

LA SECTA

Autor: A. Manuel L. Pérez

ÍNDICE

| | |
|-----------------------------------|----|
| PRÓLOGO..... | 5 |
| BLOG DE JUAN..... | 6 |
| DIARIO DE MARISA..... | 9 |
| EPÍLOGO..... | 25 |
| DISEÑO DE LOS PUNTOS MÁGICOS..... | 27 |
| SOLUCIONES..... | 29 |

PRÓLOGO

Rumores... nada más que rumores. Pero ¿y si todo fuese verdad? Un escalofrío recorre mi espina dorsal tan solo de pensarlo. ¡La verdad es que hay que ser estúpido! Juan, ¿dónde te has metido?

Conozco a Juan desde pequeño. Es mi mejor amigo, o eso pensaba hasta hace cosa de un mes, cuando empezó a distanciarse. En parte es normal que al conocer a Marisa y quedarse prendado de ella le viera menos que antes, pero que llegara a desaparecer... lo veo excesivo. Que no me llame lo entiendo – bueno, no del todo pero se lo puedo pasar – pero que no me coja el teléfono cuando le llamo yo ni me responda a los mensajes... ¡es demasiado! Y lo que ya me extrañó más es que, a la vuelta de las vacaciones, no apareciese por clase. Estoy de acuerdo que una chica te puede sorber el seso hasta el punto de que dejes de lado a tus amigos, pero dejar de lado las clases... ¿dónde se ha visto eso?

Viendo que Juan había abandonado las clases y no daba señales de vida me pasé por su casa para visitarlo, y cuál sería mi sorpresa cuando su madre, entre sollozos, confesó que llevaba más de una semana sin verlo. La policía, una vez que la madre denunció la desaparición de su hijo, se puso a investigar, descubriendo que la tal Marisa era la líder de una secta que pretendía, a través de los números, invocar al diablo para dominarlo, y usando fundamentalmente de sus encantos, se dedicaba a encandilar a pardillos como Juan sumergiéndolos en un mundo fantástico del que raras veces saldrían. La mala noticia era que este tipo de personas que entra en las sectas no suelen querer salir de ellas de motu propio, y se ocultan de familiares y amigos evitándolos.

Siempre me he considerado un buen amigo, y al enterarme de que mi compañero Juan pudiera haberse metido en un serio problema, decidí actuar. Yo conocía muy bien sus hábitos y sabía que llevaba un diario en un blog, en donde había muchas posibilidades de que estuviera escrito el lugar donde se encontraba. Así que lo único que tenía que hacer para encontrarlo era leerlo.

Cuando me senté delante del ordenador y abrí la página del blog de mi amigo, me encontré con un pequeño problema con el que no había contado: la página me pedía una contraseña para poder acceder a ella, contraseña que yo no tenía. Probé con algunas palabras que Juan podría haber usado, pero nada. Cuando ya empezaba a desesperarme opté por pinchar en un link que ponía “¿has olvidado la contraseña?”, redirigiéndome a una página que contenía el siguiente texto:

“Allí donde cualquiera puede consultar un libro, a mano izquierda, la cuarta contando desde la derecha, la segunda contando desde abajo, donde el inventor del método que rige la ciencia moderna habla del sistema del mundo, en la 314 podrás encontrar la contraseña:

(1f,3l), (2f,8l), (4f,10l), (2f, 9l), (1f, 28l)”

Actividad

Resuelve el anterior acertijo para encontrar la contraseña del blog de Juan y tener acceso a él. La contraseña dásela a tu profesor para que te dé el blog de Juan.

BLOG DE JUAN

Números, números, números... Desde pequeño comencé a estudiarlos y sin embargo nunca me di cuenta del gran secreto que encierran. Si no hubiera sido por Marisa que me ha abierto los ojos, habría permanecido ciego toda mi vida.

Desde que la conozco han sido muchas las noches de insomnio que he pasado pensando en ella, imaginando el momento en que me declararía, esperando el instante que no llegaba. Al final consideré que el lugar y el momento serían decisivos para que mis palabras causaran el efecto deseado. Y como ciertos lugares de Salamanca, con sus monumentos y paisajes se prestan fácilmente a semejante tipo de menesteres, pensé que sería buena idea hacer una excursión con Marisa a las tierras charras, y allí donde dicen que la Celestina consiguió que se fusionará en uno el amor de Calisto y Melibea, en un ambiente silencioso, al atardecer, cuando el sol comienza a esconderse detrás de la tierra, cuando el cielo se tiñe de color naranja, susurrarle aquellas eternas palabras que los amantes, temerosos de ser oídos por sus propios corazones, susurran a sus amadas.

