

177. (Diciembre 2019) La posada mágica

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Lunes 02 de Diciembre de 2019 23:55



Uno de los juegos clásicos de magia que casi todos conocemos desde nuestra infancia es el de la posada. ¿Lo recuerdas? Aparecen quince personajes, el cuatro de oros representa el posadero, los cuatro reyes, los cuatro caballeros y las cuatro sotas se representan a sí mismas y los cuatro ases hacen el papel de cuatro amigos. La posada tiene solo cuatro habitaciones así que llegan los cuatro amigos, el posadero les asigna una habitación a cada uno, llegan las cuatro señoritas pero, como no quedan habitaciones libres, cada una se hospeda en una de las habitaciones ya ocupadas, y así sucesivamente van llegando los cuatro caballeros y los cuatro reyes, que también van compartiendo las habitaciones ya ocupadas con el consiguiente enfado de unos y satisfacción de otros. Después del inevitable trasiego de habitaciones, representado por una mezcla de las cartas, al final se impone el orden y cada habitación está ocupada por un solo grupo de visitantes.

Por la sencillez en su ejecución y el acompañamiento de una entretenida presentación, este juego ha sido y sigue siendo muy popular entre los principiantes aficionados a la magia. No explicaremos su funcionamiento, basado en propiedades de ordenación de las cartas, así que remitimos al lector interesado a consultar en la web las numerosas versiones del juego, como la que el mago Alfonso V muestra en este [video](#).

Como ya hemos adelantado, las matemáticas involucradas en el juego son muy simples: si tenemos un conjunto numérico según la secuencia 1-2-3-4-1-2-3-4-1-2-3-4-1-2-3-4, cualquier corte deja invariable la secuencia que alterna los cuatro números y, al repartirlos en cuatro montones, en cada montón aparecen los cuatro números iguales.

177. (Diciembre 2019) La posada mágica

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Lunes 02 de Diciembre de 2019 23:55

Estas sencillas ideas se han utilizado en otros juegos, no menos clásicos ni populares, como el de [los tres montones](#), también llamado el de las 21 cartas, y otros similares, algunos de los cuales han desfilado por este rincón (por ejemplo el de las [cartas transpuestas](#) descrito en abril de 2016). También se ha utilizado a modo de elemento didáctico en aulas de primaria, como se muestra en el portal "[didáctica mágica](#)".

Como es natural, a lo largo del tiempo se han tratado de crear juegos que, a pesar de estar basados en las mismas ideas, oculten de algún modo el principio bajo el cual se apoyan con el fin de acrecentar las dosis de misterio y sorpresa. Uno de estos juegos es el ideado por Werner Miller, mago y matemático habitual en este rincón gracias a su incansable aportación a esta especialidad. El juego, titulado Lure, aparece en el primer libro de la colección [Enigmaths](#), que consta de nueve volúmenes. Aunque el desarrollo de la acción pueda parecer similar al juego de la posada, se adapta más a una situación de punto fijo, como la mostrada en el número de [octubre de 2019](#).

Solo necesitaremos las veinte cartas con los valores del as al cinco de cada uno de los cuatro palos.

1.

Empieza colocando sobre la mesa y con las caras hacia arriba los cuatro ases en un montón, los cuatro doses en un segundo montón, y así sucesivamente, los cuatro cincos en un quinto montón. La situación será como la siguiente:

