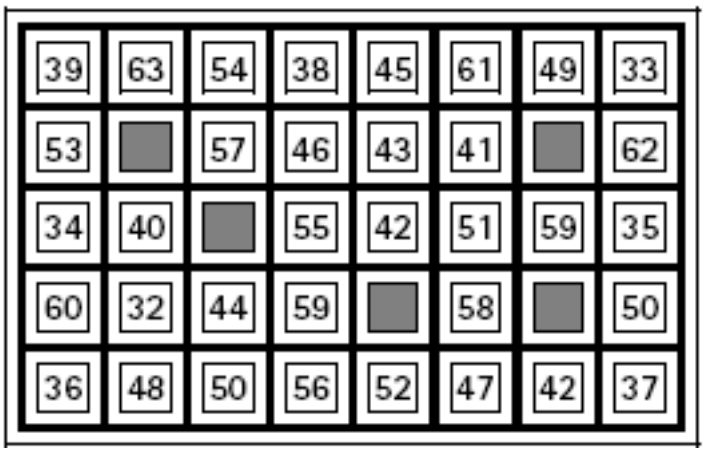
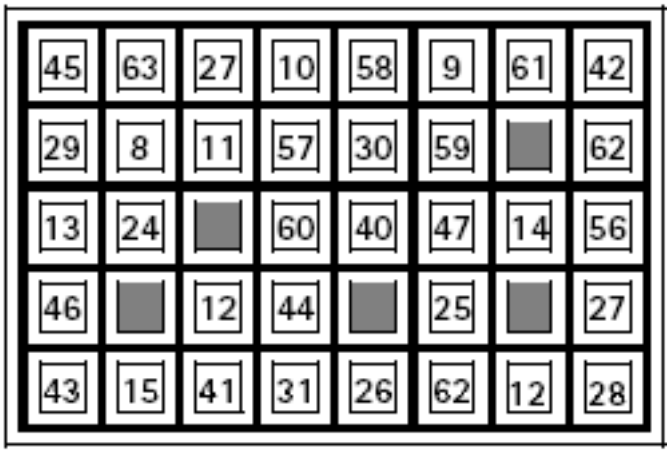
Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Domingo 01 de Junio de 2008 00:00

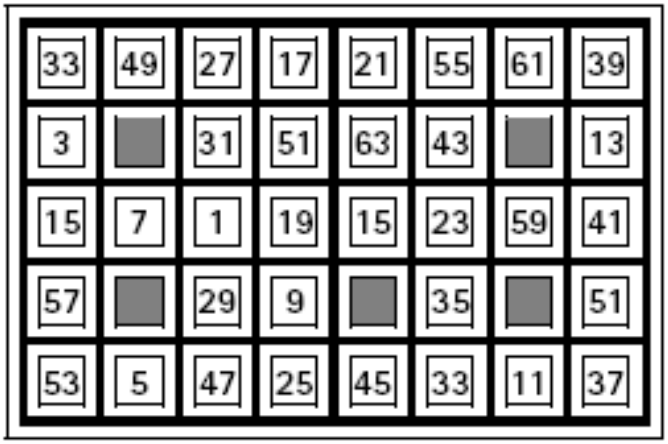
Ya hemos hablado en varias ocasiones del juego de adivinación de un número pensado utilizando un conjunto de cartulinas con varios números en ellas. Siempre con el objeto de disimular lo más posible el principio matemático empleado para ello, se han ideado distintas versiones de dicho juego. Presentamos en esta ocasión un método ideado por el omnipresente **Martin Gardner**
(personaje de la foto), donde los números están desordenados en las tarjetas y la utilización de ventanas permite saber el resultado de un simple vistazo.

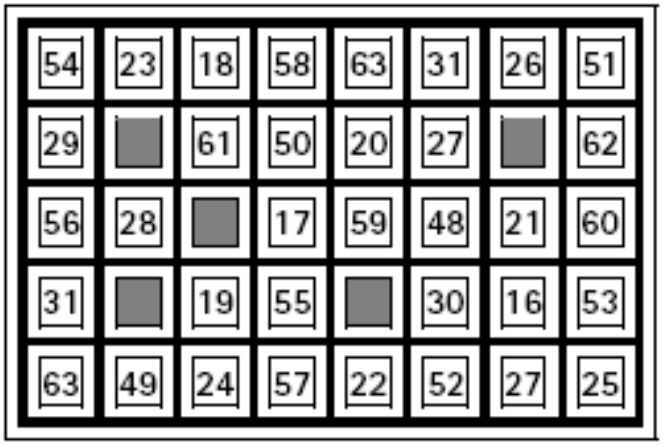
1. Muestra a un espectador las seis tarjetas que se ilustran en la figura (los cuadros oscuros corresp

