Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Martes 02 de Julio de 2013 10:00



A medida que va pasando el tiempo en esta sección, es inevitable que algún tema se repita, aunque tratamos de dar una versión diferente o un punto de vista más original. No recuerdo si el tema de la detección de mentiras ha sido tratado en este rincón, pero espero que el juego que presentamos en esta ocasión sea diferente.



Aparte de esta pequeña broma, vamos a presentar un juego original (al menos así lo indican los historiadores) de **Bob Hummer** (1906-1981), otra leyenda de la magia. Según cuentan Persi Diaconis y Ron Graham en el libro "Magical Mathematics", Bob Hummer (personaje de la foto) fue un genio inventando juegos de magia matemática, pero también fue el creador de algunos juegos de prestidigitación: por ejemplo, de su mente

creativa surgió un juego que ahora está de moda por internet: una carta elegida y firmada por un espectador se pierde en la baraja, se lanza sobre una ventana y aparece pegada al cristal, pero cuando el espectador se acerca a comprobar su firma, descubre sorprendido que la carta firmada está al otro lado del cristal (mira un video donde la maga
Ekaterina
realiza este juego).

El juego que presentamos en esta ocasión fue publicado en 1951 bajo el nombre de *"Mathema tical three-card monte"*
, y descrito por Martin Gardner en el libro
"Mathematics, Magic and Mistery"
publicado en 1956.

La idea básica es la siguiente:

-

El mago coloca tres objetos sobre la mesa (o tres cartas o tres cartulinas numeradas), digamos que son los objetos 1, 2 y 3, y recuerda secretamente la posición de uno de ellas. A modo de ejemplo, supongamos que el objeto 2 ocupa la posición central.



-

El mago se vuelve de espaldas y pide a un espectador que seleccione uno de los tres objetos y que intercambie la posición de los otros dos.

-

El mago se vuelve de cara nuevamente y, de forma inmediata, es capaz de adivinar el objeto elegido por el espectador.

El razonamiento que realiza es el siguiente:
Si el objeto 2 sigue en su sitio, ese es el seleccionado; si ahora ocupa la posición 1, el objeto seleccionado es el 3; si ocupa la posición 3, el objeto seleccionado es el 1. Evidente, ¿cierto?

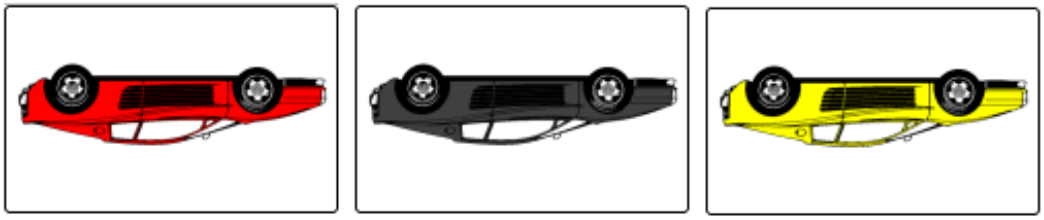
Muchas variantes, modificaciones y sutilezas se han añadido por otros magos para disimular el principio matemático. En el "6th book of mathematical diversions", Martin Gardner afirma que el juego es un misterioso ejercicio de lógica que muchos magos lo realizan sin estar seguros de cómo funciona. Allí describe también una versión de Harry Lorayne mediante la cual el mago puede nombrar el objeto elegido sin volverse de cara.

Algunas versiones comerciales son "Nu-Sense" de Alain Nu e "Impossible three" de Joshua Jay, También hay variaciones publicadas posteriormente, como en los libros
"Self-working mental magic"
(1979) y
"Self-working number magic"
(1984) de Karl Fulves. También puede verse un video de
Scam School
donde se realiza y se explica el juego.

Este juego me recuerda el problema de Monty Hall con solución anti-intuitiva. El problema, bautizado con el nombre del presentador del concurso televisivo *"Let's make a deal"* donde se planteaba, se puede plantear de la forma siguiente:

El mago mezcla tres cartas, un as y dos comodines. A continuación las coloca sobre la mesa, en una fila y caras abajo.







Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)