

ENCICLOPEDIA DE JUEGOS CON CARTAS SIN TECNICA

Jean Hugard

Título original: Encyclopedia of Card Tricks.

Traducción de Mónica Tamariz

Madrid 1992

INDICE

<i>Juegos para realizar en cualquier momento.....</i>	
<i>“Haz lo mismo que yo”.....</i>	
<i>Juegos con una carta clave.....</i>	
<i>Juegos con la carta deslizante.....</i>	
<i>Juegos en los que se usa el diaquilón.....</i>	
<i>Juegos con cartas de doble dorso.....</i>	
<i>Juegos con cartas de doble cara.....</i>	
<i>Los pases indispensables.....</i>	

INDICE

Prólogo a la edición española

Introducción

Nota del editor a la primera edición

por Juan Tamariz

por Theodore Annemann

por Max Holden

TRUCOS PARA REALIZAR EN CUALQUIER MOMENTO

Almas gemelas

El soplido mágico

La figura del revés

El comodín Sagaz

El Trío

Las cartas de la suerte

El empujón

Las cartas detective

La carta en la cartera

Predicción

Una buena localización

La reina chismosa

El médico de las cartas

El sello en la carta

Adivinación del color

La pareja que desaparece

La carta desconocida

Autocontrol

En el bolsillo

Encuentre a la dama

Super predicción de una carta

Los puntos de los dedos

Forzaje mental con cinco cartas

Misterio mentalista

Coincidencia de ases

Desaparición

Nueva adivinación

Adivinación desde el bolsillo

Adivinación en la oscuridad

El lanzamiento mágico

Encuentre su propia carta

La carta y la bola de cristal

El matemático secreto

Adivinación milagrosa

Detección del corte

Un juego de pies

HAZ LO MISMO QUE YO

Una curiosa coincidencia

Haz lo mismo que yo

Coincidencia del pensamiento

Dos almas y una sola idea

Sígueme

Descubrimiento de cerca

Otro juego de repeticiones

Coincidencia

El Dr. Jeckyll y Mr. Hyde

Variación sobre el mismo juego

Haz lo mismo que yo (otro)

Haz lo mismo que yo a oscuras

Control del pensamiento

Una extraña coincidencia

Otra coincidencia

Afinidad afín

Afinidad al fin

Dorsos arriba

Coincidencia mental

La coincidencia

Otra increíble coincidencia

Cartas afines

La paradoja de las parejas

Sígueme de Hugard

SUTILEZAS CARTOMAGICAS CON CARTAS CLAVES

Reunión de dos Cartas

Visión mental

Las cartas pensadas

Indetecto

Detección por huellas dactilares

Los tres montones

Doble predicción

Alto

La predicción del diablo

Continuación

El misterio de la cuenta atrás

La carta y el número

Control de la voz

El siete místico

Misterio mentalista

Adivinación infalible

Adivinación cara abajo

Las cartas diabólicas

Predicción.... comedia

La carta nerviosa

Una carta clave con clase

En la manga

El cuarteto

Piensa una carta

Adivinación demoníaca

MAGIA CON LA CARTA DESLIZANTE

La carta deslizante	Contando a ojo
La media luna	Par o impar
Un lugar muy útil	El corte místico
La carta de todos	Rutina con la C. deslizante
Método para escena	

JUEGOS EN LOS QUE SE EMPLEA DIAQUILON

El diaquilón	La dama se ruboriza
La carta voladora	Super cambio de color
Falta una carta	La carta que se va y vuelve
Las cartas que levitan	Transposición de ases
Forzaje	Control remoto (mejorado)
La dama se da la vuelta	La carta en el bolsillo
Forzaje de un número	Haz lo mismo que yo con diaquilón
Otro método de forzaje	Verdadera desaparición mágica
Los ases gemelos	La prueba espiritista
La carta que se vuelve	Diga un número
Melrose	La pareja inseparable nº 1
La carta apuñalada	La pareja inseparable nº 2
La pausa	La pareja inseparable nº 3

JUEGOS CON CARTAS DE DOBLE DORSO

Las cartas de doble dorso	Inversión
Alicia en el país	Los dorsos camaleónicos
Rutina de doble dorso	Satán te sigue
Transposición extraordinaria	Doble predicción
Transposición instantánea	Como librarse de un pelmazo
Control remoto	Las cartas acróbatas gigantes
Telepatía con carta firmada	Forzaje de una sola carta
Volteo	Forzaje perfecto
Otro Volteo	Forzaje con un doble dorso
La carta del revés	Un cambio de monedas...
Forzaje con un doble dorso	La carta afín

JUEGOS CON CARTAS DE DOBLE CARA

Las cartas de doble cara	El triángulo
Cambio de carta con sombrero	Doble inversión
La baraja loca	Nuevo monte de dos cartas
¿A que no haces lo mismo que yo?	El libro
Las cartas sopladas	La carta cambiante
El borrador	La carta quemada(mejorada)
Los cuatro ases	El mensaje de los espíritus
Ases y reyes	Transposición

LOS PASES INDISPENSABLES

Los pases indispensables	El salto
La mezcla en las manos	El doble volteo
La mezcla por hojear	La carta Corrida
Corte falso	Un buen lugar
El empalme	Métodos de forzaje.

PROLOGO A LA EDICION ESPAÑOLA

Al fin, en castellano, el primer volumen de una serie de tres con la traducción del legendario libro “Encyclopedia of Card Tricks” editado por Jean Hugard.

Si un libro normal de cartas contiene entre 15 y 30 juegos, la “Enciclopedia” describe ¡más de 600!... Sí, más de seiscientos buenos, buenísimos, prácticos, practiquísimos (y nada técnicos) juegos de cartas seleccionados entre los miles de juegos de este estilo que se habían ideado en los primeros 35 años del siglo y que la Enciclopedia de Gravatt y Von Deusen había seleccionado ya.

Pero la aparición del genio de Annemann, con juegos propios, y de las mejores mentes activas de ese momento consiguió este verdadero monumento a la Practicidad y al ingenio. Con escasísimas técnicas (que se describen aquí) se producen cientos y cientos de milagros.

El mago aficionado, cuyo problema suele ser que habitualmente actúa para el mismo núcleo de espectadores (su familia, sus amigos y sus compañeros de trabajo), necesita nuevos juegos fáciles de dominar y presentar con las técnicas ya conocidas por él. Aquí tienen la solución: esta obra maestra de la literatura mágica es un verdadero libro de mesilla de noche. Leyendo un par (no más) de juegos al ir a acostarse (fácil: son de corta y clara descripción), a sabiendas, antes de leerlos, de que son buenos o muy buenos juegos, tendrás suficiente material para darle varios años de nuevo, práctico y magnífico repertorio.

El estudioso y el profesional encontrarán también cientos de ideas, juegos sobre los que trabajar y elementos para sus rutinas y actos.

Todos sin excepción tendrán en este libro una verdadera JOYA de cartomagia práctica y no técnica y de la más alta calidad.

Así sea.

A handwritten signature in black ink, reading "Juan Tamarit". The signature is fluid and stylized, with the first name "Juan" written above the last name "Tamarit".

INTRODUCCIÓN

Theo. Annemann

Hace escasamente un año apareció por el horizonte del ilusionismo un libro ¡y qué, libro! Hacía muchas lunas que los corazones de los devotos de la lectura, colección y realización de efectos mágicos, sobre todo cartomágicos, no se estremecían ante la publicación de una obra dedicada a esta disciplina.

El libro, acertadamente llamado Enciclopedia, guardaba en sus páginas prácticamente todos los juegos sencillos inventados, realizados y mejorados por estudiosos de la magia durante al menos cuarenta años. El valor de sus contenidos es incalculable. Si nos parásemos a calcular las innumerables horas de estudio y concentración y los tiempos agotadores de cavilación necesarios para crear todo lo que el libro contiene, terminaríamos agotados por el esfuerzo.

El material incluido en este volumen lo compilaron el doctor Wilhem Von Deussen en colaboración con Gienn G Gravatt, adicto a la magia durante muchos años que colaboró en las revistas de magia de su tiempo. La comunidad de los magos conoce poco o nada del doctor Von Deussen, quien debió pasar años reuniendo esta inmensa colección de secretos que abarca las invenciones e ideas originales de los mejores cartomagos del mundo.

La edición original de la obra se imprimió con una multicopista y en grandes páginas, lo que le confería un tamaño excesivo para guardarlo en una librería ordinaria. En general, estas no son las características adecuadas ni deseadas para un libro de este tipo, pero, a pesar de su formato, tuvo un éxito inmediato debido a su contenido, convirtiéndose en uno de los libros de ilusionismo más valiosos de la época.

Esta edición costaba 10 dólares, y a este precio se vendieron, según informó Gravatt, 800 ejemplares, agotando por completo su primera y única edición. La demanda de una segunda edición se hizo tan insistente que Max Holden decidió emprender la monumental tarea de publicarla de nuevo. Convencido de que un material de tal valor se merecía el mejor tratamiento, editó un libro bellamente impreso y encuadernado, de un tamaño y aspecto que lo hacen respetable en cualquier biblioteca.

Con todos los secretos que contiene, se erige ahora sin duda alguna como la mejor y más completa enciclopedia de juegos de cartas de todos los tiempos.

El libro ha sido enteramente redactado de nuevo por Jean Hugard, cuyas múltiples publicaciones sobre magia son apenas una muestra de todas las etapas y ámbitos de este arte. Hugard ensayó cada uno de los juegos del libro mientras los trasladaba al papel. En aquellos casos, bastante frecuentes, en los que faltaban en la obra original (debido, sin duda, a la traducción) detalles importantes para la correcta realización de los juegos, Hugard advertía la ausencia y la corregía.

Esta edición del libro contiene incluso más trucos que la de Gravatt, pues se han añadido mejoras, variaciones y nuevos efectos que no precisan de una gran habilidad. Los juegos complicados o que necesitaban mucha habilidad manual o práctica han sido excluidos de esta agasajo para los amantes de la cartomagia. Hay trucos adecuados a cualquier lugar y circunstancia. Para el lector y poseedor de esta obra nunca será mal momento para hacer un juego.

Max Holden ha extremado su celo en aras de la buena voluntad y para evitar cualquier posible crítica por parte de los inventores de los juegos que contiene la obra. Antes de comenzar la impresión, se puso en contacto con cada uno de ellos y les pidió su consentimiento por escrito para publicar sus ideas. Pasó días enteros comprobando

libros y revistas y escribiendo a las grandes autoridades del mundo de la magia para indagar la autoría de algunos efectos

Y es que el ilusionismo es una profesión extraña y contradictoria en lo que se refiere a la invención de nuevos juegos. Los descubrimientos de principios básicos son escasos y suele transcurrir mucho tiempo entre uno y otro. Alguien inventa un juego: imagina y pone en práctica un efecto distinto de cualquier otro existente y al realizarlo recibe grandes aplausos y ovaciones. Pero este juego, cuya paternidad él puede justamente reclamar, puede estar basado por completo en unos fundamentos que tienen años de antigüedad, inventados quizá por hasta cuatro o cinco personas diferentes. El mago que realiza un plagio de un juego siempre se excusa argumentando que se ha basado en una idea antigua que estaba a la disposición de cualquiera, a pesar de que aquel cuyo truco había copiado hubiese inventado una aplicación nueva y sin precedentes del antiguo principio. Es ésta una discusión que no tiene fin, y son tantos los inventores que, uno tras otro, han añadido un nuevo pase o giro a un juego, que es fácil comprender cómo un truco alcanza ese estado de cuasi perfección y cómo tanta gente lo reclama como propio.

Cada una de estas reclamaciones se fundamenta en la pequeña aportación de cada uno en forma de pase, toque o manera de presentarlo, y su autor olvida que ha trabajado sobre un núcleo ya existente y que también otros han aportado buenas ideas. -

En el presente libro Max Holden ha acreditado a todos aquellos que, añadiéndoles giros y adornos de su invención, presentaron los efectos descritos ante las candilejas y las introdujeron en la profesión. Por esta autorización debemos nuestro agradecimiento a Percy Abbott, Howard Albright, Al Baker, Frank Chapman, Charles Eastman, U. F. Grant, Leslie Guest, Ralph W. Hull, Geo. Johnson, Charles'T. Jordan, Frank Lane, William W. Larsen, Loyd de California, Charles W. Nyquist, J. F. Orrin, Ralph W. Read, John Scarne, Floyd G. Thayer, Dai Vernon, Herman Weber y M. F. Zens.

Con el contenido de esta enciclopedia se pueden componer infinidad de programas para una actuación y cabe dudar que llegue el día en que los trucos aquí explicados dejen de ser útiles. Es muy probable que esta sea la última vez que los ilusionistas y cartomagos de esta generación asistan a la publicación de una obra de la talla de la "Enciclopedia de juegos con cartas sin técnica" revisada.

Nueva York, Junio 1937

Theo Annemann

NOTA DEL EDITOR

A LA PRIMERA EDICIÓN

Como editor de esta edición revisada y por primera vez impresa de la “Enciclopedia de juegos con cartas sin técnica” deseo expresar mi gratitud a todos los inventores conocidos de los efectos contenidos en la obra, que tan cortésmente han colaborado en este empeño. Si, por acaso, alguna de las ideas aquí incluidas fuera obra de alguien que no aparezca debidamente acreditado, sépase que no es por falta de investigación, sino por la imposibilidad de hallar algunas identificaciones. Extiendo mi agradecimiento a todas esas personas, si hubiese alguna.

Me gustaría igualmente reconocer aquí la gentil ayuda de Glenn G. Gravatt, sin cuya edición original este libro nunca hubiera visto la luz.

Estoy seguro de que toda la comunidad de los magos se unirá a mí para agradecer a Charles T. Jordan su generosidad al permitirnos literalmente tomar lo que deseásemos de su inmenso arsenal de ideas.

Me hallo también en deuda con Jean Hugard y John J. Crimmins Junior, por el enorme cuidado y trabajo que han puesto en la labor de reescribir, componer, y corregir galeras de tantas páginas, así como por toda su ayuda.

A Ted Annemann y a aquellos que también han contribuido desinteresadamente en esta obra, deseo expresar todo mi agradecimiento. Y si tú, querido lector, pasas buenos momentos y sacas algún provecho de él, nos sentiremos todos muy satisfechos.

Cordialmente
Max Holden

Trucos Para realizar en CUALQUIER MOMENTO

ALMAS GEMELAS *por Al Baker*

Este juego produce gran efecto y se puede realizar con una baraja cualquiera. Para empezar, pide a un espectador que mezcle las cartas. Cuando te las devuelva, echa un vistazo a la carta inferior, y con una mezcla en las manos, llévasela a la posición superior y fíjate también en la carta que ha quedado ahora abajo. Dirígete a una señora y anuncia que vas a escribir una predicción exacta de lo que ella va a hacer. Escribe en una hoja de papel: “El caballero va a elegir él... de...” (anota el nombre de la carta superior de la baraja). Dobla la predicción y colócala en la mesa, debajo de un vaso u otro objeto. Entrega la baraja a la señora y pídele que piense un número y que, cuando tú te des la vuelta, vaya tomando cartas de la parte superior de la baraja y las vaya colocando una sobre otra en la mesa hasta llegar al número elegido; a continuación, volteará la carta superior del montoncito de la mesa, la mirará, y la recordará, para luego colocar la baraja sobre ella y, por fin, cortar y completar el corte para perder completamente la carta elegida. Date la vuelta mientras la espectadora hace todo eso.

Cuando haya terminado, vuélvete hacia ella y toma la baraja. Dirígete ahora a un caballero y, con el pretexto de buscar una carta adecuada para él, ve pasando las cartas y cuando llegues a la que estaba antes en la posición inferior, corta y recuerda la carta que queda ahora en posición superior. Escribe en otro papel: “La señora va a elegir él... de...” (Anota el nombre de esta carta superior en la que te acabas de fijar). Dobla la hoja y ponla junto con la primera. Pide a la espectadora que diga al oído del caballero el número que había pensado. Entrega a éste la baraja y pídele que vaya dando cartas cara abajo hasta llegar a ese número y se fije en la última carta. Una vez hecho esto, junta las cartas y mézclalas mientras haces una recapitulación de todo lo que has hecho hasta el momento para acrecentar el efecto final. Entrega las hojas de papel en orden inverso al que las escribiste. Pide que se nombren las dos cartas elegidas y luego que se abran las hojas y se lean para probar que coinciden precisamente con tu predicción.

EL SOPLIDO MAGICO

Tenemos aquí un buen ejemplo de cómo la presentación puede transformar un truco sencillo en un gran efecto. Se trata del truco en que se envía una carta a la posición designada por un número elegido por un espectador y la primera vez que se cuentan las cartas no aparece la carta deseada, pero la segunda vez todo sale bien.

El método es sencillísimo. Al principio, la carta elegida se encuentra en la posición superior, de modo que al contar la primera vez y colocar el montón de cartas contadas sobre la baraja, queda automáticamente en la posición deseada, donde la encontraremos al contar de nuevo. En la

presentación antigua, se volvía a colocar el montón sobre la baraja so pretexto de haber contado mal, un método bastante flojo.

Haz que un espectador elija una carta libremente, la mire y la recuerde y la devuelva a la baraja. Llévala a la posición superior y mezcla varias veces manteniendo la carta elegida en su lugar. Seguidamente pregunta al espectador: “¿Tienes poderes mágicos? Enseguida vamos a comprobarlo. Si los tienes podrás enviar tu carta a cualquier lugar con un suave soplo. Di un número. ¿El nueve? Bien, sopla la baraja sin dejar de pensar intensamente en el número nueve”. El espectador sopla. Haz una mueca diciendo: “No parece un soplo muy mágico, Pero vamos a ver si ha surtido efecto. Toma la baraja y ve contando Cartas hasta nueve”.

El espectador cuenta hasta nueve y no encuentra su carta. Toma la baraja, coloca sobre ella las cartas contadas y haz una mezcla falsa recupera la carta equivocada de manos del espectador e introdúcela entre las ocho cartas de arriba “Ya sabía yo que fallaría -comenta- porque en lugar de pensar mientras soplabas estabas soplando mientras pensabas, que no tiene nada que ver. Voy a enseñarte lo que es un verdadero soplo mágico... ¿Ves? Una suave brisa, pero que ha conseguido enviar tu carta al número deseado. ¿Cuál era? ¿El nueve?”. Da ocho cartas, pide al espectador que nombre su carta elegida y muestra la novena.

El comentario sobre el soplo del espectador será mas o menos delicado dependiendo del tipo de público.

LA FIGURA DEL REYES *por Jordan*

EFECTO—Se colocan en fila cuatro cartas cara arriba. Mientras el mago está de espaldas, un espectador gira 180° una de las cartas. El mago adivina de cuál se trata.

REALIZACION.—El juego se basa en el antiquísimo truco que se hacía con unas cartas que tenían la orla blanca un poco más ancha por un extremo que por el otro. Para realizarlo según esta versión toma la K, la Q y la J de picas de una baraja Bicycle*. Fíjate en las pequeñas picas blancas que hay dibujadas en el cuerpo de las figuras. La J tiene cinco pequeñas picas que señalan hacia arriba o hacia abajo según se coloque la carta en uno u otro sentido. La Q tiene siete picas dirigidas hacia la derecha o la izquierda y la K tiene en el centro una piedra preciosa sombreada sólo por un lado.

Extiende las cartas fijándote en la dirección de esos pequeños detalles e invita a un espectador a que coloque otra figura cualquiera junto a ellas. Vuélvete de espaldas para que el espectador pueda girar una de las cartas. Si gira una de las figuras de picas, lo sabrás por el cambio de posición del dibujo.

Si ves que las tres cartas de picas están como al principio, sabrás que el espectador ha girado la cuarta carta.

- Desgraciadamente las barajas Bicycle modernas no tienen estas marcas distintivas, pero siempre te queda la posibilidad de hacerte tus propias marcas en las cartas.

En una baraja normal se coloca el comodín cara arriba entre las demás cartas. Se pide a un espectador que mezcle, que tome una de las cartas que están cara abajo y que la introduzca en su bolsillo interior con el dorso hacia fuera. A continuación se le pide que entregue la baraja a un segundo espectador, que repetirá la misma operación y, luego, dos espectadores más hacen lo mismo. Esto nos deja con cuatro cartas elegidas al azar y ni siquiera los espectadores que las guardan en sus bolsillos saben cuáles son. El mago toma la baraja, busca el comodín y, tocando con él los bolsillos va nombrando las cartas que hay en ellos.

Método 1.- Para realizarlo toma la baraja cara abajo, extiéndela para encontrar el comodín que está cara arriba. Levanta el comodín y la carta que está encima de él como si fuesen una, sosténlas con la cara hacia adelante y, mientras te acercas al primer espectador, echa un vistazo al índice de la carta de detrás. Toca su bolsillo con el comodín y, lentamente, pronuncia el número de la carta que acabas de ver, luego, “para adivinar el palo”, introduce el comodín en el bolsillo, deja caer la carta de detrás y toma en su lugar la carta del bolsillo con cuidado de que quede perfectamente cuadrada con el comodín antes de sacar la mano. El espectador extrae la carta que tiene en el bolsillo y la muestra.

Echa un vistazo al índice de la carta que está ahora detrás del comodín y repite la misma operación con los demás espectadores, nombrando siempre el palo o el color de la carta antes de introducir el comodín en el bolsillo cada vez.

Método 2.- Con este sistema se evita el farragoso cambio de cartas en el bolsillo. Al principio, cuando tomas la baraja para buscar el comodín, ve pasando cartas hasta que lo encuentres, dale la vuelta y haz como si lo sacaras y lo colocaras en la mesa cara abajo cuando, en realidad, lo que haces es sacar la carta de al lado, una carta cualquiera. Corta la baraja, llevándote de este modo el comodín a la posición superior, y sosténla en la mano izquierda. Toma la carta de la mesa, échale un vistazo e introdúcela en el bolsillo del primer espectador. Nómbrala y llévate la carta, que estaba allí inicialmente. Repite exactamente lo mismo con los demás espectadores. Al final, mientras se verifican las cartas tienes una buena ocasión para dejar bajo la baraja la carta que te queda y depositar el comodín cara arriba sobre la mesa.

Método 3.- Se trata de una versión de “La reina chismosa”. Entrega a un espectador una baraja cualquiera que contenga un comodín y pídele que mezcle. Al tomar de nuevo la baraja, mientras buscas el comodín, apréndete de memoria las cartas segunda, tercera y cuarta empezando por abajo. Pide al espectador que corte aproximadamente la mitad de la baraja. Coloca los dos paquetes sobre la mesa e indícale ahora que los cubra con las manos. Pídele que levante una mano. Si descubre el paquete inferior, entrégaselo dejando el otro a un lado y di: “Así que prefieres este paquete. Estupendo.....” Si, por el contrario, descubre el otro paquete, no tienes más que retirarlo y dejar que se quede con el que tiene bajo la mano. Pídele, con cualquier pretexto, que cuente las cartas que hay en su paquete. Cuando termine, sea cual sea el número, comenta: “En ese caso, creo que todo saldrá bien”. Indica al espectador que tome la carta superior y la introduzca en medio de la baraja, que haga lo mismo con la inferior y que tome ahora la nueva carta superior y se la guarde en el bolsillo sin

mirarla. Haz ahora que dos espectadores más se guarden las dos cartas siguientes, también sin ver cuales son. Estas tres cartas son las que te aprendiste antes, de manera que no te resultará difícil nombrarlas, naturalmente tras hacer que el comodín las examine en cada bolsillo y te transmita la información.

Método 4.- En este caso se eligen libremente cuatro cartas y se introducen en los bolsillo de cuatro espectadores sin mirarlas, como en el primer método, pero, ahora, al mirar la baraja, debes fijarte en la carta inferior y tomar sólo el comodín. Supongamos que la carta inferior es el siete de picas. Adelántate hasta el primer espectador, toca su bolsillo con el comodín y pronuncia lentamente el número y el color de la carta inferior, en este caso, un siete negro. Haz saber que, para adivinar el palo, el comodín ha de estar en contacto con la carta. Introduce el comodín en el bolsillo, déjalo caer y toma en su lugar la carta que allí encuentras. Ya puedes anunciar el palo (picas) y sacar la carta manteniéndola cara abajo. Pide al espectador que sostenga la carta en esta posición hasta que vuelvas y dirígete hacia el segundo espectador. Por el camino, inclina un poco la carta que tienes en la mano para poder echar un vistazo al índice exterior. Repite esta operación, nombrando la carta que tienes en la mano y cambiándola por la del bolsillo. Haz lo mismo con los dos espectadores restantes. Tienes que aprenderte las cuatro cartas en orden.

Para terminar, deposita en la mesa cara abajo el supuesto comodín (que, en realidad, es la carta que estaba en el bolsillo del cuarto espectador), pide al primer espectador que coloque su carta, sin mirarla, sobre él y deja caer la baraja sobre las dos cartas. Toma la baraja con la mano izquierda por los lados mientras dices: “La única carta sobre la que tengo dudas es la tuya”. Inclínate como para escuchar lo que te dicen las cartas y anuncia: “Pues no me equivocaba. Tu carta es el siete de picas”. Empuja hacia atrás la carta inferior con la punta del dedo anular izquierdo y, con la mano derecha, saca la siguiente carta, el comodín, y déjalo en la mesa cara arriba, para, a continuación, sacar el siete de picas. Toma el comodín y toca con él los bolsillos de los restantes espectadores, vuelve a nombrar las tres cartas, que se sacan de los bolsillos y se comprueban.



EL TRIO por Elliott



Entrega a un espectador una baraja para que la mezcle. Cuando te la devuelva y, con la excusa de buscar el comodín para retirarlo, apréndete de memoria las cartas segunda, tercera y cuarta empezando por arriba. Mezcla en la mesa por hoqueo sin cambiar la posición de las cuatro cartas superiores. Pide al espectador que corte, haciendo dos paquetes. Anuncia que vais a elegir uno de los paquetes e invítalo a que señale uno. Si señala el paquete inferior de la baraja, déjalo aparte; si señala el superior, pídele que lo sostenga. En cualquier caso, el espectador debe quedarse con el paquete superior

Indícale que tome la carta superior de su paquete, la introduzca por el medio y que haga lo mismo con la carta inferior; luego deberá tomar la carta superior y dejarla en la mesa cara abajo. Pídele que entregue las dos cartas siguientes a sendos espectadores. Procede ahora a adivinar las cartas mediante una lectura del pensamiento, interpretación del pulso o cualquier otro método.

LAS CARTAS DE LA SUERTE

Para realizar este juego debes conocer un pase muy sencillo: se trata de mostrar las caras de las cartas manteniendo una oculta. La carta que no deseas mostrar estará en el lugar superior. Sostén la baraja con las caras hacia el público y ve pasando las cartas de una en una de la mano izquierda a la derecha. Cuando lleves unos dos tercios, separa las manos durante un momento y extiende las cartas que quedan en la mano izquierda para mostrar los índices, empujando al mismo tiempo la última carta (la que deseas ocultar) hacia la derecha, de modo que quede por detrás de las demás. Une las manos y, al mismo tiempo que te llevas la siguiente carta del paquete de la mano izquierda, llévate por detrás la última carta con los dedos de la mano derecha, para luego terminar de mostrar las cartas.

Pide a un espectador que mezcle la baraja y, cuando te la devuelva, llévasela a la posición superior con una mezcla en las manos. Supongamos que es el diez de picas. Corta las cartas llevándote el diez al medio y manten sobre él la punta del dedo meñique. Escribe en un papel: “diez de picas” y colócalo cara abajo en la mesa sin que nadie lo vea. Pide a un espectador que señale una carta y arrégla para tener el 10 de picas en la posición correcta en el momento en que extienda el dedo. Saca la carta y colócala en la mesa cara abajo. Pídele que nombre cualquier carta (por ejemplo, el dos de diamantes). Entrégale un papel para que escriba el nombre de esa carta y coloque seguidamente el papel sobre la mesa. Mientras lo hace, busca el dos de diamantes y llévalo a la posición superior. Ve pasando las cartas de una mano a la otra y muestra (con el pase explicado más arriba) que el dos de diamantes no se encuentra entre ellas. Dirígete a un segundo espectador y fuérzale el dos de diamantes igual que hiciste antes con el diez de picas. Pídele que nombre y escriba una carta (por ejemplo, el as de corazones). Deja el dos de diamantes en la mesa y, mientras escribe, busca el as, llévalo a la posición superior y muestra que no está en la baraja (de nuevo con el mismo pase). Fuerza el as de corazones a otro espectador y colócalo sobre la mesa frente a la primera hoja de papel que escribiste tú, como si fuese el diez de picas. Entrega la baraja para que la examinen y vean que faltan las tres cartas nombradas. Reúne las tres cartas, mézclalas y, para finalizar, compáralas con los nombres escritos en las tres hojas de papel.

EL EMPUJON por Farelli

Un espectador mezcla una baraja cualquiera y te la devuelve. Empuja hacia atrás aproximadamente la mitad de la baraja con el extremo superior de un lápiz. Pide a un espectador que tome la carta superior del paquete de abajo y la recuerde. Al poner el paquete superior de canto para colocarlo sobre el otro y cuadrarlo, fíjate en su carta inferior; de este modo puedes averiguar la carta del espectador pasando rápidamente las cartas ante ti: la carta elegida será la que quede justo debajo de la que acabas de ver. Realiza la adivinación de la manera más sorprendente que conozcas. Puedes reforzar en gran medida el efecto si dejas que el espectador mezcle en las manos, lo que no representa un gran peligro de que se separen las dos cartas.

Echa disimuladamente un vistazo a las dos cartas superiores de una baraja que haya sido previamente mezclada. Mezcla por hoqueo sin cambiar de lugar estas dos cartas. Deja la baraja en la mesa y pide a un espectador que corte aproximadamente por la mitad y que toque uno de los paquetes. Sea cual sea su elección, interprétala de modo que se quede él con el paquete cuyas dos cartas superiores conoces. Dile que repita todo lo que tú vayas haciendo. Toma la carta inferior e introdúcela por el medio de tu paquete. Guárdate la carta superior en el bolsillo derecho. Él hace lo mismo. Pon la carta inferior por el medio y la superior en el bolsillo izquierdo. Por último, introduce las cartas superior e inferior por el medio.

“Te parecerá extraño -explica- Pero gracias a una extraña comunicación entre las cartas, la carta de mi bolsillo derecho me dirá cuál es la carta de tu bolsillo derecho, y la de mi bolsillo izquierdo me dirá cuál es la del tuyo”. Saca la carta de tu bolsillo derecho, muéstrala y, mediante cualquier razonamiento lógico o inventado, deduce la carta del bolsillo derecho del espectador; a continuación haz lo mismo con las otras dos cartas. Las cartas de arriba y abajo que se colocan en el centro de la baraja son simplemente una artimaña para confundir y despistar al espectador.

LA CARTA EN LA CARTERA

Este método tiene varios puntos a su favor: la cartera no está preparada de antemano y la mano que se saca del bolsillo está vacía.

Necesitas una cartera que se abra a lo largo. Ponle una goma gruesa alrededor de uno de los lados. Ábrela de modo que las dos solapas se toquen por detrás y cuélgatela en el borde del bolsillo interior de la chaqueta con la parte que tiene la goma hacia la parte de dentro del bolsillo.

Mezcla una baraja y pide a un espectador que elija libremente una carta, que la firme y que la devuelva a la baraja. Pásala al lugar superior (ver Capítulo “Pases indispensables”). Llévate las dos manos con la baraja a la espalda; toma la carta firmada con la mano izquierda, introdúcela por debajo de la chaqueta y encájala en la axila derecha, sujetándola allí con el brazo apretado contra el cuerpo. Trae las manos hacia adelante y saca una carta cualquiera preguntando: “¿Es esta tu carta?”. La respuesta será “No”.

Coloca la baraja sobre la mesa dejando ver que tienes las manos vacías. Sujeta el borde derecho de la chaqueta con la mano derecha y, con la izquierda, toma la carta de la axila, déjala caer en la cartera, cierra ésta y sácala con la parte que tiene la goma hacia adelante. Introduce los dedos de la mano derecha, por debajo de la goma y tira de ella como si en realidad estuviera rodeando toda la cartera. Abre la cartera e invita a un espectador a que saque la carta firmada.

PREDICCIÓN

Pide a un espectador que baraje las cartas. Cuando te las devuelva, tómalas cara abajo y fíjate en la carta inferior y recuérdala. Al colocar la baraja en la mesa, voltear en secreto la carta que queda más abajo y apréndesela también. Deja la baraja con la carta volteada cara abajo y las demás cara arriba.

Pide a un espectador que corte un paquete de aproximadamente dos tercios de la baraja y lo coloque cara abajo al lado del resto de las cartas. Mientras lo hace, escribe en un papel una predicción (las dos cartas que te has aprendido) y entrégaselo a otro espectador.

Pide ahora al espectador que corte el segundo paquete por la mitad y que ponga el tercer paquete que ha formado cara arriba al lado de los otros dos, con lo que quedan sobre la mesa tres paquetes: los dos de los lados cara arriba y el del centro cara abajo. Coloca el primer paquete (el que tiene debajo la carta volteada) sobre el del centro y los dos juntos sobre el tercero. Pide a un espectador que saque las cartas que están cara arriba en el medio de la baraja, las deje sobre la mesa y las corte en dos paquetes. Coloca la predicción sobre el paquete de arriba y, sobre ella, el paquete inferior cruzado. De este modo tenemos la hoja de papel entre las dos cartas de la predicción en ella. El modo de colocar el corte confundirá al espectador, que creará que el papel está colocado en el lugar por el que él cortó.

UNA BUENA LOCALIZACION

Pide a un espectador que elija libremente una carta de una baraja previamente mezclada y que la devuelva, introduciéndola por el medio mientras tú hojeas un extremo de las cartas. Impide que la carta se introduzca del todo apretando firmemente el otro extremo de la baraja. Golpea el extremo interior con los dedos para dejar las cartas al mismo nivel y haz luego lo mismo con el otro extremo, pero esta vez da un golpe seco, de manera que la carta que sobresalía por delante, lo hará ahora por detrás unos dos o tres milímetros. Dispónte a hacer una mezcla por hoqueo y, para ello, coloca el pulgar derecho en el extremo de la baraja, divide ésta en dos, no exactamente por la carta que sobresale, sino una carta más abajo, de manera que la carta elegida quedará en segundo lugar empezando por abajo en el paquete de la mano derecha. Realiza la mezcla, dejando que caigan en primer lugar las dos cartas inferiores del paquete derecho para que no se descoloquen. Ahora puedes mostrar las cartas superior e inferior y, con una mezcla en las manos, llevar la carta elegida al lugar que desees.

LA REINA CHISMOSA *por Ladson Butler*

Se puede utilizar una baraja cualquiera. Haz que uno o varios espectadores barajen a fondo. Recupera las cartas y busca entre ellas a la dama de tréboles, la más chismosa de todas y, mientras vas pasando cartas, extiende las cuatro primeras y recuérdalas. Para aprendérselas, repite primero sus valores, por ejemplo 4, 7, 3, 6 y recuérdalo por parejas, es decir, cuarenta y siete, treinta y seis, y luego, las iniciales de los palos, por ejemplo, T.D.C.P., para tréboles, diamantes, corazones y picas. Con la práctica se pueden llegar a aprender cuatro cartas con sólo echarles un vistazo. Pide a un espectador que reparta las cartas cara abajo en cuatro montones. Empuja la dama de tréboles bajo uno de los montones un momento y luego acércasela al oído “para que te diga” el nombre de la carta que ha visto y repítela tú en voz alta. Haz lo mismo con las cartas inferiores de los otros tres montones.

EL MEDICO DE LAS CARTAS *por Annemann*

EFEECTO.- Se Puede emplear, si se desea, una baraja prestada. El mago pide a un espectador que diga un número del 1 al 12, da sin trampas ese número de cartas y entrega la última al espectador, quien la muestra y la firma. El mago cuenta entonces que la Carta representa a un hombre que sufrió un accidente y tuvieron que amputarle una pierna (corta una esquinita de la carta y se la entrega al espectador). El hombre tiene una tremenda pesadilla en la que se ve a sí mismo roto en pedazos (el mago rompe la carta, que tiene la cara hacia el público, en varios pedazos) hasta que aparece en el sueño un médico que lo cubre con una sábana blanca... pero el hombre despierta repentinamente y se encuentra en el hospital, con el cuerpo íntegro a excepción de la pierna que le falta (se comprueba que la esquina cortada coincide con la carta y el espectador reconoce su firma).

REALIZACION.- Antes de empezar, toma los seises, sietes y ochos de cada palo y colócalos encima de la baraja en cualquier orden, de manera que la carta elegida será necesariamente una de ellas. Saca la carta y, mientras el espectador la firma, toma la baraja y las cartas que has dado, saca una carta del mismo palo y colócala en el lugar inferior: si la carta elegida es un seis, toma un siete; si es un siete, toma un seis y si es un ocho, toma un siete.

Supongamos que la carta elegida es el siete de tréboles. Toma entonces el seis de tréboles, colócalo en la cara de la baraja y corta ésta en dos. Recupera el siete de tréboles, toma el paquete inferior de los dos que han quedado al cortar la baraja y coloca debajo el siete (es decir, cubriendo el seis de tréboles). Desliza las dos cartas como si fuesen una unos tres centímetros hacia el extremo de la baraja contrario al punto impar del siete. Sostén el paquete con la cara hacia el público. Aparentemente, sólo sobresale el siete de tréboles. Coloca delante el resto de la baraja, haciendo que coincida con el momento de la historia en el que el hombre ingresa en el hospital. Sujeta la baraja con firmeza y corta las esquinas de los índices de las dos cartas al mismo tiempo. Entrega al espectador solamente la del siete, que habrás empujado hacia adelante con el pulgar. Introduce la mano en el bolsillo para buscar una goma elástica y suelta ahí el índice del seis.

Voltea la baraja cara abajo y haz como si sacaras el siete de tréboles (en realidad, empuja esta carta con el dedo índice izquierdo hasta dejarla al mismo nivel que las demás y saca el seis de tréboles, que dejas caer cara abajo sobre la mesa). Rodea la baraja con la goma y entrégasela al espectador. Recoge la carta de la mesa cubriendo con los dedos la esquina del índice y el hueco del trébol que “falta”. A medida que continúa la narración, rompe la carta en dos y coloca delante la mitad a la que le falta una esquina. Rómpela con mucha claridad varias veces más. Ya sólo queda hacer que desaparezcan los trocitos.

La sábana del sueño está representada por un pañuelo que tiene un pequeño bolsillo en una esquina. Cubre los trozos con el pañuelo y entrégaselos a un espectador de tal manera que tenga entre los dedos el bolsillo con los pedacitos dentro. Narra el final del sueño, agita el pañuelo y... los trozos de carta han desaparecido.

