Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Sábado 01 de Marzo de 2008 00:00

Citábamos en el artículo anterior el libro *"Triparty en la science de nombres"* escrito en 1484 por **Nicolas Chuquet** como uno de los primeros que muestra juegos de magia matemática. Reproducimos en este artículo otros juegos contenidos en dicho libro. Los aficionados a este tipo de entretenimiento encontrarán muchas similitudes entre estos juegos y algunos de los que actualmente se realizan ante todo tipo de públicos.

Antes de describir estos juegos, quiero dar a conocer otro libro ligeramente posterior al de Chuquet, y con similar contenido. **Luca Pacioli** escribió entre 1496 y 1508 el libro *"De viribus quantitatis"*
(Sobre el poder de los números), el cual se ha mantenido oculto en los archivos de la Universidad de Bolonia durante cinco siglos.
El libro fue descubierto recientemente por el matemático estadounidense **David Singmaster** y en él se describen problemas matemáticos, puzzles numéricos y trucos. También incluye instrucciones sobre cómo escribir en código o trazar versos en los pétalos de una rosa, lavarse las manos en plomo fundido y hacer bailar un huevo sobre una mesa.
El mismo Pacioli señala que el libro es una recopilación de informaciones de obras anteriores, algunas del propio Leonardo da Vinci, gran amigo suyo.

EL JUEGO DE LAS TRES COSAS DIFERENTES

1. Coloca sobre la mesa tres objetos diferentes (digamos un reloj, un lápiz y una llave) y 24 moneda
2. Vuélvete de espaldas y pide que cada espectador recoja uno de los objetos.
3. Pide al espectador que tenga el reloj que recoja de la mesa tantas monedas como las que ya tien
4. Vuélvete nuevamente cara al público y mira discretamente el número de monedas que quedan so

En la tabla siguiente se detalla el objeto que tiene cada espectador si numeramos cada espectador según el número de monedas que se le ha entregado al principio y de acuerdo al número de monedas que quedan sobre la mesa.

Quedan	Espectador 1	Espectador 2	Espectador 3
1	Reloj	Lápiz	Llave
2	Lápiz	Reloj	Llave
3	Reloj	Llave	Lápiz
5	Lápiz	Llave	Reloj
6	Llave	Reloj	Lápiz
7	Llave	Lápiz	Reloj

EL JUEGO DEL ANILLO

1. Coloca a un grupo de personas en una fila asignando a cada una de ellas un número según el lug
2. Pide a alguien que conoce la posición del anillo que multiplique por dos el número de la persona c
3. A continuación debe multiplicar por cinco el resultado anterior y sumar el número del dedo en que
4. Delante del número obtenido debe colocar el número del nudillo del dedo en que está el anillo.
5. Por último, pide que te diga el resultado final.

Para saber qué persona tiene el anillo, en qué dedo y en qué nudillo, basta que restes 250 del resultado final. La cifra de las centenas corresponderá a la persona que tiene el anillo, la cifra de las decenas indicará el dedo en que está el anillo y la cifra de las unidades el nudillo.
Una excepción: si, después de restar 250, la cifra de las decenas es un cero, debes restar una centena y contarla como 10 decenas, es decir el anillo estará en el décimo dedo.

EL JUEGO DE LOS TRES DADOS

Pide a un espectador que realice las siguientes operaciones:

1. Lanza tres dados.
2. Multiplica por dos los puntos de uno de ellos y añade cinco al resultado.
3. Multiplica por cinco el nuevo resultado y añade los puntos de uno de los dos dados restantes.
4. Multiplica el resultado por 10 y añade los puntos del dado restante.

¿Qué operación has de realizar para obtener los puntos de los tres dados?