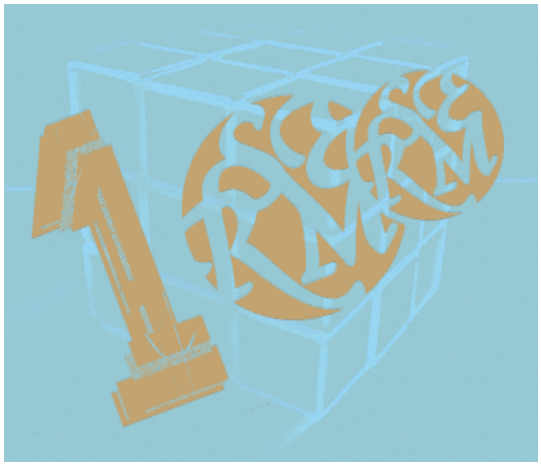
Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Viernes 30 de Noviembre de 2012 17:30



¡Quién lo iba a decir! Al aceptar la propuesta irrechazable de Raúl Ibáñez para desvelar lo que el código ético de la magia no permite, los propios secretos mágicos, mis únicas pretensiones eran las de dar a conocer las propiedades matemáticas que algunos juegos de magia utilizan. Nunca imaginé que dichas propiedades fueran tan numerosas y variadas, pero tampoco que pudieran encontrarse nuevas propiedades que pudieran aprovecharse en el ámbito de la magia matemática.

Al llegar hasta aquí me ha parecido conveniente echar una mirada atrás. Creo que no está de más organizar de alguna manera toda la información contenida en todas estas páginas. Al afrontar esta tarea, me arrepiento de no haber dejado pasar la oportunidad y dedicarme a algo más sencillo, porque: ¿qué tipo de clasificación es la correcta, la establecida por criterios mágicos o por criterios matemáticos?; ¿hay alguna clasificación universal que permita distinguir un tema de otro? Un matemático necesita definir una relación de equivalencia con la que poder clasificar los elementos de un conjunto.

Una vez reconocida mi propia incapacidad para hacerlo, he decidido tomar una vía intermedia: haré una lista de las ideas más significativas que permitan englobar todos los juegos y luego incluirlos en alguna de ellas. El resultado de esta labor es la tabla que ofrezco a continuación. Verás que alguno de los números están escritos en rojo; con ello quiero indicar que su inclusión en el apartado correspondiente no es la razón principal pero sí de forma secundaria. Seguro que tú, lector habitual y seguidor incondicional, tienes algunas observaciones y correcciones que permitirán afinar un poco más esta distribución. Incluso, si te dedicas a tareas docentes, podrías hacer una clasificación según el nivel educativo que se precisa para asimilar los conceptos involucrados en los juegos. No sólo serán bien recibidos tus comentarios sino que

los haremos públicos para el resto de personas interesadas.

Prometo que la recapitulación que hagamos después de las siguientes 100 entradas será más fiable. Muchas gracias por asomarte a este rincón y seguir el resto de secciones de DIVULGAMAT.

Mezclas de cartas Operaciones numéricas

4: Orden en el Universo

5: La Luna roja

7: A ciegas

12: El juego de Fitch Cheney

14: Partida de póquer

16: A la tercera va la vencida

17: Adivinación a distancia

28: Salvado por las matemáticas

32: La fila de nueve

34/35: El juego de los montones

39: Encuentra la dama

40: Adivinación a pares

43:La herencia

46: Predicción casi segura

58: La magia del triángulo de Pascal

60: Revoltijo de cartas

67/68: Mi mago favorito

72: El truco de cartas de Einstein

74/75: Las tres últimas

76: Prime time

77: Agua y vino

78/79: Rojas y negras bajo control

80: Transmisión telepática

81: Un Penney por tu jugada

84: Cartas rotas

85/86: En busca del trozo perdido

87: La escoba

88: El triunfo de los ases

89: El juego de las tres cifras

91: El pianista sin par

94: Sucesiones De Bruijn

96/97: Adivinación a tiempo

8: El cartel

9: El megacuadrado

11: Las cinco cartas

13: Tarjetas binarias

18/19: Tu número de teléfono

23/24: Adivinación a la china

29: Con todas las cifras

30: Números cíclicos

32: La fila de nueve

33: Agujeros negros numéricos

47: Magia matemática en el Renacimiento

51: Bricomatemagia

52/53: Sobre los sistemas de numeración

54: La moneda falsa

56/57: Suma relámpago

65: El truco del calendario

66: Más juegos con el calendario

69: Los billetes y su número de serie

82: El día de Pi

89/90: El juego de las tres cifras

Curiosidades numéricas Sorpresas visuales

10: Piensa un mes

11: Las cinco cartas

20: Juegos con calculadora

21: Juegos con calculadora II

26: La magia de los dados (primera parte)

27: La magia de los dados (segunda parte)

29: Con todas las cifras

30: Números cíclicos

33: Agujeros negros numéricos

37: Triple predicción

48: Magia matemática en el Renacimiento (continuación)