Cuando descendimos del autobús a las cuatro de la tarde, le propuse a Marisa dar un paseo siguiendo el río. Ella aceptó. Confieso que lo tenía todo bien planeado, quizás demasiado: primero, con la excusa de dar un paseo nos iríamos acercando al puente romano, donde, al atardecer, se puede contemplar uno de los más bellos paisajes de toda Salamanca. Luego callejearíamos un rato por la zona antigua de la ciudad para acabar desembocando en uno de los jardines más tranquilos de la histórica ciudad. Llegaríamos sobre las seis, justo antes de que anocheciera, y allí, me declararía.

Bien, esos eran mis planes, pero parece ser que no los de Marisa. Mientras caminábamos la conversación comenzó a tomar un rumbo totalmente inesperado para mí. Sin venir a cuento, Marisa comenzó a hablarme de los Pitagóricos y de su *adoración* a los números. Hasta ese momento yo había oído hablar del tal Pitágoras, pero nunca de los Pitagóricos. Según mi amada, Pitágoras había fundado una comuna en donde, entre otras muchas cosas, adoraban a los números. Una máxima suya era la de que “*todo es número*”. Luego empezó a hablarme del pentagrama pitagórico, y la relación que tenía con la cábala, y de cómo todo aquello podría haber sido perfectamente el origen de la numerología moderna. Si no hubiese sido porque el tono de su voz absorbía por completo mi ser, te juro que me habría ido a cualquier otra parte antes que seguir escuchando tantas cosas sobre los números, pero no sé si fue por culpa de mis sentimientos, o porque me tenía completamente hechizado, pero el caso es que, guiado por su mano, cada vez me iba sumergiendo más y más en el mundo de los números, a pesar de ser consciente de que los números y el romanticismo están totalmente pegados, y si quería que mi declaración pudiese tener éxito no me interesaba para nada seguir con semejante tema.

Así charlando llegamos al Puente Romano. Marisa, muy ruienseña, se acercó a la estatua del Lazarillo y mirando la inscripción, con una mirada pícara a la que resultaba imposible resistirse, me dijo lo siguiente:

- ¿Te gustan los juegos?
- Sí – respondí con voz trémula, pues no me apetecía mucho jugar a nada.
- ¿Jugarías conmigo? – me susurró con una voz que casi derribe mi alma. Asentí con la cabeza, ya que un nudo en la garganta me impedía hablar. ¡Qué bien! – respondió con una alegría que inundó todo mi ser.

A continuación siguió diciendo:

- Mira, Juan, hace un mes que nos conocemos y me caes fenomenal – aquí mi corazón dio un vuelco. Y como he visto que te interesa la numerología tanto como a mí, quiero proponerte este juego para saber si realmente eres el hombre de mi vida.

Aquí casi me da un ataque, puesto que si bien es verdad que nos llevábamos fenomenalmente, y yo estaba perdidamente enamorado de ella, ella nunca había mostrado más interés por mí salvo el de ser buenos amigos. Bueno, sí, es verdad, alguna vez parecía estar más interesada de lo normal pero las muestras de acercamiento que daba siempre habían sido muy confusas. Esta era la primera vez que mostraba un interés explícito por mí (y tan explícito: *¡¡¡ser el hombre de su vida!!!*)

- El juego que te propongo es muy sencillo, es un juego que hice hace años con mi... amiga Laura – prosiguió. Es una especie de escondite: yo me voy a esconder, tú me tienes que encontrar. La diferencia con el escondite habitual es que voy a usar toda Salamanca para hacerlo. Como la ciudad es muy grande voy a ayudarte un poquito con unas cuantas pistas. Toma – me dijo mientras me entregaba un pequeño librito – Este es mi diario donde relato parte de mi aventura con Laura. Como puedes observar la primera página consta de un plano de Salamanca para que no te pierdas, mientras que la segunda es un índice. Este índice es una tabla con tres columnas: la primera, es un número; la segunda, una dirección, y la tercera, el número de un punto mágico. - Aquí esperó unos instantes a ver mi reacción, y como yo estaba totalmente perdido, continuó. Los puntos mágicos son los puntos por los que tienes que ir pasando. Si quieres encontrarme tienes que pasar por todos los puntos mágicos sin hacer trampa. Empieza en el número 1 y resuélvelo. Si la solución que obtienes fuese, por ejemplo, 4, entonces vete al índice y busca la fila número 4. Mira la dirección que está escrita en esa fila y vete allí, y resuelve el punto mágico cuyo número está al lado de la dirección. Repite este proceso hasta que me encuentres. Como no quiero que me hagas trampas tendrás que hacer una fotografía en todos los lugares por los que pases. Hazlo, encuéntrame y te prometo darte un premio.

La última frase la dijo guiñándome un ojo, mientras se alejaba de mí. Con el cuaderno en la mano esperé diez minutos, todavía sin saber si mis planes se habían ido al traste por completo o justo todo lo contrario. Tenía que averiguarlo. Resolvería el juego encontrándola.