Hojea una esquina de la baraja hasta que llegues a la carta a la que le falta una esquina. Ofrece al espectador la baraja para que saque del hospital a la carta mutilada y pídele que identifique su firma y compruebe que la esquina coincide exactamente.

EL SELLO EN LA CARTA *por Jordan*

EFFECTO.- Se pega un sello de correos en una carta para poder identificarla. Se separan diez cartas y se coloca la carta elegida entre ellas mientras que un espectador sujeta el resto de la baraja. La carta marcada vuelve a la baraja, quedando solamente diez cartas fuera de ella.

Realización.- Antes de empezar, humedece un borde del lado adhesivo de un sello de correos y pégalo sobre uno de los tréboles que no sea el del centro del tres de tréboles, con el lado humedecido hacia el extremo de la carta. Coloca esta carta en el lugar inferior de la baraja y el as de tréboles en el lugar superior.

Comienza el juego forzando a un espectador el as de tréboles; a continuación corta y devuelve el tres de tréboles a su posición inicial debajo de la baraja. Deja la baraja sobre la mesa. Toma la carta elegida cara abajo, saca otro sello igual al primero y humedécelo. Al mismo tiempo, humedécete la yema del dedo corazón derecho. Sin levantar el as, pégale el sello exactamente en el mismo lugar en el que está pegado el sello del tres de tréboles. Muestra la cara al público sin verla tú. Coloca la carta cara abajo sobre la mesa y, encima de ella, el resto de la baraja.

Da diez cartas de arriba en la mesa formando con ellas un paquete. Empuja el as hacia atrás, saca el tres de tréboles y déjalo sobre las diez cartas. Corta la baraja y entrégasela a un espectador. Recoge el paquetito, toma el tres de tréboles e introdúcelo por el medio lo suficiente como para esconder el tercer trébol. Levanta las manos y muestra al público la carta, que parecerá un as de trébol con un sello en un lado. Cuando la estás introduciendo del todo entre las demás, dobla el sello del revés y humedécelo, de manera que se pegue a la carta inmediatamente superior. De este modo, al contar de nuevo las cartas, saldrán diez y no once y se podrán cortar y extender en abanico sin peligro. El espectador encontrará el as en la baraja.

ADIVINACION DEL COLOR *por Jordan*

EFFECTO.- Un espectador toma una baraja que puede ser prestada cara arriba y da las cartas rojas (de corazones y diamantes) cara abajo sobre tu mano izquierda y las negras (de picas y tréboles) cara arriba sobre tu mano derecha. Deja las cartas negras sobre la mesa y entrégale las rojas para que las mezcle. Escribe en un papelito una predicción y dóblalo. El espectador toma cara abajo una carta cualquiera sin mirarla y la coloca sobre el paquete de las cartas negras. Haz un abanico con las cartas negras y muestra la carta roja; resulta ser la carta de la predicción. Finalmente se devuelve la carta al paquete rojo y se repite el juego.

REALIZACION.- Cuenta las cartas rojas a medida que van siendo depositadas en tu mano izquierda. La carta de la predicción será la que haga el número veintiséis. Cuando la recibas, introduce bajo ella la punta del dedo meñique. A continuación, mientras giras hacia la izquierda para dejar las cartas

negras en la mesa, estira los dedos de la mano izquierda y, haciendo palanca con ellos, levanta la carta superior, échale un vistazo y deslízala bajo el paquete de cartas negras, que está cara arriba, cuando acerques las manos. Deja el paquete sobre la mesa junto con la carta roja que le acabas de añadir y entrega el paquete rojo al espectador para que lo mezcle. Escribe en un papel el nombre de la carta que viste antes, dóblalo y déjalo en la mesa. Voltea el paquete negro cara abajo. El espectador introduce en el paquete negro, abierto en abanico, una carta roja cualquiera cara abajo, sin mirarla. Llévatela a la posición superior mediante el salto y abre el paquete de nuevo en abanico. La carta cuyo nombre has escrito en el papel está ahora en medio; el espectador pensará que se trata de la carta que él acaba de introducir. Pide que se lea la predicción, saca la carta roja, muéstrala y devuélvela al paquete de su color. Acto seguido puede repetir el juego.

LA PAREJA QUE DESAPARECE *por Jordan*

Al sacar la baraja de su estuche, fíjate en las dos cartas superiores; déjalas caer de nuevo en el estuche y saca el resto de las cartas. Escribe en una hoja de papel el nombre de estas dos cartas. Dobla la predicción y entrégasela a un espectador. Pide a un espectador que mezcle la baraja, que corte y te entregue uno de los paquetes. Introduce este paquete en el estuche haciendo una separación con el pulgar en una esquina de las cartas y, metiendo primero esta esquina, haz que las dos cartas que están ya en el estuche queden en medio. Toma el otro paquete y reparte una fila de cuatro cartas cara abajo. Mira la primera, nómbrala mientras la repartes y deja que los espectadores la vean muy brevemente. Cuando repartas las dos siguientes di los nombres de las dos cartas de la predicción y no las muestres. Por último nombra correctamente la cuarta carta y permite esta vez que el público la vea. Pide a alguien que elija entre las dos cartas del centro y las dos de los lados. Interpreta la respuesta de modo que utilices las cartas del centro; introdúcelas en medio del paquete y entrégaselo a un espectador. Ordena a las dos cartas que pasen al paquete del estuche. Por último se examinan los paquetes y se comprueba que ha ocurrido el milagro.

LA CARTA DESCONOCIDA *por Jordan*

Para este juego puedes emplear cualquier baraja que haya sido bien mezclada. Toma las cartas y ve pasándolas ante un espectador de una en una lentamente de la mano izquierda a la derecha, contándolas en voz alta y colocándolas cada una detrás de la anterior para no alterar el orden. Pide a un espectador que se fije en una carta y recuerde su número de orden. Antes de que llegues a la mitad de la baraja ya tendrá que haber elegido la carta. Una vez hecho esto, y mientras todavía sostienes las cartas en posición vertical, tira de la carta superior del paquete de la mano derecha pasándola al lugar superior del paquete de la mano izquierda; cuadra la baraja y corta lo más exactamente que puedas por la mitad. Vuelve a pasar las cartas de la mitad superior ante el espectador para que se asegure que su carta sigue ahí. En efecto, ahí está, pero situada un lugar más arriba de lo que él cree.

Entrega el paquete superior al espectador y toma tú el otro. Da una carta en la mesa cara abajo y el espectador da otra de su paquete sobre la tuya, a la cuenta de uno. Echa tú una segunda carta y él otra, a la vez que se dice ‘dos’. Continúa así, dando cartas alternadamente hasta que lleguéis al número anterior al de su carta. Toma entonces el montón de la mesa (cuya carta superior será la elegida) con la mano derecha y, mientras pides al espectador que nombre su carta y la deje cara abajo en la mesa, coloca el paquete de la mano derecha sobre el de la izquierda como para cuadrarlos, pero, en lugar de ello y, sosteniendo las cartas en posición vertical, tira con el pulgar izquierdo de la carta superior del paquete derecho trayéndola al lugar superior del izquierdo. Deja el paquete de la mano derecha en la mesa y coloca la carta superior del paquete que tienes ahora en las manos (es decir, la carta elegida) en la mesa cara abajo. El espectador nombra la carta elegida y voltea su carta, esperando encontrar la elegida, pero no ocurre así. Muestra tu carta: resulta ser la carta que él eligió.

AUTOCONTROL por Leroy

EFEECTO.- Un espectador mezcla una baraja cualquiera y la extiende en la mesa cara abajo. Luego señala la carta que desee, la saca de la baraja y la deja a la vista. A continuación se le pide que piense una carta. Nombra y se comprueba que no está en la baraja. Él mismo voltea la carta que sacó al principio, que resulta ser la misma que ha pensado.

REALIZACION.- El éxito de este juego depende en gran medida de cómo lo vendas (presentación, charla, etc.). Cuando el espectador señala una carta, tómalala y colócasela en la parte de arriba del bolsillo exterior de la chaqueta, “para que se pueda ver todo el tiempo”, según explicas. En cuanto el espectador nombre la carta que ha pensado, toma la baraja, pasa las cartas rápidamente y cuando llegues a ella llévala al lugar superior. Asegura que no la encuentras y pide al espectador que examine él mismo la baraja. Empalma la carta superior y entrégale la baraja. El espectador tampoco encuentra la carta. Haz ahora como si tomaras la carta del bolsillo (en realidad, empuja la carta del bolsillo hacia adentro para que no se vea y saca en su lugar la carta empalmada) y déjala en la mesa. Muéstrala para que se pueda comprobar que es, efectivamente, la carta pensada.

Es interesante revisar la siguiente descripción de un efecto de Robert Houdin en su libro *Les secrets* de 1868: “Cómo colocar una carta cualquiera en la mesa y anunciar que coincidirá en palo y número con cualquier carta que el espectador desee”.

El moderno inventor guarda la carta en el bolsillo en lugar de dejarla en mesa y anuncia que ha inventado un juego nuevo.

EN EL BOLSILLO

Antes de comenzar, guárdate dos cartas en el bolsillo derecho del pantalón. Al principio del juego puedes mostrar que está vacío metiendo las cartas en la esquina interior de arriba y dando la vuelta al bolsillo. Pide a un espectador que baraje las cartas, recupéralas y reparte las tres primeras cartas arriba mientras te las aprendes de memoria. Pide a un espectador que piense una de ellas guárdatelas en el bolsillo del pantalón. Ve sacando de una en una las dos cartas escondidas previamente y colócalas

cara abajo sobre la a sin mostrarlas. Pide al espectador que nombre la carta pensada. Ahora, recordando las tres cartas del principio y el orden en que las guardaste, podrá fácilmente sacar la carta correcta. Para lograr el efecto deseado debes hacer último sin titubeos ni vacilaciones.

ENCUENTRE A LA DAMA *por Annemann*

El efecto consiste en introducir los cuatro ases y una dama en sobres separados, que se mezclan a fondo. Cuando se entregan de uno en uno al mago, éste adivina en cuál se halla la dama.

El truco es bien sencillo: los ases se guardan en los sobres en posición horizontal y la dama en vertical. Esto, naturalmente, se hace sin ser visto. Introduce la dama como las demás cartas, pero gírala luego ocultándote tras la solapa del sobre.

Si no anuncias de antemano en qué va a consistir el efecto, en caso de que te entreguen en primer lugar el sobre de la dama, puedes decir que eso era de lo que se trataba y abrir el sobre para comprobar que, efectivamente, tiene dentro a la dama, poniendo la carta en posición vertical antes de sacarla. Lo mismo puedes hacer si el sobre de la dama es el último. En los demás casos ve acercándote cada uno de los sobres a la frente y adivina en cuál se encuentra la dama.

SUPER PREDICCIÓN DE UNA CARTA *por Vernon*

Este juego se basa en el siguiente pase: toma una baraja cualquiera y sujétala firmemente por la esquina interior izquierda entre el pulgar y los dedos índice y corazón. Presionando fuertemente hacia abajo, empuja hacia la izquierda con el pulgar y la baraja se abrirá claramente por un punto. Cierra la baraja. Al repetir lo mismo, la baraja se abre por el mismo lugar; si se abriera por otro lugar, aprieta más las cartas.

Para aplicar todo esto a la práctica, pide prestada una baraja bien mezclada. Pide a un espectador que saque papel y lápiz y, mientras tanto, comprueba si te sale el pase arriba explicado. Si es necesario, corta para que el lugar por el que se abren las cartas quede aproximadamente a unos dos tercios empezando por abajo y echa un vistazo al índice de la carta por la que se separan los dos paquetes (la carta inferior del paquete de arriba). Escribe el nombre de esa carta, dobla el papel y déjalo al cuidado de un espectador. Entrégale también la carta superior y, mientras te preparas para realizar el pase antes descrito haz notar que las cartas están perfectamente cuadradas y muestra todos los lados. Indica al espectador que introduzca la carta cara arriba en la baraja por el lugar que desee (mientras tú te cuidas de que ese lugar quede por debajo del lugar por el que se separan las cartas). Coloca la carta de manera que sobresalga diagonalmente por la esquina opuesta al pulgar izquierdo. Eleva la baraja hasta ponerla vertical. Realiza el pase secreto, empujando el paquete superior unos dos o tres centímetros hacia la derecha y, en ese mismo momento, toma ese paquete, junto con la carta que estaba introducida, con la mano derecha. Muestra la carta inferior del paquete. Es la de la predicción.

LOS PUNTOS DE LOS DEDOS *por Baker*

Entrega a un espectador una baraja cualquiera que esté completa y pídele que la mezcle. Indícale que simplemente piense en una carta mientras mezcla. Extiende las cartas en la mesa cara arriba. Pide ahora al espectador que coloque la mano derecha colgando sobre las cartas con el índice apuntando hacia abajo y que recorra lentamente la extensión de cartas, desde el principio hasta el final, y vuelta al principio. Indícale que cuando llegue a su carta piense: “¡Alto!”, pero que no se pare ni titubee. Antes de que lo haga aléjate un poco de la mesa.

Está demostrado que, si el espectador cumple tus órdenes, al llegar a su carta, inconscientemente vacilará durante una fracción de segundo. Desde muy cerca esto no se advierte, pero al alejarte unos pasos, lo verás claramente, de forma que podrás saber en qué zona se encuentra la carta elegida, con un error de cinco o seis cartas como máximo. Vuelve a la mesa, echa un vistazo al grupo de cartas y apréndeselas de memoria. Corta la baraja de modo que el grupo quede en la parte superior y llévate las cartas a la espalda. Al aprenderte de memoria las cartas, olvida los palos y recuerda sólo los números, como si se tratara de un número de teléfono (por ejemplo, 487 - 62).

Pregunta cuál es el número de la carta elegida, sácala de la baraja y colócala sobre la mesa, cara abajo. Pregunta cuál es el palo y, para finalizar, muestra la carta.

FORZAJE MENTAL CON CINCO CARTAS *por Vernon*

Se colocan en fila sobre la mesa las siguientes cartas: K de corazones, 7 de tréboles, as de diamantes, 4 de corazones y 9 de diamantes. El mago se dirige a un espectador diciéndole algo así: “He puesto ahí cinco cartas, escogidas al azar, y deseo que pienses en una de ellas. Puedes elegir con completa libertad, no pienses que intento influir en tu decisión en modo alguno. Por ejemplo, aquí tenemos un as en el centro. Puedes elegirlo o no. Quizá pienses que por algún motivo hay una sola carta negra entre cuatro rojas. Esto podría, o no afectar a tu decisión. Mira todas las cartas durante todo el tiempo que desees; has de saber que, sea cual sea la carta que escojas finalmente, yo colocaré una carta cara abajo sobre tu mano y sólo entonces te pediré que la nombres. Será tu carta. Pero incluso entonces tendrás la oportunidad de cambiar de opinión y, aún así, la carta de tu mano será la carta pensada.

Una vez que el espectador ha elegido mentalmente, toma las cinco cartas de la mesa, mézclalas, saca el 4 de corazones y colócasela en la mano cara abajo. El espectador nombra su carta, que, casi infaliblemente, será el 4 de corazones. Este juego es puramente psicológico. El espectador rechaza el rey y el as por ser demasiado conspicuas, el 7 de tréboles por ser la única carta negra y por utilizarse mucho el número siete en este tipo de trucos; tampoco se suele elegir el 9 de diamantes porque se dice que da mala suerte, con lo que no queda más que el 4 de corazones.

. En la charla debes inducir al espectador a que sopesa las razones para elegir o rechazar cada una de las cartas. Si permites que escoja rápidamente, es casi seguro que fallará el juego.

Mientras aún no tienes experiencia con este efecto, en lugar de colocar sobre la mano del espectador solamente el 4 de corazones, deja las cinco cartas, con el 4 arriba y la K de corazones abajo, de modo que si nombra la K no tienes más que voltear el paquete.

MISTERIO MENTALISTA

Pide a un espectador que piense una carta mientras mezcla la baraja. Puede cambiar tantas veces como desee, pero una vez que haya tomado una decisión, debe atenerse a ella. A continuación, toma una tarjeta del tamaño aproximado de un naipe y traza cuatro líneas sobre ella, formando cinco espacios de manera que los espacios primero, tercero y quinto sean algo mayores que el segundo y el cuarto. Entrega a un espectador la tarjeta junto con el lápiz y pídele que escriba en los espacios los nombres de cinco cartas: la que ha pensado y otras cuatro cartas cualesquiera. Háblale así: “Puedes anotarlas en el orden que quieras; escribe el nombre de tu carta en el lugar que creas más apropiado. Puedes anotarla en el primer espacio, en el último o en medio, pero no voy a seguir hablando para no influir en una decisión que debe ser enteramente tuya”

Casi infaliblemente, la carta elegida será anotada en el segundo espacio y, y si no, en el tercero. Además, tienes otro detalle a tu favor: puedes mirar los movimientos de la mano al escribir. Colócate relativamente cerca de él, pues sólo necesitas ver la mano. Cuando escriba los nombres de las cuatro cartas cualesquiera, siempre se producirá alguna vacilación, Pero cuando se trate de la que ha pensado, la escribirá sin titubeos.

Tras esto, toma la baraja y la tarjeta, echa un vistazo al nombre que aparece en el espacio que crees correcto y deja la tarjeta sobre la mesa, cara abajo. Busca la carta que crees elegida y colócala en la mesa, también cara abajo. Entrega al espectador la lista de cartas y pídele que tache con una cruz todas menos la elegida; a continuación, muestra la carta que sacaste. Con un poco de experiencia lograrás adivinar siempre la carta. El público tendrá la impresión de que tú escogiste una carta cualquiera de entre las cincuenta y dos de la baraja.

COINCIDENCIA DE ASEES Por Lubrent

Se trata de otro juego psicológico en el que se sugestion a un espectador para que haga lo que tú desees.

Toma dos juegos de ases, entrega uno al espectador y quédate tú con el otro. Coloca el as de corazones en la mesa cara abajo y dirígete al espectador diciendo: “Quiero que elijas uno de tus ases y lo coloques sobre el mío. Puedes escoger el as que desees. Por ejemplo, el de picas; pero no quiero influir en tu decisión pon ahí la carta que prefieras”. Si el espectador es un varón, es prácticamente seguro que elegirá el as de corazones, puesto que tras tu comentario desechará el de picas. Si se trata de una mujer, menciona el as de corazones y probablemente escogerá el de diamantes.

A continuación, pide al espectador que coloque los otros tres ases cara arriba en la mesa y pon tú, sobre cada uno de ellos el as correspondiente. Para terminar, muestra los dos ases que están cara abajo y se ve que coinciden.

Si le haces el juego a otro mago, la primera carta será siempre el as de tréboles. Un mago nunca elegirá el as de corazones ni el de diamantes por ser las más comúnmente usadas en mentalismo y, de entre los dos ases negros, escogerá el de tréboles por ser el que menos suele llamar la atención. Termina como se explica más arriba.

Esta clase de juegos no siempre salen bien, pero resulta muy interesante realizarlos, si los presentas como experimentos de lectura de pensamiento no perderás prestigio, si no aciertas y, en cambio, si aciertas, quedarás estupendamente.

DESAPARICIÓN por Gibson

Puedes emplear una baraja cualquiera que esté completa y tenga estuche. Pide a un espectador que mezcle la baraja, tome una carta. y te devuelva el resto. Cuadra bien las cartas e introdúcelas en el estuche. Una vez que el espectador se haya fijado en su carta, colócate de espaldas a él y, con las manos a la espalda, ofrécele el estuche abierto y pídele que introduzca su carta por el medio de la baraja. Mientras lo hace, aprieta con fuerza el extremo inferior del estuche para que la carta no pueda quedar perfectamente cuadrada con las demás. Pídele que cierre el estuche.

Sigue dando la espalda al espectador mientras éste anota el nombre de su carta en un papel. Abre rápidamente el estuche, saca un poco las cartas y hojéelas con el pulgar hasta llegar a una carta que sobresale del resto. Sácala, mírala y guárdatela en un bolsillo del chaleco, cerrando a continuación el estuche. Ahora, no sólo sabes cuál es la carta elegida, sino que la tienes guardada en un bolsillo. Termina el juego como más te guste.

Mientras extraes la carta del estuche, mantén los codos pegados al cuerpo para no poder realizar movimientos extraños que pudieran delatarte.

NUEVA ADIVINACION

Pide a un espectador que mezcle una baraja. Luego, mientras pasas las cartas para retirar el comodín, fíjate en las cartas superior e inferior y recuérdalas. Luego mezcla por hoqueo dejando caer la carta inferior del paquete izquierdo en primer lugar y la superior del derecho en último lugar, de modo que no varíen de posición. Si tienes algo de práctica, puedes fijarte en estas cartas mientras realizas la mezcla por hoqueo. Pide al espectador que elija una carta, que la coloque encima de la baraja y que corte para perderla por el medio (en realidad, la carta queda entre las dos que tú conoces). Puedes dejar que el espectador mezcle un poco sin peligro de que se separen las cartas, o, si lo prefieres, que corte varias veces.

Ahora estás en condiciones de localizar la carta pasando las cartas, y de adivinarla de la forma que más te guste. También puedes ver cuál es la carta elegida hoqueando una esquina de la baraja con el pulgar hasta llegar a las cartas que conoces y cortar por ahí, pero este método, aunque es mejor, requiere algo más de práctica.

ADIVINACION DESDE EL BOLSILLO

Pide a un espectador que mezcle a fondo una baraja. Extiende las cartas empezando por arriba como si estuvieses buscando alguna carta. En realidad, cuenta quince cartas, introduce la punta del dedo meñique bajo la última y cierra la extensión. Anuncia que, en lugar de hacer que alguien elija una carta, vas a intentar adivinar una carta solamente pensada por un espectador.

Toma las quince cartas que has separado y deja el resto sobre la mesa. Escoge de entre ellas una carta de tréboles, otra de corazones, otra de picas y, por último, dos de diamantes. Recuerda el orden: tréboles, corazones, picas, diamantes y diamantes. No hace falta que recuerdes los valores de las cuatro Primeras, pero sí el de la segunda carta de diamantes. Abre estas cinco cartas en abanico y pide a un espectador que elija mentalmente una de ellas. A continuación, déjalas caer sobre la baraja y, sobre ellas, las diez cartas restantes. Cuadra el conjunto. Ahora, si sabes, realiza una mezcla y un corte falsos. Luego corta un paquetito de arriba (en realidad, exactamente de cinco cartas) e introdúcelo por el medio. Haz lo mismo con otro paquetito de abajo. Repite todo esto de nuevo: corta cinco cartas de arriba y piérdelas por el medio y unas cuantas cartas de abajo y piérdelas también.

De este modo habrán quedado arriba las cinco cartas entre las cuales se encuentra la elegida. Puedes mezclar por hoqueo varias veces sin moverlas de su sitio. Guárdate la baraja en el bolsillo del pecho. Cuando el espectador nombre su carta, podrás sacarla inmediatamente.

ADIVINACION EN LA OSCURIDAD

Se puede usar una baraja cualquiera bien mezclada. Entrégala a un espectador. Se apagan las luces, el espectador te coloca una carta sobre la mano y tú, al momento, la nombras en voz alta. Al encender la luz se ve que, efectivamente, has acertado. Puede repetir el juego si lo deseas.

Aprovecha cualquier ocasión propicia (por ejemplo, durante un juego en el que has tenido que dar la espalda al público y tenías la baraja en las manos) para tomar las dos o tres cartas de arriba, memorizarlas y guardártelas en un bolsillo del chaleco. Antes de que se apaguen las luces, acerca la mano al espectador para que pueda colocar fácilmente una carta sobre ella. Cuando os quedéis a oscuras y te coloque la carta en la mano, rápidamente métetela en el bolsillo y saca la primera de las que tenías preparadas, dejando luego la mano en la misma postura que antes.

Se trata de un juego que admite repeticiones. A pesar de ser sencillo, si se acompaña de una pequeña charla científica sobre la posible evolución del sentido del tacto, o algo por el estilo, resultará muy efectivo.

EL LANZAMIENTO MÁGICO por Annemann

Haz que un espectador mezcle libremente una baraja y pídele que elija una carta, la recuerde y la devuelva a la baraja. Llévatela a la posición superior siguiendo el método que prefieras y haz una mezcla falsa que la mantenga en el mismo lugar. Pide a un segundo espectador que tome una carta, muéstrala y pregunta si se trata de la misma carta de antes. Una vez que te has asegurado que no, colócala cara arriba sobre la baraja.

Pide al primer espectador que se coloque a tu izquierda en el escenario. Indícale que se lleve las manos a al espalda para que tú puedas entregarle allí la baraja. Indícale que, rápidamente, tome la carta que está cara arriba y la introduzca, perdiéndola en la baraja. Justo antes de poner la baraja en sus manos, realiza el salto de una mano de Charlier, llevándote la carta volteada y la siguiente (la elegida) al medio. Haz entrega de la baraja. El espectador toma la carta superior, que no está volteada respecto a las demás, y la introduce en el medio, donde se pierde. Pídele que traiga la baraja hacia adelante, que la extienda y que corte por el lugar en que encuentre la única carta cara arriba. Pregúntale cuál era su carta, y pídele que voltee la carta superior. Así lo hace, hallando la carta que él mismo eligió.

Hemos incluido este juego en esta sección porque, aunque contiene un pase, éste se realiza tan lentamente y con tan poco riesgo de ser visto, que se puede decir que no requiere habilidad.

ENCUENTRE SU PROPIA CARTA por Lubrent

Entrega a un espectador una baraja cualquiera para que la mezcle, la divida en dos paquetes y te dé uno a ti. Explicale que ahora te vas a dar la vuelta y que, mientras tanto, él podrá elegir una carta cualquiera de su paquete, mirarla, recordarla y colocarla cara abajo sobre el mismo paquete. Vuélvete de espaldas y, apretando los codos contra el cuerpo, dale la vuelta a la carta de abajo y a la segunda por arriba de tu paquete. Cuando el espectador haya terminado, date la vuelta, coloca tus cartas sobre las suyas y pídele que se lleve la baraja a la espalda. A continuación deberá tomar la carta superior y

ponerla debajo, luego la siguiente carta de arriba, voltearla e introducirla por el medio. Cuando haya terminado, pídele la baraja y extiéndela, mostrando que hay una carta del revés. Divide la baraja por ese lugar, pregúntale cuál era su carta y muestra la carta que estaba inmediatamente debajo de la volteada. Era la suya. Queda así demostrado que el espectador encontró su propia carta.

Lo que ocurre, en realidad, es, evidentemente, que al voltear la segunda carta, lo que hace es colocar como las demás la carta a la que tú previamente habías dado la vuelta, de manera que se pierde al ser introducida en la baraja. La carta que aparece cara arriba es la que estaba debajo de tu paquete, que también habías volteado.

LA CARTA Y LA BOLA DE CRISTAL

Muchas personas han reclamado la autoría de este juego, pero no hemos podido establecerla con plena certitud. El efecto consiste en que un espectador elige una carta de una baraja previamente mezclada y la coloca sobre las manos del mago, que éste se habrá llevado previamente a la espalda. El mago, entonces, escudriña una bola de cristal y adivina la carta.

Guárdate una bola de cristal pequeña en el bolsillo izquierdo de la chaqueta. Entrega la baraja a un espectador para que la mezcle y date la vuelta para que te coloque una carta cualquiera cara abajo entre las manos, a tu espalda. Como sabes que la carta está cara abajo, puedes también saber cuáles son las esquinas en las que están los índices. Arranca rápidamente una de estas esquinas y sosténla entre las puntas de los dedos índice y corazón izquierdos. Introduce esa mano en el bolsillo izquierdo y saca la bola, colocando bajo ella la esquina de la carta. A continuación, aparentando realizar un gran esfuerzo mental y, tras pedir varias veces al espectador que se concentre en su carta, adivina primero el color, luego el palo y, por último el número.

El éxito del juego depende de tu actuación en este momento. Deja caer la bola con el trocito de carta en el bolsillo y muestra la carta, cubriendo el hueco de la esquina con los dedos. Puedes guardarte la carta en el bolsillo y repetir el efecto, o bien continuar con otro juego distinto.

Con este juego podrás sacar provecho de barajas antiguas o incompletas. Si se presenta la ocasión y tienes que realizarlo con una baraja prestada, es conveniente que tengas una nueva con que obsequiar al dueño, tras pedirle permiso para quedarte con la suya, “como recuerdo de esa reunión”.

Joe Berg propuso una alternativa para este juego que consiste en introducir la carta en la manga del lado de la mano que sostiene la bola. Si se tiene cuidado, puede realizarse con gran limpieza.

EL MATEMATICO SECRETO por Findley

EFECTO.- Un espectador toma un paquete de una baraja previamente mezclada, lo mezcla y se lo entrega al mago, quien se lo guarda en el bolsillo interior de la chaqueta. Otro espectador baraja el resto de las cartas y toma de entre ellas una carta. En un primer momento, el espectador nombra el palo de su carta e, inmediatamente, el mago extrae del bolsillo una carta del mismo palo. A continuación,

revela su número y el mago, rápidamente, saca del bolsillo dos o más cartas que, sumadas, dan como resultado ese número.

REALIZACION.- Como tantos excelentes juegos, se trata de un truco muy sencillo. Jordan lo publicó por primera vez hace aproximadamente veinte años.

Con la excusa de retirar el comodín de la baraja, coloca en la parte de delante un as, un dos, un cuatro y un ocho, cada una de un palo distinto. Colócalas en un orden cualquiera que debes recordar. Para evitar tener que aprendértelas de memoria cada vez, puedes emplear siempre las mismas cuatro cartas, por ejemplo, el as de tréboles, el 2 de corazones, el 4 de picas y el 8 de diamantes, en este orden.

Retira el comodín de la baraja y pide a un espectador que tome un paquete de arriba y lo mezcle. Mientras lo hace, separa del resto las cuatro cartas inferiores y mantén la separación con el dedo pulgar derecho en el extremo interior. Toma el paquete del espectador con la mano izquierda y coloca sobre él el paquete que tienes en la derecha durante unos instantes, mientras giras hacia la izquierda para entregar este último paquete a otro espectador. Deja caer al mismo tiempo las cuatro cartas separadas sobre el paquete mezclado de la mano izquierda. Todo esto pasará inadvertido si se realiza con suavidad y sin ruidos ni movimientos bruscos. Entrega a un espectador el paquete de la mano derecha y guárdate el de la izquierda en el bolsillo interior.

Conociendo el orden de las cuatro primeras cartas de este paquete, no tendrás dificultad en ir sacando primero una carta del mismo palo y luego una, dos o tres que suenen el número de la carta elegida. Si para realizar la suma necesitas la carta empleada para adivinar el palo, cuenta en primer lugar sus puntos y luego saca los que necesites para completar el valor total.

En la variante propuesta por Albright, se colocan el as de picas y el 2 de corazones en el bolsillo derecho de la chaqueta y el 4 de diamantes y el 8 de tréboles en el izquierdo. Un espectador mezcla la baraja y la corta en dos paquetes, de los cuales te entrega uno y se queda con el otro. Divide tu paquete en dos mitades y guárdate una en cada bolsillo, sacándolas acto seguido con las cartas que ya tenías en ellos. A continuación se examinan los bolsillos para verificar que no contienen ningún tipo de aparato y se procede a adivinar la carta “mediante el tacto”, tomando las cartas necesarias de uno u otro montón.

Quizá el método más sencillo de realizar este truco sea aprovechar una ocasión propicia para juntar las cuatro cartas necesarias mientras realizas otro juego. Luego, al empezar, mientras buscas el comodín, te la llevas a la posición inferior. Mezcla varias veces por hoqueo dejando siempre que caigan primero unas cuantas cartas de la mano izquierda, cuadra la baraja y pide a un espectador que corte aproximadamente por el centro y se quede con el paquete del corte. Introduce el resto de las cartas en el bolsillo y procede como se explica más arriba, sacando de la parte inferior las cartas que vayas necesitando.

ADIVINACION MILAGROSA

Los juegos que se explican a continuación se basan en una idea publicada por primera vez en 1909 en 'The Art of Magic', donde se describía "un truco consistente en localizar la carta elegida fijándose en el lugar por el que el espectador divide la baraja". Es decir, cuando el espectador corta la baraja, calculas cuántas cartas quedan en el paquete de abajo. Si has visto previamente la carta inferior, resulta que, aunque se haya cortado varias veces, si realizas otro corte que lleve la carta que ha visto a la posición

inferior, puedes volver a dividir la baraja por el mismo lugar por el que cortó el espectador con un margen de error de una o dos cartas. Este error será menor cuanto más precisamente hayas calculado al principio. Ensáyalo unas cuantas veces y verás que no es tan complicado, sobre todo teniendo en cuenta que es suficiente tan sólo aproximarse a la carta elegida.

1.- VERSION DE TUCKER

Un espectador mezcla una baraja corriente. Echa un vistazo a la carta inferior, que será tu carta de referencia, y deja la baraja en la mesa. El espectador corta un paquete por donde desee, mira la carta inferior y lo devuelve a la baraja, cuadrando bien las cartas. Luego corta y completa el corte todas las veces que quiera. Toma la baraja y ve pasando cartas hasta que encuentres la de referencia y corta para llevártela abajo. Suponiendo que hubieras calculado que en el primer corte quedaron veinte cartas, corta ahora tratando de dejar un montón de dos cartas menos, es decir, de dieciocho cartas. Pasa las dos siguientes cartas inferiores de abajo a arriba y recuérdalas. Todos estos movimientos los puedes realizar tranquilamente con la excusa de que estás buscando la carta elegida. Para terminar, empalma las seis cartas inferiores en la mano izquierda (para el empalme, ver 'el experto en la mesa de juego', pág. 146*.)

En estos momentos, controlas ocho cartas: las dos de encima de la baraja que conoces, y seis más que tienes empalmadas en la mano izquierda. Se nombra la carta elegida. si resulta ser la carta superior de la baraja, simplemente dale la vuelta. Si es la segunda, muéstrala con un doble volteo. Si no es ninguna de ellas, exclama: " ¡Pero si esa carta lleva toda la tarde aquí, en el bolsillo!", y llévate la mano izquierda al bolsillo para hacerla aparecer. Gira cuerpo ligeramente hacia la izquierda y ábrete el lado derecho de la chaqueta con la mano derecha y, oculto por ella, extiende las cartas, empalmadas para verlas y sacar la carta elegida y dejar las demás en el bolsillo. Sería muy difícil que te equivocaras por más de ocho cartas al calcular el corte inicial.

2.- VERSION DE ABBOTT

Solo se emplean cuarenta y ocho cartas. Pide a un espectador que mezcle y corte la baraja (mientras lo hace, el mago tendrá la Ocasión de echar un vistazo a la carta inferior o carta de referencia) y que se fije en la carta por la que ha cortado. El mago solamente calcula el número de cartas del paquete superior. Puede haber en realidad doce cartas y calcular tú dieciséis. En cualquier caso, divide el número que calcules por seis (trece entre seis, dos; dieciséis entre seis es dos y sobran cuatro). Olvídate del resto de la división. Se pide al espectador que corte y complete el corte las veces que

desea Y luego que vaya dando cartas de la parte superior de la baraja en la mesa cara arriba. Cuando haya repartido seis cartas, indícale que vaya Poniendo una carta sobre cada una de las seis de la mesa, hasta tener al final seis filas de Ocho cartas cada una.

Busca la carta de referencia y fíjate en que fila está. Supongamos que se trata de la J de tréboles, que es la cuarta carta de la cuarta fila y que tú habías calculado inicialmente el número dieciséis, que, dividido por seis como se ha explicado, da dos. Suma este dos al número de fila (cuatro), Y obtienes un resultado: seis. Pregunta al espectador en qué, fila está su carta. Si está en la misma fila que la carta de referencia, entonces es la sexta

Carta. Si está en la fila de su derecha, también es la sexta carta de esta columna. Si está en la fila de la izquierda de la carta de referencia, suma uno al último número obtenido (seis más uno, siete) y en ese lugar, el séptimo, está la carta elegida. Si obtuvieses un número mayor que ocho, vuelve al principio de la fila y sigue contando.

3.-VERSION DE NELSON DOWNS

Downs hacía lo siguiente: Tras localizar la carta inferior y cortar para llevarla abajo, cortaba un paquete de una carta menos de lo que había calculado que había cortado el espectador y completaba el corte. Luego empalmaba las tres cartas inferiores en la mano izquierda y pasaba la siguiente carta de abajo a arriba, al tiempo que se aprendía de memoria estas cuatro cartas y la que ahora quedaba en posición inferior. Así, cuando el espectador nombraba su carta, sabía si debía voltear la carta superior, mostrar la inferior o hacer como si la sacase del bolsillo.

Este juego se puede realizar sin ningún pase que requiera habilidad. Supongamos que el espectador cortara, como suele ocurrir la mayoría de las veces, a una o dos cartas del centro. Cuando tomes la baraja, ve pasando cartas hasta dar con la de referencia. Corta llevándola abajo, devolviendo así las cartas a su posición original. Cuenta a continuación hasta la carta 23' empezando por abajo y corta por ahí, completando el corte. Fíjate en los índices de las cinco cartas siguientes (las que inicialmente estaban en los lugares 24' al 28'). Saca la carta siguiente y déjala en la mesa cara abajo y luego dos más y colócalas sobre la baraja. Pregunta cuál era la carta elegida. Si resultase ser la que está sobre la mesa, voltéala triunfalmente. Si fuera la carta de encima de la baraja, sin mediar palabra, deja caer la baraja sobre la carta de la mesa y muestra la carta superior. Si fuese la segunda carta desde arriba, ejecuta un doble volteo. Si es la carta inferior, muéstrala volteando la baraja. Por último, si fuera la segunda carta empezando por abajo, toma la baraja dorso arriba, retira un poco hacia atrás la carta inferior y saca la siguiente.

Existe una buena variante que consiste en echar un vistazo a la carta superior mientras se coloca la baraja en la mesa para que corte el espectador y, cuando ya ha cortado, visto la carta y devuelto el paquete, pedirle que tome la carta inferior y la pierda por el medio. Esto eliminará toda sospecha sobre el uso de la carta inferior como carta de referencia, truco muy extendido, incluso entre los profanos, en los últimos tiempos.

