
Una, dieci, cento, mille notti di luna

Nel paese di Chisaquanto, ogni notte una strega lancia in cielo la luna.
E ogni notte il mercante Amleto attende di vedere che faccia uscirà.

La luna d'argento illuminerà il suo viaggio
verso un altro luogo in cui vendere le sue mercanzie.
La luna nera lo obbligherà ad attendere nella notte buia.
Ogni notte un dubbio, ogni notte due possibilità.
Una, dieci, cento, mille notti di luna...
quante ne trascorrerà in viaggio, il mercante Amleto?

In un posto lontano lontano, nel paese di Chisaquanto, vivevano il mercante Amleto e la sua famiglia. Ogni sera, da molti mesi, Amleto preparava le sue mercanzie, le caricava sul povero asinello Pico e si recava dalla strega Saputona, per chiederle il permesso di andare a vendere le sue carabattole al mercato.

Ed ogni sera la maga interrogava la sua luna d'argento, una piccola moneta a due facce: una bianca, che per Amleto voleva dire poter partire, e una nera, che invece significava



restare a casa. Un sortilegio legava al potere della moneta la luna in cielo: questa, infatti, si faceva vedere luminosa e tonda o scura e minacciosa a seconda che la moneta mostrasse la sua faccia bianca o la sua faccia nera.

E così, anche quella sera, Amleto si era recato da Saputona per interrogare la sorte. La fattucchiera tirò fuori la moneta d'argento da una tasca segreta del vestito tutto rattoppato e, lanciandola in aria, disse:

"Luna bella, luna d'argento,
dimmi se Amleto farai contento.
La bianca faccia se deve partire,
mentre la nera se resta a dormire."

Il povero mercante trattenne il fiato, erano già tre notti di fila che la maga non gli dava il permesso di uscire e le provviste iniziavano a scarseggiare... sperava proprio che questa volta la sorte gli avrebbe arriso!

E così fu, la moneta mostrò la sua faccia bianca e la maga lo lasciò andare. Ma prima che lui partisse, la strega gli ricordò:

"Amleto, Amleto, non mi tradire.
Sai ben che il tuo fiore potrebbe morire!"

Le terribili parole ricordavano ogni sera ad Amleto che la sua amata figlia era rinchiusa in una caverna oscura e sa-

rebbe rimasta lì finché Amleto non fosse riuscito a rompere l'incantesimo.

Tutto aveva avuto inizio quando Saputona si era imbattuta in Ada, la figlia di Amleto. La ragazza era solita raccogliere fiori numerandoli per 7 o per 12 o persino per 27: aveva una vera passione per la matematica. Quel giorno Ada cantava "13 e 13 fa 26, che bel fiore che tu sei; 14 per 3 fa 42, qui c'è l'asino col bue; 23 per 4 più 1 fa 93, che avanzi la regina con il re ..." e raccoglieva i fiori, quando incontrò la maga. La vecchietta era goffa e Ada volle un po' prenderla in giro: "Sai dirmi vecchietta quanto fa 37 per 127? Ma è facile, fa 4318. E se divido 3604 per 68 cosa ottengo? Ma è semplice, 53! Che è anche un numero primo. Lo sai cosa vuol dire numero primo, vecchietta?"

"Certo che conosco i numeri primi, cosa credi piccola insolente? Ho studiato matematica anche io alla scuola elementare per streghe. Ma visto che sei stata così irrispettosa verso un'amoreeeeeeevole nonnina, ecco, ti lancio un sortilegio!" ribatté la strega e pronunciò una terribile formula magica:

"Dal fondo del fondo di quel luogo oscuro
più non uscirai, te lo assicuro!"

Ada venne all'improvviso scaraventata da un vento impetuoso nel fondo di una caverna buia. Dopo qualche minuto passato a tastarsi intorno e a cercare di capire se era ancora

tutta intera, ritrovò il suo spirito indomito e mandò al padre un messaggio con il cellulare, raccontando l'accaduto.

Amleto corse subito dalla maga per chiederle di liberare la ragazza, ma Saputona non volle sentire ragioni. Tuttavia, un po' impietosita dal tanto piangere e supplicare, la fattucchiera disse al papà che, se proprio voleva aiutare la figlia, avrebbe dovuto risolvere un indovinello. Ogni sera la maga avrebbe lanciato in aria una moneta d'argento con due facce: una bianca e l'altra nera. La faccia bianca avrebbe dato ad Amleto il permesso di scendere nel villaggio a vendere le sue mercanzie, e la luna ne avrebbe illuminato il cammino, mentre la faccia nera glielo avrebbe proibito, e la luna sarebbe apparsa scura e minacciosa.

