

Mutus dedit nomen cocis

Modalità di esecuzione

1. Prendi 20 carte e disponile a due a due, scoperte, sul tavolo, in modo da mostrare al pubblico 10 coppie di carte.
2. Chiedi a ogni spettatore di scegliere una di queste coppie di carte.
3. Quando tutte le scelte sono state effettuate, ritira le 10 coppie di carte e ponile una sopra l'altra, in modo da comporre un mazzetto di 20 carte (senza mescolarle).
4. Cala, una alla volta, le 20 carte sul tavolo, disponendole

- (in maniera apparentemente casuale) in un rettangolo di 4 righe e 5 colonne.
5. Chiedi a uno spettatore di indicarti in quale coppia di righe (o in quale unica riga) si trovano le sue due carte.
 6. Ricevuta la risposta, sei in grado di indovinare subito le due carte scelte.
 7. Rivolgiti la stessa domanda a ciascuno degli altri spettatori, individuando sistematicamente, ogni volta, la relativa coppia di carte scelta.

Accorgimenti da seguire

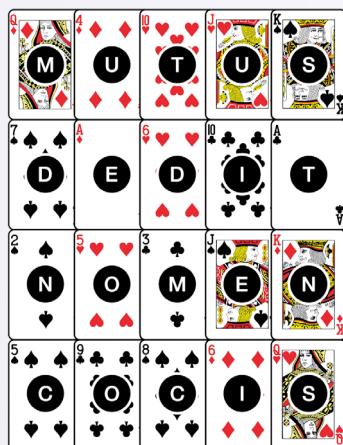
Prima di poterti esibire, devi imparare a memoria la seguente iscrizione magica, composta dalle seguenti 4 parole, di 5 lettere:

M U T U S
D E D I T
N O M E N
C O C I S

Come puoi notare, questa frase latina (che potrebbe essere tradotta come: *il muto diede il nome ai cuochi*) contiene dieci coppie di lettere uguali (2M, 2U, 2T, 2S, 2D, 2E, 2I, 2N, 2O, 2C). Ebbene, mentre componi il tuo rettangolo, devi avere l'accortezza di collocare ciascuna coppia di carte in una coppia di posizioni che, nell'iscrizione magica, corrisponde a due lettere uguali. Immaginiamo, per esempio che le 10 coppie di carte siano le seguenti:

Q♦ - 3♣ 4♦ - J♥ 10♥ - A♣ K♠ - Q♥ 7♠ - 6♥
A♦ - J♠ 10♣ - 6♦ 2♠ - K♦ 5♥ - 9♣ 5♠ - 8♠

Allora puoi comporre il rettangolo nel seguente modo.



In questa disposizione, infatti, vengono realizzate le seguenti associazioni, tra le coppie di carte e le coppie di lettere:

Q♦ - 3♣ ↔ M - M
4♦ - J♥ ↔ U - U
10♥ - A♣ ↔ T - T
K♠ - Q♥ ↔ S - S
7♠ - 6♥ ↔ D - D
A♦ - J♠ ↔ E - E
10♣ - 6♦ ↔ I - I
2♠ - K♦ ↔ N - N
5♥ - 9♣ ↔ O - O
5♠ - 8♠ ↔ C - C

Terminata la composizione del rettangolo, per indovinare la coppia di carte scelta da un determinato spettatore, devi semplicemente individuare quale coppia di lettere uguali occupa le due posizioni corrispondenti alla coppia di righe (o all'unica riga) da lui indicata.

Ad esempio, facendo riferimento alla situazione proposta in figura, se ti vengono indicate la prima e la terza riga, dato che nell'iscrizione magica l'unica lettera presente in entrambe queste righe è la **M**, le due carte da indovinare sono:

Q♦ (prima **M**) e 3♣ (seconda **M**);

se, invece, ti viene indicata solamente la terza riga, dato che nell'iscrizione magica l'unica lettera presente due volte in questa riga è la **N**, le due carte da indovinare sono:

2♠ (prima **N**) e K♦ (seconda **N**).

Spiegazione del trucco

Le dieci coppie di lettere uguali che compongono l'iscrizione magica sono state potenzialmente distribuite nel rettangolo indicato, in modo da associare ogni possibile coppia di righe (compresa la ripetizione di una medesima riga) a una e una sola coppia di lettere uguali (e viceversa), come qui di seguito evidenziato.

Coppia di righe		Coppia di lettere
1 ^a – 1 ^a	↔	U – U
1 ^a – 2 ^a	↔	T – T
1 ^a – 3 ^a	↔	M – M
1 ^a – 4 ^a	↔	S – S
2 ^a – 2 ^a	↔	D – D
2 ^a – 3 ^a	↔	E – E
2 ^a – 4 ^a	↔	I – I
3 ^a – 3 ^a	↔	N – N
3 ^a – 4 ^a	↔	O – O
4 ^a – 4 ^a	↔	C – C

Componendo il rettangolo di carte, in base alle indicazioni precedenti, praticamente metti in corrispondenza biunivoca l'insieme delle 10 coppie di carte con l'insieme delle coppie di lettere uguali (e, di conseguenza, con l'insieme di tutte le possibili coppie di righe del rettangolo).

Per tale motivo, sei in grado di indovinare la coppia di carte scelte da uno spettatore, risalendo semplicemente alla coppia di lettere uguali che si trova nella coppia di righe (o nell'unica riga) da lui indicata.