DIARIO DE MARISA

Punto mágico nº 1

- Mira, ¡qué bonito paisaje! - me dijo Laura. Delante de nosotros el Puente Romano atraviesa el río Tormes desde tiempos inmemoriales. Si los rumores son ciertos, la estatua que se encuentra a la entrada es aquella en la que el Lazarillo apoyó la oreja. ¡Pobre Lazarillo! Tan ingenuo...

Diciendo esto, proseguimos nuestra marcha caminando en paralelo al río. A pocos metros del famoso puente, nos encontramos la estatua en honor al Lazarillo. Laura, se paró delante de ella y comenzó a inspeccionarla detenidamente. De repente, se giró hacia a mí y con una mirada pícaro, me comentó:

- Mira ¡qué curioso! Si divides entre 3 la suma de las cifras de la inscripción obtienes el punto mágico al que tenemos que ir.

Actividad

En la inscripción del Lazarillo se puede encontrar un año expresado en números romanos. Escríbelo con cifras arábigas (las que usamos habitualmente), suma dichas cifras y el resultado divídelo entre 3.

Ejemplo: si está escrito XXI, escríbelo como 21 y ahora suma $2+1 = 3$; luego divídelo entre 3 para obtener la solución buscada. Vete con esta solución a la tabla con todos los puntos mágicos de Salamanca, y busca la fila que tenga por solución la que acabas de encontrar. Vete a la dirección indicada en esa fila, para ello consulta el mapa de Salamanca, y cuando llegues allí lee el punto mágico indicado en dicha fila.

No te olvides de hacerte una foto con la estatua antes de ir al siguiente punto mágico.

Punto mágico nº 2

- Mira, ¡Fíjate bien! - me comentó Laura mientras con su dedo apuntaba sistemáticamente a la parte superior de varias columnas. Hay una pequeña estatua pegada a la parte superior de cada columna representando los días de la semana. Comienza con la luna y acaba con el sol. En español no tiene mucho sentido, pero en inglés suena bastante bien. Este tipo de ornamentos que se pueden encontrar en las ciudades pasan muchas veces desapercibidos para sus habitantes. Estoy segura que la mayoría de los salmantinos no se ha fijado en tales grabados, y eso que esta es una de las calles más concurridas de toda Salamanca.

Después de andar unos pocos metros, desembocamos en una plaza bastante grande. Seguimos caminando en línea recta por la plaza hasta que Laura se paró a mirar unos medallones. Después de meditar durante unos minutos en silencio, se giró hacia mí y me comentó:

- Vayamos, desde el centro de la plaza mayor, 2'5 veces el ancho de la plaza en dirección oeste, y una vez el ancho de la plaza en dirección norte.

Actividad

Hazte una foto con los medallones a los que miraba Laura. Para saber qué medallones son, resuelve la siguiente sopa de letras:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| J | K | F | D | K | F | A | P | E | P | I | T | G | R | I | L | L | O | S | F |
| A | E | S | R | Q | U | N | F | R | A | D | O | S | T | N | G | U | U | I | R |
| S | A | L | A | A | N | T | O | N | I | O | D | E | N | E | B | R | I | J | A |
| P | E | R | I | C | Y | N | E | L | S | T | A | B | A | N | T | O | N | Q | Y |
| B | U | N | A | M | E | F | D | O | S | T | O | R | E | S | O | S | U | N | L |
| U | B | U | E | N | A | S | C | W | A | T | A | S | H | I | N | O | N | A | U |
| N | D | M | A | S | B | A | D | O | F | O | G | A | P | R | O | U | S | T | I |
| A | E | S | D | R | E | M | I | N | D | N | S | A | B | R | A | C | A | D | S |
| M | B | O | K | U | C | R | A | R | P | E | L | A | V | O | I | S | T | R | D |
| U | A | O | N | D | E | V | A | S | R | I | V | P | E | R | S | I | D | I | E |
| N | S | F | I | B | R | O | S | E | T | R | A | I | N | T | I | B | O | D | L |
| O | E | D | S | T | V | A | T | I | C | N | F | O | T | R | T | E | C | K | E |
| B | D | C | A | T | A | A | Q | R | E | N | O | S | E | O | T | B | E | S | O |
| S | A | B | I | N | T | R | T | R | R | I | T | I | S | O | R | E | M | E | N |
| E | F | U | B | N | E | S | T | I | V | O | L | I | E | S | U | I | H | N | A |
| R | G | A | A | L | S | C | A | B | A | L | L | E | R | O | N | S | A | E | S |
| C | A | S | S | A | N | J | U | A | N | D | E | S | A | H | A | G | U | N | D |
| A | P | U | R | T | O | O | F | R | E | A | S | R | O | T | R | U | D | R | E |
| O | M | M | A | A | T | N | E | U | M | E | A | L | T | L | I | O | C | P | A |
| E | S | Z | A | P | C | E | T | R | I | E | V | Z | I | S | D | E | A | N | D |

Después de que hayas resuelto la sopa de letras, coge el plano y calcula el punto situado a un kilómetro al norte y un kilómetro al este para saber adonde tienes que dirigirte. Una vez allí, lee el punto mágico número 6.