DETECCIÓN DEL CORTE por Larsen

Pide a un espectador que mezcle una baraja cualquiera. Mientras lo hace, quizá puedas ver la carta inferior. Si la ves, recuérdala; si no, toma la baraja, mírala y luego mezcla a fondo con cuidado de no cambiar esta última carta de sitio. En cualquiera de los casos, recuérdala como tu carta de referencia. Coloca la baraja en la mesa y pide al espectador que corte y complete el corte. Obsérvalo mientras lo hace y calcula en que posición ha quedado tu carta (en general se suele cortar bastante cerca del centro). Ofrecele ahora las cartas para que tome una cualquiera, la recuerde y la introduzca en la baraja lo más cerca posible del centro. Imaginemos que has calculado que la carta de referencia se encuentra a dieciocho o veinte cartas de arriba y la carta elegida está en el

centro con un margen de error de una o dos cartas y, por lo tanto, de cinco a diez cartas por debajo de la de referencia. Pasa las cartas en busca de tu carta de referencia y coloca las cartas que están en las posiciones sexta a la décima por debajo de ella sobre la baraja. Extiéndelas ligeramente y apréndete de memoria sus números (el palo no es necesario). Llévate la baraja a la espalda y pregunta cuál es el número de la carta elegida. Seguidamente, saca la carta correspondiente y colócala cara abajo en la mesa. Pide al espectador que nombre su carta y muéstrala.

También puedes colocar dos de las cinco cartas sobre la baraja, otras dos bajo ella e introducir la quinta por el medio dada la vuelta. Trae la baraja de nuevo hacia adelante y pregunta cuál es la carta elegida. Muéstrala volteando la carta superior, o bien con un doble volteo si se trata de la segunda, o mostrando la carta inferior o, si es la segunda por abajo, retirando la inferior hacia atrás y sacándola. Si fuera la carta del medio, extiende la baraja.

UN JUEGO DE PIES por Milton

EFFECTO.- El mago, sin tocar en ningún momento las cartas, encuentra una carta elegida.

El mago pide a un espectador que mezcle la baraja y que las divida en varios montones, que colocará sobre la mesa. Se le pide ahora que saque una carta del centro de uno cualquiera de los montones, que le recuerde y que la coloque sobre un montón de su elección. Luego se le indica que coloque los montones uno sobre otro, que cuadre la baraja y que la deje en el suelo.

Entonces, el mago da una patada a la baraja, que se divide en dos y señala la carta que queda por debajo de la separación y que resulta ser la elegida.

REALIZACION.- Basta con llevar un puñado de sal en un bolsillo del chaleco. Una vez que la baraja se ha dividido en tres o cuatro paquetes, el mago se vuelve de espaldas y pide a un espectador que saque una carta de uno de ellos y lo coloque sobre otro. Mientras tanto, el mago introduce el dedo índice en el bolsillo del chaleco y aprieta para que se le queden pegados unos cuantos granos de sal en la punta. Luego se da la vuelta y pregunta sobre qué montón ha dejado la carta. Cuando el espectador se lo indica, él lo señala al mismo tiempo, dejando así la sal sobre la carta sin que el público lo note. A continuación se pide al espectador que coloque un montón sobre el que contiene la carta elegida y luego los demás encima hasta completar la baraja. Si lo desea puede cortar y, finalmente, deberá dejar la baraja en el suelo.

Da un golpe fuerte y seco a la baraja con el lado del zapato y las cartas se separarán por donde está la sal. Esta separación te dará la pista: la carta que queda justo por debajo de ella es la elegida.

HAZ LO MISMO QUE YO

UNA CURIOSA COINCIDENCIA

Hacen falta dos barajas, que pueden ser prestadas. La única condición necesaria es que ambas estén completas. Pide a un espectador que se sitúe frente a ti y que elija una de las barajas y la mezcle mientras tú mezclas la otra. Deja tu baraja y toma la suya con el pulgar por debajo y los demás dedos por encima y, con la otra mano, sujeta la mano del espectador con la palma hacia arriba y coloca sobre ella la baraja cara abajo. Mientras dirigiás su atención hacia la forma en que debía colocar la mano, habrás inclinado ligeramente su baraja y echado un vistazo a la carta inferior. Recuérdala bien, pues todo el juego depende de ella.

Indica al espectador que tome una carta de su baraja, la mire y le deje luego encima y que, a continuación, tome una carta de tu baraja y te la deposite, cara abajo, en la mano. Mira esta última carta y, al tiempo que murmuras:

“¡Extraordinaria coincidencia! “ déjala encima de tu baraja.

Indica al espectador que haga exactamente lo mismo que tú. Corta tu baraja y completa el corte dos veces y cuadra con cuidado las cartas. El espectador hace lo mismo. Entrégale tu paquete y toma el suyo y dile que saque su carta y tú sacarás la tuya. Colocad las dos cartas cara abajo en la mesa. El nombra su carta y la volteas. Tú volteas la tuya y resulta ser la misma. Exclama de nuevo: “¡Extraordinaria coincidencia!”.

Cuando el espectador corta su baraja, la carta de abajo, que tú conoces, queda justo encima de la elegida. Al intercambiar las barajas no tienes más que buscar la carta de referencia que viste al principio y dejar en la mesa la que está debajo de ella.

Este juego, en todas sus versiones, se basa en que la mente es incapaz de concentrarse en dos cosas al mismo tiempo mientras está realizando una actividad manual que acapara la vista y la atención.

HAZ LO MISMO QUE YO

En esta versión se mezclan dos barajas, se intercambian y se vuelven a mezclar y a cambiar. Antes de entregar tu baraja por segunda vez, recuerda la carta superior. El mejor sistema para hacerlo es fijarte en la carta inferior cuando tomes la baraja de manos del espectador y, al mezclar, llevártela arriba. De este modo no se producirá ningún movimiento sospechoso.

Extiende tu baraja sobre la mesa; el espectador hace lo mismo. Toma una carta de entre las tuyas, mírala y colócala encima de las demás. Luego, cuadra tu baraja y corta. El repite lo mismo. Intercambiad las barajas una vez más e indica al espectador que busque su carta mientras tú buscas la tuya. En realidad, olvida la carta que sacaste antes y toma esta vez la carta que está sobre la que viste antes. Al mostrar las dos cartas se ve que coinciden.

A lo largo de todo el juego, haz mucho hincapié en que el espectador repita exactamente lo que tú haces, como si de ello dependiera todo.

COINCIDENCIAS DEL PENSAMIENTO

En esta variación sobre el mismo tema, al intercambiar las barajas por segunda vez, fíjate en la carta inferior del paquete del espectador. Luego se colocan ambas barajas en la mesa cara abajo y se divide cada una en dos paquetes. Entonces, cada uno de vosotros toma la carta superior del paquete de abajo, la mira y la recuerda y la deja sobre el paquete de arriba. Sobre ella se coloca el paquete de abajo, ‘perdiéndola’ en el medio. Se cuadran las barajas y se intercambian de nuevo. El espectador busca su carta en tu baraja y tú sacas la que está debajo de la carta de referencia, y se ve que coinciden. Insiste igualmente en la idea de realizar todos los pasos al unísono.

DOS ALMAS Y UNA SOLA IDEA

Probablemente se trate de la primera versión de este juego que se comercializó. En él se mezclaban e intercambiaban dos barajas y, en el momento de entregarla, el mago se fijaba en la carta inferior de la suya. Seguidamente, se extendían las dos barajas, se tomaba una carta, se miraba y se recordaba y se sostenía mientras se cuadraban las cartas. A continuación, se colocaban las dos cartas elegidas sobre sus barajas respectivas, que se cortaban y se cambiaban de nuevo. Luego se buscaban las cartas (el mago sacaba la carta de debajo de la de referencia) y ambas resultaban ser la misma.

SIGUEME

El único detalle que diferencia a esta versión de las demás consiste en la forma de elegir la carta. Tras mezclar e intercambiar las barajas se pide al espectador que vaya dando cartas y que se detenga cuando quiera. El mago le sigue y se detiene al mismo tiempo que él. Luego, el juego continúa igual que en los demás casos explicados.

Cabe destacar otras pequeñas variaciones, como la que consiste en presentar el truco como una apuesta en la que se reta al espectador a que haga exactamente lo mismo que el mago y al mismo tiempo. La coincidencia final de las dos cartas constituye una sorpresa adicional.

Una vez que se han hallado las dos cartas, el mago y el espectador se sientan dándose la espalda e introducen sus cartas volteadas en sus barajas y vuelven a cambiárselas. Entonces, estas se extienden en la mesa y se muestra que las dos cartas que están del revés coinciden. Llegado este punto, las barajas han cambiado de manos tantas veces que el espectador no podrá recordar todos los pasos con claridad.

DESCUBRIMIENTO DE CERCA *Variación de Farell*

Tras los consabidos intercambios y mezclas de barajas, durante los cuales el mago ha visto y tomado nota de la carta superior de la baraja del espectador, se indica a éste que saque un paquetito del centro, que recuerde la carta inferior y que lo coloque sobre la baraja. De esta manera, la carta elegida queda justo encima de la carta de referencia. El mago también saca un paquetito, hace como si se fijase en su carta inferior y lo deja caer sobre la baraja. A continuación se cortan varias veces las barajas y se intercambian. Se buscan las cartas respectivas y se colocan sobre las barajas. Ahora, con el doble volteo, el mago muestra una carta cualquiera como si fuese la carta superior de su baraja y vuelve a dejarla cara abajo. Luego pide al espectador que saque su carta de su baraja y la cubra con la mano derecha. El mago toma (ahora sí) la carta superior de su baraja, toca con ella la carta elegida por el espectador y al mostrar las dos se ve que coinciden.

Se puede cuestionar si este cambio destruye o no la secuencia lógica del juego.

OTRO JUEGO DE REPETICIONES

Cuando se intercambian las barajas por última vez, fíjate también en la carta inferior. Al buscar la carta elegida por el espectador, busca primero el duplicado de tu carta de referencia y llévaselo a la posición inferior, de manera que al final del juego también coincidirán las cartas inferiores de las dos barajas. Seguidamente, corta tu baraja aproximadamente por la mitad. El espectador hace lo mismo. Contad cada uno las cartas que hay en vuestro paquete inferior y, sean cual sean los resultados, afirma que son favorables. Tomad cada uno la carta superior de vuestra baraja respectiva. Al mostrarlas, resultan coincidir.

COINCIDENCIA *por Donald Holmes*

El siguiente efecto se basa en una idea completamente diferente: si pones una carta cara abajo sobre una copa de cristal en una mesa alta a una cierta distancia del público, la carta resulta invisible. Esto, naturalmente, es válido sólo si los espectadores están todos al mismo nivel; desde un palco, por ejemplo, la carta se vería perfectamente. Hacen falta dos barajas, de las que habrá retirado previamente la misma carta (por ejemplo, el as de picas). Coloca los dos ases en sendas copas, una en cada extremo de la mesa. Dos espectadores mezclan las barajas y cortan cada uno un paquete. Estos paquetes se colocan sobre cada una de las copas. Con una pequeña charla sobre las extraordinarias coincidencias que se producen a veces por casualidad, el mago levanta los dos paquetes, uno con cada mano y muestra al público los ases. A ojos del público, los dos espectadores habrán cortado por casualidad por la misma carta.

EL DR. JECKYLL Y MR. HYDE *por Loyd*

EFFECTO.- Un espectador selecciona una carta de una baraja que tiene en las manos. Esta carta se introduce en la baraja del mago. A su vez, el mago elige una carta de su baraja y la coloca en la baraja del espectador. Las dos cartas resultan ser la misma. Las barajas no están preparadas.

ELEMENTOS NECESARIOS.- Dos barajas normales del mismo tamaño y que tengan un reborde blanco en el dorso. Una de ellas tendrá el dorso azul y la otra, rojo.

REALIZACION.- Entrega al espectador una baraja, pero antes empalma una carta cualquiera. El empalme se puede realizar dentro del bolsillo o bien, si lo prefieres, puedes poner una de sus cartas en la parte inferior de tu baraja. Pídele ahora que haga un abanico y haz tú otro. Ciérralo, con cuidado de que no se vea en ningún momento la carta inferior y pídele que mezcle sus cartas mientras tú haces lo mismo con las tuyas. Realiza una mezcla en las manos, sosteniendo las caras de las cartas hacia el espectador. En primer lugar, pela la carta inferior (la que empalmaste al principio) y pásala detrás de la baraja. Sigue pelando cartas hasta que llegues a su duplicado (la misma carta, pero de tu baraja) y pélala también. Termina la mezcla echando las cartas que te quedan en la mano izquierda debajo de las de la derecha. De esta forma, tendrás la carta de la baraja del espectador debajo, y su duplicado encima de tu baraja. A continuación, pide al espectador que saque una carta cualquiera, sin mirarla, de su baraja. Corta la tuya aproximadamente por la mitad y pide al espectador que coloque su carta entre los dos paquetes. Al cubrir de nuevo la carta, realiza un corte deslizante o bien pela la carta de arriba del paquete superior sobre la carta que acaba de colocar en tu baraja. Introduce el meñique sobre ella. En estos momentos estás listo para ejecutar el salto.

Mientras lo haces, indica al espectador que corte su baraja aproximadamente por el centro. (Esta indicación constituye una buena misdirection para el salto). El salto se lleva automáticamente la carta inferior al centro y la carta que el espectador acaba de colocar, al segundo lugar empezando por arriba. Levanta las dos cartas

superiores como si fuesen una. SIN MOSTRAR LA CARA y colócalas en el centro de su baraja. De esta forma, la carta que procedía inicialmente de su baraja se pierde y queda en cada baraja una carta, y sólo una, de dorso diferente. Cuando las saquéis y las mostréis se verá que coinciden. Al final se pueden examinar las barajas con total tranquilidad por tu parte. Este juego engañará incluso al ilusionista que no conozca el truco.

VARIACION SOBRE EL MISMO JUEGO

Como en el juego anterior, hacen falta dos barajas, una de dorso rojo y la otra de dorso azul. Sosténlas en la mano izquierda con los dorsos hacia abajo y deja la carta superior de la baraja roja sobre la cara de la azul. Entrega la baraja roja al espectador y pídele que retire el comodín. Pasa las cartas de tu baraja, la azul, para hacer lo mismo, y aprovecha para buscar el duplicado de la carta que has robado (por ejemplo, la Q de corazones). Llévate las dos Qs de corazones (la azul sobre la roja) a la posición superior. Mezclad cada uno por hoqueo vuestra baraja y seguidamente pide al espectador que corte la suya y coloque el paquete superior en la mesa. Corta tú también y deja en la mesa el paquete inferior (esto no lo nota nadie).

Levanta, como si fuesen una, las dos cartas superiores del paquete que tienes en la mano y deja caer el resto de las cartas sobre el paquete de la mesa. El espectador hace lo mismo. Toma la carta superior de su baraja (la carta por la que cortó) y ponla bajo las dos cartas que tienes en la mano. Estas tres cartas (el público cree que hay sólo dos) son, de arriba a abajo: la Q de corazones azul, la Q de corazones roja y una carta cualquiera. Empuja la carta inferior hacia atrás y saca la siguiente hacia adelante, aproximadamente hasta la mitad de su longitud. Tómalas con la mano derecha y ponla sobre la baraja azul y luego las otras dos, como una, sobre la roja. Ahora se pueden colocar las cartas superiores atravesadas sobre sus barajas respectivas y cortar sobre ellas para añadir un toque de misterio. Al final, se muestra que las cartas coinciden.

HAZ LO MISMO QUE YO (OTRO METODO)

En esta versión el mago mezcla las dos barajas y echa un vistazo en secreto a la carta superior de cada una de ellas. Se pide a un espectador que elija mentalmente tres cartas y que, de esas tres, escoja una y se concentre con todas sus fuerzas en ella. El mago anuncia que él hará lo mismo. A continuación, se pide al espectador que señale una de las dos barajas. El mago toma la otra, retira de ella una carta cualquiera y la coloca cara abajo en la mesa declarando que esa es su carta elegida. El espectador hace lo mismo, buscando verdaderamente la carta que había pensado. Se colocan ambas barajas cara abajo, el mago y el espectador ponen sobre ellas sus cartas respectivas y cortan. Se intercambian las barajas y se continúa como en los métodos ya explicados. Durante la charla, haz hincapié en la idea de que, al elegir la carta, mago y espectador piensan en la misma al mismo tiempo.

HAZ LO MISMO QUE YO A OSCURAS.

EFFECTO—El mago y el espectador mezclan sendas barajas a oscuras. El mago elige una carta de la baraja del espectador y viceversa. Se colocan las dos cartas sobre la mesa, al lado de las dos barajas. Se encienden las luces y se descubre que las cartas coinciden.

EALIZACION.- El mago lleva en el bolsillo una baraja de forzaje* igual a las que enseña al principio. Cuando se apagan las luces, cambia la baraja de la mano por la de forzaje, y el espectador toma de ésta su carta. Luego, el mago cambia la carta que toma de la baraja del espectador por otra también sacada de la baraja de forzaje, que acto seguido se guarda en el bolsillo. Saca de nuevo la baraja normal y, al encenderse las luces, no queda rastro de baraja trucada alguna y sólo aparecen a la vista del público dos barajas corrientes y las dos cartas iguales.

- Baraja de 52 cartas iguales

CONTROL DEL PENSAMIENTO por S. H. Sharpe

Esta forma de presentar el juego “Haz lo mismo que yo” se publicó por primera vez en el libro “Conjured Up” y se incluyó también en la “Enciclopedia” de Gravatt. Se trata no solamente de la mejor presentación, sino también del mejor juego de magia de cerca.

“Voy a realizar ante ustedes un experimento, y digo experimento porque pertenece a una clase de magia que no es del todo infalible, que se fundamenta en mecanismos psicológicos, y yo no puedo estar completamente seguro de antemano de cómo va a reaccionar su mente ante las sugerencias que yo le haga. ¿Cree que es posible que yo influya en su mente de modo que piense lo que yo desee sin que usted lo advierta? A pesar de que todos nos creemos plenamente dueños de nuestra voluntad, en ocasiones una persona puede dominar en secreto la mente de otra. Voy a tratar de probar lo que digo obligando a su mente a que sintonice con la mía, lo que conseguiré, si se dan las condiciones adecuadas. ¿Acaso duda de mis palabras? ¿Cree que exagero? Para convencerle aportaré tres testigos. Tenemos aquí dos barajas. Y ahora, para que nuestras mentes entren en sintonía, le ruego que repita exactamente todos mis movimientos.

Para comenzar, los dos mezclamos las cartas con el mismo tipo de mezcla. Ahora, intercambiamos las barajas de modo que usted tiene las cartas que yo he barajado y yo las que usted ha barajado. Volvemos a mezclar y a cambiar las barajas. A continuación, abrimos nuestras barajas y tomamos una carta, una cualquiera. Pero, por favor, antes míreme fijamente a los ojos durante un instante. Listo. Recuerde su carta y colóquela cara abajo sobre la mesa. Cuadre su baraja y ponga encima su carta elegida, al igual que yo hago con mi baraja y mi carta. Ahora cortamos las barajas perdiendo las cartas elegidas por el medio, y volvemos a intercambiarlas.

¿Sería ahora tan amable de hacer lo mismo que yo y buscar la carta que pensó y colocarla cara abajo en la mesa, junto a la mía?

Los dos hemos seguido los mismos pasos, incluido el de pensar en una carta. Usted cree que escogió libremente; siento contradecirle. Usted se encontraba bajo el influjo de mi mente, que lo obligó a pensar precisamente en la misma carta en que yo estaba pensando y que he colocado en la mesa junto a la suya.

Piense con fuerza en la carta que ha elegido, porque estas dos cartas que tenemos aquí son, por así decirlo, testigos de su elección. Pero como seguro que tres testimonios convencen más que dos, voy a presentar un tercero: una nota escrita. (Escribe en un papel el nombre de la carta, dóblalo y colócalo entre las dos cartas). ¿Tendrá la bondad de nombrar su carta por primera vez? Por favor, voltee su carta como primer testigo (así lo hace). Aquí tiene la mía como segundo testigo (voltea tu carta). Por último, llamaremos al tercer testigo. Si es tan amable, lea en voz alta lo que hay escrito en el papel. Como ve, tres testigos respaldan mi afirmación de que el mago puede, algunas veces, controlar la mente de los espectadores”.

En el segundo intercambio de barajas, fíjate en la carta inferior, que será tu carta de referencia. El resto es igual que en las versiones anteriores.

UNA EXTRAÑA COINCIDENCIA

Hacen falta dos barajas de dorsos azul y rojo respectivamente. Una de ellas, por ejemplo, la azul, estará colocada de antemano en un orden que conozcas bien. Se ofrecen las barajas a un espectador para que escoja una (en cualquier caso, ha de quedarse con la roja). Pídele que la mezcle bien mientras tú realizas una mezcla falsa con la baraja azul. Se intercambian las barajas y se continúa con la fórmula habitual “haz lo mismo que yo”, de manera que el espectador repita todos tus movimientos. Se dejan las barajas en la mesa y se cortan varias veces; luego se toma la carta de arriba de cada baraja cara abajo, sin mirarla. Se voltean las barajas de forma que queden cara arriba y se introducen las cartas un poco por debajo de la mitad.

Cuando el espectador voltea su baraja, al ver la carta inferior ya sabes cuál es la carta que tiene en la mano y va a introducir por el medio cara abajo. Recuérdala bien.

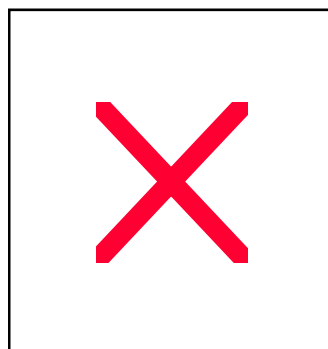
Se vuelven a cortar las barajas y, de nuevo, fíjate en la carta que queda a la vista en la baraja del espectador, que te permitirá saber cuál es la carta del dorso de la baraja. Indica ahora al espectador que se vuelva de espaldas, que sostenga su baraja cara abajo, tome la carta superior (la carta del dorso), la voltee cara arriba, la mire y la recuerde y la pierda en esta posición en la baraja. Explicale que tú estás haciendo lo mismo. (En realidad, pasa rápidamente las cartas en busca de las dos cartas que coinciden con las que él ha volteado en su baraja y perderlas tú igualmente en la tuya, y dale la vuelta a la carta que introdujo antes volteada).

Al terminar, volveos los dos, extended las dos barajas en la mesa, cara arriba, y sacad las dos cartas que están del revés en cada una para comprobar que son la misma.

OTRA COINCIDENCIA

Para realizar este juego hace falta una carta trucada que puedes fabricarte tú mismo pegando un cuadradito de papel de aluminio (o papel espejo) de unos dos o tres centímetros de lado en la esquina superior izquierda del comodín. La misión del papel de aluminio será reflejar el índice de una carta. También necesitas dos barajas. Entrega al espectador la que contiene al comodín trucado. Esto no representa peligro alguno puesto que, tras mezclar, el espectador te devuelve inmediatamente la baraja, al tiempo que tú le entregas la otra para que la mezcle también. Mezcla tú también las barajas.

Pide al espectador que elija mentalmente una carta. Explicale que puede aleccionar tantas cartas como desee, pero al final debe concentrarse sólo en una de ellas. Indícale que busque esta carta en su baraja y la ponga en la parte inferior de la misma, manteniendo en todo momento los dorsos de las cartas hacia ti. Abre tu baraja en abanico con la carta del espejito aproximadamente en el centro. Sostén este abanico entre el pulgar y el índice, dejando los demás dedos libres. Pide al espectador que se concentre primero en el color de su carta y luego en el



palo. Entonces, con el pretexto de elevarle la mano para que sostenga la baraja más alta, sujeta la muñeca del espectador con los tres dedos libres y súbela un poco. Así, tu abanico queda justo enfrente de su carta elegida, que se refleja en el papel de aluminio.

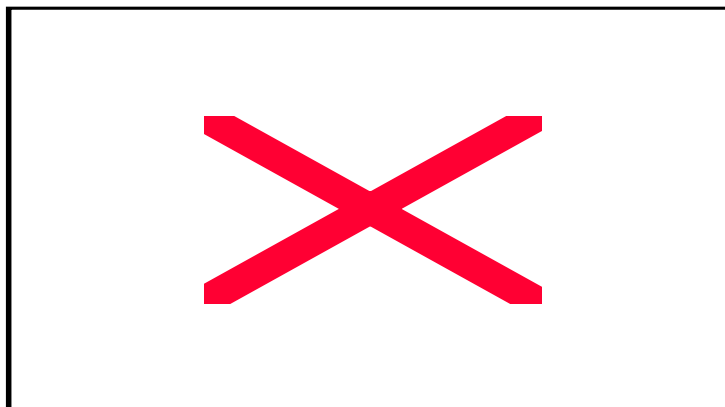
No tardarás más de un instante en realizar todo el movimiento que, si se hace con naturalidad, no levanta sospechas. Una vez que conoces la carta elegida por el espectador, termina el juego como más te guste.

AFINIDAD AFÍN por C. T. Jordan, 1920

A continuación explicamos una de las primeras versiones de este efecto. Hacen falta dos barajas, una de dorso rojo y la otra de dorso azul. Puede tratarse de barajas prestadas, puesto que no requieren ninguna preparación previa. También se necesita un sobre opaco.

Muestra las barajas cara arriba sosteniendo una en cada mano. Con la excusa de mostrar el sobre, deja la baraja de la mano derecha encima de la de la izquierda, cara arriba. Entrega el sobre a un espectador para que lo examine. Vuelve a tomar en la mano derecha su baraja (supongamos, de dorso azul), dejando que su carta inferior quede sobre la baraja de dorso rojo, que voltearás inmediatamente con la mano izquierda. Entrega la baraja azul al espectador, recupera el sobre y déjalo en la mesa, frente a ti.

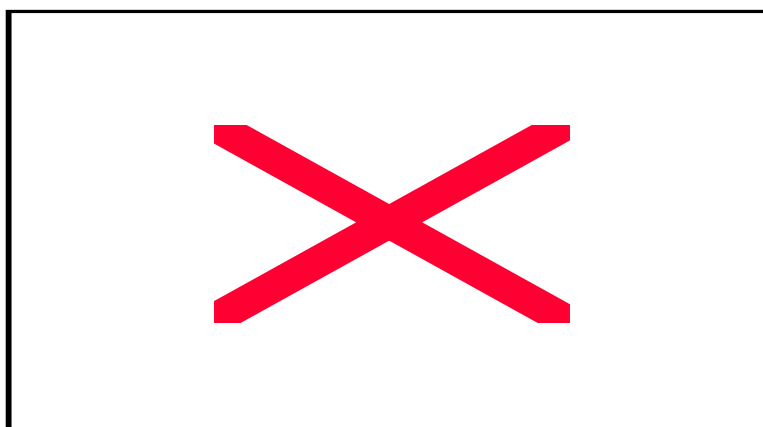
Haz un abanico con tu baraja con las caras de las cartas hacia ti, busca el duplicado de la carta de dorso azul que has robado de la otra baraja, ponla tras ella y coloca a las dos juntas en la parte superior de la baraja. Invita al espectador a que corte su baraja. Corta tú la tuya (en realidad, realiza la primera parte del salto: sacas el paquete inferior de la baraja y lo dejas sobre la mesa). Levanta las dos cartas superiores (las dos cartas iguales con dorsos



distintos) como si fuesen una y guárdalas en el sobre. Toma la carta superior del paquete inferior del espectador y guárdala también, sin que se vea cuál es. Coloca esta carta en el lado contrario del sobre, saca las dos cartas iguales y muéstralas. Si lo deseas, puedes repetir el juego si recuerdas la carta que queda en el sobre. Para terminar, introduce en el sobre la baraja de dorsos azules que, libres de toda trampa, puedes entregar al espectador para que los examine.

AFINIDAD AL FIN

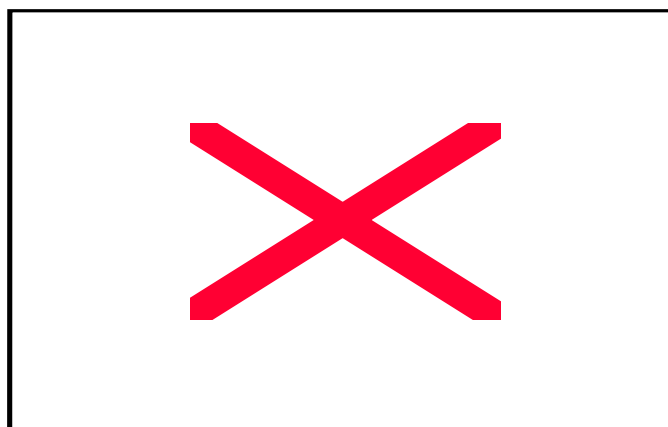
Se necesitan dos barajas con el dorso azul y rojo respectivamente, que pueden ser prestadas, ya que no requieren preparación previa alguna. Entrega las barajas a sendos espectadores para que las mezclen. Toma una de ellas cara arriba con la mano izquierda y la otra con la derecha, colocando el pulgar en un extremo y los demás dedos en el otro y el dorso hacia arriba. Golpea el canto interior del paquete de la derecha contra la cara del paquete de la izquierda al tiempo que los dedos izquierdos tiran de la carta de la cara (o inferior) del paquete derecho. Este pase quedará oculto si te inclinas ligeramente hacia la derecha y volteas el paquete de la mano izquierda cara abajo.



Los dedos izquierdos tiran de la carta inferior del paquete derecho

Pide al espectador que señale uno de los paquetes e interpreta la elección como si prefiriese el de la mano derecha.

Extiéndelo cara abajo en la mesa. Anuncia que vas a tomar una carta de su paquete; haz con él un abanico con las caras hacia ti, con cuidado de que no se vea el dorso de la carta que acabas de robar, que está en posición inferior. Busca el duplicado de esta carta, retira todas las cartas que quedan entre las dos y colócalas sobre la baraja. En la parte inferior han quedado, por tanto, en primer lugar la carta procedente de la otra baraja y en segundo lugar su gemela (de esta baraja). Empuja las dos cartas hacia arriba unos tres centímetros como si fuesen una, da la vuelta a la mano izquierda sosteniendo ahora las cartas cara abajo y toma las dos cartas como una entre el pulgar y los dedos corazón y anular, con el índice sobre ella y el meñique en el extremo posterior (ver figura) dirigiendo el dorso al público en todo momento.



*Sostén así las dos cartas como si fuesen una,
con el dorso hacia arriba.*

Pide a un espectador que empuje hacia ti una cualquiera de las cartas que están cara abajo. Tómala sin mostrarla y colócala sobre las dos cartas que tienes en la mano derecha, no perfectamente cuadrada con ellas, sino de forma que las dos de abajo sobresalgan aproximadamente un centímetro por delante. Toma el extremo que sobresale de estas dos cartas con el pulgar y el índice izquierdos, empuja la carta inferior de las dos hacia atrás hasta que choque con el meñique y saca la superior, dejando en la mano derecha dos cartas perfectamente cuadradas de manera que parecen una sola. Muestra las caras de las cartas de las dos manos y... ¡coinciden!

Deja caer la carta de la izquierda sobre su baraja. En cuanto a las dos de la derecha, que sigues sosteniendo como una, deslízalas bajo la baraja que está extendida en la mesa: luego cierra la extensión, cuádrala y coloca las dos barajas, una al lado de la otra, en la mesa. Las caras de las dos barajas coinciden también. Puedes entregar las barajas para que sean examinadas.

DORSOS ARRIBA

Hacen falta dos barajas de dorsos rojo y azul respectivamente, pero, en este caso, ambas están preparadas. Retira las figuras de la baraja roja, mézclalas y fíjate en la que queda más abajo (por ejemplo, la J de picas). Colócalas debajo de la baraja y, bajo ellas, un par de cartas que no sean figuras. De esta forma todas las figuras quedan

agrupadas en la parte inferior de la baraja. En la baraja azul, voltear la J de picas y colocarla en el segundo lugar empezando por arriba. Guarda las dos barajas en sus estuches.

Presenta las dos barajas y pide a alguien que escoja una de ellas. Si señala la azul, tómalala y continúa el juego. Si elige la roja, lánzala al espectador para que la guarde. En cualquier caso, saca la baraja azul de su estuche. Mezcla por hojear dejando caer las dos cartas superiores a la vez, como si fuesen una, para que no se vea el dorso rojo. Corta, llevándotelas al centro, coloca alrededor de la baraja un elástico cruzado que sujete las cartas a la largo y a lo ancho, y lánzala a otro espectador para que se la guarde en el bolsillo.

Pide al primer espectador que saque las cartas de dorso rojo del estuche Y las mezcle por hojear, que las voltear cara arriba y que saque la primera figura que encuentre, le dé, la vuelta y la introduzca por el medio. Una vez hecho esto, pídele que coloque la baraja en la mesa cara abajo. A continuación, indica al segundo espectador que tome la baraja azul, le quite el elástico y la deje también cara abajo en la mesa.

Haz una recapitulación de los pasos que se han seguido, para reforzar el efecto final: un espectador ha mezclado la baraja roja, de la que ha elegido libremente una figura sin que tú tocaras para nada las cartas y luego le ha dado la vuelta y la ha perdido; durante todo este tiempo, la otra baraja estaba en el bolsillo de un espectador.

Sin embargo, explica, la afinidad entre las cartas es tal, que si en la baraja roja se voltear una carta, en la baraja azul se encontrará la misma carta del revés. Se extienden las dos barajas y en cada una de ellas aparece la J de picas cara arriba.

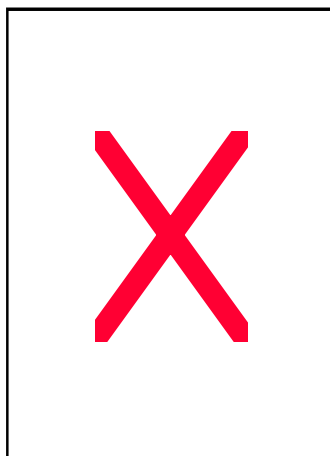
Este efecto sirve como introducción a un juego del tipo “haz lo mismo que yo”.

COINCIDENCIA MENTAL

Emplea dos barajas cualesquiera, a las que denominaremos en adelante nº 1 y nº 2. Prepara previamente las barajas de la siguiente forma: retira una carta cualquiera de la nº 1, recuérdala y guárdala en el bolsillo derecho del chaleco. Toma de la nº 2 la misma carta y colócala en el séptimo lugar desde abajo.

Para comenzar, entrega la baraja nº 1 a un espectador y pídele que mezcle a- fondo. Mezcla por hojear la nº 2 cuidando de no alterar el orden de las cartas inferiores, de manera que la séptima carta de abajo no varíe su posición. A continuación se extienden las dos barajas en la mesa cara abajo. Saca la séptima carta empezando por abajo de tu baraja y guárdala, con la cara hacia dentro, en el bolsillo del chaleco del espectador, empujándola bien hasta el fondo. Pide al espectador que tome una carta de su baraja y la introduzca a su vez en tu bolsillo de manera que nadie pueda verla.

Saca de tu bolsillo la carta que tenías dentro preparada hasta la mitad. Indica al espectador que haga lo mismo con su carta. Recoge las barajas y déjalas a un lado. Recapitula lo que habéis hecho y habla de la afinidad



mental o de lo que se te ocurra, para reforzar el efecto final. Se colocan las cartas sobre la mesa, se muestran, y... coinciden.

LA COINCIDENCIA

Necesitas dos barajas, una roja y otra azul. La roja es una baraja normal, pero la azul deberá tener los dorsos marcados de modo que puedas reconocerlas rápidamente. Además, coloca el diez de tréboles en la posición superior y el diez de corazones en la inferior. En el bolsillo del pecho tienes un clasificador con una baraja roja ordenada de la forma habitual, pero con dos cartas en cada compartimento para que ocupe menos.

Así pertrechado, pide la ayuda de un espectador. Entrégale la baraja roja para que la mezcle mientras tú haces lo mismo con la azul (sin cambiar de lugar las cartas superior e inferior, lo que resulta muy fácil si mezclas por hojeo). Intercambia las barajas y guárdate la roja en el bolsillo del pecho al tiempo que él hace lo mismo con la azul. Fíjate en cómo se guarda la baraja, con la cara hacia dentro o hacia fuera, y así sabrás si la carta exterior es el diez de tréboles o el de corazones.

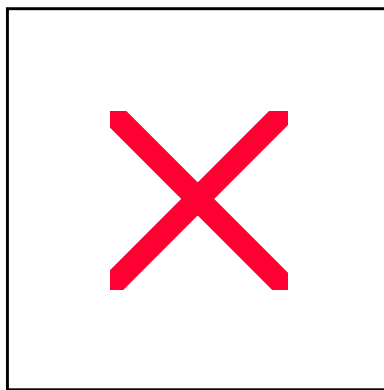
Indícale que saque una carta de su baraja y que se la coloque cara abajo sobre la mano derecha. Dile que se tome el tiempo que desee y que elija cualquier carta. (No te interesa que saque la carta exterior, cosa que ocurriría si lo hace apresuradamente). Cuando se haya decidido, aproxímate a él mientras le preguntas si está seguro de que nada ni nadie ha influido en su decisión. (Todo esto tiene como objetivo echar un vistazo al índice de la carta que tiene en la mano). Retrocede de nuevo hasta tu sitio, llévate la mano al bolsillo del pecho, saca del clasificador la misma carta y sosténla cara abajo en la mano derecha. Al voltear ambas cartas se muestra que coinciden en palo y número.

Repite el juego, pero esta vez saca la carta tú primero. Extrae del clasificador el diez de tréboles o el de corazones, según cuál sea la carta exterior de la baraja del bolsillo del espectador. Pídele que toque el dorso de tu carta con la punta de los dedos y que, a continuación, se saque rápidamente una carta del bolsillo. Con toda probabilidad, sacará la carta exterior. Muestra que las cartas coinciden. Si el espectador sacara otra carta, explica sencillamente que lo ha hecho demasiado despacio, y extrae tú mismo la carta correcta.

OTRA INCREIBLE COINCIDENCIA

Necesitas dos barajas. Toma de la nº 1 una carta cualquiera, por ejemplo, el diez de picas, y córtale la esquina superior derecha. El trozo que cortes ha de ser lo suficientemente pequeño como para que puedas cubrir el hueco que queda con el pulgar. Coloca esta carta sobre la baraja. De la nº 2 toma una carta cualquiera y colócala cara arriba sobre una copa que estará en una mesa algo alejada del público, de manera que desde delante sea difícil verla. Coloca el diez de picas sobre esta baraja.

Comienza el juego entregando la baraja nº 2 a un espectador, tras haber realizado varias mezclas y cortes falsos. Pídele que sujete con fuerza la baraja mientras elige mentalmente un número entre uno y cincuenta y dos. Luego te vuelves de espaldas y el espectador reparte cartas hasta llegar a su número, toma la última carta que ha repartido y coloca las anteriores sobre el resto de las cartas. Tras esto, toma tú la baraja y déjala cara arriba sobre la copa, es decir, sobre la carta que está encima de la copa. De esta forma se añade a la baraja una carta, de manera que la carta superior, el diez de picas, se encuentra ahora en la posición siguiente al número pensado por el espectador.