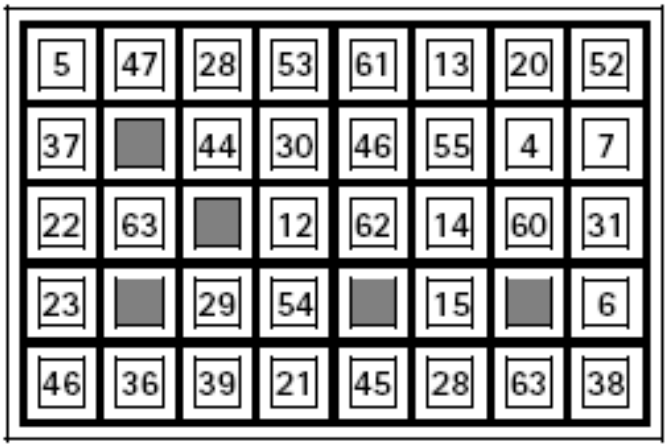


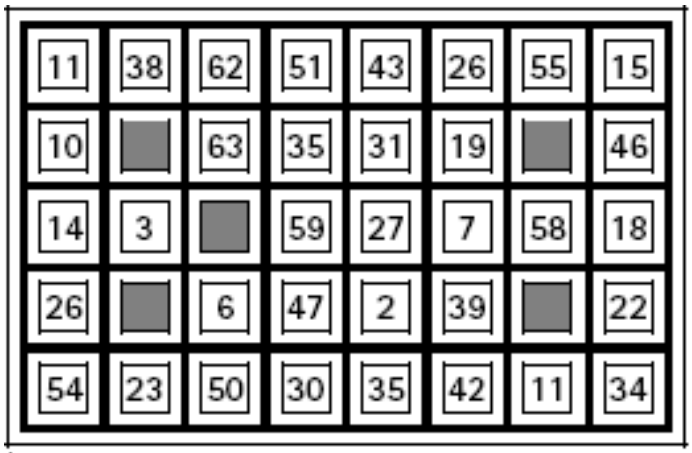
Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Domingo 01 de Junio de 2008 00:00

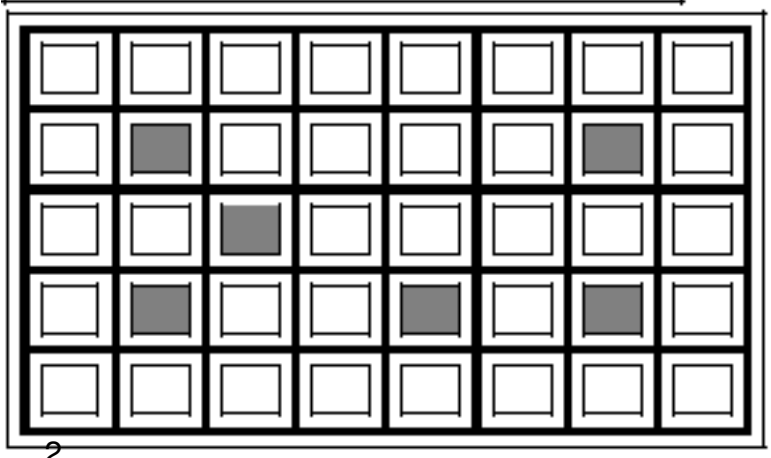












2. Pide al espectador que piense un número contenido en alguna de las tarjetas (comprendido entre
3. Después debe buscar dicho número en las tarjetas y entregarte aquéllas que contengan el núme
4. Una vez recibidas las tarjetas, agrúpalas en un montón sobre la mesa con la parte impresa hacia
5. Realiza mentalmente la suma de los números que quedan a la vista a través de los agujeros.
6. Anuncia el resultado de la suma, que corresponderá precisamente al número pensado.

Como habrás comprendido, el funcionamiento es el mismo que el del juego original (ver MATE MAGIA 13) con la diferencia de que los números que hay que sumar no están situados en la esquina superior izquierda sino en los lugares que podrán verse a través de las ventanas de la tarjeta no numerada.