Como curiosidad, antes de dirigirte al siguiente punto mágico intenta encontrar las estatuas que representan los días de la semana y hazte una foto con ellos (este apartado es opcional, si no quieres hacerlo no lo hagas).

Punto mágico nº 3

- Mira, ¡Fíjate bien! - me comentó Laura mientras con su dedo apuntaba sistemáticamente a la parte superior de varias columnas. Hay una pequeña estatua pegada a la parte superior de cada columna representando los días de la semana. Comienza con la luna y acaba con el sol. En español no tiene mucho sentido, pero en inglés suena bastante bien. Este tipo de ornamentos que se pueden encontrar en las ciudades pasan muchas veces desapercibidos para sus habitantes. Estoy segura que la mayoría de los salmantinos no se ha fijado en tales grabados, y eso que esta es una de las calles más concurridas de toda Salamanca.

Después de andar unos pocos metros, desembocamos en una plaza bastante grande. Al entrar en dicha plaza, en lugar de continuar caminando en línea recta giramos 90 grados, y seguimos caminando hasta que Laura se paró a mirar un medallón que representaba al Cid Campeador. Después de meditar durante unos minutos en silencio, se giró hacia mi y me comentó:

- Vayamos, desde el centro de la plaza mayor, 2'5 veces el ancho de la plaza en dirección oeste, y una vez el ancho de la plaza en dirección norte.

Actividad

Hazte una foto con los medallones a los que miraba Laura.

Después coge el plano y calcula el punto situado a un kilómetro al norte y un kilómetro al este para saber a dónde tienes que dirigirte. Una vez allí, lee el punto mágico número 6.

Como curiosidad antes de dirigirte al siguiente punto mágico intenta encontrar las estatuas que representan los días de la semana y hazte una foto con ellos (este apartado es opcional, si no quieres hacerlo no lo hagas).

Punto mágico nº 4

- Mira, ¡Fíjate bien! - me comentó Laura mientras con su dedo apuntaba sistemáticamente a la parte superior de varias columnas. Hay una pequeña estatua pegada a la parte superior de cada columna representando los días de la semana. Comienza con la luna y acaba con el sol. En español no tiene mucho sentido, pero en inglés suena bastante bien. Este tipo de ornamentos que se pueden encontrar en las ciudades pasan muchas veces desapercibidos para sus habitantes. Estoy segura que la mayoría de los salmantinos no se ha fijado en tales grabados, y eso que esta es una de las calles más concurridas de toda Salamanca.

Después de andar unos pocos metros, desembocamos en una plaza bastante grande. Al entrar en dicha plaza, en lugar de continuar caminando en línea recta giramos unos 60 grados, y seguimos hasta que Laura se paró delante de una cafetería. Al principio pensé que lo que miraba eran los helados que se veían en el escaparate, pero después de fijarme un poco más, observé que lo que estaba mirando realmente era la estatua de Torrente Ballester situada en el interior del bar. Después de meditar durante unos minutos en silencio, se giró hacia mi y me comentó:

- Vayamos, desde el centro de la plaza mayor, 2'5 veces el ancho de la plaza en dirección oeste, y una vez el ancho de la plaza en dirección norte.

Actividad

No entres en ninguna cafetería, ya que la estatua que buscamos se ve desde fuera. Hazte una foto delante del bar.

Después coge el plano y calcula el punto situado a un kilómetro al norte y un kilómetro al este para saber a dónde tienes que dirigirte. Una vez allí, lee el punto mágico número 6.

Como curiosidad, antes de dirigirte al siguiente punto mágico, intenta encontrar las estatuas que

representan los días de la semana y hazte una foto con ellos (este apartado es opcional, si no quieres hacerlo no lo hagas).

Punto mágico nº 5

En este punto mágico encontramos una estatua de un hombre escuchimizado, podríamos decir que incluso famélico. Laura, como era habitual en ella, guardó silencio durante un par de minutos, después de los cuales, se volvió hacia a mí y con una sonrisa me dijo:

- Es una pena cómo se desgastan las inscripciones con el paso del tiempo. Antes se podía leer:

“No fue muy larga mi vida. El primer séptimo constituye mi infancia; la mitad del tiempo restante la dediqué a mi formación espiritual al término de la cual, conocí a la que dicen mi gran amor. Los 21 años restantes los pasé dedicado a la contemplación”

Actividad

Hazte una foto con el escritor.

Resuelve el acertijo de la inscripción y el resultado obtenido primero divídelo entre 7, y luego sumale 1. El número así obtenido te dará la solución de este punto mágico.