Toma la baraja nº 1 y mézclala manteniendo el diez de picas al que le falta una esquina en la posición superior. Explica al espectador que vas a repartir cartas y pídele que te pare cuando llegues al número que pensó antes. Ve dando cartas, pero en lugar de repartir normalmente, toma cada vez la segunda carta, tirando de ella por la esquina que le falta a la carta superior, que, por lo tanto, permanece en su lugar. Cuando el espectador diga “Alto”, toma, esta vez sí, el diez de picas cara abajo, ocultando la ausencia de una esquina con el pulgar y el índice.

Indica al espectador que tome la baraja que está sobre la copa y que reparta cartas hasta llegar a su número y que voltee la siguiente carta. Así lo hace y revela el diez de picas. Voltea tú la carta que tienes en la mano: es el diez de picas.

CARTAS AFINES

Se pueden emplear dos barajas cualesquiera, ambas ordenadas según un método que conozcas, como el de Si Stebbins o el de los “Ocho Reyes”. Al inicio del juego las barajas están sobre la mesa guardadas en sus estuches. Pide a un espectador que elija libremente una de las dos barajas, que la saque de su estuche y que la mezcle bien. Indícale a continuación que haga con ella un abanico y escoge tú una carta, haz como si te fijaras en ella y devuélvela a la baraja sin dejar que la vea. Saca tú ahora la otra baraja de su estuche, realiza varias mezclas y cortes falsos, extiende las cartas e invita al espectador a que elija una. Separa las cartas por el lugar por el que ha tomado la carta y aleja las manos, una con cada paquete, durante unos instantes. A continuación júntalas, pero coloca las cartas de la mano izquierda sobre las de la derecha (esto es, al revés de como estaban antes). Echa un vistazo a la carta anterior y así sabrás cuál es la carta elegida. El espectador devuelve la carta a la baraja y ya puede mezclar.

Se intercambian las barajas. Indica al espectador que busque la carta que eligió y la deje cara abajo en la mesa, al tiempo que tú haces lo mismo. Lo que haces en realidad es buscar el duplicado de su carta, que ya conoces, y colocarla también cara abajo en la mesa. Se voltean las dos y se descubre que coinciden.

LA PARADOJA DE LAS PAREJAS por Jacob Daley

En esta versión del juego “haz lo mismo que yo” se emplea una sola baraja y se requieren unos instantes de mínima preparación.

Toma una baraja cualquiera, sosténla frente a ti y fíjate en las dos cartas inferiores. Es preferible que sean una negra y una roja. Seguidamente, busca las dos cartas del mismo color y número y llévaselas a la parte superior de la baraja. De esta forma, las cartas superior e inferior serán, por ejemplo, los cuatros de tréboles y picas, y las segundas cartas de arriba y abajo, los dieces de diamantes y corazones.

Comienza mezclando por hoqueo sin variar las posiciones de las cartas superiores e inferiores. A continuación, coloca la baraja en la mesa y pide a un espectador que corte en dos paquetes. En este momento toma una mitad y luego la otra y mézclalas en las manos realizando un truquillo muy fácil. Toma el paquete de arriba y haz una

mezcla en las manos de la siguiente manera: pela la primera carta, luego la segunda y, sobre ellas, mezcla el resto, con lo que quedan las dos primeras cartas abajo e invertidas. Mezcla de nuevo manteniendo, con los dedos de la mano que sostiene la baraja, la carta inferior en su lugar mientras tiras hacia arriba de un paquetito de la parte inferior y lo sacas para mezclarlo ya encima del paquete, hasta dejar la última carta (el diez rojo) encima de todo. Vuelve a dejar el paquete en la mesa y toma el otro. Mézclalo sólo una vez del siguiente modo: los dedos de la mano que sostiene las cartas están apoyados sobre la carta de la cara (inferior) y la sujetan ahí mientras la otra mano se lleva un paquetito de abajo y lo mezcla hasta llegar a la última carta, que deja encima de todo. Devuelve el paquete a la mesa. En este momento tenemos dos paquetes en apariencia bien mezclados sobre la mesa. La realidad, sin embargo, es muy distinta, puesto que la carta superior de cada paquete es un diez rojo y la inferior un cuatro negro. Hasta este momento todo ha sido perfectamente limpio en apariencia, pues la baraja se mezcló realmente al principio, luego la cortó un espectador y cada una de las dos mitades se han vuelto a mezclar. Se pide al espectador que tome uno de los paquetes. Toma tú el otro y después ve dando cartas al unísono de una en una formando cada uno un montón, hasta que el espectador desee parar. En cuanto se detenga, voltea los dos montones y muestra que está sucediendo algo mágico: las dos cartas de abajo son los dos dieces rojos. Pídele ahora que vaya dando el resto de las cartas de su paquete de una en una en la mesa y haz tú lo mismo. Si él tiene más cartas que tú, cuando termine pídele que coloque la carta superior de su montón en la mesa cara abajo sin mirarla. A continuación, realiza un doble volteo tomando las dos primeras cartas de tu montón como si fuesen una y mostrando la cara de la segunda carta, para luego darles la vuelta de nuevo y, finalmente, tomar sólo la superior y dejarla cara abajo en la mesa. El espectador voltea su carta: es un cuatro negro. Mírala extrañado, diciendo que para que todo saliera bien tu carta debería ser el otro cuatro negro. Muestras tu carta: ha cambiado para coincidir con la suya transformándose en el otro cuatro negro.

Si al contar resultara que tu tuvieses más cartas que él, sencillamente realiza el doble volteo en primer lugar y deja tu carta en la mesa, para luego pedirle que deje él la suya, y termina de la misma manera. Si los dos paquetes tuviesen el mismo número de cartas, haz notar esa coincidencia también. En cualquier caso, las cartas siempre coinciden. La cuenta sólo sirve para dar la vuelta a los paquetes y hacer así que coincidan luego las dos cartas superiores.

SIGUEME por Jean Hugard

(Reproducido de la revista Jinx con permiso de su excelente director y propietario, Theodore Annemann).

La mayoría de los juegos de este tipo necesitan de la participación del mago y de un espectador, pero pidiendo la ayuda de dos espectadores se puede conseguir un efecto doble. Hacen falta dos barajas normales. Explicamos directamente la realización, pues de ella se deduce fácilmente en qué consiste el efecto.

Entrega una baraja a un espectador y pídele que la mezcle. Cuando haya terminado, entrega la segunda baraja a otro espectador y ruégale que haga lo mismo. Mientras lo hace, mezcla tú la primera baraja, como para matar el rato. Fíjate en las cartas superior e inferior. Esto es sencillo si ves la carta inferior, la llevas a la posición superior y te fijas en la nueva carta inferior. Toma a continuación la segunda baraja y entrega a cambio la baraja preparada. Pide al primer espectador que corte aproximadamente la mitad de la baraja del segundo espectador y que se quede con el paquete del corte de esta forma, cada uno de los espectadores tiene media baraja, y tú conoces la carta superior del primero y la inferior del segundo.

Pídeles que repitan todos tus movimientos. Mira al primer espectador. Toma una carta del medio de tu baraja y mírala. El primer espectador te sigue. Colócala sobre la baraja y corta. Mira ahora al segundo y repite el mismo proceso. Seguidamente pídeles que vuelvan a unir las dos mitades y que corten una vez más. Intercambia tu

baraja por las tuyas y entrega la tuya al primer espectador. Dile que busque su carta en tu baraja y que después le pase la baraja al segundo espectador para que él busque la suya. Mientras tanto tú haces un abanico con tu baraja al tiempo que explicas que vas a hacer lo mismo, vas a sacar las dos cartas que elegiste antes al azar. Deja la baraja a un lado y sostén las dos cartas sin mostrar sus caras. El primer espectador muestra su carta. Tú muestras la misma carta. El segundo espectador muestra la suya. La carta que te queda también coincide.

Todo lo que tienes que hacer es recordar las dos cartas de referencia. Cuando pasas las cartas en busca de las elegidas de los espectadores, toma la carta de la izquierda (o de encima) de la carta que al principio estaba arriba y la de la derecha (o inferior) de la carta que al principio estaba debajo. Este doble truquillo confundirá a más de uno y mejorará sin duda el efecto.

Sutilezas cartomágicas

CON CARTAS CLAVE

REUNION DE DOS CARTAS por Annemann

Pinta a lápiz un puntito en las esquinas superior izquierda e inferior derecha de una carta. Esta va a ser tu carta clave, que será perfectamente visible al abrir un abanico hacia la derecha, ya quede el puntito hacia arriba o hacia abajo. Al hacer un abanico para que el espectador elija una carta fíjate en dónde queda la carta clave y, si fuera necesario, corta para que quede por el centro. Una vez que el espectador ha visto su carta, abre otro abanico y separa las cartas justo por donde está la carta clave, de modo que al devolverla a la baraja, la carta elegida quede bajo ella. Cierra el abanico y entrega la baraja al espectador para que mezcle. Indícale con un gesto que realice una mezcla en las manos. Cuando haya mezclado brevemente, di: “Muchas gracias” y toma la baraja.

Vuelve a hacer un abanico, busca con la vista la carta clave y ofrece las cartas a un segundo espectador para que escoja otra carta. Si fuera necesario, corta para llevar al medio la carta clave. Abre otra vez el abanico, separa las cartas por la carta clave y recoge la carta de manos del espectador, que quedará de este modo sobre la primera carta elegida. Entrega la baraja al segundo espectador para que mezcle superficialmente, como antes, y recupérala. Anuncia que vas a intentar la difícilísima hazaña de reunir las dos cartas. Hojea las cartas, corta por la carta clave llevándotela a la posición inferior y deja la baraja sobre la mesa. Preguenta los nombres de las cartas elegidas y voltea las dos cartas superiores.

Las breves mezclas en las manos no suelen separar las Cartas y, en todo caso, la excelente impresión que crean bien merece correr un pequeño riesgo

VISIÓN MENTAL por Gravatt

En este efecto se usa también una carta clave marcada con sendos puntos en las esquinas superior izquierda e inferior derecha. Entrega la baraja a un espectador y pídele que la mezcle cuanto quiera. A continuación, da a elegir libremente cuatro cartas. Haz un abanico para mostrar las cartas perfectamente mezcladas, localiza la carta clave y divide la baraja de modo que la primera carta elegida quede bajo ella. Corta varias veces. Vuelve a abrir un abanico, busca con la mirada la carta clave y separa las cartas por debajo de la carta que está bajo ella (de la primera carta elegida). Inclina un poco el paquete superior y echa un vistazo a esta primera carta elegida mientras el segundo espectador deja su carta sobre el otro paquete. Corta de nuevo, localiza la carta clave y separa las cartas justo por debajo para recoger la tercera carta. Corta y repite lo mismo para recoger la cuarta carta.

Llévate la baraja a la frente y, lentamente, nombra la carta que viste antes, la primera carta. Ve pasando las cartas frente a ti y toma la carta que acabas de nombrar. Apréndete de memoria la anterior (la segunda carta) y las dos siguientes (la tercera y la cuarta). Entrega la baraja al segundo espectador para que la mezcle, pidiéndole que se concentre en su carta. Llévate la baraja a la frente y, muy despacio, nómbrala. Repite lo mismo con las otras dos cartas.

LAS CARTAS PENSADAS

Prepárate una carta clave de antemano: toma una carta que no sea figura, por ejemplo, un siete, y pínchale la cara con un alfiler, cerca del índice superior. De este modo, por detrás quedará un punto en relieve que notarás con el dedo al ir dando cartas. Coloca esta carta en séptimo lugar desde abajo. Para comenzar el juego, mezcla la baraja todo lo que puedas, sin alterar las siete cartas inferiores (lo que resulta muy fácil si mezclas por hojear).

Date la vuelta y, llevándote las manos a la espalda, pide a alguien que elija una carta (de entre las que quedan por encima de la carta clave). Corta por abajo aproximadamente la mitad de la baraja, pide al espectador que coloque ahí su carta y complete el corte. Vuelve a la mesa, deja en ella la baraja y pide al espectador que corte. Luego pídele que te cubra los ojos con un pañuelo o una venda y que te dé la baraja. Empieza a dar cartas cara abajo y continúa hasta que notes el punto en relieve de la carta clave (el siete). Déjala a un lado, cara abajo. Entrega la baraja al espectador e indícale que voltee la carta que acabas de dejar en la mesa. Es un siete. Al repartir siete cartas, encuentra su carta elegida.

INDETECTO por Buckley

Cálculo con una carta clave.

Necesitas una baraja completa de cincuenta y dos cartas. Entrégasela a alguien para que la mezcle, recupérala y, sin que te vea nadie, clava un poco la uña del dedo corazón derecho en la esquina exterior del índice de la carta superior, apoyándote en la yema del pulgar, formando así una marca en relieve en el dorso de la carta que notas al tacto mientras repartes. Deja la baraja sobre la mesa y pide a un espectador que te ayude. Pídele primero que diga un número y, después, que reparta ese número de cartas cara abajo sobre la mesa. Seguidamente, dile que escoja una carta de entre las que le quedan en la mano, la mire y la recuerde, la coloque cara abajo sobre el montón de la mesa, mezcle el resto de las cartas y las coloque sobre la suya. A continuación puede cortar cuantas veces desee, completando el corte cada vez. Pídele ahora que tome las cartas y las reparta en dos paquetes, dando cartas alternadamente a uno y a otro, siempre cara abajo y, cuando termine, que ponga el paquete en el que colocó la última carta sobre el otro. Para finalizar, que cuadre las cartas y vuelva a cortar.

Toma ahora tú la baraja y da cartas hasta que notes la marca de la carta clave, momento en el que anuncias el número de cartas que falta para llegar a la elegida. Esta cifra depende del número de cartas que repartió al principio el espectador. Si es un número par, divídelo por dos (así, si dio doce cartas, la carta elegida queda seis cartas por debajo de la carta clave). Si es un número impar, divídelo por dos redondeando por arriba y súmale veintiséis, la mitad de las cartas que tiene la baraja. (Por ejemplo, si dio diecisiete cartas, la mitad redondeando por arriba es nueve ($9+8=17$), y si le sumamos veintiséis, el resultado es treinta y cinco; quedarán entonces treinta y cinco cartas para la elegida).

DETECCION POR HUELLAS DACTILARES

Cuando tomes una baraja de manos de un espectador que la ha mezclado, fíjate en la carta inferior. Date la vuelta, llévate la baraja a la espalda e invita a un espectador a que corte por donde desee y luego a que tome la carta superior del montón de abajo, la mire y la recuerde. Mientras la está mirando, vuélvete: hacia él y explícale que vas a intentar adivinar su carta gracias a las huellas digitales que esta dejando en ella. Mientras hablas, desliza sigilosamente la carta inferior, tu carta clave, al lugar superior del paquete que te quedó en la mano tras el corte. Vuélvete de nuevo de espaldas para que el espectador coloque su carta sobre el paquete y, sobre ella, el

paquete del corte; por fin, pídele que cuadre bien las cartas. Si te parece bien, déjale mezclar someramente en las manos, pero ten en cuenta que corres el riesgo de que se separen las cartas.

Con la excusa de examinar las huellas, busca la carta clave. La carta que está sobre ella es la elegida.

LOS TRES MONTONES

Pasa las cartas de una baraja corriente que esté bien mezclada para retirar el comodín y, mientras tanto, apréndete de memoria las tres primeras cartas de arriba. Entrega la baraja a un espectador y pídele que reparta las cartas cara abajo en tres montones. Cuando lleve ya varias cartas, dile que puede repartir de forma irregular, una carta en un montón, tres en otro, etc. (Las tres cartas que te interesaban, tus tres cartas clave, ya han sido repartidas; son las cartas inferiores de los montones). A continuación tres espectadores toman cada uno una carta de un montón y la colocan sobre el mismo. El espectador pone los tres montones uno sobre otro y corta.

Para descubrir las cartas te bastará con buscar las tres cartas clave sacar las cartas que estén justo debajo de cada una. Puedes pasar las cartas e ir llevando en secreto las cartas elegidas a la parte superior o inferior de la baraja para luego adivinar cada una de una forma distinta.

DOBLE PREDICCIÓN por Jordan

.Escribe sobre una hoja de papel dos números, por ejemplo el cuatro y el seis. Dobla la hoja y entrégasela a un espectador para que la guarde. Toma ahora la carta superior de la baraja y échala cara arriba sobre la mesa. Invita a un espectador a que la introduzca por el medio de la baraja y pídele que mire y recuerde las cartas que quedan por encima y por debajo de ella. Sin sacar la carta de referencia de su lugar, cuadra la baraja y, a continuación, empuja la carta de arriba hacia adelante, la segunda hacia atrás, la tercera hacia adelante, la cuarta hacia atrás, y sigue así hasta haber hecho lo mismo con todas las cartas.

Desengancha los dos paquetes tomando el de las cartas que quedaron hacia delante con la mano derecha y pon éste paquete sobre el otro. Repite exactamente lo mismo y luego expone las cartas mostrando las caras al espectador, y pídele que tome la carta de referencia. Mantén una separación en ese lugar. Una de las cartas se encuentra ahora cinco cartas más arriba y la otra cinco cartas más abajo. Si dejas caer una carta del paquete superior al inferior y cortas, dejando las cartas de abajo sobre las de arriba, una de las cartas elegidas estará en la sexta posición desde arriba y la otra en la cuarta desde abajo (y tu predicción decía cuatro y seis). Si dejas caer dos cartas en lugar de una, tendrás que escribir tres y siete.

ALTO por Jordan

Se entrega una baraja cualquiera que esté, completa a un espectador y se le pide que la mezcle y que escoja una carta introduciendo el comodín por un punto cualquiera de la baraja y fijándose en la carta que queda sobre él. Seguidamente, cuadra las cartas y corta cuantas veces desee. Más tarde, él va dando cartas cara abajo, y, llegado cierto punto tú dices ‘¡Alto!’. Se voltea la siguiente carta y se ve que era la suya.

Saca el comodín de la baraja y entrégasela al espectador para que la mezcle. Mientras lo hace, clava con fuerza la uña del pulgar en la cara del comodín en las esquinas de los índices, a un centímetro y medio de la esquina, aproximadamente, lo que dejará unas marcas en relieve que notarás con la yema del dedo al repartir.

Cuando el espectador termine de mezclar entrégale el comodín e indícale que lo introduzca por el medio de la baraja, que se fije en la carta que queda sobre él, que deje luego el comodín donde estaba, cuadrando bien las cartas y que corte cuantas veces desee. Pídele a continuación que haga dos montones repartiendo cartas

alternadamente en uno y otro y fíjate en qué montón cae la última carta, pues contendrá 27 cartas, mientras que el otro contendrá sólo 26 (se trata de una baraja de 52 cartas más el comodín). Pídele que te entregue el montón en el que está el comodín. Da la carta superior sobre la mesa. Él reparte la del suyo.

Continuad así repartiendo al unísono. Si tu montón tenía veintisiete cartas, su carta elegida queda, en su paquete, a la misma altura que el comodín en el tuyo, y si tenía veintiséis, su carta queda una carta más abajo que el comodín. En cuanto llegues al comodín lo reconocerás al momento por las marcas, y podrás exclamar: “¡Alto!” cuando él esté a punto de dar su carta elegida.

LA PREDICCIÓN DEL DIABLO por Jordan

Escribe una predicción en una hoja de papel, dóblala y entrégasela a un espectador para que la guarde. Pide al mismo espectador que baraje una baraja cualquiera, que introduzca el comodín por el medio y que se fije en la carta que queda debajo de él, cuadrando luego las cartas. Indícale ahora que reparta las cartas en cuatro montones sobre la mesa, dando las cartas de una en una y cara abajo. Reúne los montones, haz un abanico cara arriba y pide al espectador que saque el comodín y entrégale las cartas para que corte por donde desee. Dale la predicción para que la lea y cuente tantas cartas como le indique el mensaje. Precisamente en ese número encontrará su carta.

Pongamos que escribes el número once. Después de que el espectador haya elegido una carta como ya hemos explicado y haya repartido las cartas en cuatro montones, reúnelos colocando el cuarto sobre el tercero, ambos sobre el segundo y los tres juntos sobre el primero. Ahora, si el comodín está en los montones segundo o tercero, la carta elegida se encontrará trece cartas por encima de él, pero si está en los montones primero o cuarto, la carta se encontrará catorce cartas más arriba. Cuando extiendas las cartas para que el espectador tome el comodín, cuenta mentalmente las cartas. Si el comodín está entre los lugares 14º a 39º inclusive, separa las cartas por ese punto, la carta elegida estará trece cartas más arriba, pero como tu predicción era el número once, deberá pasar dos cartas del paquete superior al inferior y cortar por ahí, llevando así la carta a la Posición 11º empezando por abajo.

Si, por el contrario, el espectador toma el comodín de entre las cartas antes de la 31ª o después de la 40ª, la carta elegida se encontrará catorce cartas por encima de él. Y habrás de pasar tres cartas del paquete superior al inferior y cortar por ahí. Deja la baraja en la mesa indica al espectador que corte y toque uno de los dos paquetes. Interpreta esto de manera que se lleve el paquete de abajo, y pídele que cuente las cartas que tiene. Al hacerlo, está invirtiendo el orden y colocando, por lo tanto, su carta elegida en el lugar que señala la predicción. Puedes emplear cualquier número hasta el doce. Evita el trece por las connotaciones que tiene.

CONTINUACIÓN por Jordan

Para realizar tras “La predicción del diablo”.

Emplea la misma baraja, pero retira la carta elegida en el juego anterior, dejando cincuenta y dos cartas. Pide a un espectador que baraje y escriba una predicción, que conste esta vez de dos números. El espectador introduce el comodín por un punto cualquiera de la baraja y mira y recuerda las cartas que quedan encima y debajo de él. Se sigue a continuación el mismo proceso que en el juego anterior, encontrándose finalmente las dos cartas, cada una en un paquete, en los números escritos en la predicción.

En este caso los dos números de la predicción sumarán veintiséis, por ejemplo, once y quince. Pide al espectador que elija dos cartas con ayuda del comodín y que haga, como antes cuatro paquetes, que tú reunirás de la misma

manera. Como esta vez sólo hay cincuenta y dos cartas (cuatro veces trece), las elegidas estarán trece lugares más arriba y más abajo, respectivamente, que el comodín. Entonces, cuando se retire éste y antes de cortar de abajo a arriba, pasa dos cartas del montón que queda por encima del comodín al de abajo. Expón cualquier excusa para que el espectador corte aproximadamente por la mitad y cuente las cartas del paquete inferior para llevar una de sus cartas al lugar 11º. La otra ya está en la 15ª posición desde arriba.

Después de retirar el comodín y pasar la carta o cartas necesarias del paquete superior al inferior, separa las manos durante unos momentos y haz una recapitulación de todo lo que ha pasado hasta entonces. De esta forma nadie se dará cuenta de que, al juntar los paquetes, los cambias de orden.

EL MISTERIO DE LA CUENTA ATRÁS

Un espectador mezcla con entera libertad una baraja cualquiera. A continuación se le pide que diga una número del uno al veintiséis. Toma la baraja y muestra al espectador lo que tiene que hacer: deberá repartir el número que ha pensado de cartas y fijarse bien en la última, para luego devolver todo el montón sobre las cartas que quedan en la mano y cortar y completar el corte. Mientras haces la demostración, fíjate en las cartas superior e inferior y apréndeselas de memoria. Pongamos que la carta inferior es el diez de tréboles y la superior, el siete de picas. Date la vuelta o abandona la sala. Mientras estás fuera el espectador lleva a cabo tus instrucciones.

Cuando vuelvas, toma la baraja y pasa las cartas hasta llegar al siete de picas. Empieza a contar, considerando el siete de picas la carta número uno, hasta la carta anterior al diez de tréboles. Esta carta es la elegida, y el número que has contado es el número que pensó el espectador.

Una sencilla adivinación de la carta y el número en este momento constituiría un final demasiado flojo; una alternativa sería mantener una separación bajo la carta elegida y terminar de pasar las cartas con cara de no haber encontrado nada. Corta por la separación llevándote la carta elegida, a la posición superior. Explica al espectador que vas a repartir cartas una a una y, llegado su número, deberá pensar: “¡Basta!”. Empieza a repartir y detente al llegar a su número. Coloca las cartas dadas sobre la baraja y pídele que se concentre en su carta mientras reparte. Al llegar a su número encontrará la carta que eligió.

LA CARTA Y EL NUMERO

Pide a un espectador que mezcle la baraja. Tómalala tú y corta un paquete de unas doce cartas, fijándote mientras lo haces en la carta inferior del paquetito. Deja el resto de la baraja sobre la mesa y cuenta las cartas pasándolas de una en una de la mano derecha a la izquierda invirtiendo así el orden y dejando la carta clave en la posición superior. Abre un amplio abanico cara abajo y pide al espectador que toque una carta, la levante un poco para verla y la recuerde. Fíjate en el número de orden de la carta en el abanico. Recoge las cartas y déjalas sobre la mesa, colocando a continuación el resto de la baraja sobre ellas. Pide al espectador que corte y complete el corte. Da las cartas una a una para arriba y cuando aparezca la carta clave, cuenta hasta el número de orden de la carta elegida y allí la encontrarás. No la muestres enseguida, sino simplemente toma nota de su posición para hacerla aparecer más tarde de la manera que desees.

CONTROL DE LA VOZ

Entrega a un espectador una baraja cualquiera para que la mezcle. Mezcla luego tú por hojear y aprovecha para echar un vistazo a las dos cartas de abajo. Dale las cartas de nuevo al espectador e indícale que reparta las cartas en cuatro montones, poniendo una carta cada vez en cada montón. Las cartas clave quedarán sobre los montones tercero y cuarto. Pídele que elija los dos primeros montones (uno y dos) o bien los dos últimos (tres y cuatro). Si

prefiere los primeros, indícale que los junte y los mezcle, que elija una carta, la coloque sobre uno de los montones restantes y la cubra con el otro. Si elige los segundos, deberá hacer exactamente lo mismo, sólo que esta vez le explicarás que vais a usar los montones elegidos para perder la carta.

Una vez que tienes las cartas perdidas entre el tercer montón y el cuarto (ó viceversa), pide al espectador que coloque sobre ellos el resto de las cartas y que haga un corte completo. Vuélvete de espaldas y pídele que sostenga la baraja cara arriba y vaya dando cartas una a una, nombrándolas a medida que las saca. Adviértele que, por mucho cuidado que tenga, detectarás su carta por el tono de su voz al nombrarla. No te resultará difícil hacerlo, puesto que será la siguiente a la carta clave correspondiente.

EL SIETE MISTICO por L. Widdop

Mezcla a fondo una baraja cualquiera y, al entregársela a un espectador, inclínala un poco y echa un vistazo a la carta inferior. Pídele que haga con ella siete paquetitos. “No hace falta que repartas -explica- basta con que cortes seis veces. Desde el principio de los tiempos el siete ha sido un número místico.

Toma la carta superior de uno de los montones y recuérdala. Devuélvela a su sitio. Ahora, para alejar toda sospecha de vuestras mentes, voy a colocar tres montones encima del tuyo y tres debajo, protegiendo así tu carta de cualquier manipulación”.

Coloca el paquetito que tiene debajo tu carta clave directamente encima de la carta elegida. Luego otros dos encima y tres más debajo. Si el espectador tomase la carta superior de ese preciso montón, no tienes más que cortarlo antes de reunirlo con los demás en el orden que él te indique. Así, la carta clave estará justo encima de la elegida. Ofrece la baraja al espectador para que corte y, a continuación, extiende las cartas en varias filas cara arriba sobre la esa. Fíjate en la carta siguiente a tu carta clave. Vuélvete de espaldas y pide al espectador que tome su carta y a otro que recoja el resto de la baraja y se la guarde en el bolsillo. Continúa diciendo: “Coloca tu carta en la mesa cara abajo cúbreala con las dos manos, concentrándote en ella con fuerza”.

Date la vuelta y, muy despacio, pronuncia el nombre de su carta.

MISTERIO MENTALISTA

Puedes emplear cualquier baraja. Pide a un espectador que la mezcle a fondo y, cuando te la devuelva, echa un vistazo a la carta de abajo marca en secreto la carta superior con la uña del pulgar y deja la baraja en la mesa. Explica que vas a salir de la sala y pide que, mientras estás ausente, se levanten os cuantos espectadores y tomen cada uno una carta del medio, la miren y la pongan sobre la baraja y, para terminar, corten varias veces.

Cuando hayan terminado, vuelve al escenario, toma la baraja, pasa las Cartas hasta que encuentres la carta que estaba antes en posición inferior y, con toda naturalidad, corta llevándotela abajo de nuevo, al tiempo que te fijas en la carta que queda debajo de ella (la carta que puso el último espectador sobre la baraja). Pela las cartas superiores, de una en una, invirtiendo el orden, y ve contando hasta llegar a la carta marcada, de manera que ya conoces el número de cartas elegidas. Seguidamente, nombra la carta que está junto a la carta clave y coloca la primera carta sobre la mesa, echándole un vistazo. Di su nombre mientras dejas caer sobre ella la segunda carta, a la que también echas un vistazo para nombrarla mientras dejas caer la tercera. Sigue así hasta que llegue a la última carta, que será, en realidad, la primera que has nombrado.

ADIVINACION INFALIBLE

La carta clave será la carta superior de la baraja. Un buen modo de verla y de hacer que el público crea que es imposible que sepas dónde se encuentra ninguna carta consiste en ver la carta de abajo y mezclar en las manos hasta dejarla en la posición superior. Entrega la baraja a un espectador para que la mezcle. Si lo hace por hoqueo, hay un noventa por ciento de probabilidades de que la carta superior permanezca en el mismo lugar; si no lo hace, puedes fijarte en cuántas cartas caen sobre ella. Pídele que piense un número del uno al cuarenta. Luego, cuando te des la vuelta o abandones la sala, tendrá que repartir ese número de cartas cara abajo, mirar la última carta dada y recordarla, dejarla de nuevo sobre la baraja y perderla colocando encima de ella el montón de cartas de la mesa. Cuando vuelvas, dado que al contar las cartas ha invertido el orden de las mismas, tu carta clave se encontrará justo encima de la carta elegida. Pasa las cartas y, cuando encuentres la carta clave, toma la que queda debajo de ella y llévasela subrepticamente al bolsillo. El espectador busca su carta en la baraja y no la encuentra. Pídele que la nombre y haz que aparezca en el bolsillo si al mezclar por hoqueo el espectador hubiera dejado caer algunas cartas sobre la carta clave, tenlas en cuenta a la hora de hacer los cálculos. Si mezcla en las manos, tendrás que conseguir ver la carta inferior en algún momento después de la mezcla y, cuando el espectador cuente, deberá recordar la carta superior del montón de cartas dadas y echar encima el resto de la baraja.

ADIVINACION CARA ABAJO por Larsen

Un espectador mezcla a fondo la baraja. Cuando te la devuelva, mientras mezclas por hoqueo, echa un vistazo a las dos cartas superiores. Explica al espectador que, cuando te des la vuelta, deberá poner en la mesa un número cualquiera de cartas en fila cara abajo y mirar y recordar la que queda más a la derecha. Después tiene que repartir varias filas de cartas encima de la anterior (tantas como desee) y dejar el resto de la baraja a un lado. Cuando termine, recogerá el primer montón de cartas de la derecha, lo dejará caer sobre el de al lado, luego los dos juntos sobre el tercero, y así hasta terminar.

Para encontrar su carta, ve dando cartas cara arriba y espera a que aparezca la primera carta clave. Cuenta a partir de la siguiente hasta que llegues a la segunda carta clave. Cuenta de nuevo desde el principio de la baraja hasta el mismo número. Ahí hallarás la carta que eligió el espectador.

LAS CARTAS DIABÓLICAS

Ofrece a un espectador una baraja bien mezclada para que tome tres cartas y las guarde. Apréndete de memoria luego rápidamente las tres cartas superiores de la baraja y haz una mezcla falsa que no las mueva de su sitio.

Ve dando cartas de una en una formando tres montones hasta que el espectador te diga “¡Basta!”, o bien pídele que dé él y se detenga cuando quiera. Deja el resto de la baraja a un lado. Pide al espectador que piense una de sus tres cartas y que coloque luego las tres una encima de cada montón de la mesa, que corte los tres montones y que los junte en un solo paquete, que también cortará.

Toma el paquete, corta aproximadamente un tercio de las cartas y extiéndelas en la mesa cara arriba al tiempo que dices: “Tu carta no está aquí, ¿verdad?”. Si la respuesta es “no”, continúa, pero si es afirmativa, responde: “Si es cierto lo que dices, no me des ninguna pista sobre su localización, no la mires siquiera; simplemente, concéntrate en ella y yo trataré, de adivinarla con la ayuda de las vibraciones”. Dado que sabes que la carta clave está sobre la carta elegida, no te resultará difícil encontrarla. Si, por el contrario, la carta no está en el primer paquete, extiende de nuevo aproximadamente la mitad de las cartas restantes; si la carta tampoco estuviese ahí, puedes estar seguro de que estará en el, tercer paquete. Ya puedes hacerla aparecer de la forma más espectacular que conozcas.

PREDICCIÓN DE DOS CARTAS EN CLAVE DE COMEDIA

Toma una baraja que haya sido mezclada por un espectador y echa un vistazo a la carta superior (por ejemplo, el as de tréboles). Escribe el nombre de esa carta en una hojita de papel, dobla ésta y entrégasela a un espectador que llamaremos A. Garabatea en una segunda hojita unos caracteres chinos; dóblala y dásela al espectador B. Entrega la baraja al espectador B y pídele que reparta, sin que nadie le vea, un número cualquiera de cartas de una en una, que se fije en la última carta dada y que coloque el montón de cartas que ha repartido sobre la baraja. Luego le pasa la baraja al espectador A y le dice al oído el número de cartas que ha repartido, pero no la carta que ha visto. El espectador A da el mismo número de cartas y se fija en la última (que es el as de tréboles). Pídele que lea la predicción que tenía guardada desde el principio; mientras lo hace, recoge el montón que acaba de repartir y echa un vistazo a la carta de abajo, que es la carta elegida por B. Indica a este último que lea su predicción. Como seguramente no sabrá chino, tendrás que “traducírselo” tú, diciendo el nombre de su carta.

LA CARTA NERVIOSA por S. H. Sharpe

Mezcla una baraja y echa un vistazo a la carta superior (que será tu carta clave). El mejor sistema para hacerlo es fijarte en, la carta inferior cuando el espectador te entrega la baraja tras haberla mezclado y, con una mezcla en las manos, llevarla a la posición superior. Ofrece a un espectador la baraja para que corte un paquete de aproximadamente la mitad de las cartas y lo extienda cara abajo en la mesa. Haz tú lo mismo con la otra mitad de la baraja. Pídele que tome una carta de su extensión, la mire y la recuerde y la deje sobre su paquete, y que lo cuadre y lo corte. Tú haces lo mismo, pero sin fijarte realmente en la carta.

“Mi carta era el ... de ... (nombra la carta clave) ¿Cuál era la tuya?” El espectador la nombra. “Pues ahora le doy a mi carta un papirotazo y se pega tal susto que de un salto se va al lado de al tuya”. Extiende tus cartas cara arriba; tu carta no está. El espectador extiende las suyas y encuentra las dos cartas juntas.

UNA CARTA CLAVE, CON CLASE por Jordan

Aprovecha una ocasión propicia (por ejemplo, mientras reúnes las cartas al terminar un juego) para fijarte en la 15ª carta empezando por arriba. Entrega la baraja a un espectador y pídele que tome unas cuantas cartas de la parte de arriba y las vaya introduciendo por el medio. Cuenta las cartas que va tomando y réstale ese número a quince para calcular la nueva posición de tu carta clave. Pongamos que toma cinco cartas; la carta clave está, por tanto en el décimo lugar empezando por arriba. Píde al espectador que tome también unas pocas cartas de abajo y las pierda por el medio (para despistar). Pídele ahora que piense un número entre doce y veinte y que, cuando te des la vuelta, cuente ese número de cartas y recuerde la última. A continuación ha de cuadrar la baraja y cortar por más abajo de su carta. Pregúntale cuál era su número (esto no levantará sospechas, pues a primera vista no se entiende cómo podría serte útil esta información.) Sin embargo, si ahora restas el número de tu carta (diez) a su número (pongamos que era el quince), obtienes un numero (el cinco). Indica al espectador que mezcle aún más las cartas repartiéndolas de una en una en cinco paquetes y después colocando estos paquetes en el orden que desee. Su carta quedará precisamente encima de la tuya al repartir. Con esta información estás en condiciones de realizar al aparición como más te guste. Todo el secreto radica en pedir al espectador que reparta las cartas, dando de una en una, en un número de montones igual al número que obtuviste al restar tu número del suyo.

EN LA MANGA

Aprovecha una ocasión propicia para aprenderte de memoria dos cartas y guárdaselas en la manga izquierda, de modo que no se vean y al mismo tiempo puedas alcanzarlas con facilidad. Pide a un espectador que mezcle las cartas. Date la vuelta y llévate las manos la espalda para recoger ahí la baraja. Indica al espectador que corte un paquetito y cuente en secreto las cartas que tiene. Cuando haya terminado, vuélvete de frente a él, aún con las manos en la espalda, y pídele que cuadre bien sus cartas. Aprovecha este momento para sacarte las dos cartas de la manga y colocar una encima y otra debajo de la baraja. Date la vuelta una vez más para que el espectador deje su paquetito sobre la baraja y corte luego para perderlo por el medio. Finalmente, pídele que cuadre la baraja. Ponte ya de frente y trae las cartas hacia adelante. Para averiguar el número de cartas que contenía el paquete del espectador basta con que pases las cartas que separan a las dos cartas clave. Puedes realizar la adivinación de varias formas, como por ejemplo, cortando un paquete con el mismo número de cartas.

EL CUARTETO

Da a elegir cuatro cartas de una baraja que haya sido previamente mezclada. Mientras los espectadores miran sus cartas respectivas, empuja la carta de abajo un poco hacia atrás y con el pulgar derecho dobla hacia arriba en secreto la esquina inferior derecha. Corta por abajo y ofrece el paquete del corte al cuarto espectador para que deposite su carta sobre él. Deja encima el otro paquete, pero introduce entre medias la punta del dedo meñique. Sostén el extremo delantero de la baraja cerrado, dale unos golpecitos para cuadrarlo y hojea las cartas. Dirígete al tercer espectador, abre las cartas por la separación del meñique y pídele que devuelva su carta a la baraja. Repite lo mismo con los otros dos espectadores de modo que queden las cuatro cartas juntas, dejando caer claramente el paquete superior sobre la última carta, sin hacer esta vez separación alguna, pues la carta de la esquina doblada marca la posición de las cartas elegidas. Si realizas todo esto rápidamente y sin titubeos los espectadores quedarán convencidos de que sus cartas están perdidas en puntos diferentes de la baraja. Por si quedara algún rastro de duda, pide a un espectador que corte unas cuantas veces. Por último, corta tú por la carta de la esquina doblada.

