

# L'indovino vincente

## Modalità di esecuzione

1. Procurati dieci carte da gioco, di cui nove con valore dall'1 (asso) al 9 e un Jolly (che avrà valore 0).

2. Porgi le dieci carte a uno spettatore e chiedigli di disporle scoperte sul tavolo, creando una fila orizzontale, nell'ordine che ritiene più opportuno.

Supponiamo, ad esempio, che lo spettatore abbia disposto le carte nel seguente modo.

2	6	4	3	8	1	0	5	9	7
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

3. Comunicagli che, a turno, ognuno di voi due dovrà togliere una sola carta da una delle due estremità della fila; vincerà chi, alla fine, sarà riuscito a conseguire il punteggio totale più alto, sommando i valori delle cinque carte prese (il pa-

reggio non è possibile, perché la somma di tutti i valori in gioco, 45, è dispari).

- Fai presente allo spettatore che, per bilanciare il vantaggio concessogli nel lasciarlo libero di scegliere la disposizione delle carte, la prima mossa spetta a te.
- Prima di dare inizio al gioco, annuncia che vincrai sicuramente la sfida, pronosticando anche il punteggio che riuscirai a conseguire. Nella situazione proposta al punto 2, dopo aver dato una rapida occhiata alla situazione, annuncia che vincrai 23 a 22.
- Inizia a giocare, prendendo la prima carta a sinistra (il 2). Successivamente le vostre mosse si alterneranno in un modo analogo a quello qui di seguito indicato (dove A sei tu e B è lo spettatore).

Mossa	Carte sul tavolo										Punti
A	<u>2</u>	6	4	3	8	1	0	5	9	7	2
B		6	4	3	8	1	0	5	9	<u>7</u>	7
A		6	4	3	8	1	0	5	<u>9</u>		<b>9 + 2 = 11</b>
B		<u>6</u>	4	3	8	1	0	5			<b>6 + 7 = 13</b>
A			<u>4</u>	3	8	1	0	5			<b>4 + 11 = 15</b>
B				3	8	1	0	<u>5</u>			<b>5 + 13 = 18</b>
A				3	8	1	<u>0</u>				<b>0 + 15 = 15</b>
B				<u>3</u>	8	1					<b>3 + 18 = 21</b>
A					<u>8</u>	1					<b>8 + 15 = 23</b>
B						1					<b>1 + 21 = 22</b>

7. A questo punto, fai notare che, non solo hai vinto, ma che hai anche centrato in pieno il risultato pronosticato!

## Accorgimenti da seguire

All'inizio, dopo che lo spettatore ha disposto le dieci carte, devi calcolare mentalmente la somma dei valori delle carte di posto pari e quella delle carte di posto dispari, valutando quale delle

due è più alta. Nell'esempio precedente, la somma più alta corrisponde ai valori delle carte di posto dispari, come qui di seguito evidenziato.

Posizioni nella fila	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Carte	2	6	4	3	8	1	0	5	9	7	Somma
Carte di posto dispari	2		4		8		0		9		<b>23</b>
Carte di posto pari		6		3		1		5		7	<b>22</b>

Come valore di previsione, quindi, devi annunciare proprio quello della somma così rilevata (nel nostro caso, 23).

Se la somma più alta è data dalle carte di posto dispari, devi iniziare a giocare prendendo la carta che si trova all'estremità sinistra (di posto dispari); altrimenti, devi prendere quella che si trova all'estremità destra (di posto pari). Per questo motivo,

nell'esempio precedente (dove la somma maggiore corrispondeva all'insieme delle carte di posto dispari), dovevi prendere la carta che si trovava all'estremità sinistra.

Successivamente, devi prelevare, ogni volta, la carta che si trova nella posizione attigua a quella della carta che ha appena preso il tuo avversario.

### Spiegazione del trucco

Dopo aver individuato in quale delle due posizioni (pari o dispari) si trovano le carte che forniscono la somma più alta, basta riuscire a prendere tutte le carte che si trovano proprio in quella posizione, forzando lo spettatore a prendere le altre. All'inizio, prelevata la carta che si trova nella posizione prescelta (pari o dispari), alla mossa successiva lo spettatore potrà prendere solo una carta che si trova nell'altra posizione (dispari o pari), indipendentemente dall'estremità che sceglie.

I due seguenti schemi (dove P = pari; D = dispari) dovrebbero chiarire tale concetto.

	P	D	P	D	P	D	P	D	P
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**1° caso:** tolta la carta di posto dispari (prima posizione), è possibile prendere solo una carta di posto pari (seconda o decima posizione).

D	P	D	P	D	P	D	P	D	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

**2° caso:** tolta la carta di posto pari (decima posizione), è possibile prendere solo una carta di posto dispari (prima o nona posizione).

Si può ripristinare una situazione analoga a questa se, ogni volta, dopo che lo spettatore ha preso la sua carta (in posizione di parità obbligata), si prende la carta (l'unica) che si trova nella posizione avente la stessa parità di quelle che danno la somma maggiore, individuata all'inizio. Siccome, accanto a una posizione di un certo tipo (pari o dispari) ce n'è sempre ovviamente una dell'altro tipo (dispari o pari), per compiere una simile mossa, in maniera automatica, basta prendere ogni volta la carta che si trova nella posizione attigua a quella della carta che ha appena preso l'avversario.