Punto mágico nº 6

Caminábamos tranquilamente, hablando y hablando sin parar sobre las diferentes propiedades de los números. De cómo hay números que tienen varios divisores, los llamados compuestos, y de cómo otros tan solo tienen dos divisores, los llamados números primos. Y como dichos números se usan para poder encriptar mensajes de forma segura, acabamos hablando de los distintos métodos de codificar mensajes de tal manera que tan solo ciertas personas puedan entenderlos. Y mientras charlábamos animadamente de estos temas, llegamos al siguiente punto mágico.

Allí, con las manos en la espalda, con su barba puntiaguda, nos encontramos con una estatua de uno de los escritores más conocidos de toda Salamanca. Laura, después de guardar un par de minutos de silencio, se volvió hacia a mí y con una sonrisa me dijo:

- Mira, como veníamos hablando de criptografía, te voy a dar el siguiente punto mágico al que tenemos que ir pero en forma encriptada:

“El siguiente punto mágico viene dado por el número tal que al sumarle 4, multiplicarlo por 2, restarle 2 y dividirlo entre 2, obtienes 6.”

Actividad

Hazte una foto con la estatua.

Resuelve el acertijo planteado por Laura para calcular el siguiente número. Para ello, ten en cuenta que al número primero le sumas 4, al resultado que obtengas después de sumarle 4 lo multiplicas por 2; a dicho resultado le restas 2, y a lo que obtengas después de realizar todas estas operaciones lo divides entre 2.

El resultado te dará la solución de este punto mágico.

Punto mágico n° 7

- Según cuentan – me decía Laura mientras nos dirigíamos al siguiente punto – Gauss, el célebre matemático alemán, cuando contaba con tan solo 10 años de edad fue capaz de realizar la suma $1+2+3+\dots+100$ tan solo en un minuto de tiempo. Este tipo de sumas son bastante interesantes, puesto que encierran secretos ignorados por la mayoría de los mortales. De hecho la suma $1+2+3+\dots+36$ es la mar de sugerente, no solo por el número que se obtiene, sino porque además si sumas las cifras del número obtenido conocerás el siguiente punto mágico al que tenemos que ir.

Mientras hablábamos, después de cruzar un edificio lleno de conchas donde, según cuenta la leyenda, hay un tesoro escondido, nos encontramos con que la calle por la que andábamos se bifurcaba en dos. Un edificio achafanado dividía la calle. Laura se paró delante del chaflán de este edificio, y miró hacia arriba. Yo le seguí la mirada, y pude ver, encima de una ventana de madera, debajo del tejado aquello a lo que miraba.

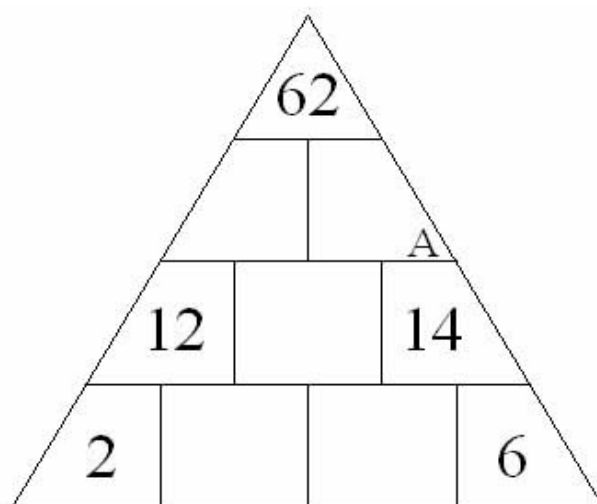
Actividad

Haz una foto a aquello a lo que miraba Laura.

Calcula la suma $1+2+3+\dots+36$, y luego suma sus cifras (por ejemplo, si la suma te diese 132, el número buscado sería $1+3+2$). El resultado te dará la solución de este punto mágico.

Punto mágico n° 8

- Mira, un cíclope – observó Laura apuntando a la estatua. Según dicen una de las formas de controlar a los cíclopes es a través de las pirámides mágicas, como la que te muestro a continuación. Para construir estas pirámides basta con escribir ciertos números en la base. El resto se calcula sumando esos números dos a dos, y poniendo el resultado justo encima de los números que se suman. Así, por ejemplo, el pico de la pirámide 62 es suma de los dos números que están justo debajo de él.



Actividad

Hazte una foto con el cíclope.

Rellena la pirámide de tal manera que cada número sea suma de los números que están abajo. La solución de este punto mágico es el número de la casilla marcada por A dividido entre dos.

Punto mágico nº 9

Laura parecía pensativa. Caminábamos despacio, en silencio. Después de callejear por la parte antigua de la ciudad, llegamos a la parte trasera de la catedral. Sin decir palabra, nos dirigimos a mano derecha, y después de pasar al lado de una casa llena de flores blancas, nos paramos ante una reja. Detrás de la reja se podía ver la estatua de una mujer, y justo debajo de ella, la de Calisto y Melibea.