Reparte las cartas de una en una formando cuatro montones y luego junta estos montones de la siguiente manera: pon el primero sobre el segundo, los dos juntos sobre el tercero y estos tres sobre el cuarto. Así, las cuatro cartas elegidas se encuentran en los lugares 13º, 26º, 39º y 52º. Comienza a dar cartas cara arriba y pide al tercer espectador que, cuando vea pasar su carta, piense: ‘¡Alto!’. Fiats en las cartas 13ª y 26ª al pasarlas y recuérdalas. Al dar la 39ª, detente; ya has realizado la primera adivinación. Toma las cartas repartidas y colócalas sobre las que tienes en la mano. Adivina la segunda carta “leyendo el pensamiento” del segundo espectador. Emplea otro método de tu agrado para adivinar la carta del primer espectador.

Para terminar, recoge todas las cartas de la mesa y corras sobre la baraja. Como por casualidad, muestra la carta inferior (la cuarta) para que el cuarto espectador la vea. Voltea la baraja cara abajo y desliza hacia atrás la carta inferior. Explícale que vas a dar cartas de abajo hasta que te diga “ ¡Alto! “. Saca la segunda carta de abajo y déjala cara abajo en la mesa. Saca la siguiente carta, muéstrala y colócala debajo del todo cubriendo la carta elegida, para luego, como sin darte cuenta, mostrar la cara de al baraja. El espectador creerá que algo te ha fallado y que su carta es la de la mesa. Vuelve a sostener la baraja cara abajo, da la carta inferior y muestra su cara antes de dejarla en la mesa cara abajo. Empuja hacia atrás la carta siguiente y continúa dando cartas tirando de ellas desde delante hasta que el espectador te detenga. Saca entonces su carta y déjala sobre la mesa alejada de las otras y coloca encima de ella una moneda u otro objeto. Anuncia que esa es su carta. El espectador, que cree que su carta se halla en la mesa desde hace rato, dirá que estás equivocado. Para demostrarle que no, voltea las

cartas que has repartido, mostrando que su carta no se encuentra entre ellas y luego pregúntale cuál era su carta y voltéala.

PIENSA UNA CARTA *por Larsen*

Pide a un espectador que mezcle la baraja y que a continuación vaya pasando cartas de la mano izquierda a la derecha y que se detenga donde quiera. Cuando lo haga, separa las cartas por el lugar elegido por él, sujeta el paquete de la mano derecha ante sus ojos, extendiendo las cinco o seis últimas cartas y pídele que piense una de ellas. Mientras tanto, gira un poco hacia la izquierda, hacia el lado contrario de que se encuentra el espectador y levanta con el pulgar izquierdo la esquina inferior izquierda de la carta superior del paquete de la mano izquierda para poder verla. Recuerda esta carta.

Cuadra el paquete de la mano derecha y déjalo sobre el de la izquierda. Pide al espectador que corte varias veces completando cada vez el corte. Para adivinar la carta no tienes más que encontrar la carta clave y terminar el juego según tu método favorito.

ADIVINACION DEMONIACA *por Jordan*

EFEECTO.- Mezcla y corta una baraja corriente y sal de la sala. Un espectador, siguiendo tus instrucciones, piensa un número del uno al diez, da una fila de ese número de cartas y recuerda la última. Seguidamente continúa dando filas de cartas de una en una sobre las de la mesa hasta que no queden cartas para completar una fila y deja las cartas sobrantes encima del primer montón (del que contiene a su carta). Después toma ese montón en primer lugar, lo coloca sobre el de su izquierda, luego los dos juntos sobre el siguiente y así hasta terminar, y corta varias veces. Vuelves a la sala, comienzas a dar cartas te detienes precisamente en la carta elegida.

REALIZACION.- Fíjate en secreto en las dos cartas superiores de la baraja tras la mezcla y haz un corte falso. Cuando el espectador reparte las cartas en montones, la carta superior (por ejemplo, el siete de corazones) pasa a ser la carta inferior del primer montón, y la siguiente carta que has visto (por ejemplo, el tres de tréboles) se convierte en la carta inferior del segundo montón. Cuando vuelvas, haz un abanico con la baraja y corta de manera que la segunda carta clave quede por la parte de arriba de la baraja. Sostén la baraja cara abajo y ve dando cartas cara arriba. Cuando aparezca el tres de tréboles empieza a contar y detente en el siete de corazones. Ya conoces el número de cartas que había en cada montón. Divide cincuenta y dos por ese número y, *si* no hay resto, la carta del espectador estará ese número de cartas por debajo del siete de corazones. Si hay resto, añádeselo al cociente y el total dará la posición de la carta contando a partir del siete de corazones.

Ejemplo.- Las dos cartas clave son, como antes, el siete de corazones y el tres de tréboles. Pongamos que al final el siete está seis cartas más abajo que el tres. Cincuenta y dos entre seis es ocho y quedan cuatro. Seis más cuatro, diez. la carta elegida está diez cartas por debajo del siete de corazones.

Magia con la CARTA DESLIZANTE

LA CARTA DESLIZANTE

La referencia escrita más antigua que he encontrado a la carta deslizante aparece en el libro ‘Les tricheries des Grecs’ de Robert-Houdin, bajo el título “La carte glissée”, aunque probablemente los jugadores profesionales llevasen ya bastante tiempo usándola. En un artículo publicado en “Sphinx” (vol. 23, número 1 pág. 2) Max Holden llamaba la atención de los magos sobre los muchos usos que se pueden dar a este invento y ofrecía un método para fabricarla consistente en aplicar una capa uniforme de parafina a la cara de la carta y bruñirla luego con el reverso de una cuchara. Si se le saca brillo de vez en cuando, la carta se mantiene resbaladiza durante mucho tiempo. Otro sistema más moderno consiste en aplicarle cera para coches y frotarla con un paño de algodón, dejarla secar un día y dar una segunda capa, frotando de nuevo y dejar secar bien. Se recomienda sacarle brillo antes de cada uso.

Antes de proceder a la explicación de los juegos en los que se emplea la carta deslizante, creemos conveniente dar algunas indicaciones respecto a su manejo. Introduce una carta deslizante aproximadamente por la mitad de la baraja y cuadra bien. Sostén la baraja como si te dispusieras a cuadrar. Coloca el pulgar derecho sobre ella y el resto de los dedos debajo de la baraja, en el extremo de las cartas más cercano a ti. Aprieta un poco con el pulgar hacia abajo, empuja hacia delante y verás que las cartas se abren por la carta deslizante. Corta por ese punto y la tendrás en la posición inferior.

Pierde ahora la carta deslizante en la baraja sin fijarte por qué zona queda. Sostén la baraja en la mano izquierda y cuádrala. Coloca la mano derecha como antes, sólo que esta vez sujeta la baraja en posición vertical, y empuja con el pulgar hacia arriba lo justo, para localizar la separación. Coloca las cartas cara abajo y haz con ellas un abanico sin perder de vista la separación, con lo que en todo momento conoces la posición de la carta deslizante. Pide a alguien que elija una carta y recógela de nuevo a la izquierda, es decir, justo debajo, de la carta deslizante. Cuadra las cartas. Cuando abras de nuevo la separación y cortes por ella, la carta elegida quedará encima y la carta deslizante debajo de la baraja.

Si sabes que la carta deslizante está por el medio, coloca los dedos de la mano derecha en la posición antes descrita, empuja hacia adelante una docena de cartas y llévalas debajo de la baraja. Vuelve a empujar hacia arriba con el pulgar, esta vez apretando la baraja al mismo tiempo, y las cartas se dividirán en dos paquetes por la carta deslizante. Coloca el paquete superior debajo del otro y la carta deslizante quedará abajo.

Puedes dividir la baraja por la carta deslizante con las manos en la espalda exactamente de la misma manera.

De esto se deduce fácilmente que si tienes la carta elegida en la baraja, justo encima o justo debajo de la carta deslizante, aunque la baraja esté bien cuadrada, puedes llevártela a la posición superior o a la inferior simplemente abriendo las cartas por la separación y cortando. Cuando tengas bastante práctica en el manejo de esta carta, podrás abrir la separación con el pulgar de la mano izquierda. Apóyalo firmemente sobre el dorso de la carta superior de la baraja y, habiendo extendido apenas las cartas, empuja hacia abajo y hacia adelante. Has de colocar el pulgar plano sobre la baraja y no sólo la punta; sujeta las cartas lo más bajas que puedas.

Puede darse el caso de que tengas la carta deslizante debajo de la baraja y el espectador tenga aún en la mano la carta elegida. Corta por abajo, ofrece al espectador el paquete superior para que coloque su carta sobre él y cúbrala con el paquete inferior. De esta forma, la carta deslizante quedará sobre la carta elegida. Cuadra la baraja, busca la separación y corta por ella. La carta elegida queda arriba y la deslizante vuelve abajo. Un último consejo: no dividas las cartas cuando la atención del público esté, dirigida hacia la baraja. Espera a que esté fijándose en otra cosa.

LA MEDIA LUNA

La carta deslizante se encuentra en el medio de la baraja. Coloca las cartas en la mesa cara abajo y extiéndelas con un solo movimiento de la mano formando un semicírculo. Fíjate en dónde queda la carta deslizante (quedará en el centro de la extensión). Pide a un espectador que tome una carta, la mire y la recuerde, la devuelva a la extensión, reúna las cartas de nuevo y corte unas cuantas veces. A pesar de que todo parece tan transparente, podrás encontrar su carta fácilmente.

Ante una extensión semicircular, el espectador tenderá a tomar una carta del centro (o sea, de muy cerca de la carta deslizante). En tal caso, pídele que devuelva la carta al mismo lugar del que la tomó y, sencillamente, cuenta las cartas que hay entre ella y la deslizante. Tras haber reunido y cortado las cartas, no tienes más que encontrar la carta deslizante mediante el procedimiento habitual y cortar por la separación para saber la posición de la carta elegida (el mismo número de antes, contando por arriba o por abajo, según estuviera antes debajo o encima de la carta deslizante, respectivamente).

Si, por el contrario, el espectador no toma una carta del centro, indícale que la devuelva por el centro y continúa el juego del mismo modo.

UN LUGAR MUY UTIL

Se trata del típico juego: ‘Toma una carta, mírala, devuélvela a la baraja, mezcla... ¡Esta es tu carta!’ y además no es seguro que salga bien. Sin embargo, a veces es útil para dejar K.O. a ese tipo odioso que sabe algo de magia y que tan peligroso resulta para los magos cuando se pone a fastidiar.

El método es sencillo: el espectador elige una carta y, mientras la mira, abre la baraja por la carta deslizante, corta por ahí y pide al espectador que coloque su carta entre los dos paquetes (es decir, bajo la carta clave). Cuadra claramente la baraja y entrégasela al espectador para que mezcle. Es conveniente que en este momento indiques, con un gesto, que mezcle en las manos, pues este tipo de mezcla es menos peligroso para ti, es decir, la probabilidad de que se separen las dos cartas es muy pequeña. Si el espectador insiste en mezclar por hojear, ya no las tienes todas contigo. De todas maneras, varios magos que realizan con frecuencia este juego me han asegurado que nunca falla.

LA CARTA DE TODOS

Se trata de un juego relativamente antiguo, lo que se nota en que, después de que unos cuantos espectadores eligen una carta cada uno y la devuelven a la baraja, se les pide que las nombren y resultan coincidir todas. En el método antiguo, el mago tenía que controlar la carta cada vez que era devuelta a la baraja para forzársela luego al siguiente espectador y, como no ese un experto en el arte del empalme, no podía dejar que los espectadores mezclasen las cartas.

Con la carta deslizante, el forzaje se hace no sólo más eficaz sino también mucho más fácil. Puedes dejar que cada espectador devuelva la carta a baraja por el lugar que desee y mezcle hasta quedarse satisfecho y aún así

encontrar la carta en un instante y prepararla para forzársela al siguiente. Un experto en forzajes no tendrá dificultades en esta parte del juego, pero para la mayoría de los cartomagos creemos que es una buena idea aprender varios tipos de forzajes. Recomendamos para ello consultar el libro “202 Ways of Forcing” de Annemann*.

Otro buen final consiste en hacer un abanico con tantas cartas como espectadores hayan elegido una carta, incluyendo entre ellas la carta de todos la carta deslizante. Muestra las cartas, preguntando si todos ven entre ellas su carta. Naturalmente, todos responden que sí. Retira una carta y repite la pregunta. Continúa retirando cartas hasta que se den cuenta de que todos han escogido la misma carta.

En castellano, consultar Enciclopedia del forzaje.

Juan Tamariz,

METODO PARA ESCENA

Este juego es una versión de otro que popularizó Alexander Herrmann y que él llamaba “El bolsillo egipcio” No hay muchos juegos con cartas que resulten verdaderamente efectivos en escena, pero éste, si se realiza con maestría, queda muy bien.

El uso de la carta deslizante simplifica mucho las cosas. Colócala en la posición inferior y pide a tres espectadores que escojan libremente una carta cada uno. Mezcla llevándote la carta deslizante al medio y haz que el primer espectador ponga su carta sobre ella. Cuadra la baraja, dirígete al segundo, busca la separación e indícale que coloque su carta sobre la deslizante; haz lo mismo con la tercera carta. Por último, corta por la carta deslizante llevándote las tres cartas elegidas abajo. Pide al primer espectador que se levante y se guarde la baraja en el bolsillo interior de la chaqueta. Muestra claramente que tienes la mano vacía, introdúcela en su bolsillo y saca toda la baraja, salvo la carta inferior. Pregúntale cuál era su carta y, a continuación, indícale que la busque en el bolsillo.

Mezcla por hojear sin variar la posición de las dos cartas inferiores. Dirígete al segundo espectador y pídele que se levante. Mientras llegas hasta él tienes tiempo de empalmar la carta inferior en la mano derecha. Dale el resto de las cartas para que las guarde en el bolsillo e indícale que las saque rápidamente. Acto seguido, introduce la mano derecha en el bolsillo y saca, con las puntas de los dedos, la carta que tenías empalmada. Pregúntale cuál era su carta y, volteándola, muestra que es precisamente esa.

La tercera carta se adivina de forma distinta: coloca la baraja en el bolsillo del espectador, pero de manera que descansa sobre un lado largo, es decir, tumbada y su carta quede en la parte exterior y de pie. Indícale que nombre su carta y, rápidamente, la saque del bolsillo. Si le explicas que ha de hacerlo rápidamente, el truco nunca falla y constituye un brillante final para una excelente rutina.

CONTANDO A OJO

Coloca antes de empezar la carta deslizante en la 13ª posición. Anuncia que, gracias a la práctica, has conseguido contar instantáneamente las cartas que hay en un paquete. Mientras hablas, empuja las cartas, localizando así la separación. Corta un paquete superior de doce cartas y échalo sobre la mesa diciendo que son doce. Mientras un espectador lo comprueba, cuenta ocho con el pulgar y pásalas arriba. Recupera las doce cartas y déjalas sobre la baraja, con lo que ahora son veinte las cartas que quedan sobre la carta deslizante. Cuadra muy claramente la baraja y pide a un espectador que diga un número entre veinte y veinticinco. Empuja el paquete superior y cuando se abra a separación, tendrás un paquete de veinte cartas. Añádele las necesarias para llegar al número deseado. Es aconsejable dar por finalizado el juego en este punto.

PAR O IMPAR

Al comenzar, la carta deslizante se encuentra en la 13ª posición. Empuja las cartas, localiza la separación y echa las doce cartas sobre la mesa, diciendo: “Par”. Mientras un espectador verifica esta afirmación, cuenta aproximadamente nueve cartas, u otro número impar, de abajo con el pulgar y pásalas arriba. Toma el primer paquete y échalo sobre la baraja. Vuelve a hacer la separación y corta, dejando caer el paquete superior sobre la mesa, afirmando que esta vez se trata de un número impar.

Para realizar la tercera y última adivinación, pasa cinco o siete cartas de abajo a arriba, pon sobre ellas el paquete anterior y cuadra la baraja con toda claridad, golpeando los lados y los extremos contra la mesa. Pregunta a un espectador qué, desea que salga ahora, un número par o impar de cartas. Para mostrar que tus cálculos son infalibles, basta que encuentres la separación y tomes el paquete superior, incluyendo, o no, la última carta.

EL CORTE MISTICO

Para este juego, la carta deslizante ha de ser el as de tréboles. Coloca diez cartas en orden decreciente desde diez hasta el as de tréboles (de palos variados) y sitúa este paquete sobre la baraja, de manera que el diez sea la carta superior.

Extiende la baraja y pide a un espectador que tome libremente una carta de cualquier lugar, siempre por debajo de las diez cartas superiores. Mientras el espectador mira la carta, corta colocando estas diez cartas lo más próximas al centro que puedas. Aprieta y empuja las cartas, que se separarán por donde esté, la carta deslizante y corta por ahí. Ofrece al espectador el paquete inferior para que deje sobre él su carta, y cúbrelo con el otro paquete. De esta forma, la carta deslizante queda justo encima de la elegida. Una mezcla falsa ahora reforzará mucho el efecto.

Invita al espectador a que corte la baraja tan cerca del centro como pueda pídele que coloque el paquete cortado cara arriba sobre la mesa. Luego debe mar del paquete inferior tantas cartas como le indique la carta de la cara del paquete que ha volteado. Cuando tenga en la mano la última carta, pregúntale nombre de la carta que eligió. Invítale a que dé la vuelta a la que tiene en la mano y descubrirá que no es otra que la suya.

Si el corte del espectador cae en el grupo de cartas preparado al principio, el juego no puede fallar.

RUTINA CON LA CARTA DESLIZANTE por Lane

En esta espectacular serie de juegos se emplea una carta deslizante y un paquete ordenado. La carta deslizante puede ser cualquiera, pero en esta explicación se usará el nueve de corazones. Además, las veintitrés cartas superiores serán (empezando por arriba): siete de picas, nueve de diamantes, K de diamantes, as de corazones, nueve de picas, K de corazones, siete de diamantes, as de diamantes, K de tréboles, nueve de tréboles, ocho de picas, as de picas, ocho de diamantes, nueve de corazones, cinco de tréboles, seis de tréboles, diez de picas, K de picas, seis de diamantes, J de corazones, J de diamantes, cuatro de diamantes, seis de corazones.

La carta deslizante estará debajo de la baraja; sobre ella, el siete de corazones. El paquete ordenado estará en la parte de arriba de la baraja. Al comenzar la rutina, realiza una mezcla falsa. Si las necesitas, encontrarás las explicaciones de los pases complicados en el capítulo titulado “Los pases indispensables”.

1.- Cuenta, como sin fijarte, cinco cartas de una en una, invirtiendo así su orden, y colócalas de nuevo sobre la baraja (más tarde se verá el objetivo de esta acción). Haz un abanico con las cartas y ofréceselo a un espectador para que elija una carta de entre las que quedan por debajo del paquete ordenado. Mientras la mira,

corta por abajo (por la carta deslizante), haz que te devuelva la carta colocándola sobre el paquete superior y cúbreala con el paquete inferior de modo que quede justo debajo de la carta deslizante (el nueve de corazones). Cuadra las cartas muy claramente. Dirígete a otro espectador, aprieta y empuja las cartas, localizando así la separación, y fuérzale la misma carta que al primero.

Pregunta al primer espectador cuál era su carta y el segundo mostrará que es la que él tiene en la mano. Si lo prefieres, puedes llevarte la carta a la posición superior, empalmarla y hacerla aparecer en un bolsillo. En cualquier caso, al terminar vuelve a dejar la carta deslizante debajo de la baraja-

2.- El segundo juego consiste en hacer una predicción. Al invertir el orden de las cinco cartas al principio, te llevaste el siete de picas, la carta superior, a la quinta posición. Para colocarlas de nuevo en el orden original, muestra a un espectador lo que deseas que haga: explícale que tiene que dar en la mesa un número bajo de cartas (da tú cinco), colocarlas de nuevo sobre la baraja (hazlo tú), tomar la carta de arriba y mirarla (toma tú la carta superior, pero no es preciso que la mires, ya sabes que se trata del siete de picas), volver a colocarla en su lugar y cortar y completar el corte (tú NO cortas). Antes de que el espectador haga nada, toma papel y lápiz y escribe “siete de picas”, coloca el papel en la mesa con la predicción hacia abajo y deja sobre él algún objeto que tengas a mano. Date la vuelta mientras el espectador lleva a cabo tus instrucciones y termina cuadrando bien la baraja. Vuélvete hacia él, toma la baraja y, mientras pides al espectador que diga su número al oído de otra persona, corta las cartas por la carta deslizante y echa un vistazo a la carta superior. Se trata de la carta que eligió el primer espectador. Escribe en la misma hoja, encima del siete de picas, el nombre de esa carta. La cuenta ha trasladado al siete de picas al lugar en el que la hallará el segundo espectador. Entrega a éste la baraja e indícale que cuente el número de cartas que le ha susurrado el primer espectador al oído, luego que coloque estas cartas sobre la baraja, que levante y mire la carta superior y, por último, que corte y complete el corte. Cuando haya terminado, recuerda que has escrito cada una de las predicciones antes de que se eligiera la carta. Pregunta cuáles eran las cartas y entrega el papel a un tercer espectador para que lea lo que hay escrito en él. Aprovecha este momento de sorpresa para cortar por la carta deslizante, siguiendo el mismo método de siempre y devolver las cartas a su orden

3.- Pide a un espectador que corte la baraja aproximadamente por la mitad. Deja a un lado el paquete superior y toma el de abajo. Mezcla en las manos manteniendo la carta deslizante abajo y llévate el siete de corazones a la posición superior. Ve extendiendo las cartas, empezando por el siete de corazones, mantén una separación bajo la séptima carta y ofrece la extensión al espectador para que elija una carta. Separa las siete cartas del resto del paquete y pide al espectador que coloque su carta sobre ellas. Pon estas ocho cartas sobre la carta deslizante (el nueve de corazones, que estará en la cara del paquete). Realiza varias mezclas falsas (que no afecten a las diez cartas inferiores), localiza la separación y corta. Voltea entonces la carta superior; es el siete de corazones. Como es un siete, cuenta siete cartas más. La última es la elegida.

4.- Toma la otra mitad de la baraja y ponla sobre el paquete que tienes en la mano. Entrega las cartas a un espectador e indícale que dé unas cuantas cartas en un montón cara arriba en la mesa de una en una, que las ponga luego sobre la cara de la baraja, se fije en la carta que queda ahora en la cara (la última carta dada) y, por último, que corte y complete el corte. Colócate de espaldas a él mientras hace todo esto. Cuando haya terminado, vuélvete hacia el espectador, toma la baraja, llévasela a la espalda y corta por la separación que te proporciona la carta deslizante. Anuncia que has encontrado la carta y la has dejado en el mismo número empezando por arriba en que la colocó el espectador por abajo. El espectador dice su número. Trae las manos

hacia adelante, ve dando cartas cara arriba y al llegar a ese número, hallarás la elegida. Coloca el resto de la baraja, cara arriba, encima de las cartas que acabas de dar y la baraja recuperará su ordenación original.

5.- Propón ahora una partida de póquer y pregunta para cuántos jugadores prefieren que repartas, como si te diese igual el número, aunque en realidad sólo puedes repartir para tres o cuatro jugadores. Si se elige el número tres, reparte tres manos de cinco cartas cada una, como harías en una partida real. Este será el resultado:

Primer jugador: Siete, siete, ocho, nueve, as. Se descarta del siete y el as y obtiene una escalera.

Segundo jugador: Nueve, nueve, nueve, ocho, as. Se descarta del ocho y el as y coge dos cartas.

Tercer jugador: K, K, K, cinco, as. Se descarta del cinco y el as y le tocan luego dos jotas: full

Si se eligen cuatro jugadores, el resultado es el siguiente:

Primer jugador: siete, ocho, nueve, diez, K. Se descarta de la K y saca una J: escalera.

Segundo jugador: Nueve, nueve, nueve, K, K. No se descarta y se queda con un full.

Tercer jugador: cinco, seis, siete, ocho, K. Se descarta 1 de la K y recibe un cuatro: escalera.

Cuarto jugador: as, as, as, J, seis. Se descarta de la J, saca luego un seis: full de ases y seises.

6.- Reúne la baraja como sigue: toma el resto de las cartas que te quedan en la mano y los descartes, mezclando para dejar la carta deslizante en la posición superior. Toma las cartas de los "jugadores" en cualquier orden y colócalas sobre ella. Corta por la carta clave y entrega el paquete superior a un espectador y el inferior a otro. Los dos pueden mezclar todo lo que quieran. El segundo tomará una carta de entre las suyas y la introducirá entre las del primer espectador, que vuelve a mezclar a fondo. Luego tú encuentras la carta.

El secreto consiste en lo siguiente: sumando los valores de todas las cartas de los jugadores (siendo la J igual a once, la Q igual a doce y la K igual a trece), el resultado es ciento cuarenta y tres. Añade a esto el valor de la carta deslizante (nueve, en este caso) para obtener el total del paquete del primer espectador. La diferencia entre el resultado que obtengas y el total del paquete te dará la carta que buscas.

7.- Mezcla en las manos para dejar la carta clave (la deslizante) en la posición superior. Date la vuelta. Un espectador da un número de cartas que desee y las va contando al dejarlas sobre la mesa. Luego cuadra el montón que ha formado y lo coloca sobre la baraja. Vuélvete hacia él, toma la baraja, corta por la carta deslizante y separa instantáneamente las cartas que el espectador ha contado. Vuelve a darlas para mostrar que, a pesar de la rapidez, no te has equivocado, y de paso, colocar de nuevo la carta deslizante sobre la baraja.

Entrega la baraja a un espectador para que la mezcle (mejor si lo hace en las manos, pues las mezclas por hojeo, sobre todo si son brucas, pueden combar las cartas y dificultar así el funcionamiento de la carta deslizante). Toma la baraja y pide al espectador que elija una carta, la mire y la recuerde y la coloque justo debajo de la carta deslizante. Cuadra muy claramente las cartas, golpeando los lados y los extremos en la mesa, extiéndelas y pide a otro espectador que escoja una carta. Vuelve a abrir la baraja por la separación que se forma bajo la carta deslizante y pídele que la deje ahí (es decir, sobre la primera carta elegida). Cuadra y entrega la baraja a un espectador para que la mezcle en las manos. Déjale que haga sólo dos o tres movimientos, deteniéndolo con un "Gracias". Recupera la baraja (existe una probabilidad de que se hayan separado las cartas, pero es pequeñísima). Recapitula lo que se ha hecho hasta el momento para reforzar el efecto final y ordena a las cartas que se reúnan. Muéstralas.

9.- Para este juego necesitas una carta extra del mismo dorso, por ejemplo un ocho, que colocarás cara arriba encima de la carta deslizante, que está en la posición inferior (el autor no explica cómo hacerlo sin ser visto). El duplicado del ocho extra será la carta superior de la baraja. Cuenta ocho cartas sin invertir el orden y pásalas debajo de la baraja.

Pide a un espectador que elija libremente una carta, la recuerde y la coloque sobre la baraja. Corta por abajo aproximadamente por el centro y cubre la carta elegida con el paquete inferior. Corta por la separación llevándote la carta deslizante abajo y el ocho duplicado arriba. Voltea este ocho y muéstralo, dejándolo caer luego en la mesa. Corta y completa el corte y muestra varias cartas de arriba para que se vea que la carta elegida no está entre ellas y luego de abajo, para mostrar que tampoco se encuentra por esa zona. Toma el ocho duplicado que está sobre la mesa. Llévate las manos a la espalda y engánchate el ocho en el cinturón.

Trae las manos hacia adelante y pasa las cartas. Cuando encuentres el ocho cara arriba, cuenta siete cartas a partir de ella y saca la octava cara abajo. Pregunta cuál era la carta elegida y voltéala.

10.- Pide a un espectador que mezcle la baraja. Recupérala y corta por la separación de modo que la carta deslizante quede abajo. Pídele ahora que escoja una carta y la devuelva. Deja caer sobre ella el paquete de abajo (de esta forma queda la carta elegida justo debajo de la deslizante). Indica al espectador que cuadre perfectamente las cartas. Tómalas y llévaselas a la espalda. Corta por la carta deslizante y engánchala en el cinturón.

Trae adelante la carta que está ahora en la posición superior. Entrega la baraja para que la examine el público asegurando que no tiene ningún tipo de preparación.

Juegos en los que se emplea DIAQUILON

EL DIAQUILON

La primera aplicación a la magia del diaquilón de la que tengo noticia la Realiza Hofzinser, el gran cartomago que embelesó a la Viena del siglo XIX. Según parece, esta sustancia fue un secreto muy bien guardado hasta la publicación de la obra del profesor Hoffmann ‘Latest Magic’ en 1918. Desde entonces, su uso se extendió cada vez más y se inventaron excelentes trucos basados en ella.

Al frotar el dorso de una carta con diaquilón, ésta se vuelve adhesiva sin que se produzca ningún cambio en su aspecto. Si el dorso así tratado se pone en contacto con otra carta y se aprieta un poco, las cartas se pegan y funcionan a dos los efectos como si fuesen una sola y se pueden manejar sin ningún temor. Tirando un poco, las cartas se separan de nuevo. Hoffmann aconseja tratar la carta con diaquilón sólido poco antes de usarla. Sin embargo, si se emplea pasta de diaquilón, es conveniente extender una cantidad pequeñísima en un cuchillo. No es necesario aplicar la sustancia a toda la superficie. Basta cubrir algunos de los puntos, si se trata de volver adhesiva la cara de una carta, las esquinas y el centro en el caso de un dorso. Para conseguir una capa más fina, se puede calentar ligeramente el diaquilón de antemano. El juez Fricke recomienda aplicarlo del siguiente modo: “Lo que hago es pintar las cartas con diaquilón disuelto en tetracloruro de carbono. Debido a la variabilidad en la composición del diaquilón, hay que experimentar hasta dar con las proporciones adecuadas: una disolución muy saturada hará que las cartas queden demasiado adherentes. Al ser casi transparente, pasa inadvertido en la superficie de las cartas. Aplícalo con un trapo de algodón y déjalo que se seque completamente antes de usarlas y ya están listas. Así fue como trugué mi baraja radio. Las cartas así tratadas pueden mezclarse en las manos o por hojeo y las dos cartas que quedan adheridas gracias al diaquilón se pueden tomar sin miedo como si fuesen una. Empuja la carta superior (corta) y la siguiente se irá pegada a ella”.

Diaquilón: Sustancia adherente a base de óxido de plomo y grasas. Actualmente, para conseguir el mismo efecto se frota la caria con una bolita de cera de las que se venden en las farmacias como tapones para los oídos. Si no es necesario que las canas queden totalmente pegadas se puede emplear el líquido antiderrapante para cartas de venta en tiendas de magia. En caso de que sea necesario que las cartas queden pegadas, puede usarse el ‘Mounting Spray’ de venta en papelerías, que se emplea del siguiente modo: se pone sobre la carta una plantilla que sólo deje al descubierto una área pequeña en el centro y se rocía con el aerosol. La calla así tratada se pegará y despegará sin ruido de la carta contigua.

LA CARTA VOLADORA

El profesor Hoffmann pone dos ejemplos para ilustrar el uso del diaquilón. En este primer ejemplo, se prepara el estuche de una baraja con el duplicado de una carta dentro, pongamos que sea el siete de diamantes, de manera que se puede mostrar el interior del estuche vacío y, al cerrarlo, la carta quedará suelta dentro de él. La carta superior de la baraja ha sido tratada con diaquilón. Se fuerza el siete de diamantes a un espectador, se corta la baraja llevando la carta adherente al medio y, al devolver el siete de diamantes a la baraja, se coloca sobre ella. El mago no tiene más que cuadrar las cartas, apretarlas bien entre los dedos y entregarlas al espectador para que las mezcle. Luego toma la baraja, ordena a la carta elegida que se vaya volando al estuche y cuenta las cartas una

a una mostrando las caras mientras las va colocando en la mesa. Hay sólo cincuenta y una cartas y falta precisamente el siete de diamantes (está bien escondido tras la carta preparada). Se abre el estuche y aparece el siete de diamantes.

Si ahora devuelves el siete de diamantes al estuche de, manera que la solapa quede sobre ella, haciéndola “desaparecer” y separas las dos cartas pegadas, Puedes hacer que la carta viaje de nuevo a la baraja. En cualquier caso resulta un truco un poco burdo, aunque servirá para llenar un intermedio en un número más elaborado.

FALTA UNA CARTA

Hacen falta dos barajas completas y una carta extra, por ejemplo la J de diamantes. En la baraja número uno tendremos arriba una carta con el dorso preparado con diaquilón y debajo la J de diamantes. La baraja número dos no requiere preparación. Guárdate la J de diamantes extra en un bolsillo.

Entrega la baraja número dos a un espectador para que la mezcle y, mientras lo hace, empalma la J de diamantes extra del bolsillo. Al recuperar la baraja deja sobre ella la carta empalmada y déjala en la mesa. Toma la baraja número uno, fuerza al espectador la J de diamantes, haz que la devuelva sobre la carta adherente y corta. Aprieta las cartas y entrégaselas al espectador para que las mezcle. Pide que te digan un número bajo (por ejemplo, el siete). Anuncia que, vas a ordenar a la carta elegida por el espectador que viaje de la primera baraja a la segunda, donde aparecerá en la posición designada por el número escogido. Sin embargo, antes de nada, muestra que el duplicado de la carta elegida de esa baraja no está en el séptimo lugar. Toma la baraja, da seis cartas cara arriba y, al mostrar la séptima, pregunta si se trata de la elegida. La respuesta será negativa. Deja las siete cartas sobre la baraja como están (en orden inverso) dejando la J de diamantes extra en séptimo lugar.

Pregunta cuál es la carta elegida y ordénale que se vaya. Toma la primera baraja y ve contando las cartas cara arriba sobre la mesa. Hay sólo cincuenta y una cartas y falta la J de diamantes. Pide al espectador que se acerque y tome la baraja número dos, que dé seis cartas y voltee la séptima. Al hacerlo hallará la J de diamantes procedente de la otra baraja. Pídele ahora que busque la J de diamantes de esa baraja, para probar que efectivamente es la J de la primera baraja la que ha volado hacia la segunda.

LAS CARTAS QUE LEVITAN

Este juego se publicó en la revista “The Magic World “ del 25 de junio de 1913, firmado por el doctor A. L. Smith.

“Pégate un trocito de diaquilón en la punta del dedo índice y coloca una carta en la mesa. Aprieta el dedo contra ella y se te quedará pegada. Coloca más cartas sobre el borde de la primera y, si las enlazas bien entre sí y las sostienes desde arriba con los demás dedos, podrás elevarlas todas juntas. Una sacudida brusca de la mano bastará para que caigan todas”.

FORZAJE

Aplica diaquilón a la carta que quieras forzar. Necesitarás además una bandeja grande.

Pide a un espectador que sostenga la bandeja. Mezcla en falso la baraja, manteniendo la carta trucada en la posición superior y extiende las cartas cara arriba para mostrar que están bien mezcladas. Seguidamente extiéndelas cara bajo en la bandeja. Pide a un segundo espectador que escoja libremente una carta y que la empuje un poco de modo que sobresalga de la extensión. Recoge demás cartas y sosténlas cara abajo en la mano izquierda. De momento, la carta elegida se queda en la bandeja. Pregunta si verdaderamente desea elegir esa carta y luego ponla cara abajo sobre la baraja, es decir, sobre la carta reparada. Aprieta con el pulgar para que

queden pegadas mientras buscas un lápiz y a continuación pide al espectador que firme o haga otra marca sobre el dorso de la carta.

Este forzaje se puede presentar también como una predicción. Escribe el nombre de la carta preparada con diaquilón en una hoja, dóblala y déjala al cuidado de un espectador y luego fuerza la carta según se ha descrito.

LA DAMA SE DA LA VUELTA

Necesitas la Q de diamantes, el as de corazones y el as de picas de una baraja de dorso rojo y una carta de doble dorso rojo. Aplica diaquilón a uno de los lados de la carta de doble dorso así como al dorso de la Q de diamantes. Sostén la Q de diamantes con la carta de doble dorso justo detrás de ella. Coloca el as de corazones delante de las dos y el as de picas detrás. Muéstralas abiertas en abanico por delante y por detrás. Parecerán sólo tres cartas.

Cierra el abanico y presiona las cartas para que la Q se pegue al dorso del as de corazones. Sujeta las cartas cara abajo y saca la carta del centro (el público creará que se trata de la Q, pero es en realidad la carta de doble dorso) y déjala sobre la mesa. Muestra los dos ases por delante y por detrás como si fuesen sólo dos cartas. Colócalos cara arriba, toma la supuesta Q de la mesa e introdúcela sin voltearla entre los dos ases.

Cierra el abanico y aprieta las cartas para que esta vez el lado preparado de la carta de doble dorso se pegue al dorso de la Q de diamantes, separa con un ligero empujón el as de corazones de la cara de la Q de diamantes y abre de nuevo el abanico revelando que las tres cartas se hallan cara arriba o, lo que es lo mismo, la Q se ha dado misteriosamente la vuelta.

Puedes mostrar las cartas por delante y por detrás sin temor alguno.

FORZAJE DE UN NUMERO

Este sutil forzaje de cartas que representan números se inventó para emplearlo en un test de un libro. Para nuestros fines será suficiente explicar solamente el sistema de forzaje.

Supón que necesitas forzar el número 364. Prepara con diaquilón los dorsos de un tres, de un seis y de un cuatro. Luego presiona contra cada una de ellas una carta cualquiera de forma que queden dorso contra dorso. Pon las tres cartas dobles unidas por el diaquilón en la parte inferior de una baraja con las caras de las tres cartas cualesquiera hacia abajo.

Cuando llegue el momento de realizar el forzaje del número, saca la baraja, toma las tres cartas de abajo y colócalas de pie apoyadas en un libro, una copa u otro objeto, anunciando que con esas cartas vas a formar un número. Entrega a un espectador el resto de la baraja para que la mezcle a fondo.

Pide luego a un espectador que corte aproximadamente un tercio de las cartas, coloque sobre el paquete inferior una de las cartas de la mesa cara arriba y cierre el corte. Dirígete a otro espectador y repite lo mismo, sólo que esta vez pídele que corte por el centro de la baraja y, la última vez, que corte unos dos tercios de las cartas. Ten cuidado de que nadie vea el reverso de las tres cartas al perderlas en la baraja. Explica que el número final vendrá dado por las cartas que hayan quedado debajo de las tres cartas cara arriba, haciendo notar que de esta forma será un número elegido completamente al azar. Pasa las cartas cara abajo y, cuando encuentres la primera carta volteada, despega la que tiene detrás. Retira la volteada de la baraja y ofrece la siguiente carta a un espectador para que la tome él mismo. Haz lo mismo con las otras dos cartas cara arriba que hay en la baraja. Considerando el valor de cada carta como un dígito, ya has obtenido el número que deseabas.

