

## MI PROFE RAMON-4

*Por Armando SAMANIEGO*

*En el cual narro una pillada "in fraganti" y unos trucos de magia matemática con las cartas*

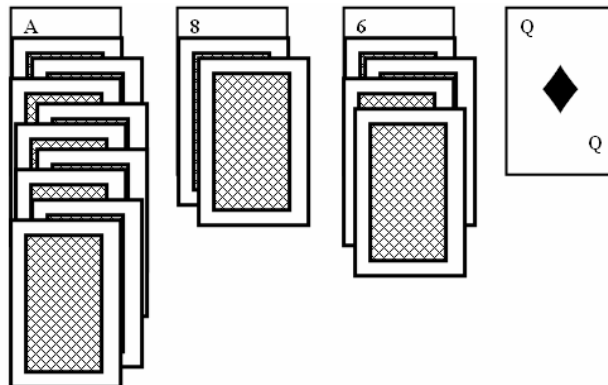
Segunda semana de clases de aquel 1986, año que había empezado con la explosión del Challenger y que todavía, 12 días después daba tema para hablar en mi grupo de amigos; el loco de Johan David esta vez inventó que la profesora que viajaba en ese cohete era una prima de su papá y que éste se había salvado de la explosión, porque llegó tarde al vuelo.

A estas alturas, y después de una semana de clases en mi grado octavo, ya todos habíamos estrenado nuestros uniformes cuadernos (de hojas amarillas, con el mismo diseño de un conquistador o de una águila), salvo los cuadernos del rico Farid, que esta vez nos descrestaba con un cuaderno de pasta azul, doble O y que su diseño se parecía un Jean de marca, y lo mejor, decía Rodrigo impresionado: "tiene hojas blancas, de anillos y si uno se equivoca, la puede arrancar sin arrancar la opuesta al gancho". Fascinados y algo envidiosos con los útiles de nuestro amigo, nos dispusimos para la clase de álgebra.

Nuestro profe Ramón, como en la semana anterior se mostró muy puntual y diligente; continuó con sus amigos los polinomios y sus operaciones, nos enseñó unos truquitos para hacer cálculos rápidos, que en otro capítulo detallaré y finalizando la clase, que se nos pasó volando, dejó una tarea del *libro gordo de Petete*, como llamaba el flojo de Rodrigo al Álgebra Baldor.

Sucedió que el pícaro de Johan David se atrevió a llevar al colegio una baraja de póquer y escondidos a la hora de descanso mis amigos y yo nos reunimos tras un árbol a jugar. Realmente ninguno sabía jugar póquer, ni black-jack, ni era suficiente con ver la serie "Dallas" para creernos grandes jugadores, por lo que resultamos jugando la tradicional 21 y el fierrito. Ninguno podía ocultar los nervios que sentíamos por estar jugando a escondidas con un juego de azar prohibido por las directivas del colegio. Pusimos al gordo Benítez a que cuidara que nadie nos viera, pero como andaba distraído comiéndose 8 papas chorreadas y tres gaseosas, fuimos pillados por el profe Ramón que paseaba por allí. Cuando nos vio la baraja no nos regañó sino que nos habló de la magia matemática con cartas. ¡Magia Matemática! dijimos al unísono, "nunca hemos oído hablar de ello" le dijimos al profe, y nos contestó que aunque no lo creyéramos muchos de los trucos que hacen los magos con cartas, se basan en principios de las matemáticas y nos enseñó varios trucos, bajo la promesa que nos hizo hacer de no volver a llevar las cartas al colegio y mucho menos apostar dinero en los juegos de azar, promesa que fielmente he cumplido hasta el día de hoy y espero que mis amigos también. Los trucos fueron:

1. COMPLEMENTO A DIEZ



EFEECTO

El mago necesita un mazo completo de naipes de póker o baraja francesa de 52 cartas; mezcla y mira (disimuladamente) la carta que queda en la parte inferior del mazo; esta carta será la predicción; en un papelito escribe el nombre de la carta y dice al público que va a adivinar la ubicación de una carta que tiene escrita en dicho papelito, que lo entrega a un espectador, sin que éste lea la predicción aún.

Ahora saca de la parte superior del mazo 12 cartas que coloca sobre la mesa y pide a otro espectador que elija 4 y las voltee, boca arriba; toma las ocho cartas restantes y las ubica en la parte inferior del mazo, es decir debajo de la carta vista en un inicio.

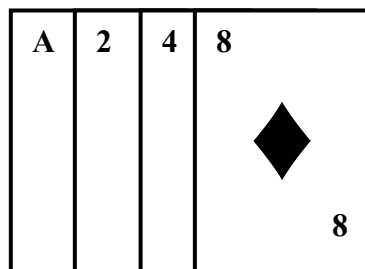
Sobre cada una de las cuatro cartas va a colocar el mago, tantas cartas como hagan falta para llegar al número diez, es decir, si una de las cartas es un As, colocará 9 cartas encima ( $1+9=10$ ); si la segunda carta es un 8, colocará sólo dos cartas encima ( $8+2=10$ ), si la tercera carta es un seis colocará cuatro cartas encima, ( $6+4=10$ ) y si la cuarta carta es una figura J,Q o K no colocará ninguna carta encima porque las figuras tienen un valor de 10 en este caso. (Las cartas se sacan de la parte superior del mazo).

Ahora pide que alguien cuente el total de puntos de las cuatro cartas que están boca arriba, en nuestro caso  $1 + 8 + 6 + 10 = 25$ . Ahora, el mago cuenta desde la parte superior 25 cartas y la que ocupa dicho lugar la destapa, pide al espectador que tiene la predicción en el papelito que lea dicha predicción y sorprendentemente es la misma carta encontrada en la posición 25 en este caso. Ahora todo está listo para recibir un fuerte aplauso.

2. CARTAS AL BOLSILLO

EFEECTO

Se guarda en el bolsillo un mazo donde las primeras cuatro cartas son las que aparecen a continuación: As de picas, 2 de corazón, 4 de trébol y 8 de diamante; quedando el 8 de diamante en la cuarta posición de dorso y el As de picas encima del mazo.



Ahora se le dice al público que usted es capaz de acertar con cualquier carta que le pidan; sólo sacándola del bolsillo sin mirar el mazo. Pide a algún espectador el nombre de una carta y efectivamente, después de buscar en

el bolsillo atina o bien a la carta o acierta al palo (figura) y al número (tenga en cuenta el valor numérico para la J=11, Q=12 y K=13).

Por ejemplo, el espectador dice "9 de corazón", lo único que usted tiene que hacer es meter su mano en el bolsillo, recordar sus 4 cartas y tomar la primera y cuarta carta que sumadas dan 9 y la segunda carta que es corazón, dice haber acertado al palo y al número. Debe tomarlas otra vez y organizarlas en el bolsillo y está listo para hacer otra predicción. Si ahora le dicen K de picas, solo tiene que sacar la primera que es el As o uno de picas y para completar 13 saca ahora las que ocupaban tercer y cuarto lugar, es decir el 4 y el 8 que junto con el as suman 13, valor numérico de la K ( $1+4+8=13$ ). De esta manera puede hallar la carta que quieras.

El truco se hace aún más sorprendente cuando te nombran alguna de estas cuatro cartas, con lo que será suficiente extraer una sola, que coincide con la pedida.

**Armando SOLANO SAMANIEGO**  
**samaniegoarmando2002@yahoo.es**