Laura parecía mirar con melancolía el relieve del joven. Sus labios se abrieron y como en un susurro oí un nombre, o quizás lo imaginé. Después de un buen rato, Laura, sin dejar de mirar la figura del joven, habló de la siguiente manera:

- Ella era una mujer muy curiosa, aunque la verdad, demasiado desordenada. Solía tirar sin ningún tipo de orden sus medias en un baúl. Como se levantaba muy temprano, muchas veces cuando el sol no había salido por el horizonte, tenía que coger toda su ropa a oscuras ya que no quería encender ninguna vela que despertase a su marido. Si sus medias hubieran sido todas del mismo color no habría tenido ningún problema en coger dos adecuadas. Sin embargo, tenía 10 negras, 8 rojas y 6 blancas, y bajo ningún concepto se permitía la licencia de llevar medias de distinto color. Para evitar coger dos medias distintas y tener que volver entrar en la habitación para coger otro par, las cogía todas llevándoselas a otra habitación donde podía elegir un par del mismo color. El resto las devolvía al baúl. Sin embargo, no es necesario coger todas las medias para estar seguro de que se han elegido dos del mismo color. ¿Cuántas medias como mínimo hay que sacar del baúl para estar seguros de tener dos medias del mismo color?

Actividad

Haz una foto a la estatua.

Responde a la pregunta que plantea Laura a Marisa. La respuesta te dará la solución de este punto mágico.

Punto mágico nº 10

- ¡Cómo toca el órgano! - me dijo Laura risueña cuando llegamos al siguiente punto mágico. Y, aquí donde lo ves, este hombrecito tenía buena vista para los negocios. En cierta ocasión, compró un órgano por 70 dinares, para luego venderlo por 80. Más tarde compró otro órgano por 90 dinares que revendió por 100.

Después de estos comentarios Laura hizo lo que solía hacer en cada punto mágico y nos encaminamos al siguiente punto, que curiosamente es el beneficio que obtuvo el hombrecito dividido entre dos.

Actividad

Haz una foto a la estatua.

Calcula el beneficio que obtuvo el hombrecito y divídelo entre dos para saber la solución de este punto mágico.

Punto mágico nº 11

- En muchas ocasiones, las estatuas tienen un significado muy diferente del que los simples mortales creen. Así, por ejemplo, este astronauta que vemos y que resulta tan chocante encontrar en una fachada antigua, lo diseñó mi maestro con una finalidad muy determinada. Solo los iniciados conocen su verdadero significado, y la mayoría de la gente lo concibe como una mera atracción turística. Si ellos supieran...

En este momento, Laura se calló al notarse observada por uno de los transeuntes. Sin decir ni una palabra más nos giramos, dejando a nuestras espaldas al astronauta, bajamos por unas escaleras, y después de atravesar un pequeño parquecito, nos metimos en la facultad guardiana del conocimiento del buen hablar.

- Mira – se rió Laura, apuntando a la estatua – Una M seguida de un 1.

El chiste le debió de hacer mucha gracia pues estuvo un buen rato riéndose sin parar. Después, cuando ya consiguió controlar el ataque de risa, me comentó:

- La verdad es que hay veces que se nos plantean problemas un tanto absurdos, como por ejemplo el siguiente:

“Un tintero y una pluma cuestan 12 euros. Si el tintero vale 10 euros más que la pluma, ¿cuánto cuesta cada objeto?”

¡Cómo si no supiese yo lo que cuestan cuando los voy a comprar!

Actividad

Haz una foto de “Una M seguida de un 1”.

Calcula cuánto cuesta el tintero. El resultado te da la solución de este punto mágico.

Punto mágico nº 12

- En muchas ocasiones, las estatuas tienen un significado muy diferente del que los simples mortales creen. Así, por ejemplo, este astronauta que vemos y resulta tan chocante encontrarlo en una fachada antigua, lo diseñó mi maestro con una finalidad muy determinada. Solo los iniciados conocen su verdadero significado, y la mayoría de la gente lo concibe como una mera atracción turística. Si ellos supieran...

En este momento, Laura se calló al notarse observada por uno de los transeuntes. Sin decir ni una palabra más nos giramos, dejando a nuestras espaldas al astronauta, bajamos por unas escaleras, y después de atravesar un pequeño parquecito, nos paramos delante de la pluma más grande que en mi vida he visto.

- La verdad – me comentó Laura mirando a la pluma - es que hay veces que se nos plantean problemas un tanto absurdos, como por ejemplo el siguiente:

“Un tintero y una pluma cuestan 12 euros. Si el tintero vale 10 euros más que la pluma, ¿cuánto cuesta cada objeto?”

¡Cómo si no supiese yo lo que cuesta cuando los voy a comprar!

Actividad

Haz una foto de la pluma.