OTRO MÉTODO DE FORZAJE

Necesitas una baraja compuesta de veintiséis cartas ordinarias y veintiséis cartas iguales. Los dorsos de las normales están preparados con diaquilón y a cada una de ellas se adhiere una de las otras veintiséis.

Aprieta bien la baraja para que se peguen bien todas las parejas de cartas. De esta forma, puedes extender las cartas y se verán distintas. Para forzar una de las veintiséis cartas iguales, extiende la baraja cara abajo, pide a un espectador que señale una carta cualquiera divide la baraja en dos paquetes por la carta elegida, empuja la carta superior del paquete de abajo para separarla de su pareja y ofrécésela al espectador. También se puede pedir al espectador que elija un número, se cuenta ese número de cartas y se empuja hacia adelante la carta superior de la siguiente pareja.

LOS ASES GEMELOS por Gravatt

Aplica diaquilón a la cara de una carta cualquiera. Coloca sobre ella un as y aprieta para poder manejarlas como si fuesen una sola. Deja esta carta doble en la mesa y cúbreala parcialmente con el otro as del mismo color. Pide a un espectador que mezcle la baraja y que escoja una carta y se quede con ella. Toma la baraja, muestra los dos ases (en realidad son tres cartas) y colócalos sobre ella. Empuja la carta superior (indiferente) para despegarla del as de arriba y, diciendo que se trata del primer as, piérdela por el medio. A continuación lleva el segundo as debajo de la baraja. Haz que el espectador coloque su carta sobre la baraja y que corte y complete el corte. La carta elegida aparece entre los dos ases.

LA CARTA QUE SE VUELVE

Coloca una carta cuya cara haya sido tratada con diaquilón en la posición inferior de una baraja. Un espectador elige una carta libremente, la coloca cara abajo sobre la cara de la baraja, es decir, sobre la carta adherente, y firma su dorso. Levanta esta carta junto con la preparada y déjala en la mesa cara abajo. Extiende las cartas con las caras hacia ti, toma la carta doble y, ahora con la carta preparada hacia arriba, introdúcela en el abanico. Para el público, sencillamente has tomado la carta firmada y la has introducido igual que todas entre las demás cartas. En realidad, cuando separes las dos cartas, la firmada quedará cara arriba, al revés que el resto.

Puedes realizar el mismo juego humedeciéndose el pulgar con saliva y pasándolo luego por la cara de la carta inferior.

MELROSE

Antes de comenzar, úntate un poco de diaquilón en la punta del dedo índice. Entrega a un espectador una baraja cualquiera y pídele que mezcle, que corte aproximadamente por el centro, tome la carta de arriba del paquete inferior y la recuerde. Cuando lo haya hecho, indícale que deje la carta sobre el otro paquete (señálaselo tocándolo con la punta del índice, manchando así la carta de diaquilón) y que coloque sobre ella el resto de las cartas. Toma la baraja, apriétala para que se peguen las cartas contiguas y entrégasela al espectador para que vuelva a mezclar.

Toma de nuevo la baraja cara abajo y ordena a la carta elegida que desaparezca. Ve dando cartas cara arriba y pide al espectador que se fije en si su carta está presente, pero que no la nombre. Sólo hay cincuenta y una cartas (la carta elegida y la siguiente se dan como una sola). Anuncia que vas a hacer que aparezca de nuevo la carta e indica al espectador que cuando la vea piense: el “¡Alto!”. Sostén esta vez la baraja cara arriba y ve pasando las cartas. Cuando llegues a la carta doble, separa las dos que la componen, pasa la primera y detente en la segunda, que es la carta elegida por el espectador.

LA CARTA APUÑALADA

Necesitas una baraja cualquiera y un bote de pasta de diaquilón guardado en el bolsillo.

Entrega la baraja a un espectador para que la mezcle y, mientras lo hace, úntate un poco de pasta en la punta del dedo corazón derecho. Toma la baraja y, al dejarla sobre la mesa, extiende un poco de diaquilón en la cara de la carta de abajo. Pide al espectador que corte, tome la carta de arriba del paquete inferior, la mire y la recuerde, la deje sobre el paquete superior y complete el corte. De esta forma, la carta inferior, untada con diaquilón, queda directamente encima de ella. Toma la baraja, apriétala y entrégasela de nuevo al espectador para que mezcle. Mientras lo hace, toma un poco de pasta de diaquilón, esta vez en la punta del dedo corazón izquierdo. Recupera la baraja y, mientras la dejas sobre la mesa, unta la pasta en la cara de la carta inferior. A continuación, un segundo espectador corta, toma una carta y la deja de la misma forma que el primero. Vuelve la tomar la baraja, apretándola subrepticamente antes de entregarla otra vez al espectador para que la mezcle.

Sostén la baraja cara abajo en la mano izquierda; ve tomando cartas de una en una con la derecha dejándolas caer esparcidas por la mesa. Cuando llegues a la primera carta doble lo notarás por el tacto. Separa las dos cartas; la de más arriba es una de las elegidas. Al dejarla en la mesa, fíjate bien dónde cae. Haz lo mismo con la segunda carta doble.

Pide una navaja prestada y solicita a un espectador que te vende los ojos con un pañuelo. Podrás localizar las dos cartas mirando hacia abajo por los dos huecos que el pañuelo deja a ambos lados de la nariz. Mueve la navaja por encima de las cartas, describiendo círculos, acercándote cada vez más a una de las cartas elegidas y clávala en ella de un golpe brusco y repentino. Eleva la navaja con la carta y, preguntando si es la carta elegida, muéstrala. Repite lo mismo para adivinar la segunda carta.

LA PAUSA

Extiende un poco de diaquilón en la cara de una carta y ponla en la posición inferior de la baraja. Haz una mezcla falsa que no mueva de su lugar a la carta preparada. Abre un abanico y ofrécéselo a un espectador para que escoja libremente una carta. Corta por abajo aproximadamente la mitad de la baraja y, cuando el espectador haya dejado su carta sobre ella, cúbreala con el paquete del corte, de tal forma que la carta preparada quede sobre la elegida. Aprieta las cartas mientras las cuadras y golpea los extremos y los lados contra la mesa para demostrar que la carta está realmente perdida. Da la baraja a mezclar. Recupérala e indica al espectador que se concentre en su carta. Anuncia que vas a dar cartas cara abajo y, aunque no hay forma humana de que puedas saber dónde se halla la carta elegida, vas a encontrarla por telepatía (o cualquier otro método pseudocientífico). Ve dando cartas cara abajo hasta que, por el tacto, notes que has llegado a la carta doble. Separa sus dos componentes,, pasa la primera y haz una dramática pausa antes de voltear la segunda. Pregunta cuál era la carta elegida. Voltéala.

LA DAMA SE RUBORIZA

Hace falta una baraja de dorso azul y una carta de dorso rojo (por ejemplo, la Q de diamantes). Coloca la carta de dorso rojo en segundo lugar empezando por arriba e invertida, es decir, cara arriba y la Q de diamantes de la baraja azul aproximadamente en el sexto lugar también desde arriba. Extiende un poco de diaquilón sobre el dorso de la carta superior (una carta cualquiera).

Fuerza a un espectador la Q de diamantes de dorso azul. Corta por abajo, recibe la carta sobre la del diaquilón y cúbreala con el paquete del corte. Corta y completa el corte, cuadra las cartas mientras las aprietas en secreto y mézclalas en las manos. Ordena a la carta que se dé, la vuelta. Pide al espectador que nombre su carta e,

inmediatamente, extiende la baraja cara abajo, mostrando que hay una carta cara arriba: la Q de diamantes. Indica al espectador que la saque y la sostenga cara arriba, mientras dices: “No sé en qué estarás pensando, pero la dama se está ruborizando”. Se da la vuelta a la Q y se descubre que tiene el dorso rojo. Extiende las demás cartas para comprobar que no hay otra Q de diamantes entre ellas.

SUPER CAMBIO DE COLOR

Hace falta una baraja de dorso rojo (recomendamos la baraja Bicycle con colchón de aire*) y una carta de dorso del mismo dibujo, pero azul, con la cara preparada con diaquilón, que irá colocada en la cara de la baraja.

Muestra la baraja y mézclala sin cambiar de lugar la carta inferior mientras llamas la atención sobre los dorsos rojos de las cartas. Extiende las cartas sin que se vea el dorso rojo y ofréceselas a un espectador para que torne libremente una. Pídele que la recuerde y la muestre al público por un motivo

Que se entenderá más adelante. Corta por abajo, recupera la carta elegida y ha sobre ella el paquete del corte (la carta de dorso azul queda sobre ella). Aprieta la baraja mientras la cuadras, golpea contra la mesa los lados y los extremos y mezcla en las manos con las caras de las cartas dirigidas hacia era.

Forma un amplio abanico con los dorsos hacia ti y las caras hacia el público y pide a todos los espectadores que se concentren en la carta elegida. Pregunta si ven su carta y explica que vas a pasar lentamente el índice a lo largo del abanico y, cuando vean que llega a esa carta, piensen “¡Alto!”. Detente cuando el dedo esté sobre la carta azul. El público confirma que se trata de la carta elegida. Sácala un poco de manera que sobresalga del abanico y pide al espectador que la eligió que le sople. Da la vuelta al abanico y revela que tiene el dorso azul. “Es algo completamente normal. -comenta- Siempre que se sopla a una carta ocurre esto”. Puedes mostrar la carta por ambos lados y dejarla caer en la mesa sin peligro alguno.

- También la Fournier 505.

LA CARTA QUE SE VA Y VUELVE

Da la vuelta a las dos cartas inferiores de una baraja y aplica un poco de diaquilón en el dorso de la que queda más abajo.

Haz que un espectador elija una carta y, mientras la mira, deja caer el brazo izquierdo a lo largo del cuerpo y da la vuelta a la baraja. Cuando levantes la mano de nuevo, la baraja está del revés, pero no se nota porque las dos cartas inferiores están dadas la vuelta. Coloca la carta elegida sobre la baraja y pide al espectador que la firme. La carta firmada queda adherida al dorso de la que tiene debajo. Toma las dos como una e introdúcelas tal como están por el medio de la baraja. Vuelve a extender el brazo izquierdo a lo largo del cuerpo al tiempo que anuncias que vas a hacer que desaparezca la carta y que aparezca otra en su lugar, cara arriba en medio de la baraja.

Eleva la mano izquierda con la baraja volteada de nuevo. Si puedes, da la vuelta a la carta inferior para colocarla como las demás y si no, muestra la carta superior y déjala de nuevo en su sitio y luego la inferior, volteándola rápidamente para que el público crea que estaba cara abajo y déjala, ahora sí, con la, cara hacia abajo en su lugar. Extiende la baraja con los dorsos hacia arriba. La carta firmada no está, pero hay en su lugar otra carta cara arriba (que lleva pegada en el dorso a la carta firmada). Sácala y déjala de nuevo cara arriba.

Extiende la baraja y busca exhaustivamente, sin resultado, la carta firmada. Introduce la carta doble, aún cara arriba, por el medio de la baraja, cuadra las cartas y mezcla a fondo por hoqueo. Ordena a la carta que vuelva a la baraja, entrega la baraja al espectador y pídele que la extienda cara arriba. Aparece una carta del revés, que resulta ser la firmada.

Puedes hacer este juego humedeciéndose el pulgar con saliva y frotando un poco el dorso de la carta inferior.

TRANSPOSICIÓN DE ASES

Necesitas dos barajas, una de dorso rojo y otra de dorso azul. Retira los ases de corazones y picas de ambas barajas. Aplica diaquilón en el dorso de la carta superior de cada baraja. En la roja coloca el as de corazones azul en el segundo lugar empezando a contar desde arriba y el as de corazones rojo por el medio. Del mismo modo, en la baraja azul, el as de picas rojo estará en el segundo lugar desde arriba y el as de picas azul en el medio.

Haz un abanico con la baraja roja cara arriba y saca el as de corazones del medio. Cierra el abanico y retira una docena de cartas de abajo, cuádralas y déjalas en la mesa al lado del as. Deja, el resto de la baraja aparte. Toma la baraja azul y haz exactamente lo mismo, pero con el as de picas.

Coloca ahora el as de corazones de dorso rojo sobre la baraja de igual color (es decir, sobre la carta impregnada de diaquilón). Corta y aprieta las cartas. A continuación, haz lo mismo con el as de picas azul y la baraja de ese mismo color.

Extiende la baraja roja cara arriba, saca el as de corazones (azul) sin dejar que se vea el dorso e introdúcelo en una copa de cristal. Toma la carta doble (el as de corazones de dorso rojo y la carta con diaquilón) y apóyala en la copa con el dorso hacia afuera como indicador de que ahí se encuentra la baraja de dorso rojo. Introduce el resto de la baraja en la copa, detrás del as. Repite lo mismo con la baraja azul y el as de picas en otra copa.

Intercambia las dos cartas (dobles) indicadoras y ordena a los ases que cambien igualmente de copa. Muestra que, efectivamente, el color de sus dorsos ha cambiado y entrega las barajas, los ases y las copas al público para que los examinen.

CONTROL REMOTO (VERSION MEJORADA) por Orville W. Meyer

Se trata de una versión que añade algunas mejoras al “Control remoto” de Annemann. La variación consiste en que se elimina el uso de cartas trucadas y se realiza con dos barajas cualesquiera de dorsos de distinto color.

Antes de comenzar habrás aplicado diaquilón a la cara de una carta azul cualquiera, por ejemplo, el dos de corazones. Coloca el dos de corazones de dorso rojo en la cara de la baraja roja.

Pasa las caras de la baraja azul, saca el dos de corazones que tiene diaquilón y, sin mostrar su cara, pide a un espectador que la firme por el dorso. Anuncia que vas a introducir la carta en la baraja roja. Llévate la baraja y la carta a la espalda y coloca la carta en la cara de la baraja. Así, si alguien hubiera visto el dos de corazones que había antes en la cara, no notará cambio, alguno.

Trae las cartas hacia adelante y extiéndelas en la mesa cara arriba sin que se vean los dos dorsos al final. Pide a alguien que señale una carta cualquiera. Sácala y déjala cara arriba sobre la mesa; a continuación, recoge la extensión y sostén las cartas cara abajo en la mano izquierda. Toma la carta de la mesa y déjala caer sobre la cara de la baraja para que un espectador firme su cara. Aprieta la carta para que se pegue al dos de corazones al que aplicaste diaquilón de modo que a partir de ahora puedes manejar las dos como si fuesen una sola carta. Deja la carta doble en la mesa y entrega la baraja al espectador para que busque la carta firmada de dorso azul. Como no la encuentra, toma la carta de la mesa, pide que se compruebe la autenticidad de la firma de la cara y dale la vuelta. En el dorso azul aparece la primera firma, que también se verifica, revelando que, de entre las cincuenta y dos cartas de la baraja, los dos espectadores han ido a escoger la misma.

LA CARTA EN EL BOLSILLO

Hace falta una baraja de cincuenta y dos cartas y un comodín, al que aplicarás diaquilón en el dorso y colocarás sobre la baraja.

Mezcla varias veces por hoqueo manteniendo el comodín en su posición. Extiende la baraja cara abajo y pide a un espectador que saque una carta cualquiera y la mire y la recuerde bien. Cierra la extensión, corta por abajo para que el espectador deje su carta sobre el paquete superior (es decir, sobre el dorso adherente del comodín) y cúbrala con el inferior. Cuadra y aprieta las cartas y entrégaselas al espectador para que mezcle. Toma la baraja y guárdatela en el bolsillo de la chaqueta. Hojea los bordes con el pulgar y localiza la carta doble, es decir, la carta elegida pegada al comodín. Sácala, sin que se vea su cara, e introdúcela en un bolsillo del chaleco.

Pide al espectador que saque las cartas de tu bolsillo y las cuente. Hay cincuenta y una. Pídele que busque su carta. Mientras tanto, separa con la mano derecha las dos cartas que tienes en el bolsillo del chaleco, empuja el comodín al fondo y saca a medias la otra. El espectador declara que no encuentra su carta en la baraja. Él mismo, tras haberla nombrado, la extrae de tu bolsillo.

Observa que, de manera sutil, te has deshecho de la carta preparada, dejando la baraja limpia para continuar tu rutina.

“HAZ LO MISMO QUE YO” CON DIAQUILON

Para realizar esta juego necesitas una baraja de dorso rojo y otra de dorso azul. Aplica diaquilón a la carta inferior de la baraja azul. Justo encima de ésta, coloca una carta cualquiera de dorso rojo. Toma el duplicado de esa carta de dorso azul y colócala en el sexto lugar empezando por arriba. La baraja roja no requiere preparación. Para comenzar, fuerza al espectador la baraja roja de la manera habitual en los juegos del tipo “haz lo mismo que yo”. Éste mezcla su baraja mientras tú mezclas (en falso) la azul. Colocad en la mesa una carta cara abajo cada uno (tú, la sexta carta; él, una carta cualquiera) sin verlas. Cuadrad las barajas y ponedlas también cara abajo en la mesa. Coloca tu carta sobre la baraja del espectador y él la suya sobre tu baraja. Cortad ambas barajas completando el corte. Intercambiad las barajas (mientras le entregas la tuya, apriétala). Para finalizar, se extienden las dos barajas cara abajo y se sacan las cartas que tienen el dorso distinto dentro de cada una. Al voltearlas se ve que coinciden. (Véase 1 capítulo “Haz lo mismo que yo”).

VERDADERA DESAPARICION MÁGICA por Gravatt

Toma el as de corazones, el as de picas y la Q de corazones de una baraja de dorso rojo. Aplica diaquilón a la cara de la Q de corazones. Coloca detrás de la Q, bien cuadrada con ella, una carta de doble dorso (por un lado, dorso rojo y por el otro, azul). Haz un abanico con los dos ases en los extremos y la Q, con su carta detrás, en el centro, de tal forma que al mostrarlo por delante y por detrás parezca estar compuesto solamente por tres cartas. Aplica diaquilón a la carta superior de una baraja de dorso azul.

Muestra las tres cartas, el as de corazones, la Q de corazones y el as de picas, formando un abanico, por los dos lados. Ciérralo y aprieta las cartas para que la Q se pegue al dorso del as de corazones. Sostén las cartas cara abajo, saca la carta del centro (la de doble dorso) diciendo que se trata de la Q y déjala en la mesa. Como el público ve tan sólo un dorso rojo e inmediatamente enseñas los dos ases por ambos lados, no sospecharán nada. Introduce los dos ases (con la Q pegada al dorso del de corazones) en el bolsillo de un espectador.

Toma la baraja azul y extiéndela, mostrando las caras y los dorsos, cuádrala y déjala caer sobre la supuesta Q de corazones y aprieta hacia abajo mientras cortas, haciendo así que el dorso rojo de la carta de doble dorso se pegue a la carta que queda en contacto con ella y se pierda en la baraja sin que se pueda volver a encontrar.

Ordena a la Q de dorso rojo que viaje de la baraja azul al bolsillo del espectador para reunirse allí con los ases. Extiende la baraja azul: no hay ni rastro de ninguna carta de dorso rojo. Saca las cartas del bolsillo del espectador y, mientras lo haces, separa la Q del as de corazones. Deja caer las tres cartas en la mesa de una en una. Gravatt califica este juego de obra de arte y deja que el lector juzgue por sí mismo *si* se encuentra o no en condiciones de realizarlo. Nosotros secundamos el consejo.

LA PRUEBA ESPIRITISTA

Toma de una baraja cualquiera cinco cartas que tengan bastante espacio en blanco en la cara, por ejemplo, cuatro doses y un tres. Aplica diaquilón a los bordes de una de las cartas para poder distinguirla fácilmente de las demás al tacto por sus bordes pegajosos.

Coloca la carta así preparada en el medio de las otras cuatro, extiéndelas en abanico y ofréceselas a un espectador para que elija una. Es muy probable que tome la del centro; si lo hace, pídele que escriba sobre ella el nombre de una persona fallecida. Mientras lo hace, date la vuelta e indica al espectador que cuando termine se guarde la carta en el bolsillo. Luego deberá escribir en las otras cuatro cartas los nombres de otras tantas personas vivas, mezclar las cinco cartas y colocártelas sobre la palma de la mano derecha. Acto seguido, llévate la mano a la espalda o, si lo prefieres, puedes pedir que te venden los ojos.

Ve llevándote las cartas a la frente una a una y adivina cuál es la carta que lleva escrito el nombre del muerto.

Si el espectador no elige la carta central, pídele que escriba sobre la elegida el nombre de un vivo, entrega las otras tres para se escriba en ellas nombres de vivos y, por último, la preparada con diaquilón, en la que pedirás que se escriba el nombre de un muerto.

DIGA UN NUMERO

Guárdate de antemano en el bolsillo del chaleco un bote pequeño de pasta de diaquilón.

Pide a un espectador que elija una carta de una baraja previamente mezclada, que la mire y la recuerde y la devuelva a la baraja. Llévate la carta subrepticamente a la posición superior. Pide al espectador que diga un número del uno al cincuenta y dos y mientras tanto úntate en el dedo un poco de diaquilón que extenderás seguidamente en el dorso de la carta superior (la llegada).

Pongamos que te dice el número veinte. Ve contando cartas al tiempo que las pasas de la mano izquierda a la derecha, colocando cada carta debajo de la anterior para no cambiarlas de orden, de manera que la carta elegida permanece en el lugar superior del paquete de la mano derecha. Cuando llegues a la 20ª carta, colócala sobre el paquete de la mano derecha y deja el resto de las cartas en la mesa.

Toma las veinte cartas en la mano izquierda, cuádralas con cuidado y aprieta con el pulgar izquierdo mientras preguntas al espectador cuál era su carta. Las cartas superiores quedan pegadas, así que puedes levantarlas como si fuesen una.

LA PAREJA INSEPARABLE n° 1

Aplica diaquilón en el dorso de la carta superior de una baraja.

Pide a un espectador que piense una carta y la anote en una hoja de papel. En otra hoja, escribe tú el nombre de la carta superior. Extiende las cartas con las caras hacia el público y pide al espectador que saque su carta. Recoge la extensión, corta por abajo, haz que el espectador deje su carta sobre la del diaquilón y cúbreala con el paquete inferior. Cuadra las cartas, apriétalas y entrégaselas al espectador para que mezcle en las manos. Toma

la baraja y pide al espectador que lea los nombres de las cartas que hay escritos en las hojas, busca la carta doble y separa las dos que la forman antes de mostrarlas.

LA PAREJA INSEPARABLE N° 2

Hace falta una baraja con dos cartas por duplicado, por ejemplo, dos dieces de picas y dos cincos de diamantes. Recorta un poco uno de los extremos de una carta de cada pareja de modo que queden algo más cortas que el resto de las cartas. Pega las otras dos extendiendo un poco de diaquilón en el dorso de una de ellas y piérdelas por el medio de la baraja. Coloca encima de ella las dos cartas cortas.

Fuerza las dos cartas cortas a sendos espectadores, pídeles que las devuelvan a la baraja y luego, a uno de ellos, que mezcle (en las manos). Toma la baraja, hojea uno de los extremos con el pulgar y detente cuando llegues a la carta doble; separa las dos cartas y muestra que han ido a parar al mismo lugar. Durante el hoqueo no se verán las dos cartas cortas.

LA PAREJA INSEPARABLE N° 3

Rasca con el pulgar un trozo de diaquilón de manera que te quede un poco bajo la uña. Pide a un espectador que, de una baraja previamente mezclada, escoja una carta, la mire y la recuerde y la devuelva a la baraja. Llévate la carta elegida al lugar superior. Pide a otro espectador que elija una carta y, mientras la mira, pega el diaquilón en el dorso de la carta superior (la primera elegida). Corta por abajo y recupera la segunda carta de forma que quede sobre la primera y cúbreala con el paquete inferior. Cuadra y aprieta las cartas y entrégaselas al espectador para que mezcle en las manos. Por último, pregunta los nombres de las dos cartas y revela que se han encontrado en el medio de la baraja. (Mientras las enseñas, sepáralas).

Juegos en los que intervienen

CARTAS DE DOBLE DORSO

Las primeras cartas de doble dorso las puso a la venta Theodore L. Deland hacia 1910 y se usaban en el “Monte de dos cartas”. Tengo, sin embargo, motivos para creer que esta idea ya había sido empleada por Hofzlnser muchos años antes. El jueguecillo de Deland es más un entretenimiento que una verdadera magia, pero su mérito consiste en haber dado pie a la invención de otros muchos juegos que emplean las cartas de doble dorso.

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Necesitas una carta de doble dorso colocada sobre la baraja. Realiza una mezcla y un corte falsos que no la muevan de su lugar. Solicita a un espectador que elija una carta, la mire y la recuerde. Corta la baraja aproximadamente por la mitad, deslizando la carta de doble dorso a la posición superior del paquete inferior y coloca el paquete superior cara arriba en la mesa. La acción de deslizar la carta al otro paquete quedará completamente encubierta por el volteo del paquete superior. Pide al espectador que deje su carta cara abajo sobre el paquete (cara arriba) de la mesa. Cúbrela con el resto de las cartas, también cara arriba, dé modo que la carta elegida queda bajo la de doble dorso.

Toma la baraja y ve pasando las cartas dorso arriba hasta llegar a la carta elegida, que estará cara arriba (por ejemplo, el seis de diamantes). Corta la baraja por ahí, pasando abajo todas las cartas que estaban encima de ella. Ahora tienes el seis de diamantes cara arriba sobre la baraja y justo debajo de él, la carta de doble dorso. Toma las dos cartas superiores como una y dales la vuelta -doble volteo- y toma la superior (la carta de doble dorso) e introdúcela por el medio. Ordena al seis de diamantes que se dé la vuelta y extiende las cartas cara arriba sin dejar que se vea la carta superior (el seis). Hay una carta cara abajo. En realidad se trata de la de doble dorso, pero el público pensará que es el seis de diamantes.

Antes de que nadie pueda pedirte que muestres el seis, cierra la extensión y ve pelando rápidamente cartas de arriba con la mano derecha, en teoría para mostrar que no hay más cartas cara arriba, pero en realidad para invertir el orden de las quince primeras cartas (porque el nombre de la carta tiene quince letras: S-E-I-S D-E D-I-A-M-A-N-T-E-S). Cuando hayas pelado quince cartas, deja caer el paquete sobre la baraja. El doble volteo dejó al seis de diamantes encima de la baraja; tras la cuenta, se halla en el 15º lugar. Ve deletreando el nombre de la carta elegida, al tiempo que das una carta por cada letra. En la última letra aparece el seis de diamantes.

Una mezcla falsa justo antes del último paso refuerza enormemente el efecto.

RUTINA DE DOBLE DORSO por Lane

Se trata de una rutina de cinco juegos, para la que necesitas las cartas siguientes:

Una carta de doble dorso que puedes fabricar pegando dos cartas por las caras.

Una J de tréboles a la que habrás cambiado el trébol de uno de los índices y el trébol del mismo lado por picas con tinta china.

Una carta de dorso rojo (por ejemplo, el seis de corazones).

Una baraja de dorso azul.

Coloca de antemano la carta de doble dorso sobre la baraja; bajo ella, la carta de dorso rojo; la J de tréboles trucada, en cualquier lugar de la baraja y el seis de corazones de la baraja (de dorso azul) debajo de todo.

Comienza la rutina extrayendo la baraja de su estuche. Corta y fuerza a un espectador el paquete inferior. Toma las cartas superior e inferior de este paquete y una del medio y déjalas en la mesa cara abajo. Fuérzale la que está entre las otras dos, es decir, el seis de corazones.

Reúne la baraja dejando la carta de doble dorso encima de todo.

Introduce el seis de corazones por el medio de la baraja y corta varias veces. Por último, corta por la carta de doble dorso, que siempre puedes localizar gracias a su mayor grosor (el corte la devuelve a la posición superior). Muestra con un doble volteo el seis de corazones de dorso rojo (aparentemente tendrá el dorso azul, como las demás). Introdúcelo cara arriba en la baraja, primero en parte y luego por completo. Ordena a la carta que se dé, la vuelta. Extiende las cartas: aún está cara arriba; sácala y voltéala, exclamando: “¡Se ha sonrojado por haber fallado!”.

Deja la carta a un lado y vuelve a cortar llevando una vez más la carta de doble dorso arriba, del todo. Corta, toma el paquete inferior y haz con él una demostración de cómo, si tomas dos cartas como si fuesen una, puedes hacer que parezca que la carta superior vuelve a subir tras haberla perdido por el medio. Repite varias veces la operación para que el público lo comprenda bien (Lane, el autor, así lo indica) pero muestra que el truco no funciona con la carta superior (de doble dorso). Cuando termines, coloca arriba el paquete superior para que la carta de doble dorso siga en su lugar.

Pide a un espectador que escoja libremente una carta y corta por abajo antes de que la devuelva, para dejarla sobre el doble dorso y cubierta por el paquete inferior.

Hojea las cartas con el pulgar hasta que des con la carta de doble dorso; pasa cinco o seis cartas más y corta, de forma que la carta elegida está aproximadamente en el sexto lugar empezando por arriba y debajo se encuentra el doble dorso.

Busca, al tacto, la carta de doble dorso y voltea el paquetito que queda sobre ella como si fuese una sola carta, mostrando la carta elegida. Voltéalo de nuevo, toma la carta superior y piérdela por el medio. Vuelve a dar la vuelta al paquetito como si fuese una carta, mostrando una vez más la carta elegida. Voltea el paquete cara abajo e introduce la carta superior por el medio y repite la operación hasta que sólo quede la carta elegida por encima de la carta de doble dorso y déjala cara arriba.

Voltea la baraja y enseña las cartas, todas cara arriba salvo la elegida. Sácala y muéstrala por ambos lados. Vuelve a colocarla cara abajo sobre la baraja, deslízala hacia atrás, saca la carta de doble dorso y piérdela en la baraja. Da la vuelta a la baraja revelando que la carta elegida sigue en su sitio.

Corta llevándote la carta de doble dorso a la posición inferior. Pide a un espectador que elija una carta y la recuerde bien. Voltea en secreto la baraja, introduce la carta elegida cara abajo por el medio, voltea de nuevo en secreto las cartas y extiéndelas para mostrar que la carta elegida está dada la vuelta.

Ve pasando las cartas y coloca la J de picas arriba, encima del todo; sobre ella, una carta roja cualquiera y, coronando a ambas, pon la J de tréboles/picas trucada. Haz el salto y fuerza la J de picas a un espectador. Indícale que la mire y la devuelva al mismo lugar. Vuelve a hacer el salto, llevándotela arriba de nuevo. Toma tres cartas como una y muestra la J de picas. Voltéalas ahora cara abajo, toma la carta trucada e introdúcela parcialmente (de modo que se vea la parte de la J de picas) por el medio. Muestra la carta siguiente (la carta roja indistinta) para demostrar que realmente te has llevado la J y, como prueba definitiva, voltea la baraja mostrando así la parte J de picas de la carta trucada. Voltea de nuevo la baraja, termina de introducir esta carta y, acto seguido, da la vuelta a la J de picas que ha vuelto a la posición superior. Extiende el extremo opuesto de la baraja para que se vea que no hay cartas duplicadas.

Corta de modo que la carta de doble dorso permanezca en su lugar (la posición inferior), ve extendiendo la baraja para que un espectador elija una carta y cuenta las cartas a medida que las pasas. Supongamos que elige la carta 19°. Mientras el espectador se fija en ella, corta las dieciocho primeras cartas y llévaselas bajo la carta de doble dorso. Corta, pide al espectador que deje su carta sobre el paquete superior y completa el corte sobre ella, con lo que la carta permanece en el 19° lugar empezando por arriba. Ofrece al espectador las cartas para que corte las veces que desee completando siempre el corte y, por último, haz una mezcla falsa y corta por encima de la carta de doble dorso. Anuncia que la carta se encuentra en el 19ª lugar desde arriba. Da dieciocho cartas y voltea la 19ª.

Corta llevándote la carta de doble dorso esta vez a la posición superior. Pide a un espectador que elija libremente una carta y corta para que devuelva su carta entre los dos paquetes, pero, al hacerlo, desliza la carta de doble dorso a la posición superior del paquete inferior. Introduce el meñique sobre la carta de encima de la elegida para realizar a continuación el salto. Enseña la carta superior: es una carta cualquiera; muestra a continuación tres cartas como una, llevándote la carta de doble dorso a la posición superior e invirtiendo bajo esa la carta elegida y corta la baraja. Pregunta cuál es la carta elegida y extiende las cartas cara abajo. Entre ellas que hay una sola cara arriba, que es precisamente la elegida.

TRANSPOSICION EXTRAORDINARIA

Hacen falta dos barajas que tengan los dorsos rojo y azul respectivamente y una carta de doble dorso: por un lado, un dorso azul y por el otro, uno rojo. Para empezar coloca la carta de doble dorso sobre la baraja azul, con el lado azul hacia arriba.

Pide a un espectador que escoja una carta de la baraja azul, la mire y la coloque sobre ella cara arriba (pongamos que se trata del cinco de diamantes). Entrega a otro espectador la baraja roja y solicítele que busque esa misma carta y la coloque cara arriba sobre la baraja.

Toma la baraja azul, levanta las dos cartas superiores (la elegida, cara arriba y la de doble dorso) como una y devuelve la baraja a la mesa. Toma a continuación el cinco de diamantes de dorso rojo y colócalo cara abajo en la mano izquierda debajo de las otras dos cartas. De esta forma tenemos abajo el cinco de diamantes de dorso rojo cara abajo; sobre él, la carta de doble dorso con el lado rojo hacia arriba y el azul hacia abajo y, por último, encima de las dos, el cinco de diamantes de dorso azul, cara arriba. Voltea las tres cartas varias veces para que el público olvide cuál era cada cual y seguidamente toma la carta superior deslizándola hacia ti y explicando: “Ahora coloco la carta de dorso rojo sobre la baraja de dorso azul”. Pon la carta (en realidad, el cinco de diamantes de dorso azul) cara arriba sobre la baraja azul, que está cara abajo. Como verán en tu mano un dorso azul, no sospecharán que les has engañado. Coloca las dos cartas cara arriba sobre la baraja roja (de modo que el dorso rojo de la carta de doble dorso quede hacia arriba).

Con mucho cuidado de no enseñar los dorsos en ningún momento, introduce cada cinco de diamantes en la baraja sobre la que descansa. Ordena a las cartas que vuelvan a las barajas a las que pertenecen y muestra que, misteriosamente, así lo han hecho. Puedes entregar la baraja azul a un espectador para que la examine, de modo que el público ha tenido en sus manos las dos barajas.

TRANSPOSICIÓN INSTANTÁNEA por Annemann

EFEECTO.- El mago ofrece a un espectador un abanico de cartas que han sido previamente mezcladas para que escoja una de ellas, cuya cara firma. La carta se coloca claramente en el bolsillo del espectador, nunca se pierde por completo de vista y no se vuelve a tocar hasta el final del juego.

El espectador toma la baraja y hace con ella un abanico, el mago elige una carta, la firma y se la guarda en el bolsillo. Entonces se produce el milagro: el mago saca la carta del bolsillo del espectador y resulta ser su carta con su firma y el espectador toma la carta del bolsillo del mago, que es la suya y tiene su firma.

REALIZACIÓN.- La carta superior de la baraja es una carta de doble dorso, que tiene pintados en las esquinas superior izquierda e inferior derecha de los dos lados sendos puntos a lápiz para que, independientemente de cómo esté colocada, al abrir las cartas en abanico se pueda localizar. Bajo ella va una carta cualquiera que habrás firmado de antemano. Mezcla por hoqueo sin cambiar estas dos cartas de sitio.

Haz un abanico y pide al espectador que elija una carta. Colócala cara arriba sobre la baraja, que sostienes en la mano izquierda. Pregúntale su nombre y escríbelo claramente en la cara de la carta. Levanta con el pulgar tres cartas como una y dales la vuelta, es decir, haz un 'triple volteo'. Seguidamente, empuja la carta superior hacia adelante con el pulgar izquierdo, tócala y, sin que en ningún momento se vea la cara, guárdala en el bolsillo del espectador. Con este gesto has introducido en el bolsillo del espectador la carta firmada por ti, y su carta está debajo de la de doble dorso.

Corta y entrega la baraja al espectador indicándole que extienda las cartas. Toma la que queda justo debajo de la carta que tiene un punto en la esquina. Haz como si la firmases, guárdatela en el bolsillo y ya está hecho todo. Ordena que cambien de lugar y sacad cada uno la carta del bolsillo.

CONTROL REMOTO por Annemann

Necesitas dos barajas, una de dorso rojo y otra de dorso azul, y una carta de doble dorso con un lado de cada color (el lado rojo habrá sido tratado con diaquilón). Coloca la carta de doble dorso con el lado rojo hacia abajo sobre la baraja azul, y estás listo para comenzar.

Entrega las dos barajas a sendos espectadores para que las mezclen. Al recuperarlas, saca de la azul la carta de doble dorso, despegándola de la carta a la que se ha quedado pegada y pónela, con el lado azul hacia arriba, en la palma de la mano derecha. Haz notar que nadie excepto tú puede saber de qué carta se trata. Toma con la mano izquierda la baraja roja y llévate las dos manos a la espalda, diciendo que vas a introducir la carta azul en la baraja roja, en un lugar que nadie puede conocer.

En realidad, colócala, con el dorso rojo hacia arriba, encima de la baraja. Trae la baraja adelante y extiéndela en la mesa cara arriba (no extiendas las tres o cuatro últimas cartas). Pide a un espectador que se fije en una de las cartas y, con un dedo, la saque de la extensión, siempre cara arriba. Sosténla, para que la firme, sin que se vea el dorso en ningún momento, recoge el resto de las cartas y sosténlas, cara abajo, en la mano izquierda. Toma la carta elegida y déjala cara arriba sobre la baraja, es decir, sobre el lado de la carta de doble dorso al que has aplicado diaquilón. Lentamente, aprieta hacia abajo para que se peguen bien y empújalas, como si fuesen una carta, con el pulgar para que caigan en la mesa.

Entrega la baraja al espectador que firmó el dorso azul y pídele que busque su carta. No la encuentra, pues no hay ninguna carta de dorso azul en ella. Voltea la carta de la mesa: tiene el dorso azul y en su cara se ve su firma. Por control remoto has conseguido que se eligiera esa precisa carta de entre las cincuenta y dos de la baraja.

TELEPATIA CON UNA CARTA FIRMADA por Annemann

EFECTO.- Un espectador firma una carta libremente elegida, la devuelve a la baraja y mezcla. A continuación piensa un número y el mago, claramente, va contando cartas hasta que el espectador le detiene. En ese preciso lugar se encuentra la carta elegida. El mago no sabe cuál es la carta elegida hasta el final del juego.

