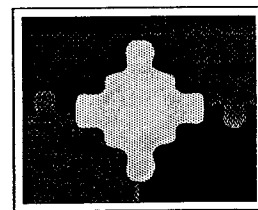


Juegos y Pasatiempos



ANTES DE COMENZAR, vamos a reconocer públicamente que, cuando en el último número decidimos no incluir las soluciones a los juegos propuestos, no lo hicimos con ánimo de provocar iras ajenas ni con el de incrementar las «ventas», la razón descansaba en la mismísima ignorancia. No obstante, ante el interés despertado en los lectores de *La Veiga*, no nos ha quedado más remedio que pasarnos el año 1993 resolviendo los intrincados jueguecitos incluidos en el número anterior de nuestra revista. En fin, ahí va el resultado de nuestras pesquisas (Por cierto, nadie de Santibáñez fue capaz de darnos una buena pista. ¡Vergüenza me daría...!) y, para que no nos olvidéis, otros cuatro juegos (sin solución, claro).

Familia numerosa

Tengo tantas hermanas como hermanos, pero mis hermanas tienen la mitad de hermanas que de hermanos. ¿Cuántos somos?

La astucia del príncipe extraviado

Las tradiciones aseveran que —en el reino de lo imaginario— existen dos regiones llamadas respectivamente Sincerio y Falsio. Como puede desprenderse de sus nombres, lo que las caracteriza es la disímil actitud que sus respectivos habitantes tienen ante la verdad: si los de la primera son veraces a pies juntillas, la mendacidad de los segundos no es menos rigurosa. Recordando esta regla de oro de la conducta de los nativos, un príncipe que se hallaba extraviado por esas tierras y deseaba saber si estaba en Sincerio o en Falsio, se acercó al solitario morador de una cabaña y le hizo una pregunta. De la respuesta coligió dónde se hallaba y enderezó su senda. ¿Cuál fue la pregunta del príncipe?

La encrucijada del príncipe

Por estas tierras de Sincerio y Falsio, el mismo príncipe del juego anterior cabalga de nuevo. En una encrucijada del camino queda dubitativo: su objetivo es llegar a la capital de Sincerio, pero no sabe si el sendero de la izquierda o el de la derecha lo conducirá hasta allí. Una vez, más un solitario viandante —quizás de Falsio, quizás de Sincerio— se cruza con él, y el príncipe le hace una sola pregunta, cuya respuesta debe ser forzosamente sí o no. Una vez en posesión de la respuesta, el príncipe elige la ruta y llega con toda felicidad a la capital de Sincerio. ¿Cuál fue la pregunta que formuló?

Los calcetines

Siguiendo su costumbre, M.P. se despertó, tras un agitado sueño, a una hora tardía de una parisina noche de noviembre. Aterrorizado, recordó que había sido invitado para las siete (ya pasaba más de hora y media) a saborear una taza de té con magdalenas en casa de la duquesa de Guermantes. La segunda sorpresa desagradable fue que no había luz en su apartamento del Boulevard Haussmann. ¿Un corte eléctrico? ¿Los plomos? Para colmo de desgracias se sentía incapaz de encontrar una vela y Albertina, que le resolvía siempre este tipo de cosas, había desaparecido. A oscuras, comenzó a vestirse como pudo pero al llegar a la elección de los calcetines le asaltó una duda dramática: sabía que en el baúl de los calcetines había cincuenta calcetines blancos y cincuenta calcetines negros... todos revueltos. Se vio por un momento en casa de la duquesa con un calcetín de cada color y palideció. ¿Cómo podría estar seguro de escoger, a oscuras, un par del mismo color? Como no tenía más tiempo que perder,



decidió meter todos sus calcetines en una maleta y terminar de calzarse en el calesín. Por el camino se encontró a su amigo Swann que, a pie, se dirigía también a casa de la duquesa. Invitado a subir al calesín, no tardó Swann en preguntar qué hacía allí una maleta. M. P. le contó con pelos y señales la historia y Swann, con un brillo de condescendencia en los ojos, respondió:

—Mi caro amigo, bastaría con que usted hubiera escogido...

Usted me dirá, caro lector, cuál fue la respuesta de Swann. ¿Qué número mínimo de calcetines habría sido preciso meter en la maleta para que M.P., con toda seguridad, se presentara ante la duquesa vestido como un caballero?

Nada más por esta vez. Dejamos al príncipe corriendo aventuras en el reino de lo imaginario desde donde, seguro, nos planteará en el próximo número nuevos galimatías.

¡Feliz año 1994! y ¡A ver si os luce el pelo!

Tucídides



Soluciones a los juegos del número anterior

Lógica y libertad. Transcurridos dos minutos sin que ni el 3° o el 2° participantes den una respuesta válida, el 1° deduce que su sombrero es blanco, pues ésta es la única forma de que ninguno de los otros participantes pueda deducir el color de su sombrero (véase Tabla). En el primer caso, el 3° preso vería dos sombreros negros, por lo cual podría deducir que el suyo sólo puede ser blanco. En la segunda y en la última combinaciones el segundo preso deduciría el color de su sombrero puesto que ve uno negro y no escucha la respuesta del 3° (como en el primer caso) si él tuviese también un sombrero negro. Por tanto, la situación real —razona el 1° preso— es una de las otras combinaciones en las que él siempre lleva sombrero blanco.

3° →	2° →	1° →	Acertante
Blanco	Negro	Negro	3°
Blanco	Blanco	Negro	2°
Blanco	Negro	Blanco	?
Blanco	Blanco	Blanco	?
Negro	Blanco	Blanco	?
Negro	Negro	Blanco	?
Negro	Blanco	Negro	2°

La flecha indica la dirección hacia la que miran

Blanco, Rubio y Castaño. Quien se apellida Blanco sólo puede tener el pelo rubio o castaño. Sabemos que no es rubio, pues de ese color es el pelo del segundo hablante. Por lo tanto lo tiene castaño. El del pelo rubio (segundo hablante) sólo puede apellidarse Castaño (pues alguien ostenta ya el apellido Blanco [tercer hablante]). Por consiguiente, para el apellido Rubio (que corresponde a la dama) sólo queda libre el color de pelo blanco.

La contraseña. La respuesta correcta a la contraseña "1000" es tres: el número de letras de "mil", al igual que cuatro es el número de letras de "ocho" y siete es el de "catorce".

El Gavilán y las palomas. El resultado de este problema es 44, porque $44+44+11=99$, que con la unidad representada por el gavilán hacen cien.



Cuando teníamos las respuestas, nos cambiaron las preguntas.

Pintada en Colombia