Calcula cuánto cuesta el tintero. El resultado te da la solución de este punto mágico.

Punto mágico nº 13

- En muchas ocasiones, las estatuas tienen un significado muy diferente del que los simples mortales creen. Así, por ejemplo, este astronauta que vemos y resulta tan chocante encontrarlo en una fachada antigua, lo diseñó mi maestro con una finalidad muy determinada. Solo los iniciados conocen su verdadero significado, y la mayoría de la gente

lo concibe como una mera atracción turística. Si ellos supieran...

En este momento, Laura se calló al notarse observada por uno de los transeuntes. Sin decir ni una palabra más nos giramos, dejando a nuestras espaldas al astronauta, bajamos por unas escaleras, y girando a mano izquierda nos paramos delante de una pared para leer el contenido de una placa : *“Salamanca que enhechiza a voluntad...”*. Después de un rato, Laura, sin venir a cuento me comentó:

- La verdad es que hay veces que se nos plantean problemas un tanto absurdos, como por ejemplo el siguiente:

“Un tintero y una pluma cuestan 12 euros. Si el tintero vale 10 euros más que la pluma, ¿cuánto cuesta cada objeto?”

¡Cómo si no supiese yo lo que cuesta cuando los voy a comprar!

Actividad

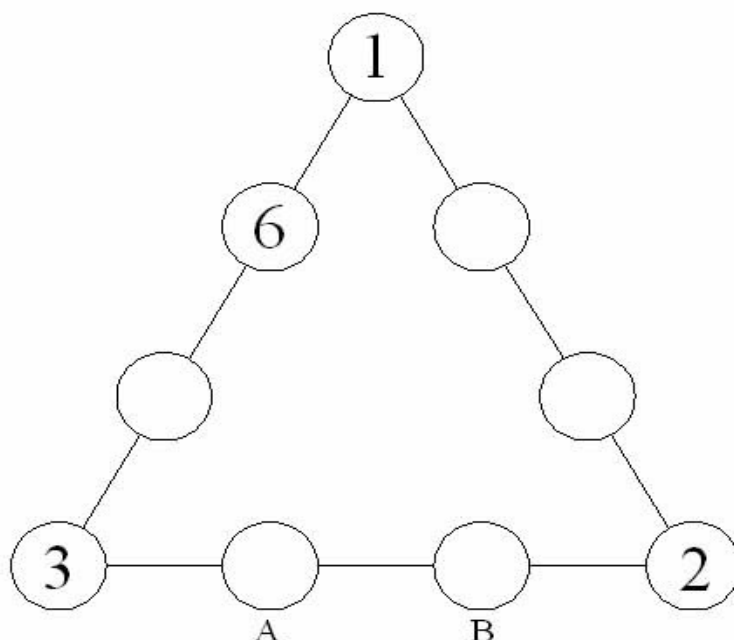
Haz una foto de la placa correspondiente.

Calcula cuánto cuesta el tintero. El resultado te da la solución de este punto mágico.

Punto mágico nº 14

El siguiente punto mágico estaba completamente rodeado de bancos, situado en el centro de una plaza.

Siempre que llegábamos a un punto mágico, Laura solía hacer algún comentario, ya sea de carácter numerológico, ya sea sobre la estatua que veíamos, ... Sin embargo, en esta ocasión se limitó a guardar silencio. Sacó una hoja de papel y me escribió el siguiente triángulo apuntando con el dedo al círculo marcado con una A, dándome a entender que el siguiente punto mágico correspondía a ese número.



Actividad

Haz una foto de la estatua.

Resuelve el triángulo. Para ello tienes que colocar en cada círculo un número del 1 al 9. Los números no pueden estar repetidos. Además, lo tienes que hacer de tal manera que la suma de cada lado del triángulo de siempre 17.

El menor de los números que escribas en el círculo marcado con una A y una B te dará la solución de este punto mágico.

Punto mágico nº 15

Después de bajar por una calle inclinada, y atravesar una puerta acristalada con rejillas, nos encontramos en uno de los lugares más temidos de toda Salamanca. Allí, donde en otros años se invocara al diablo, Laura procedió a hacer mi ceremonia de iniciación.

Un libro de Agatha Christie, la célebre escritora de novelas de misterio, comenzaba: “*En mi final está mi principio*”. Ahora yo también puedo decir: En mi final está mi principio...

Actividad

Haz una foto de la estatua que se encuentra nada más entrar en el punto mágico.

En este punto mágico te encontrarás a un profesor, que te dará instrucciones de qué hacer a continuación.