REALIZACIÓN.- Coloca una carta de doble dorso sobre la baraja. Haz una pequeña marca a lápiz en las esquinas superior izquierda e inferior derecha de ambos lados de esa carta para poder localizarla instantáneamente al hacer un abanico con las -. Pide a un espectador que escoja una carta con entera libertad y la firme. Cortas por abajo, recibe la carta firmada sobre la carta de doble dorso y completa el corte. Corta varias veces más y, por último, localiza la marca de lápiz y corta de forma que la carta elegida quede en la posición superior y, bajo ella, la carta de doble dorso.

Pide a un espectador que piense un número del uno al quince (para que el juego no se haga demasiado largo). Pregunta: ‘Tu número es impar, ¿no es cierto?’. Si la respuesta es afirmativa, continúa: ‘Ya lo suponía. Pero no me diga a mí ni a nadie cuál es’. Si, por el contrario, la respuesta es ‘No’, di: ‘Es extraño... En cualquier caso, no me diga a mí ni a nadie más cuál es’. Ya sabes lo que querías: si el número era par o impar.

Si es par, levanta con el pulgar derecho los extremos posteriores de las tres cartas superiores e introduce debajo la punta del meñique. Voltea las tres cartas como una, toma la carta que está a la vista y piérdela por el centro. La carta de doble dorso queda así encima de la baraja, y bajo ella se encuentra la carta elegida, cara arriba.

Si el número es impar, deja la carta de doble dorso arriba con la carta elegida bajo ella.

Mezcla por hojear sin variar la posición de estas dos cartas. y anuncia que la carta elegida se encuentra ya en su lugar. Levanta y Voltea tres cartas como una, al tiempo que preguntas: ‘¿Era el uno tu número?’. Ante una respuesta negativa, toma solo la carta superior y déjala caer en la mesa.

Vuelve a levantar tres cartas e introduce debajo la punta del meñique, mientras preguntas el número pensado era el dos. Si, de nuevo, la respuesta ‘No’, voltea las tres cartas, toma la carta que está a la vista Y déjala en la mesa. Cuando por fin la respuesta sea ‘Sí’, empuja con el pulgar la carta superior cara abajo hacia adelante (la carta firmada). Aunque la explicación parece complicada, todo se entiende al probar a hacerlo con las cartas en la mano. Aprender a levantar tres cartas como una sin equivocarse, sin embargo, llevará algo más de tiempo.

VOLTEO

Coloca una carta de doble dorso en el lugar inferior de una baraja y da la vuelta a la carta que queda sobre ella. Mezcla por hojear con cuidado de no alterar el orden de las dos primeras cartas y de que en ningún momento se vea la carta de abajo.

Pide a un espectador que elija una carta. Mientras la mira, voltea sin hacer ruido la baraja y corta, deslizando la carta de doble dorso a la parte superior del paquete inferior, manteniendo durante la operación los dorsos de las cartas hacia adelante.

Haz que el espectador deje su carta entre los dos paquetes, sobre la carta de doble dorso y bajo el paquete de la mano derecha. Ahora sólo resta voltear de nuevo la baraja en secreto para que la carta elegida aparezca cara arriba en medio de las demás cartas cara abajo. La carta de doble dorso está justo encima de ella, de manera que si te la llevas abajo estarás preparado para repetir el juego.

OTRO VOLTEO

Necesitas una baraja compuesta de veintiséis cartas normales y veintiséis de doble dorso. Coloca las cartas normales todas juntas sobre las de doble dorso y pide a un espectador que elija una carta de entre ellas y la mire. A continuación, indícale que la devuelva a la mitad inferior de la baraja, es decir, perdida entre las cartas de doble dorso. Cuadra y, en secreto, voltea la baraja. Ordena a la carta elegida que se dé la vuelta y extiende algo menos de la mitad de las cartas para mostrar la carta cara arriba entre un montón de dorsos. Ten cuidado de que no se vea ninguna carta de la mitad inferior. Saca la carta e introdúcela en la mitad inferior cara abajo, es decir, entre las cartas normales, que están cara arriba. Da la vuelta en secreto a la baraja una vez más y ordena a

la carta que repita su pirueta. Haz una amplia extensión con las cartas superiores y, de nuevo, vemos a la carta elegida cara arriba entre dorsos.

LA CARTA DEL REVÉS por Larsen

Hacen falta dos cartas de doble dorso que, al principio, se encontrarán una encima y la otra debajo de la baraja. Haz una mezcla falsa que no las cambie de lugar (el modo más fácil de hacerlo consiste en mezclar por hoqueo ocultando las cartas con las manos para que no se vean las caras al hojear las esquinas). Pide a un espectador que escoja libremente una carta, corta por abajo aproximadamente la mitad de la baraja, haz que el espectador deje la carta sobre el paquete de arriba y completa el corte, de tal manera que queda entre las dos cartas de doble dorso. Ordena a las dos cartas de los lados de la elegida que se den la vuelta y coloca la baraja en la mesa cara arriba para luego extenderla y descubrir que, efectivamente, las cartas que rodean a la elegida están cara abajo. También se puede conseguir el mismo efecto con una sola carta de doble dorso: haz que el espectador deje su carta sobre la baraja, da la vuelta a la carta inferior, corta y continúa como ya se ha explicado. Este método tiene la ventaja de que luego sólo tienes que deshacerte de una carta de doble dorso o bien, si la necesitas para el juego siguiente, puedes proceder así: desliza la carta del revés de más abajo sobre la de arriba y luego voltéalas juntas sobre la cara de la baraja. De esta manera quedará a la vista la cara de la carta inferior y la otra carta no levantará sospechas. Con esta operación la carta de doble dorso queda segunda por arriba, lista para ser utilizada en el siguiente juego de tu número.

FORZAJE CON UNA CARTA DE DOBLE DORSO

Necesitas dos barajas, una de dorso rojo y otra de dorso azul, además de una carta de doble dorso con un lado rojo y el otro azul. Toma de la baraja roja una carta cualquiera y colócala cara arriba en el tercer lugar desde abajo en la baraja azul. Bajo ella irá la carta que desees forzar, cara abajo, y debajo de ésta, una carta cualquiera. Tienes, pues, la carta que desees forzar en segundo lugar desde abajo.

Deja la carta de doble dorso sobre la baraja roja, con el dorso rojo hacia arriba.

Para realizar el forzaje, toma la baraja azul, mézclala por hoqueo con cuidado de no alterar el orden de las tres cartas inferiores, sosténla cara arriba y hojear uno de sus extremos hasta que un espectador te detenga. Toma la carta de doble dorso de la baraja roja con cuidado de que no se vea el otro lado e introdúcela por la separación de la baraja azul. Cuadra, corta vanas veces y, a continuación, haz un abanico cara abajo. El único dorso rojo visible será el de la carta que introdujiste tú invertida antes de empezar. Extiende bien las cartas para comprobar que es la única carta roja de la baraja y pide al espectador que tome la carta que queda bajo ella. El espectador tiene ya la carta que querías forzarle. Retira con toda claridad la carta roja y devuélvela a su baraja, enseñando que se trata de una carta normal. En cuanto a la carta de doble dorso, déjala en la baraja para usarla en el siguiente juego o bien retírala en secreto.

INVERSION

Normalmente, la aparición de una carta elegida dada la vuelta en una baraja se realiza en sesiones de magia de cerca. La versión que aquí ofrecemos también es apta para salón o escenario.

Necesitas una baraja compuesta por cincuenta y una cartas de doble dorso y una carta ordinaria, que colocarás en la parte inferior. Las cincuenta y una cartas tendrán oscurecido el filo de uno de los extremos. Durante el juego, dirige el extremo oscurecido siempre hacia ti.

Comienza el juego con una baraja corriente, con el mismo dorso que las de doble dorso. Pide a tres espectadores que elijan una carta cada uno y, para que el público pueda seguir el juego, indícales que las muestren mientras tú te vuelves de espaldas. Aprovecha este momento para guardar esa baraja en un bolsillo y sacar la trucada, todo ello con los codos pegados al cuerpo para que no te delaten los movimientos de los brazos.

Pide a los espectadores que introduzcan sus cartas respectivas en distintos lugares de la baraja y que cuadren bien si lo desean. Haz una mezcla falsa (es conveniente que las tres cartas queden separadas), vuelve al escenario sujetando la baraja en alto y bien a la vista. En la mesa tendrás un atril con una base lo suficientemente ancha - como para sostener una baraja completa. Mientras te diriges hacia él, deja caer, sin hacer ruido, la carta inferior de la baraja en la palma de la mano izquierda y voltea sobre ella el resto de las cartas; de este modo, la baraja parecerá no haber cambiado, pero ahora las tres cartas están “cara arriba” y si se extendiera en la mesa aparecerían así entre los dorsos.

Coloca la baraja en el atril con el extremo oscurecido hacia arriba y la cara de la carta inferior contra él. La baraja tiene ahora cincuenta y cinco cartas, pero puedes contarlas de forma que parezca que sólo hay cincuenta y dos. Sitúate detrás del atril y ve contando las cartas mientras las vas empujando hacia la derecha, sin contar las cartas cara arriba. Esto será fácil porque los filos blancos de las cartas elegidas resaltarán entre los oscuros y cuando veas que llega una, empuja dos cartas juntas de forma que al final parecerá que has contado cincuenta y dos cartas cara abajo. Tras ordenar a las tres cartas elegidas que se den la vuelta, ve empujando las cartas de la baraja una a una hacia adelante y las tres irán apareciendo una tras otra cara arriba. Cuando hayas contado cincuenta y dos cartas, toma las cuatro que quedan como si fuesen una. Cuando aparezca cada una de las cartas, pide al público que la identifique. También puedes pedir al principio a los espectadores que firmen sus cartas y luego comprueben las firmas.

Es conveniente que la base del atril esté un poco inclinada hacia arriba, pues las cartas quedarán ligerísimamente escalonadas, lo que ayuda mucho a pasarlas.

LOS DORSOS CAMALEONICOS por Vernon

Para realizar este ingenioso juego necesitas dos barajas de dorso azul y rojo respectivamente y una carta de doble dorso roja por un lado y azul por el otro. Coloca el doble dorso, con el lado azul hacia arriba sobre la baraja azul. Si lo deseas, puedes entregar las dos barajas al público para que las mezcle. Toma la baraja roja y saca una carta negra cualquiera y colócala en la mesa sin mostrarla. Haz un abanico con la baraja azul y corta llevándote el doble dorso arriba. A continuación, sostén las cartas en la mano izquierda, saca una carta roja (de corazones o diamantes) y sujétala en la mano derecha.

Toma con la mano derecha la carta de dorso rojo de la mesa, sostén las dos cartas cara abajo entre el pulgar y los demás dedos. Muestra los dorsos: uno rojo y otro azul. Dale la vuelta al tiempo que las abres bien y muestra las caras: una negra y otra roja. En apariencia, la carta negra tiene el dorso azul y la roja dorso rojo, cuando en realidad ocurre lo contrario. Muéstralas por delante y por detrás, repitiendo el gesto de separarlas para que el público no sospeche. Seguidamente, cuando las dos cartas estén cara arriba, deja caer la carta negra cara arriba en el suelo, pidiendo al público que recuerde bien que se trata de la carta de dorsos azul. Deja la carta roja (de corazones o diamantes) cara arriba sobre la baraja de dorso azul, es decir, sobre la carta de doble dorso. Con un doble volteo enseña el dorso rojo, ‘demostrando’ que la carta roja tiene, efectivamente, el dorso rojo. Voltea de nuevo las dos cartas, toma la carta roja y déjala caer en el suelo. Ordena que se produzca el increíble cambio de color. A continuación, se recogen las cartas del suelo y se ve que sus dorsos han cambiado y ahora la carta roja tiene el dorso azul y la negra, el dorso rojo.

SATÁN TE SIGUE

Colócate una carta de doble dorso sujeta en el cinturón a la espalda. Pide a un espectador que mezcle la baraja y la corte en dos paquetes iguales. Toma uno y déjale el otro y, para ilustrar lo que debe hacer, llévate las manos a la espalda y, una vez allí, toma la carta de doble dorso del cinturón, colócala sobre tu paquete y trae la carta inferior hacia adelante, la miras y te la llevas de nuevo hacia atrás para colocarla, según explicas, en la parte superior (en realidad la colocas cara arriba en la parte inferior). El espectador se lleva sus cartas a la espalda, toma una carta, la mira y la deja sobre las demás. Traed los dos los paquetes adelante y pon el tuyo sobre el suyo, colocando así la carta a la que acabas de dar la vuelta sobre la carta elegida por el espectador. Indícale que se lleve la baraja, con su carta en medio, a la espalda y que tome la carta superior, le dé la vuelta y la introduzca por el medio.

El espectador sigue tus instrucciones y a continuación deja la baraja en la mesa cara abajo. Extiende las cartas, descubriendo una carta del revés. Saca la carta que está debajo de ella, pregunta al espectador cuál era su carta y voltéala: el espectador ha encontrado su propia carta. El hecho de voltear la carta de doble dorso no produce ningún cambio en la baraja y el espectador, al ver una carta del revés, piensa que es la que acaba de voltear él.

DOBLE PREDICCIÓN

Necesitas, además de una carta de doble dorso, un sobre, un papel y un lápiz

Antes de comenzar toma dos cartas cualesquiera, por ejemplo, el as de tréboles y el dos de picas, escribe sus nombres en el papel y guarda éste en el sobre. Coloca entre el as de tréboles y el dos de picas una carta cualquiera cara arriba, y las tres juntas, encima de la baraja. Por último, deja la carta de doble dorso encima de todo.

Para empezar, entrega el sobre a un espectador para que lo guarde. Mezcla la baraja por hoqueo sin alterar el orden de las cuatro cartas superiores, cubriendo bien las cartas mientras lo haces para que nadie pueda ver la carta que está cara arriba. Toma la carta superior, da la vuelta a la baraja y entrega la carta (de doble dorso) a un espectador para que la introduzca por el medio de la baraja. Haz esto último rápidamente para no dar ocasión al espectador de voltear la carta. Pídele a continuación que corte las cartas, las voltee de nuevo cara abajo y las extienda en la mesa. Hay una carta del revés y, naturalmente, se piensa que es la que el espectador acaba de introducir.

Ruégale que saque las cartas que quedan justo encima y debajo de la carta volteada y las deje caer cara abajo en la mesa. Indícale ahora que abra el sobre y lea la predicción. Pídele que las voltee: son las cartas de la mesa.

COMO LIBRARSE DE UN PELMAZO

Se trata de un Juego pensado sobre todo para hacérselo a magos, o bien dejar planchado a ese individuo que tiene unas nociones de magia y no deja de molestar.

Haz primero el viejo truco que consiste en dejar caer la baraja en la mesa y hacer que una carta elegida se dé la vuelta y quede cara arriba sobre la baraja. Luego explica el truco y cuenta que los magos no suelen hacerlo porque resulta demasiado difícil. Todo esto tiene como objetivo hacer que el pelmazo diga que conoce el juego y sabe hacerlo. Entrégale la baraja para que lo intente. Para sorpresa suya, le falla la primera vez. Prueba de nuevo y... vuelve a fallar. Por mucho que lo intente nunca le sale.

Antes de entregar la baraja al listillo, coloca encima la carta de doble dorso

LAS CARTAS ACRÓBATAS GIGANTES por Grant

Necesitas diez cartas gigantes ordinarias y ocho cartas gigantes de doble dorso. Coloca las cartas alternando las normales con las de doble dorso, empezando con una normal.

Para comenzar, haz un abanico con los dorsos de las cartas hacia el público, que creerá ver un grupo de cartas normales. Cuadra las cartas y comienza a dar: la primera carta cara arriba, la siguiente, dorso arriba, la siguiente cara arriba, y así hasta llegar a nueve. La novena carta estará cara arriba. Cuadra el montón y dale la vuelta.

Haz un abanico con las nueve cartas que te quedan. Siguen pareciendo cartas normales. Cuádralas, colócalas en alto, bien a la vista y da la orden mágica. Extiende el primer paquete mostrando todos los dorsos: las cartas han vuelto a colocarse mirando todas al mismo lado. Toma el segundo montón y extiéndelo de cara al público. La mitad de las cartas se ha dado la vuelta.

FORZAJE DE UNA SOLA CARTA

La carta de doble dorso que necesitas para ejecutar este juego se fabrica sencillamente pegando dos cartas con las caras una frente a otra. Cuando la carta esté en la baraja, podrás encontrarla con facilidad hojeando los extremos de las cartas. Al llegar a ella, el dedo se detendrá claramente. Para aplicar todo esto al forzaje de una carta, coloca la carta que deseas forzar justo encima de la carta de doble dorso. Haz una mezcla falsa e invita al espectador a que introduzca el dedo en medio de la baraja mientras tú la hojeas. Calcula el tiempo para acercar la baraja al dedo justo cuando las cartas se abran justo por debajo de la carta de doble dorso. Pídele que mire o tome la carta que ha quedado sobre el dedo.

Se trata de un forzaje sencillo y seguro.

EL FORZAJE PERFECTO por H- I. Christ

Con este método puedes forzar una o varias cartas.

Coloca una carta de doble dorso sobre la baraja y, bajo esta carta, la carta o cartas que deseas forzar, cara arriba. En la explicación supondremos que son tres cartas.

Mezcla por hojear sin alterar el orden de las cuatro cartas superiores. Pide a un espectador que extienda la mano izquierda y coloque sobre ella la baraja. Pídele que corte con la mano derecha. Toma el paquete del corte y déjalo caer, cara arriba, sobre el otro paquete que queda en su mano izquierda, explicando: “De este modo marcamos el punto de corte. Sujeta fuertemente las cartas un momento”.

Indica al espectador que retire las cartas que quedan cara arriba y torne las tres cartas superiores del paquete inferior (las tres cartas que estaban del revés bajo la carta de doble dorso). Bajo ellas queda la carta de doble dorso que podrás quitar o dejar ahí, según la necesites, o no, en el siguiente juego.

FORZAJE CON UNA CARTA DE DOBLE DORSO

Resulta muy sencillo forzar dos cartas con la ayuda de una carta de doble dorso.

Antes de empezar, coloca una carta cualquiera cara arriba entre las dos cartas que quieres forzar y coloca el trío en el medio de la baraja y el doble dorso sobre ella.

Para realizar el forzaje haz, en primer lugar, una mezcla falsa que deje las cartas en el mismo orden. Toma la carta superior (doble dorso) y entrégasela a un espectador para que la introduzca por el medio de la baraja, que habrás volteado previamente cara arriba. Empuja la carta para que quede cuadrada con el resto y extiende la baraja cara abajo en la mesa. Hay una carta del revés: la carta que volteaste tú al principio, pero el espectador

pensará que se trata de la que él acaba de introducir. Pide al espectador que tome las cartas que rodean a la carta volteada. De una forma totalmente inocente y sencilla, en apariencia, ha “elegido” las dos cartas que tú querías.

UN CAMBIO DE MONEDAS MUY SENCILLO

Existen muchos buenos juegos con cartas que se basan en el cambio de una moneda que se pide al público por otra que tiene el mago preparada. Una carta de doble dorso te ayudará a realizar este cambio de manera fácil y natural. Coloca esta carta, con tu moneda debajo de ella, de tal modo que puedas tomar fácilmente las dos juntas con el pulgar por arriba, sobre la carta, y los demás dedos por abajo sosteniendo la moneda. Pide al espectador que deje su moneda sobre la carta y, mientras vuelves a la mesa, voltea la moneda del espectador con la punta del pulgar. Deja que tu moneda se deslice por la carta hasta caer en una copa mientras comentas que ni siquiera la has tocado.

LA CARTA AFÍN por Jess Kelly

EFFECTO.- Se muestran dos barajas, una de dorso rojo y otra de dorso azul. Toma la roja y saca una carta de la azul, al tiempo que explicas que cuando una carta de dorso rojo toca una baraja de dorso azul suele cambiar de color. . Frota la carta azul contra la baraja roja y déjala cara abajo sobre la mesa. Al recogerla, se ve que su dorso ha cambiado de color y ahora es rojo.

REALIZACIÓN.- Necesitas una carta de doble dorso con un lado de cada color. Colócala sobre la baraja azul con el lado azul hacia arriba y, bajo ella, una carta de dorso rojo. Toma estas dos cartas y muéstralas como si fuesen una. Déjalas a continuación cara arriba sobre la baraja de dorso rojo que tienes en la mano izquierda. Desliza hacia la mesa la carta superior cara arriba, dejando sobre la baraja roja la carta de doble dorso. Al voltear la carta de la mesa se ve que tiene el dorso rojo.

Juegos en los que se usan

CARTAS DE DOBLE CARA

LAS CARTAS DE DOBLE CARA

Los magos modernos no han prestado a esta idea la atención que merece. Aparte del juego en el que se pasan los cuatro reyes del sombrero a la baraja y viceversa, que Hoffmann rescató para nosotros de la prehistoria del ilusionismo, hay pocos trucos hoy en día en los que se empleen las cartas de doble cara. La mayoría de los que a continuación explicamos se deben al genio de U. F. Grant, el célebre ilusionista y comerciante de artículos mágicos. A aquellos interesados en profundizar en el estudio de esta idea, les recomendamos la lectura de “La cartomagia de Hofzinser”*.

Ottokar Fischer, La cartomagia de Hofzinser. traducción de Rafael Benatar,
Ed. Frakson, Madrid, 1992.

CAMBIO DE CARTA CON SOMBRERO por Grant

Necesitas una carta de doble cara, por ejemplo, as de corazones/K de diamantes; colócala en el lugar inferior de una baraja normal de manera que quede a la vista el as de corazones. Sobre esta carta, pon la K de diamantes de la baraja y por el medio, cara arriba, el as de corazones.

Para comenzar toma las dos cartas inferiores de la baraja y déjalas caer dentro del sombrero mostrando las caras. Saca la carta de doble cara, enseñando la K de diamantes, y hazla desaparecer en una caja, disolviéndola en un vaso de agua o de cualquier otro modo. Acto seguido, muestra que ha regresado al sombrero y que el as de corazones ha viajado a la baraja, donde está del revés.

LA BARAJA LOCA por Grant

Guárdate en el bolsillo superior izquierdo del chaleco una tarjeta de visita blanca del tamaño de un naipe y en el bolsillo derecho del pantalón, una carta de doble cara, por ejemplo, as de corazones/K de diamantes. Pide una baraja y, a continuación, empalma la carta del pantalón y deposítala sobre su carta inferior, con el as hacia afuera. Pasa las cartas y muestra que hay dos ases de corazones. Voltea la baraja y muestra ahora los dorsos; entre ellos hay una carta volteada: la K de diamantes (se trata de la carta de doble cara). Saca esta carta y haz como si la guardaras en el bolsillo del chaleco (en realidad, empálmala y saca la carta blanca del bolsillo lo justo para que se vea que hay una carta).

Para terminar, entrega la baraja al público para que la examine; se trata de una baraja corriente, con un solo as de corazones y una sola K de diamantes. Muestra la carta del bolsillo: no es más que una tarjeta de visita.

¿A QUE NO HACES LO MISMO QUE YO? por Grant

Haz un abanico con cinco cartas cara arriba. La segunda carta empezando por la derecha es una carta de doble cara. Entrega a un espectador cinco cartas cualesquiera e indícale que haga exactamente lo mismo que tú. Cierra el abanico y sostén las cartas cara arriba. Toma la carta superior y colócala cara abajo debajo del paquete. Luego pasa la siguiente carta de arriba a abajo cara arriba, tal como está, y, por último, pasa la carta de arriba volteada

(cara abajo) a la parte inferior. Extiende las cartas: hay tres cartas cara arriba y dos cara abajo. El espectador extiende las suyas y están exactamente igual. Felicítalo. Cerrad los abanicos de nuevo. Coloca la carta superior en la parte inferior, cara abajo, voltea la carta superior cara abajo, voltea todas las cartas y extiéndelas: todas tus cartas están cara arriba, mientras que entre las del espectador hay una cara abajo.

Repite de nuevo la operación. El espectador sigue todos tus pasos y, una vez más, entre sus cartas queda una cara abajo.

LAS CARTAS SOPLONAS por Grant

Coloca una carta de doble cara (por ejemplo, un siete/cinco) en el quinto lugar empezando por abajo de una baraja corriente, de forma que el cinco quede hacia arriba. Mezcla por hojear sin alterar el orden de las cartas inferiores y con cuidado de que no se vea la carta trucada. Haz un abanico cara arriba para mostrar que las cartas están bien mezcladas y pide a un espectador que escoja una carta, la recuerde, la deje sobre la baraja y corte y complete el corte para perderla por el medio.

Ordena ahora que se voltee una carta en la baraja para señalar dónde se encuentra la carta elegida. Haz una extensión cara abajo. Hay un cinco cara arriba (la carta de doble cara); cuenta cinco cartas a partir de ella y muestra la última. Es la carta elegida.

EL BORRADOR

Al realizar el juego “Las cartas ascendentes”, emplea una carta de doble cara. Cuando suba la carta, mostrará la cara incorrecta (por ejemplo, si la carta elegida es un cinco y la carta de doble cara un cinco/siete, se enseña en primer lugar el siete). A continuación, pasa la mano por delante de ella (en realidad, la volteas en secreto tras la mano) diciendo que vas a borrar los dos puntos que sobran, y la carta se ha transformado en la elegida.

LOS CUATRO ASES

La trama del juego es la de siempre: se colocan los cuatro ases en la mesa y, luego, tres cartas cualesquiera sobre cada uno de ellos. Se elige uno de los montones y los ases desaparecen de sus montones respectivos y se encuentran todos en el montón elegido. Con la ayuda de tres cartas de doble cara, el juego resultará muy fácil y convincente.

Necesitas tres cartas de doble cara: un as de corazones, un as de tréboles y un as de diamantes en cuyos dorsos aparecen cartas cualesquiera. Prepara la baraja de la siguiente manera: con la baraja cara arriba, introduce los ases trucados a intervalos regulares cerca de la cara de la baraja, con las caras de ases hacia arriba. A continuación, introduce el verdadero as de picas entre el segundo as trucado y el tercero. Coloca los otros tres ases de la baraja en los lugares séptimo, octavo y noveno empezando por arriba.

Para empezar, voltea la baraja cara arriba y retira los ases (los tres, trucados y el de picas) y déjalos en la mesa, en fila. El as de picas ha de quedar en tercer lugar. Cuida de que no se vean los reversos de los tres ases trucados, pero muestra brevemente el dorso del de picas. Toma tres cartas de la parte superior de la baraja, muestra sus caras como sin darle importancia y déjalas cara abajo sobre el primer as. Toma las tres siguientes, enséñalas brevemente y déjalas sobre el segundo as. Las tres cartas siguientes son los ases sin trucar; colócalos sobre el as de picas. Por último, toma tres cartas más y, ya sin mostrarlas, déjalas caer sobre el último as.

Seguidamente, fuerza el tercer montón de cartas. Puedes emplear el viejo método de hacer que se toquen dos montones de los cuatro y luego uno de ellos, valiéndose, en cada caso, de la ambigüedad que supone tocar un paquetito. Si te conviene, le dices que es el elegido y si no, que ése se deja aparte. Si lo prefieres,

pregunta un número entre uno y cuatro, lo que sólo deja el dos y el tres; empieza a contar por el lado que convenga para que el montón elegido sea el del as de picas y apártalo de los demás.

Ordena a los ases que viajen al montón elegido con la fórmula mágica que más te guste. Luego, toma el primer montón con la mano derecha, el as cara arriba y las tres cartas cara abajo. Eleva la mano, toma la primera carta y é, chala cara arriba en la mesa con un rápido giro de muñeca. Eleva de nuevo la mano y, esta vez, empuja con los dedos el as trucado hacia adelante y échalo cara abajo sobre la primera carta. Continúa, sin pausa alguna, dejando caer la carta siguiente sobre ellas, volteándola como la primera. Te queda una carta (cualquiera) en la mano. Voltéala cara arriba rápidamente y, dándole un golpecito, enséñala con toda claridad por los dos lados y déjala encima de las demás. El as ha desaparecido.

Repite el mismo procedimiento con los otros dos montones. Es aconsejable ir echando todas las cartas en un solo montón y dejar caer sobre él la baraja cara arriba al terminar. Por último voltea el montón elegido mostrando los cuatro ases.

ASES Y REYES

Hacen falta cuatro cartas de doble cara; cada una tendrá un as por un lado y una K por el otro. Introduce las cuatro cartas trucadas por el medio de la baraja, más bien por la parte de abajo, con los ases hacia abajo y deja los ases normales todos juntos encima de la baraja.

Muestra la baraja cara arriba. Explica que vas a usar los cuatro reyes y los cuatro ases, toma las Ks normales y los ases trucados y déjalos en la mesa cara arriba. Mientras señalas estas cartas, haz la mitad del salto, dejando la baraja cara arriba y llevándote los cuatro ases normales abajo. Muy claramente, deja las Ks una a una sobre la baraja. Deja las cartas en la mesa y pide un sombrero prestado. Toma los cuatro ases (de doble cara), muéstralos y déjalos en la mesa, cubriéndolos a continuación con el sombrero. Mientras los cubres, dales la vuelta en secreto. Toma la baraja, saca las cuatro Ks, enséñalas de nuevo y déjalas sobre las cartas.

Ordena a los reyes que viajen al sombrero y a los ases que vuelvan a la baraja. Sostén la baraja en la mano izquierda y extiende el brazo a lo largo del cuerpo, mientras ilustras con la mano derecha el movimiento de las Ks volando hacia el sombrero. Levanta la mano izquierda con el dorso hacia arriba (y con la baraja volteada). Toma los cuatro ases, muéstralos y retira el sombrero y enseña las cuatro Ks.

Aprovecha este momento de sorpresa para voltear la baraja de nuevo para que las Ks queden en la parte superior, coloca sobre ellas las cuatro Ks de doble cara y llévaselas empalmadas en la mano derecha. Toma los ases con esa misma mano y ofrécéselo al público, junto con la baraja, para que los examinen.

EL TRIÁNGULO por Devant

Como muestra de lo que se puede llegar a hacer con cartas de doble cara, valga la detallada explicación de este juego de David Devant, el gran ilusionista inglés. Hela aquí:

EFFECTO.- El mago invita a un caballero del público a salir al escenario y le pide que se siente en una silla. A continuación muestra una baraja completa que se encuentra extendida en una tabla montada en un atril y una cinta de tela bastante larga y ancha. Toma las dos filas superiores de cartas (la mitad de la baraja) las deja caer cara abajo en una bandeja y pide al espectador que las tome, corte por la mitad, coloque luego los dos paquetes cara contra cara y los rodee con el tramo central de la cinta, dando varias vueltas. Seguidamente da los dos extremos de la cinta a dos espectadoras que estén sentadas a ambos lados de la primera fila, formando lo que denomina ‘El Triángulo’, que tiene en su vértice al espectador. El mago toma el resto de las cartas del atril y las deja extendidas en la bandeja cara arriba.

Ahora pide a cada una de las dos damas que piensen una carta. Recoge las cartas, les pide que tomen el paquete primero una y luego otra junto con el extremo correspondiente de la cinta y que se concentren en que la carta pensada viaje de ese paquete al que sostiene el espectador en el vértice del triángulo. Las damas nombran sus cartas, se extiende el paquete y se ve que han desaparecido. El espectador desenrolla la cinta de sus cartas y encuentra entre ellas las dos cartas pensadas.

REALIZACIÓN.- Se necesita una baraja trucada, varios metros de cinta, un atril con una tabla que tenga cuatro cintas finas pegadas como para colocar en ellas todas las cartas de la baraja, una bandeja y una silla.

La mitad de la baraja son cartas de doble cara que por un lado tienen la mitad de las cartas de la baraja y por el otro la otra mitad. Se colocan en el atril las cartas normales en las dos filas superiores y las trucadas en las dos filas inferiores. Las cartas quedarán cada una un poco montada sobre la anterior para facilitar la labor de recogerlas.

El mago toma las cartas de las dos filas superiores y se las entrega al espectador para que corte, coloque los dos paquetes cara contra cara y enrolle a su alrededor la parte del centro de las cintas y entrega los extremos de la misma a sendas damas.

Toma las dos filas restantes de cartas del atril y, mientras va a buscar la bandeja, les da la vuelta en secreto, de manera que quedarán a la vista los duplicados de las cartas que tiene el espectador envueltas en la cinta. Les pide a las dos espectadoras que piensen cada una en una de las cartas que están extendidas en la bandeja y al recoger estas cartas les da de nuevo la vuelta, con lo que no se vuelven a ver.

El mago pregunta cuáles eran las cartas elegidas y el espectador las encuentra entre las que tiene en las manos.

Mientras lo hace, el mago aprovecha para guardarse las cartas de doble cara en el bolsillo y sacar las veintiséis cartas necesarias para completar la baraja, que entrega al público para que la examine.

DOBLE INVERSIÓN por Larsen

Hace falta una carta de doble cara (por ejemplo, J de tréboles/diez de corazones) Colócala en la baraja en el segundo lugar empezando por abajo y la J y el diez correspondientes de la baraja en las posiciones primera y segunda empezando por arriba. Fuerza estas dos cartas. Extiende cara abajo la mitad superior de la baraja para que los espectadores introduzcan sus cartas cara abajo por donde quieran. Corta la baraja por un punto que quede por debajo de las dos. Ordena que una de las cartas se dé la vuelta. Extiende las cartas y se ve la cara de, por ejemplo, la J de tréboles de la carta trucada. Sácala con la mano derecha con cuidado de que no se vea el reverso. Voltea la baraja cara arriba, coloca la carta encima y corta de nuevo para perderla. Si volteas las cartas cara abajo y las extiendes, aparecerá el diez de corazones cara arriba y la J se habrá dado la vuelta.

NUEVO MONTE DE DOS CARTAS por Grant

Guárdate de antemano una carta de doble cara, as de corazones/K de diamantes, en el bolsillo derecho del pantalón.

Para comenzar el juego, toma claramente el as de corazones y la K de diamantes de una baraja normal y guárdalos en el bolsillo de la chaqueta de un espectador. Saca el as de corazones e introdúcelo en el bolsillo de tu pantalón, debajo de la cara K de diamantes de la carta trucada. Pregunta al espectador qué carta le queda en el bolsillo. ‘La K de diamantes’, responde. ‘Correcto’, contesta y saca la carta de doble cara mostrando el as de corazones. Introduce esta carta en su bolsillo y sácala de nuevo mostrando la K de diamantes; guárdatela en el bolsillo del pantalón.

Pregúntale qué carta tiene ahora en el bolsillo. Responderá, naturalmente, que el as de corazones. Saca el as de corazones de tu bolsillo échalo en la mesa. El espectador se encuentra la K de diamantes en el bolsillo. Las dos cartas son Perfectamente normales y la carta trucada está a salvo en tu bolsillo.

EL LIBRO por Grant

Da la vuelta al as de corazones de una baraja normal y colócalo por el medio, entre dos cartas que no sean figuras, por ejemplo, un cinco y un siete. La carta inferior será una carta de doble cara as de corazones/otra carta cualquiera y tendrá hacia abajo (a la vista) el as de corazones. Apréndete de memoria la séptima palabra de la quinta línea de un libro o de una revista que tengas a mano.

Comienza volteando la baraja y toma la carta inferior cara arriba (la carta de doble cara con el as de corazones hacia arriba). Voltea la baraja cara abajo y pide a un espectador que introduzca este as por donde desee. Ten cuidado de que nadie vea el reverso de la carta. Extiende la baraja y aparece una sola carta al revés entre dos cartas: un cinco y un siete. Da la vuelta a la carta para que se vea que es el as de corazones. Explica ahora que el cinco representa la página y el siete la palabra que tienes que leer por "visión psíquica". Entrega el libro o revista a un espectador y, tras un gran esfuerzo de concentración y las vacilaciones propias de la ocasión, pronuncia la palabra

LA CARTA CAMBIANTE, por Grant

Coloca en la segunda posición empezando Por abajo de una baraja normal una carta de doble cara, por ejemplo, as de corazones/K de diamantes, con el as hacia abajo. En la posición inferior está el as de corazones normal.

Mezcla por hojear sin cambiar las dos cartas inferiores de lugar. Haz la mezcla Hindú y pide a un espectador que diga ¡Alto! cuando lo desee. Este forzaje nunca levanta sospechas entre los profanos, que creen que te has detenido en la carta que te han indicado. Deja caer el paquete de la mano izquierda y ordena al as que se volte. Extiende las cartas y se ve la K de diamantes entre los dorsos. Evidentemente, algo ha fallado. Toma entonces la K de diamantes, sosteniéndola cara arriba y corta por ese lugar llevándote el as de corazones a la posición superior. Toma dos cartas cualesquiera y colócalas con las caras enfrentadas y, entre ellas, introduce la carta de doble dorso con la K de diamantes hacia arriba. Pon una goma alrededor de las tres cartas y, mientras lo haces, voltéalas.

Ordena al desobediente as de corazones que aparezca cara arriba entre las dos cartas y a la K que vuelva a la baraja. Retira la goma y muestra el as de corazones entre las cartas. Toma la baraja con la mano izquierda y lanza las dos cartas cualesquiera al público para que las examine. Haz un cambio de la carta inferior, toma el as de corazones y déjalo en la mesa. Empalma la carta de doble cara de abajo con la mano izquierda y extiende la baraja cara arriba para mostrar la K de diamantes entre las cartas. Guárdate la carta trucada en el bolsillo

LA CARTA QUEMADA. VERSIÓN MEJORADA Según una idea de Annemann

En la parte inferior de una baraja normal está el as de corazones y, sobre él, una carta de doble cara, as de corazones/K de diamantes (K hacia abajo).

Haz un abanico con las cartas y muestra como sin darte cuenta, las cartas, ocultando el as de corazones de abajo con la mano. Haz la mezcla Hindú y fuerza este as como en el juego anterior. Junta los dos paquetes y ordena al as de corazones que se dé la vuelta en la baraja.

Extiende las cartas y muestra el lado del as de corazones de la carta trucada. Toma esta carta y corta la baraja por donde estaba, llevando así el as de corazones normal a la parte superior. Guarda la carta de doble cara en un sobre con cuidado de que no se vea el reverso en ningún momento. Quema el sobre con la carta y, mientras arde, da la vuelta al as de corazones y piérdelo por el medio. Extiende la baraja cara arriba en la mesa. Hay una carta volteada en el medio. Voltéala y muestra el as de corazones, ave Fénix resucitado de entre las cenizas.

EL MENSAJE DE LOS ESPÍRITUS por Grant

Necesitas una carta de doble cara con la misma carta en el anverso y en el reverso. Escribe en una de las caras un mensaje adecuado a la ocasión. Introduce la carta en una baraja ordinaria con el lado del mensaje, en el mismo sentido que los dorsos de las demás cartas

Saca esta carta y dos más; muestra las caras de las tres claramente. Coloca las dos enfrentadas y la trucada en medio y rodéalas con una goma volteando el conjunto mientras lo haces. Invoca a los espíritus y formula la correspondiente pregunta. Para terminar, revela el mensaje.

