos días pude disfrutar de una actuación fantástica del mago español de mayor proyección internacional,
Dani Daortiz
(no olvides este nombre y haz todo lo que puedas para verle en directo) donde nos deleitó con una versión del juego en la que rompía una carta elegida, luego la recomponía y se trataba de una segunda carta elegida, la cual se doblaba y, al desdoblarla, resultaba ser una tercera carta elegida, la cual se convertía de nuevo en una cuarta carta elegida. Sin comentarios.

En este rincón no vamos a ser menos y también vamos a romper cartas. No te prometo que luego se vuelvan a recomponer, de modo que busca alguna baraja vieja o incompleta. Será una buena oportunidad de desechar esa baraja maltrecha por el uso y comprar otra nueva. Sigue las siguientes instrucciones adaptadas del juego descrito por Martin Gardner en su libro " Riddles of the Sphinx ".

MARCHA DEL JUEGO

1.

Busca una baraja vieja, en la que no te importe perder algunas cartas. Si no tienes, puedes utilizar cartulinas.

2.

Saca cinco cartas de dicha baraja (o dibuja las imágenes de cinco cartas en las cartulinas).

3.

Coloca las cartas juntas y rómpelas por la mitad como si fuera una sola carta. Ahora coloca una mitad sobre la otra.

4.

Tienes ahora un paquete de diez "medias cartas". Corta dicho paquete por cualquier lugar y completa el corte.

5.

Reparte sobre la mesa, una a una, las cinco primeras "medias cartas" en un montón. Deja el paquete restante sobre la mesa, a la izquierda del anterior.

6.

Vamos a aplicar a continuación el ritual mágico de recomposición de cartas. Deletrea la frase "ENCUENTRA LOS PARES ROTOS" del modo siguiente: por cada letra eliges uno de los montones y pasas una "media carta" de arriba abajo de ese montón. Puedes cambiar de montón las veces que quieras. Cuando hayas deletreado la primera palabra, separa las dos "medias cartas" que están encima de cada montón. Repite el procedimiento con las demás palabras, siempre retirando las dos "medias cartas" superiores de cada montón al terminar una palabra.

7.

Al final del proceso quedarán dos "medias cartas". Si la frase ha funcionado, corresponderán a la misma carta. Ahora bien, lo mejor de todo es que las otras parejas de "medias cartas" que has retirado durante el proceso también son mitades de la misma carta.

Como verás, las cartas siguen rotas pero has encontrado mágicamente las cinco parejas de trozos correspondientes a la misma carta.

Comentarios finales

1.

El resultado obtenido en este juego se debe al llamado "principio de simetría" de las cartas. Observa que el orden de cada paquete está inicialmente en sentido inverso uno del otro. Además, el número de letras de cada palabra de la frase mágica es una unidad menor que el número de cartas de cada montón (salvo un múltiplo del número de cartas que no alterará el orden inicial). Esto hace que queden arriba las dos mitades de la misma carta.

2.

Ya que has destrozado la baraja, guarda los trocitos hasta el próximo mes en el que describiremos otro juego con el mismo material.

Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)