Punto mágico nº 16

- La proporcionalidad – me decía Laura, mientras caminábamos por una de las calles más emblemáticas de toda Salamanca – es una de las propiedades fundamentales de muchos de los procesos que rigen nuestro mundo. Sin embargo, no todo el mundo sabe usar correctamente la proporcionalidad. Un ejemplo típico de este tipo de problemas sería: *si 800 gallinas ponen una media de 800 huevos en 8 días, ¿cuántos huevos pondrán 400 gallinas en 4 días?*

Mientras charlábamos de esta manera, llegamos al final de la calle, la cual se bifurcaba en dos: la acera tenía una pequeña pendiente, mientras que la carretera pasaba por debajo de un puente debajo de una de las iglesias más emblemáticas de la ciudad charra, y delante de ella, nuestro siguiente punto mágico.

Actividad

Haz una foto de la estatua.

Resuelve el problema que plantea Laura. El resultado dividido entre diez te dará la solución de este punto mágico.

Punto mágico nº 17

- Míralo, ahí sentado, con su gorra y su capa pensando – me dijo Laura cuando llegamos al siguiente punto mágico. Según cuentan los que le conocieron gustaba de reglas nemotécnicas para recordar números, y una que le gustaba bastante era la que se inventó el ingeniero R. Nieto París para recordar uno de los números más importantes de toda la matemática:

“Soy Π , lema y razón ingeniosa de hombre sabio, que serie preciosa valorando, enunció magistral. Por su ley singular, bien medido el grande orbe por fin reducido fue al sistema ordinario usual”

Si escribes el número de letras que tiene cada palabra del párrafo anterior podrás recordar un montón de decimales del número Π (pi).

Actividad

Haz una foto de la estatua.

Escribe el número del que habla Laura. Para ello, ten en cuenta que el símbolo Π es una sola letra, y por tanto tiene un único dígito. ¿Reconoces el número? Para escribir el número correctamente tienes que poner una coma después del primer número (esto es, la parte entera del número consta de un único dígito). Multiplica por dos dicho número y luego súmale 3. La parte entera del número así obtenido es la solución de este punto mágico.

Punto mágico n° 18

Llegamos a una plaza rectangular, al final de la cual se encontraba nuestro siguiente punto mágico. Laura parecía más excitada que de costumbre, probablemente porque nos acercábamos a las facultades guardianas del conocimiento matemático. Una vez que llegamos, sin decir palabra me pasó el siguiente cuadrado mágico:

| | | |
|---|---|---|
| | 9 | A |
| | | 7 |
| 8 | | |

Actividad

Haz una foto de la estatua.

Resuelve el cuadrado mágico. Para ello recuerda que en un cuadrado mágico tienes que colocar los números del 1 al 9 sin que se repitan de tal manera que la suma de las filas, de las columnas y de las diagonales de siempre lo mismo. En este caso la suma es 15. La solución de este punto mágico es el número que tienes que escribir en la casilla etiquetada por A.

Punto mágico n° 19

Nuestro siguiente punto mágico se encontraba en uno de los sitios más visitados por los turistas, atraídos por la famosa rana. ¡Ignorantes que desconocen su verdadero significado! Esta vez Laura, en lugar de prestarle atención a la estatua que teníamos delante, mostró más interés por el tejado situado a mano derecha según se mira a la rana. Después de mucho mirar, deslumbrada como estaba por el sol, pude encontrar qué era lo que estaba mirando. Al observar que había sido descubierta, Laura se giró hacia la estatua y sonriendo me dijo, como si quisiera desviar mi atención:

- Todo está muy relacionado con los números y sus fantásticas propiedades. ¿Te has parado a multiplicar 1×1 , 11×11 , 111×111 , ...? ¡Qué resultado tan sorprendente!

Actividad

Haz una foto de la estatua.

Haz las siguientes multiplicaciones:

$$1 \times 1 =$$

$$11 \times 11 =$$

$$111 \times 111 =$$

$$1111 \times 1111 =$$

$$11111 \times 11111 =$$

La solución de este punto mágico es la quinta cifra contando desde la derecha que tiene el resultado que has obtenido al multiplicar 11111×11111 .

EPÍLOGO

Ha pasado un mes desde que visitase la cueva de Salamanca. Me he estado informando sobre ella, descubriendo que hace años hubo salmantinos que la usaron para invocar al diablo. Parece evidente que Juan, incitado por Marisa, se ha metido de lleno en una secta que pretende dominar a satanás a través de los números, pero aparte de eso, no he conseguido descubrir nada nuevo.

Pensaba que ya había perdido toda posibilidad de encontrar a mi amigo, y que ya nunca más lo volvería a ver, pero hace poco recibí una extraña nota:

“Búscame en el instituto. Juan.”

¿Buscarle? ¿Para qué? ¿Acaso no se había sumergido él de forma voluntaria en el mundo de fantasía de los diablos?

No muy esperanzado ayer comencé a hacer mis primeras indagaciones por el instituto. Cuanto más investigo, cuanto más pregunto, más raro me resulta todo. Están apareciendo notas extrañas, los profesores no se comportan normalmente, ... Todo cada vez me resulta más raro.