Lanciando quindi la moneta in aria, la maga declamò:

"Ecco la moneta dell'indovinello
quella che decide il brutto e il bello.
Bianca è la faccia che apre le porte,
nera è quella della mala sorte.
La bianca faccia se puoi partire,
esce la nera se resti a dormire.
La lancerò per un tempo infinito,
e alfin dovrai dirmi se sei partito
più volte di quelle in cui sei restato.
Scopri il segreto e sarai liberato!"

Per liberare la figlia, quindi, il mercante avrebbe dovuto scoprire se, alla fine della fine dei tempi, dopo aver lanciato la moneta infinite e infinite volte, avrebbe ottenuto più facce bianche o più facce nere.

La strega era molto soddisfatta, pensava, infatti, che l'unico modo possibile per rompere l'incantesimo fosse quello di contare, alla fine dei tempi, quante volte il mercante sarebbe potuto partire. Ma ci sarebbe voluto un tempo infinito e quindi la fanciulla sarebbe rimasta per sempre nella grotta.

"Hi, hi, hi, - rise fra sé e sé la strega - sono proprio cattiva!"

E così, ogni sera il mercante si recava dalla maga per ricevere il responso ed ogni sera ubbidiva al volere della luna d'argento.

Tutti i pomeriggi si recava anche dalla figlia e, per farle passare il tempo, le portava i libri di matematica che trovava sulle bancarelle del paese. Erano sempre in offerta speciale perché non li comprava mai nessuno, ma Amleto sapeva quanto piacesse ad Ada.

La ragazza, oltre ad essere un po' petulante, era anche scaltra e studiosa. Per aiutare il padre a risolvere l'enigma, infatti, ogni sera metteva in una ciotola un sassolino nero se era uscita la faccia nera e in un'altra ciotola un sassolino bianco se era uscita la faccia bianca.

Voleva risolvere a tutti i costi il mistero, uscire finalmente dalla caverna e andarsene in giro per il mondo, tanto era curiosa e stufo di guardare solo quei quattro sassi nella grotta.

Passarono i giorni e le notti, per la precisione ne passarono 1321, e Ada, oltre ad avere letto tutti i libri che le aveva portato il papà, aveva raccolto un bel po' di sassolini.

Un pomeriggio, durante la solita visita di Amleto, Ada annunciò: "Ho capito tutto! All'inizio pensavo che la luna d'ar-

gento fosse una moneta truccata perché, ti ricordi papà, per dieci sere di fila non sei potuto uscire... Pensavo proprio che fosse quello il suo segreto! Ma poi sei uscito per sei sere, sei rimasto a casa per due e di nuovo sei uscito per tre sere... Il mio cervello iniziava a non capire più nulla! Quante sere saresti dovuto partire per trovare la soluzione dell'indovinello? Ora lo so! Guarda questi mucchietti: a destra ci sono i sassolini neri e a sinistra quelli bianchi. Più sere passano, più volte la moneta viene lanciata e più i due mucchietti diventano uguali!"

"Figlia mia, cosa vuoi dirmi? Vedo che i due mucchietti sono quasi uguali ma la strega non si accontenterà!" osservò scettico Amleto.

Ma Ada sapeva il fatto suo: "Papà, alla fine dei tempi, dopo che la strega avrà lanciato in aria la moneta un numero infinito di volte, i mucchi di sassolini saranno esattamente uguali e sarà uscito lo stesso numero di facce bianche e di facce nere! Si chiama "Legge dei grandi numeri" e l'ho trovata scritta in questo lib...". Aveva pronunciato le parole giuste, tanto che non fece in tempo a finire la frase che la caverna scomparve e lei e il padre si ritrovarono fuori, in un bel prato di papaveri rossi.

In quello stesso preciso istante si udì un urlo provenire dalla casa della strega! Saputona, infatti, osservava tutto a distanza con il suo tablet per streghe - aveva rotto la vecchia palla di vetro della sua bisnonna qualche anno prima - e aveva sentito Ada risolvere l'indovinello. Per la rabbia ruppe in mille pezzi il tablet, si mise a pestare i piedi per terra e fece un gran baccano.

Ed ancora oggi, mentre Ada gira il mondo a curiosare e a leggere libri di matematica, se passate vicino alla casa della strega, udirete Saputona sbattere le porte, rompere piatti e bicchieri e urlare come una furia per la gran rabbia di essere stata sconfitta.