Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Jueves 04 de Marzo de 2010 12:09

En varias ocasiones hemos incluido juegos cuyo funcionamiento aparente una libertad de movimientos por parte del espectador (por ejemplo, Matemagia 5 (mayo 2004) , Matemagia 31 (septiembre 2006)
,
Matemagia 32 (octubre 2006)
,
Matemagia 39 (mayo 2007)
), aunque en realidad dichos movimientos son cada vez más restrictivos y el resultado final puede predecirse de forma exacta. Las diferentes presentaciones o escenarios y la puesta en escena de estos juegos son las que contribuyen a crear la sorpresa final. Sin embargo, un estudio detallado de todas las posibilidades en cada paso del proceso dejan ver claramente que la supuesta aleatoriedad es inexistente.
Otro juego basado en el mismo principio es el que describimos a continuación. Su simplicidad permite ser realizado incluso por teléfono.

Se necesitan tres monedas de diferente valor, así que busca una moneda de 0,20€, una de 0,50€ y una de 1€.
Coloca las tres monedas en una fila sobre la mesa.

A continuación, realiza los siguientes movimientos:

1. Permuta las monedas de 0,20€ y 1€, estén donde estén.
2. Permuta ahora la moneda de 0,50€ con cualquier otra. Tú eliges.
3. Permuta la moneda de 0,20€ con la que esté a su derecha. Si no hay ninguna a su derecha, no hagas nada por ahora.
4. Permuta la moneda de 1€ con la de su izquierda, si hay alguna.
5. Ahora permuta la moneda de 0,50€ con la de su derecha, si hay alguna.
6. Permuta las dos monedas de los extremos.
7. Quita de la mesa la moneda de la derecha. Guárdala para mí.
8. Coloca en el puño cerrado la moneda de mayor valor entre las restantes.
9. Sólo queda una en la mesa: si no me equivoco, es la moneda de 0,20€. Será para ti.
10. Mira la moneda de la mano: es la moneda de 0,50€.
11. No lo olvides: me debes la moneda de 1€.

Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)