61: Sumas de Fibonacci

62: Cocientes de Fibonacci

63/64: El nueve mágico

73: Las tarjetas ternarias

83: Viaje astral

91: El pianista sin par

92: El polígono de las Bermudas

22: Predicción con el dominó

25: Paradojas geométricas

26: La magia de los dados (primera parte)

27: La magia de los dados (segunda parte)

31: El cuadro de colores

36: Cara o cruz

44: La tabla del nueve

45: Todos ganan a todos

49: Cubo mágico

50: Cuadrados mágicos paradójicos

51: Bricomatemagia

52/53: Sobre los sistemas de numeración

55: No sólo con unos y ceros

56/57: Suma relámpago

59: Hipercubo detector

73: Las tarjetas ternarias

92: El polígono de las Bermudas

Principios numéricos Matemática recreativa

1: El doblez mágico

2: Predicción par/impar

6: El juego de las 6:20

15: La prueba del nueve

23/24: Adivinación a la china

36: Cara o cruz

39: Encuentra la dama

44: La tabla del nueve

70: Los tres objetos

76: Prime time

80: Transmisión telepática

87: La escoba

94: Sucesiones De Bruijn

95: Dados imaginarios

99: Fibonacci modular

3: Un problema divertido y deleitable

38: El calendario perpetuo

40: Adivinación a pares

43: La herencia

47: Magia matemática en el Renacimiento

48: Magia matemática en el Renacimiento (continuación)

58: La magia del triángulo de Pascal

61: Sumas de Fibonacci

62: Cocientes de Fibonacci

77: Agua y vino

93: El brujo en sociedad

98: Pesando cartas

99: Fibonacci modular

Cuadrados mágicos Probabilidades

1: El doblez mágico

8: El cartel

9: El megacuadrado

31: El cuadro de colores

41/42: Otro cuadro de cartas

49: Cubo mágico

50: Cuadrados mágicos paradójicos

65: El truco del calendario

66: Más juegos con el calendario

45: Todos ganan a todos

46: Predicción casi segura

71: La batalla de los palos

81: Un Penney por tu jugada

82: El día de Pi

Iba a terminar aquí, pero faltaría a la tradición de contar algún juego de magia. Esto sería imperdonable en una entrega tan especial, así que haremos dos juegos por el precio de uno: el primero se atribuye al mago francés Richard Vollmer y el segundo al mago inglés Roy Walton .

1.

Separa de la baraja las cartas de valores 10, J, Q, K y As de los cuatro palos: corazones, rombos, picas y tréboles.



2.

Elige uno de los palos y mezcla las cinco cartas de dicho palo. Luego las extiendes sobre la

mesa, caras abajo, formando una fila.



3.

Repite la operación con los otros tres palos: mezcla las cinco cartas de un mismo palo y las repartes sobre las anteriores. Al final tendrás cinco montones de cuatro cartas cada uno.

4.

Recoge los cinco montones, colocándolos uno sobre otro, bien de derecha a izquierda, bien de izquierda a derecha, hasta que tengas un solo montón con las veinte cartas.

5.

Corta y completa el corte. Ahora retira la carta superior y déjala sobre la mesa. Será tu carta elegida.

6.

Con el paquete restante, pasa las tres cartas superiores de arriba abajo y deja sobre la mesa la siguiente. Repite esta misma operación otras tres veces (pasar de arriba abajo tres cartas y dejar sobre la mesa la siguiente), hasta que hayas separado cuatro cartas.

7.

Vuelve cara arriba estas cartas.

¡Curiosamente, estas cuatro cartas son del mismo palo de la elegida!

Te quedan quince cartas. Las usaremos en el segundo juego.

1.

Con las quince cartas restantes, corta y completa el corte. Retira la carta superior y déjala sobre la mesa. Será la nueva carta elegida.

2.

Con el paquete restante, extrae la carta superior y la inferior, y forma con ellas un montón sobre la mesa.

3.

Repite la operación con las que ahora son las cartas superior e inferior, dejándolas en otro montón a la derecha del anterior.

4.

Vuelve a repetir la misma operación con las cartas superior e inferior, formando paquetes a la derecha de los anteriores, hasta acabar con todas las cartas. Sobre la mesa habrá ahora siete paquetes de dos cartas cada uno.

5.

Coloca la mano derecha sobre el paquete de la derecha y la mano izquierda sobre el paquete de la izquierda. ¡No siento nada! Retira ambos paquetes.

6.

Coloca la mano derecha sobre el nuevo paquete de la derecha y la mano izquierda sobre el nuevo paquete de la izquierda. ¡Siento algo! Retira el de la izquierda pero coloca el de la derecha sobre la carta elegida anteriormente.

7.

Coloca otra vez la mano derecha sobre el nuevo paquete de la derecha y la mano izquierda sobre el nuevo paquete de la izquierda. ¡Siento algo diferente! Retira el de la derecha y coloca el de la izquierda sobre la carta elegida anteriormente.

8.

Vuelve cara arriba la carta elegida y las cartas de los paquetes seleccionados.

¡Son las cinco del mismo palo!

Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)