

## Nueve cifras

Ordenar las cifras del 1 al 9 de forma que:

- la primera sea múltiplo de 1.
- las dos primeras formen un múltiplo de 2.
- las tres primeras formen un múltiplo de 3.
- las cuatro primeras formen un múltiplo de 4.
- las cinco primeras formen un múltiplo de 5.
- las seis primeras formen un múltiplo de 6.
- las siete primeras formen un múltiplo de 7.
- las ocho primeras formen un múltiplo de 8.
- todas juntas formen un múltiplo de 9.

## ¡La carta del momento!

Una baraja española de 48 cartas (ochos y nueves) se da a dos espectadores para que, después de barajada, tomen cada uno 12 cartas cualesquiera. Se recoge el resto del mazo y se pone boca abajo sobre la mesa. Se pide a cada uno de ellos que vaya contando 12, 11, 10, ... a la vez que va poniendo las cartas boca arriba, hasta que el número cantado coincida con el número de la carta mostrada (si no hay coincidencia, se barajan las 12 cartas y se repite). Entonces se ponen las cartas sobrantes sobre el mazo. Se suman los puntos de las dos últimas cartas mostradas y se pide a alguien que tome el mazo y descubra una a una exactamente el número de cartas que indica esa suma. Cuando va a descubrirse la última el "mago" dice:

¡Alto! La próxima carta es la carta de este momento: dice cuál es y, al descubrirla,

¡hela ahí! ¡Tatachiiiiin!

-----  
**Soluciones en página 2.**

## SOLUCIONES

### Nueve cifras

3 8 1 6 5 4 7 2 9

### ¡La carta del momento!

La cosa es muy simple: la carta del momento es siempre la segunda del mazo antes de añadir las sobrantes, que previamente ha visto "el mago" (aritmética sencillita). Por supuesto, todo el juego tiene que adornarse con prolijas explicaciones sobre la designación astral de la carta de un instante preciso.