TRANSPOSICIÓN por Grant

Coloca en la posición inferior de una baraja cualquiera la K de diamantes y, sobre ella, una carta de doble cara as de corazones/K de diamantes con el lado de la K hacia abajo.

Pide prestado un sombrero, muestra las dos cartas inferiores y déjalas caer en el sombrero. Deja caer una tercera carta de forma que parezca que la quieres ocultar subrepticamente. Saca del sombrero la carta de doble cara mostrando la K de diamantes y colócala en una copa, cubriéndola a continuación con un pañuelo. Da media vuelta a la copa antes de retirarte. Ordena a las dos cartas que cambien una por la otra; saca la K de diamantes del sombrero y descubre el as de Diamantes en la copa. Cuando te pregunten por la tercera carta, saca una carta normal, o bien una carta en la que hayas escrito
¡QUÉ CHASCO!.

LOS PASES INDISPENSABLES

LOS PASES INDISPENSABLES

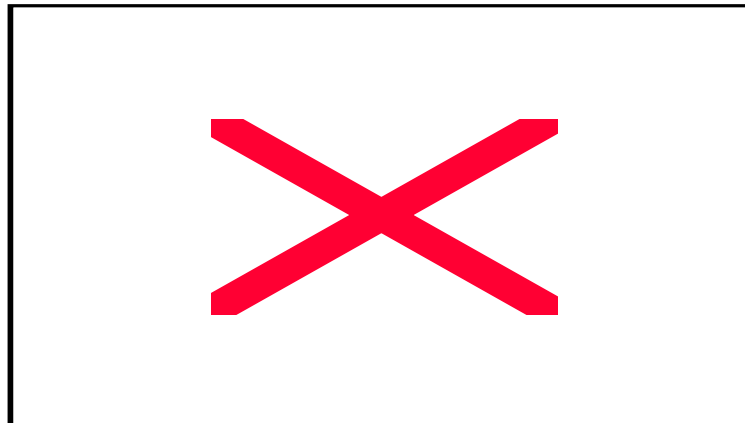
No se puede hacer ningún juego realmente bueno sin conocer unos cuantos pases simples. A continuación se explican unos pases que harán milagros con el juego más sencillo. La palabra ‘pase’ suele tener un efecto aterrador sobre aquellos que sólo desean aprender unos jueguecillos y a menudo se asocia a la idea de horas de ensayo monótono y rutinario de unos movimientos complicadísimos.

¡Nada más lejos de la realidad! Os aseguramos que cualquier persona despierta, cualquiera que tenga la habilidad suficiente para mezclar una baraja en las manos sin que se le caigan, puede aprender en un par de horas los sencillos pases que exponemos a continuación y en muy poco tiempo le saldrán casi sin darse cuenta. Aconsejamos a los novatos que sigan las explicaciones paso por paso al principio. Más adelante, cuando hayáis entendido el fundamento de los pases, podréis sentar la fascinación que produce inventar vuestros propios métodos y conseguir nuevas variaciones de los juegos de siempre.

LA MEZCLA EN LAS MANOS

Así se llama la mezcla en la que se pasan cartas de una en una o en montones de la mano derecha a la izquierda. El pulgar izquierdo va tirando de las cartas. Mezclando de esta manera puedes controlar una o varias cartas sin levantar la mínima sospecha entre el público.

Al realizar los siguientes ejercicios, coloca la carta superior cara arriba para seguir claramente el proceso:



A.- Sostén la baraja cara abajo en la mano izquierda inclinada con un ángulo de cuarenta y cinco grados hacia la derecha. Tira de ella hacia arriba con la mano derecha pero sujeta la carta superior haciendo presión con el pulgar izquierdo. Mezcla todas las cartas sobre ella. Levanta a continuación la baraja con la mano derecha y mezcla todas las cartas echándolas en la izquierda hasta que no te quede más que una carta en la mano derecha. Echa esta carta sobre las demás. Con estas dos inocentes mezclas tienes la carta superior del principio de nuevo en su sitio.

B.- Tienes la baraja en la mano izquierda. Levántala con la derecha, pero esta vez ejerce una ligera presión con los dedos de la mano izquierda sobre la carta inferior y, con el pulgar, sobre la carta superior para que no se vayan con el resto de las cartas. De esta forma, la carta superior cae sobre la inferior en la mano izquierda. Mezcla las cartas de la mano derecha sobre ellas. La carta que deseas controlar (la carta inferior) es la segunda

empezando por abajo, por lo que puedes voltear la baraja y mostrar la carta inferior. Voltea de nuevo la baraja cara abajo y muestra unas cuantas cartas de arriba. Mezcla de nuevo, esta vez reteniendo en la mano izquierda la carta inferior y levantando las demás (con la que quieres controlar debajo) con la derecha. Mezcla las cartas echándolas en la mano izquierda hasta que sólo te quede la última (la que te interesa), que caerá sobre las demás.

C.- Si lo que deseas es mantener la carta de abajo en su sitio, ya te habrás dado cuenta de que basta con mantenerla en la mano izquierda con una ligera presión de los dedos al levantar las demás cartas con la mano derecha.

D.- Muchas veces necesitarás colocar un cierto número de cartas sobre una carta determinada. Para ello hay que ‘pelar’ las cartas. Pelar cartas consiste en tirar de ellas de una en una con el pulgar izquierdo durante a mezcla. Si trabajas con una baraja que esté en buenas condiciones, algo que cualquier mago que se precie debería hacer, te bastarán unos minutos de ensayo para pelar el número de cartas que desees sin la menor dificultad.

E.- Para sacar el mayor partido de la mezcla en las manos, ha de combinarse con un sencillísimo pase, tan simple que yo mismo lo ‘inventé’ cuando era un muchacho para, años más tarde, averiguar que los jugadores profesionales lo venían usando desde que se inventaron los naipes. Se trata de la carta ‘en salida’ y consiste en colocar una carta un poco más abajo que el resto, de modo que se destaca de las demás e indica su posición y la de la carta o cartas que quedan bajo ella. Para realizarla, toma un grupo de cartas, por ejemplo, los cuatro ases, y colócalos sobre la baraja. Sostén la baraja en la mano izquierda de la forma descrita y levanta con la mano derecha la mitad de abajo. Al mover el pulgar izquierdo para ir tomando cartas, adelanta la mano izquierda (o trae hacia atrás la derecha) uno o dos centímetros y pela una sola carta. Coloca de nuevo las dos manos a la misma altura y continúa mezclando normalmente. Al terminar verás que en el extremo interno de la baraja sobresale una carta indicándote dónde se encuentran los cuatro ases. Para devolverlos a la parte superior de la baraja toma el paquete de cartas que queda por debajo de la carta en salida, levántalas y déjalas caer sobre ellas, como si se tratase de un corte ordinario. Ya tienes los cuatro ases arriba (ver figura).

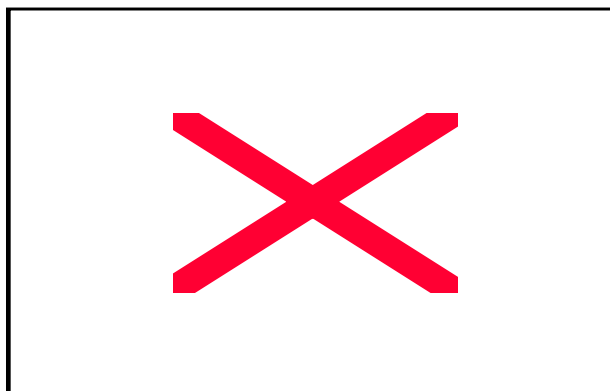
Con este sencillo método puedes mantener en el mismo orden hasta aproximadamente la mitad de la baraja. Después de poner una carta en salida mezcla el resto de las cartas de manera irregular, es decir, que no caigan todas perfectamente cuadradas para que no se note que una carta sobresale claramente del resto. Recomendamos al lector que use con precaución o no use este pase mientras no lo domine por completo. Llegado este punto, se puede realizar sin mirar siquiera a las cartas y mientras se charla despreocupadamente.

F.- Para mezclar y dejar toda la baraja en el mismo orden, toma la baraja en la mano izquierda en la posición descrita para dar cartas. Empuja un paquetito de cartas con el pulgar izquierdo y recógelo en la mano derecha. Empuja ahora hacia la derecha, con los dedos de la mano izquierda, un paquete de abajo y recógelo sobre las cartas de la mano derecha. Vuelve a empujar un paquete de arriba e introdúcelo debajo de las cartas de la mano derecha y, a continuación, otro de abajo y recógelo sobre las cartas de la mano derecha. Continúa hasta que no queden más cartas en la mano izquierda. No te esfuerces por hacerlo rápidamente, pues es el único pase que conocemos que queda mejor cuanto más desmañadamente se haga.

Tras la mezcla, la baraja quedará como si sólo la hubieses cortado una vez. Si tienes que dejarla exactamente en el mismo orden que antes, extiende las cartas cara arriba para mostrar que están bien mezcladas y corta por la carta que al principio estaba abajo del todo, de la que habrás tomado buena nota antes de empezar a mezclar.

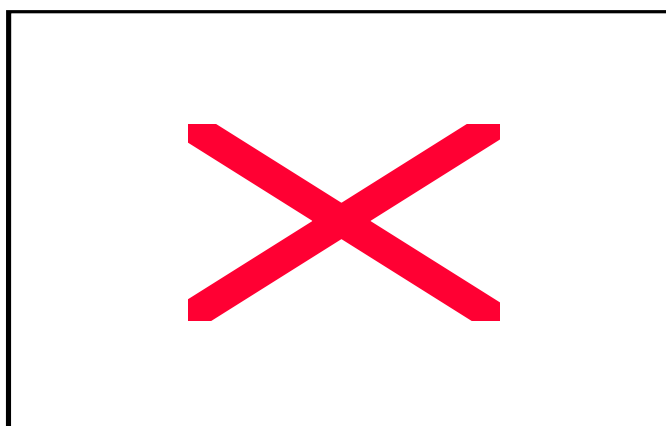
LA MEZCLA POR HOJEO

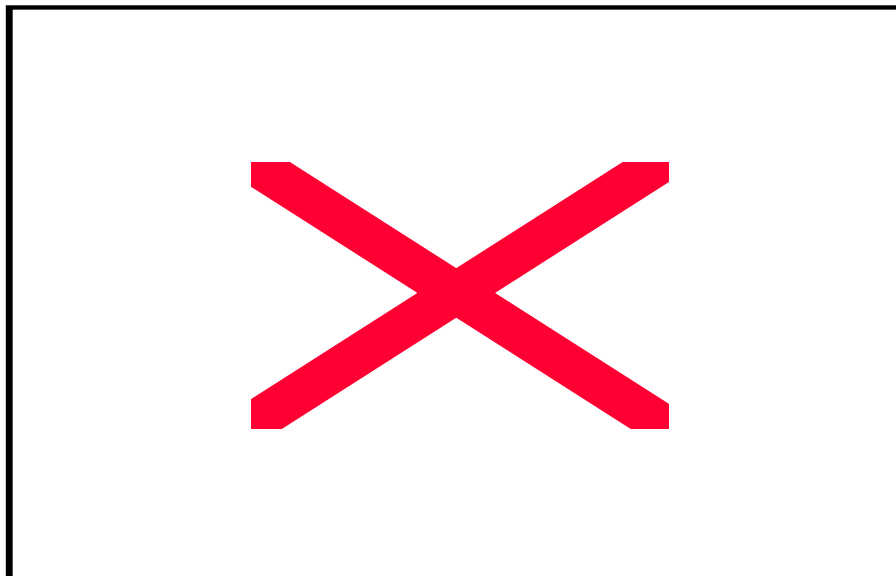
También llamada mezcla americana o mezcla por hojear en la mesa. Consiste en dividir la baraja en dos paquetes, juntar dos de sus extremos, doblar esos extremos hacia arriba con los pulgares e ir soltando cartas de uno y otro de modo que quedan entrelazadas. Para mantener una o varias cartas en el mismo orden en la parte superior de la baraja, basta con que las sueltes en último lugar. Si de lo que se trata es de no variar el orden de la carta o cartas de abajo, deja que caigan unas cuantas cartas del paquete de la izquierda antes de empezar a soltar cartas con el pulgar derecho. Naturalmente, ya te habrás dado cuenta de que puedes conservar el orden de las cartas de arriba y abajo durante la misma mezcla.



CORTE FALSO

Sostén la baraja por los lados, cerca de los extremos, entre los dedos corazón y pulgar de cada mano. Saca aproximadamente un tercio de las cartas de abajo con la mano derecha y colócalas encima sin soltarlas. Con el dedo anular derecho, levanta más o menos la mitad del paquete inferior, separa rápidamente las manos, dejando suelto el paquete de arriba, que cae a la mesa y, rápidamente, deja caer sobre el paquete de la mano izquierda y, encima, el de la mano derecha. Las cartas quedan como al principio (ver figura).





EL EMPALME

Al contrario que muchos magos, nosotros mantenemos que empalmar una carta no es ninguna hazaña imposible. Sencillamente requiere tener confianza y un buen conocimiento del método correcto de hacerlo.

Extiende la mano con la palma hacia arriba y coloca sobre ella una carta de manera que la esquina del índice superior quede en la articulación superior del meñique y la esquina opuesta en diagonal se apoye en el montículo de la ase del pulgar. Dobla los dedos con naturalidad, manteniendo el pulgar extendido a lo largo de la mano y los dedos juntos. Da la vuelta a la mano. La carta no se moverá y, mientras tengas la palma de la mano dirigida hacia ti, estará bien escondida (ver figura).

Una vez que conoces a fondo la forma de sujetar la carta en la mano, el siguiente paso es aprender a tomarla subrepticamente de la parte superior de la baraja. Primero, toma la baraja en la mano izquierda como para dar cartas; luego, cubre la carta con la mano derecha colocando el pulgar en el extremo interior y las articulaciones superiores de los demás dedos cubriendo el extremo interior de la baraja.

Con la otra mano, pasa las puntas de los dedos por un lado de la baraja y el pulgar por otro de arriba a abajo, como se suele hacer para cuadrar las cartas y vuelve a colocarlos como al principio, con los dedos cubriendo el extremo exterior de las cartas. A continuación, empuja con el pulgar izquierdo el extremo interno de la carta superior hacia la derecha. En este momento basta una mínima contracción de la mano derecha para que la carta se empalme en su sitio. Dirige los dedos y el pulgar de la mano derecha hacia las esquinas derechas de la baraja y sosténla entre el pulgar y el índice mientras, con la mano izquierda, repites los movimientos arriba y abajo para cuadrar. Retira la mano izquierda y sostén la baraja sólo con la derecha (ver figura).

Si sigues paso por paso las explicaciones, ni el espectador más observador advertirá el empalme. Durante un juego, estos movimientos quedarán completamente naturales, por ejemplo, cuando vayas a dejar la baraja en la mesa para cortar o a entregársela a un espectador situado muy a tu izquierda para que mezcle.

No tengas el brazo rígido como si te hubiese dado una parálisis, ni te lo lleves inmediatamente a la espalda. Ten la muñeca relajada y natural y olvídate de que llevas una carta en la mano.

Para devolver la carta a la baraja, extiende la mano izquierda, coloca la baraja sobre ella y ofrécasela a un espectador para que corte. Toma el paquete inferior con la mano derecha dejando sobre él la carta empalmada y completa el corte.

EL SALTO

Un espectador ha elegido una carta: corta la baraja, extiende hacia él el paquete inferior para que deje encima su carta y cubre ésta con el paquete superior, introduciendo antes la punta del dedo meñique sobre la carta del

espectador. Sujeta los extremos exteriores de las cartas bien apretados y hojea un par de veces los dos extremos de la baraja. Toma el paquete superior con el pulgar por el extremo interior y los demás dedos por el exterior y levántalo, al tiempo que llevas el pulgar izquierdo debajo del paquete inferior y le das la vuelta dejándolo cara arriba, Para inmediatamente mezclar sobre él las cartas del paquete de la mano derecha. No te precipites ni mires a las manos. Mira a tu víctima, Pregúntale si está seguro de que recuerda su carta y ya estás mezclando. Voltea la baraja y continúa con la mezcla. Ya tienes la carta sobre la baraja y puedes hacer con ella lo que quieras.

Antes de cerrar el capítulo queda por decir que los mejores magos realizan constantemente este pase

EL DOBLE VOLTEO

En muchos juegos de cartas modernos aparece este pase, que consiste en levantar dos cartas como si fuesen una. No es complicado en sí mismo; la dificultad que tiene radica en realizarlo con naturalidad. Sostén la baraja cara abajo bien cuadrada en la mano izquierda. Acerca la mano derecha y coloca el pulgar en el extremo interior y los demás dedos en el exterior. Mueve la mano como para cuadrar los extremos al tiempo que, con los dedos, empujas las cartas un poco hacia atrás. Levanta un poco, con la yema del pulgar, los extremos posteriores de las dos primeras cartas e introduce bajo ellas la punta del meñique.

Voltea las dos cartas como si fuesen una sujetándolas con la mano derecha, con la punta del pulgar por el dorso y la punta del índice por la cara y déjalas cara arriba sobre la baraja, pero no exactamente cuadradas con esta, sino sobresaliendo uno o dos centímetros hacia atrás (hacia ti). En esta posición muéstrala, di su nombre y vuelve a tomar las cartas como antes por la esquina inferior derecha y dales la vuelta de nuevo.

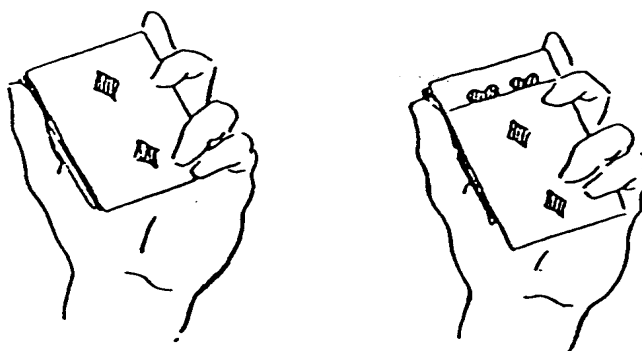
Se debe introducir la punta del meñique antes de que el público se esté fijando en la carta; el volteo ha de realizarse con naturalidad y sin vacilaciones. Este pase tiene muchos usos, por ejemplo, para mostrar la carta superior (en realidad, muestras la segunda), introducirla por el medio de la baraja y hacer que aparezca de nuevo arriba.

LA CARTA CORRIDA

Sostén la baraja cara arriba en la mano izquierda con un lado apoyado en la primera articulación del pulgar y el otro en la segunda articulación de los demás dedos. Señala la carta inferior, por ejemplo, el dos de diamantes. Voltea la baraja cara abajo y, con las puntas de los dedos izquierdos, desliza el dos de diamantes hacia atrás (hacia ti) aproximadamente tres centímetros. A continuación, da la siguiente carta, por ejemplo, el ocho de corazones, sacándola con la punta del dedo corazón derecho y déjala en la mesa cara abajo.

Se trata de un pase fácil y efectivo. Supongamos que en un juego te llevas la carta elegida al segundo lugar empezando por abajo mediante una mezcla en las manos como ya se ha explicado anteriormente.

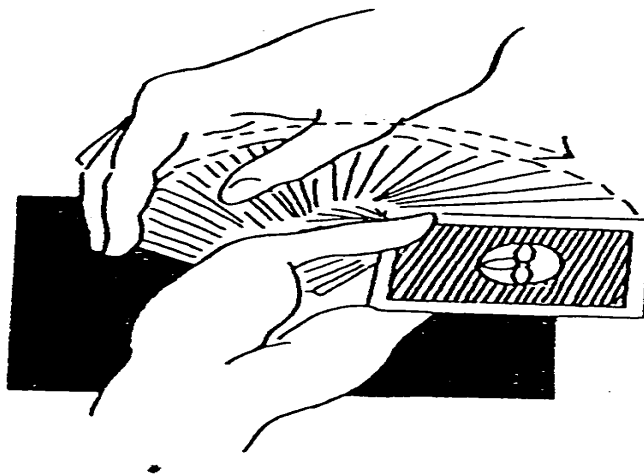
Muestra la carta inferior, voltea la baraja cara abajo y da la carta inferior cara arriba; haz retroceder la carta



elegida usando la ‘carta corrida’ y da cartas de abajo hasta llegar a un número elegido. En último lugar da la carta elegida cara abajo. Pregunta cuál era y voltéala.

UN BUEN LUGAR

Haz un abanico con la baraja en la mano izquierda y pide a un espectador que tome una carta libremente. Cuando la vaya a devolver, aprieta con fuerza las cartas con el pulgar, de modo que la carta no pueda entrar del todo y quedar al mismo nivel que las demás.



Cierra el abanico inmediatamente con la mano derecha. La carta sobresale un poco de la baraja. Toma con la mano derecha todas las cartas que quedan por debajo de la carta que sobresale y mézclalas sobre la baraja. A continuación, toma la carta saliente (la carta elegida) y déjala sobre la baraja.

MÉTODOS DE FORZAR *Sacados de “202 Ways of Forcing” de Annemann*

1.- Un espectador mezcla la baraja y se la devuelve al mago. Este la recoge con la mano derecha y al mismo tiempo se remanga un poco la manga izquierda y luego la derecha. Cuando la mano derecha, con la baraja, está tirando de la manga izquierda, el mago aprovecha para ver la carta inferior. Luego pregunta al espectador si está satisfecho con la mezcla al tiempo que hace el salto llevándose la carta de abajo a un lugar que quede aproximadamente a dos tercios de arriba. Manteniendo una separación en ese lugar, empieza a pasar las cartas con el pulgar de la mano izquierda extendiéndolas hacia la derecha y pide a un espectador que tome una carta. Cuando ha pasado más o menos la mitad de las cartas del paquete superior, el mago adelanta tentadoramente una carta, Pero NO LA QUE DESEA FORZAR. El espectador puede sentirse tentado, pero, lo haga o no, el mago la retirará hacia atrás diciendo: “Bueno, no tiene por qué ser necesariamente esta”, lo que hace que el espectador confíe más en la limpieza de la operación. El mago sigue pasando cartas hacia la mano derecha extendiéndolas en un bonito abanico hasta que llega a la que desea forzar, que mostrará un poco más que las demás, diciendo: “Toma cualquier carta que desees”.

Naturalmente, hay que sincronizar los movimientos de las manos y las cartas con el de la mano que se acerca a tomar una carta.

2.- La carta que deseas forzar se encuentra en la posición inferior de la baraja. El mago pasa las cartas de izquierda a derecha como antes, pero comienza a hacerlo mientras se acerca al público para tener tiempo de hacer lo siguiente:

Con los dedos corazón y anular de las dos manos se lleva la carta inferior hacia la derecha mientras las demás cartas siguen pasando de izquierda a derecha por encima de ella. Pide a un espectador que toque una carta. Cuando señale una, elévala junto con todas las cartas que tiene encima y, al cuadrarlas, desliza la carta de debajo, la que desea forzar, bajo ellas.

3.- Para este método hay que preparar unas cuantas cartas de antemano. Se ponen sobre la baraja tres cartas del mismo número (por ejemplo, cincos) y la carta que se desea forzar en un lugar que viene determinado por el valor de las tres cartas mencionadas, en este caso el octavo. Se hace una mezcla falsa que no altere el orden de las ocho cartas superiores. Se dan las tres cartas superiores en la mesa, cara abajo y se elige una, que se voltea: es un cinco. Se entrega al espectador la baraja para que, él mismo, cuente cinco cartas y voltee la última.

4.-El llamado 'puente' permite forzar un corte sin posibilidad de error. La carta se encuentra en la posición inferior de la baraja. Se corta aproximadamente por la mitad y se dobla el paquete inferior (el que irá arriba) dejándolo curvo como un puente. Se pide a un espectador que corte y mire la carta de la cara del paquete que ha cortado. Si al cortar toma las cartas por los lados, el método no fallará nunca, pues la pequeña separación que queda entre los dos paquetes hará que, al cortar, las cartas se separen por ahí. Si has visto en cortes anteriores que ese espectador corta tomando las cartas por los extremos, puedes hacer el puente a lo ancho y no a lo largo. De todos modos, la mayor parte de la gente toma las cartas por los lados.

5.-Coloca una carta más corta que las demás en el centro de la baraja. La carta que quieres forzar está sobre ella. Sostén la baraja verticalmente, con la cara hacia el espectador. Con el dedo índice o corazón hojear las cartas de delante a atrás, suavemente, sin detenerte. Pide al espectador que se fije en una de las cartas que vea pasar. Practica delante de un espejo hasta conseguir la velocidad justa. La carta corta pasa más deprisa que las demás, de forma que la siguiente se ve durante más tiempo. El espectador sólo verá claramente esa carta; el truco funciona solo. Puede parecerte imposible, pero pruébalo con unas cuantas personas y te convencerás.

FORZAJE CON UN CUCHILLO

La carta que se desea forzar está aproximadamente en el 15º lugar desde arriba. Se sostienen las cartas en la mano izquierda, con el meñique manteniendo una separación justo debajo de la carta. Se entrega un cuchillo de hoja plana a un espectador y se le pide que lo introduzca por donde guste. El mago hojear despacio las cartas. Sólo es necesario que el cuchillo entre por debajo y bastante cerca de la carta que se quiere forzar. Empuja las quince cartas superiores, delimitadas por el meñique, hacia adelante sobre la hoja del cuchillo, sosteniendo la baraja ligeramente inclinada hacia abajo. El mago toma el cuchillo con la mano derecha y el paquete de quince cartas, cuya carta inferior es la que le interesa, lo empuja hacia adelante y las eleva un poco. Por último pide al espectador que se fije en esa carta, aparentemente por la que él mismo ha cortado.

JUEGOS CON CARTAS DE DORSO ASIMETRICO

Llamamos dorsos asimétricos a los que tienen un dibujo tal que es distinto según cómo se mire la carta. Así, si colocamos todos los dorsos de la baraja en el mismo sentido y metemos por el medio una carta del revés (de arriba a abajo), podremos detectarla gracias a la asimetría que aparece en el dorso.. La idea es muy antigua, pero quizás el primero en aplicarla a gran escala fue Charles Jordan. También Anneman y otros magos, inventaron efectos sorprendentes, basados en la idea del dorso asimétrico.

Una de las mejores barajas que se pueden emplear es la Bicycle nº 808. En el centro del dorso hay tres alas que forman un triángulo. Si se mira la carta desde un lado se ve que el ala del centro está arriba y apunta hacia la derecha, mientras que si se le da la vuelta, el ala central queda hacia la izquierda y hacia abajo. La diferencia es evidente si se conoce; de hecho, se puede detectar una carta invertida estando a varios metros de distancia, pero quien no conozca el secreto nunca se dará cuenta de nada. Naturalmente, si la baraja está colocada con todos los dorsos en la misma posición y se introduce en cualquier lugar una carta invertida esta carta se podrá encontrar con suma facilidad tras haber mezclado la baraja todo lo que se desee.



Existen muchas otras barajas cuyo dorso presenta asimetrías, si bien éstas no son siempre claras.

Sería imposible incluir en un libro todos los juegos que se basan en esta idea. De entre los efectos que presentamos a continuación el lector podrá sin duda seleccionar varios que sean de su gusto y quizá inventar otros nuevos, lo que constituye, al fin y al cabo, la parte más fascinante de la cartomagia.

UN SISTEMA PARA ORDENAR LAS CARTAS ANTE EL PÚBLICO SIN QUE SE NOTE.

Presentamos a continuación un método con el que se puede colocar una baraja (que incluso puede ser prestada) frente al público.

Pide a un espectador que tome una carta, la mire y la recuerde y la devuelva a la baraja. Haz el salto para llevarla a la posición superior. Pásala luego a la inferior con una mezcla en las manos y échale un vistazo para luego llevarla al medio de la baraja mediante una mezcla por hojéo.

Explica que vas a dar las cartas de una en una y pide al espectador que piense "¡Alto!" en el momento en que vea pasar su carta y que no diga nada aunque tú sigas dando. Sostén la baraja cara abajo y ve dando cartas una a una, volteándolas antes de dejarlas caer sobre la mesa. Con estos volteos conseguirás tu propósito de dejar todos los dorsos orientados en el mismo sentido: supongamos que la primera carta tiene la marca indicadora hacia el extremo de fuera; en ese caso, voltéala de lado. Todas las cartas que vayan apareciendo en esa posición se voltearán lateralmente. Voltea las cartas que tengan la marca hacia abajo dándoles la vuelta de arriba a abajo. Al llegar a la carta elegida por el espectador, pásala sin decir nada y voltea la siguiente de manera que su dorso quede al revés que las demás. Continúa volteando cartas hasta terminar toda la baraja; ahora podrás reconocer fácilmente la carta adyacente a la elegida, porque su dorso está invertido respecto al resto.

Siguiendo con el juego, admite que has fallado y extiende las cartas cara abajo. Cuando hayas visto la carta invertida recorre la extensión con el índice y saca la carta que está sobre ella: la carta elegida. Para dejar preparada la baraja para los siguientes juegos no tienes más que dar a vuelta a la carta invertida.

ADIVINACIÓN SUPREMA

Este juego se basa en una idea bastante desconocida (incluso para los magos) que merece ser considerada.

Entrega a un espectador una baraja de dorso asimétrico (con las cartas convenientemente colocadas) para que la mezcle. Seguidamente explícale lo que tiene que hacer: "Haz un abanico con las caras hacia ti, saca la carta que más te guste y déjala en la mesa cara abajo. Cierra el abanico y colócate la baraja en la mano izquierda. Cuádrala y ponla sobre tu carta. Corta y completa el corte, mezcla cuanto quieras y devuélveme las cartas".

Si se siguen las instrucciones al pie de la letra, sin soltar las cartas en ningún momento, la carta elegida quedará invertida respecto a las demás. Puedes hacer la adivinación como más te guste: por ejemplo, pide al espectador que dé las cartas en la mesa en filas y que las cubra luego con un periódico. Fíjate en el párrafo o en el titular que queda exactamente sobre la carta elegida y no te resultará difícil, con los ojos vendados con un pañuelo, pinchar la carta con una navaja. De esta manera el misterio es mucho mayor, pues el mago no toca la baraja en ningún momento.

LA PUÑALADA FANTASMA

El famoso método para adivinar una carta pinchándola con una navaja se ve enormemente facilitado por el uso de cartas de dorso asimétrico.

Mezcla a fondo una baraja que tenga todos los dorsos colocados en la misma dirección. Haz un abanico abriéndolo de izquierda a derecha y pide a un espectador que tome una carta cualquiera. En cuanto lo haya hecho, coloca la mano derecha en el extremo izquierdo del abanico y ciérralo con un movimiento hacia la derecha. Este pase, completamente natural, deja la baraja invertida en tu mano. Pide al espectador que devuelva la carta a la baraja y mezcla. Repite todo el proceso tantas veces como cartas desees usar. Por último, haz que un espectador mezcle la baraja mientras pides prestada una navaja y un pañuelo de bolsillo. Coloca la baraja en la mesa, haz que te cubran los ojos con el pañuelo, pide a un espectador que te entregue la navaja abierta y dirige la punta hacia el dorso de las cartas. Recuerda que se supone que no ves nada. Ve sacando las cartas una a una y, cuando veas una con el dorso invertido, apuñálala y muéstrala al público para que compruebe que se trata de una de las cartas elegidas.

Tras desprender la carta de la navaja, busca la baraja “a tuestas” por la mesa antes de continuar. Emplea cualquier subterfugio que se te ocurra para dar la impresión de que realmente no ves nada.

Con este método, las cartas van apareciendo desordenadamente, sin que sepas a qué espectador corresponde cada una; el siguiente sistema pone remedio a este defecto.

EL MISTERIO DE LAS CINCO CARTAS APUÑALADAS

por Annemann

En pocas palabras, el efecto consiste en que se eligen libremente cinco cartas de una baraja mezclada; se extienden todas las cartas cara abajo en la mesa y el mago, con los ojos vendados, las va encontrando en orden.

Anneman recomienda utilizar la baraja Bicycle Rider Backs para ejecutar este juego. La marca que diferencia los dos lados del dorso se halla cerca de la esquina superior izquierda: en uno de los extremos hay un bucle que termina haciendo una curva, mientras que en el otro hay un punto blanco.

Mezcla la baraja, que estará colocada con todas las cartas orientadas en la misma dirección, y ofrécesela a cinco espectadores para que elijan otras tantas cartas, sin olvidar rogarles que las sostengan cerca del cuerpo para que nadie más pueda verlas. Esta observación suele conseguir que los espectadores no den la vuelta a las cartas (de arriba a abajo). Antes de pedirles que devuelvan sus cartas, da la vuelta a la baraja para cambiar su orientación. Haz que el primer espectador introduzca su carta aproximadamente por la mitad de la baraja e, inmediatamente, cuadra las cartas con toda claridad. A continuación, abre un abanico, localiza la carta invertida respecto a las demás y haz que el segundo espectador coloque su carta justo debajo de ella. Vuelve a cuadrar de nuevo claramente para que el público crea que la carta está perfectamente perdida. Haz lo mismo con las tres cartas restantes.

Señala que te vas a vendar los ojos y explica que vas a extender todas las cartas en la mesa al tiempo que las vas colocando en una larga fila. Recoge la extensión de derecha a izquierda hasta llegar a la primera carta invertida. Cuadra esta primera mitad y déjala caer en la mesa. Recoge la segunda mitad del mismo modo, cuádrala y déjala sobre la primera. Ahora, las cinco cartas elegidas se encuentran en la parte superior de la baraja colocadas en el mismo orden en que fueron elegidas. Deja las cartas en la mesa un momento para que un espectador te venda los ojos con una venda o con un pañuelo doblado. En

cualquier caso, siempre te quedarán unos huecos a ambos lados de la nariz a través de los cuales podrás ver lo que necesitas.

Seguidamente, pide a un espectador que te entregue la baraja, no la tomes tú directamente (se supone que no ves nada). Realiza dos mezclas por hoqueo en la mesa. Esto hará que incluso los magos se queden sorprendidos. Lo que hacen estas mezclas es lo siguiente: la primera distribuye las cinco cartas por la mitad superior de la baraja sin alterar su orden relativo y la segunda las reparte, igualmente ordenadas, por toda la baraja.

Extiende las cartas y pide al espectador que te entregue una navaja, que previamente habrás pedido y dejado abierta sobre la mesa. Ahora te resultará fácil localizar cada una de las cinco cartas, pincharlas con la navaja y mostrarlas mientras anuncias que corresponden al primer, tercer, etc. espectador.

En lugar de extender las cartas, puedes limitarte a ir pasándolas una por una y apuñalar las elegidas a medida que vayan saliendo. En este caso resulta muy efectivo, una de las veces, clavar la navaja en la mesa, levantarla como si hubiese una carta y mantenerla así hasta que te digan que no hay nada. La mayor parte de las barajas de esta marca vienen ya ordenadas, lo que ofrece la ventaja de poder hacer el juego directamente con una baraja nueva. Es aconsejable revisar las cartas para asegurarse de que están todas orientadas en la misma dirección.

Este juego es, sin duda, uno de los mejores efectos de cartas apuñaladas que existen.

PRODIGIO CON UNA CARTA PENSADA

Entrega a un espectador una baraja de dorso asimétrico con las cartas convenientemente colocadas para que la mezcle. Conviene que le indiques que mezcle en las manos.

Toma la baraja y extiéndela ante el espectador para que escoja tres cartas. A continuación pídele que elija una de las tres y que se concentre en ella, olvidando las otras dos. Haz que las devuelva a la baraja (que previamente habrás invertido) del siguiente modo: la primera por la parte superior, la segunda en el medio y la tercera por la parte inferior. Cuadra la baraja golpeando los lados y los extremos, y ejecuta una mezcla falsa.

Informa al espectador de que es absolutamente necesario que se forme una imagen mental de la carta lo más nítida posible, para lo que se ruegas que le eche otro vistazo. Extiende las cartas ante sus ojos y, unas cuantas cartas después de pasar la primera carta invertida, pregúntale si ya ha visto su carta; si responde que no, pregúntale de nuevo después de que pases la segunda carta. Si también ahora la respuesta es no, ya sabes que la carta elegida es la tercera, pero aún así, pasa todas las cartas que quedan hasta el final.

Ahora ya sabes cuál de las tres cartas es la elegida. Para hacer que aparezca, ve dando cartas cara abajo hasta llegar a ella. Entonces, haz como si intentaras dar esa carta como las demás y no pudieras porque se te queda pegada a los dedos. Pide al espectador que nombre su carta y voltéala.

LOS CINCO SENTIDOS

Haz que cinco espectadores tomen y recuerden cada uno una carta de una baraja de dorso asimétrico convenientemente ordenada con todas las cartas orientadas en la misma dirección. Mientras explicas que deseas perder las cartas en, la baraja de modo que queden separadas entre sí, dirígete al último espectador con la baraja, que previamente habrás invertido, cara abajo en la mano. Corta dejando en la mano solamente unas seis cartas y pídele que deposite su carta sobre ellas; deja caer encima unas seis u ocho cartas del paquete cortado y aproxímate al siguiente espectador para que coloque su carta. Continúa de la misma manera hasta la quinta carta elegida. Cuadra la baraja con toda claridad y realiza varias mezclas y cortes falsos.

Anuncia que vas a encontrar las cartas con la ayuda de los cinco sentidos: la vista, el oído, el gusto, el olfato y el tacto. Como ya te habrás fijado en el número de cartas que dejaste caer antes de que el primer espectador depositase su carta, no tendrás dificultad en llevarte la baraja a la espalda, contar ese número de cartas y sacar la siguiente. Ya has adivinado la primera carta mediante el tacto. Las cartas restantes se adivinan gracias al mismo truco. No hagas aparecer las cartas en el mismo orden en que fueron devueltas a la baraja. Por ejemplo, puedes continuar con la quinta carta, luego adivinar la segunda, a continuación, la cuarta y, por último, la tercera. Cuando te dispongas a adivinar una de las cartas mediante el oído, hojea las cartas cerca de la oreja varias veces, retirando cada vez un pequeño paquete, hasta que la carta elegida aparezca en la parte superior del último paquete.

DETECCION PREMONITORIA por Jordan .

Ordena una baraja de cartas de dorso asimétrico con todas las cartas pares en un sentido y las impares en el otro, es decir, con las cartas alternadas en un sentido y en otro.

Para que el público se quede convencido de que las cartas están bien mezcladas, reparte las cartas en montones de modo que cada uno contenga un número par de cartas. A continuación pide a un espectador que reúna los paquetes en el orden que prefiera.

Extiende las cartas pasándolas de la mano izquierda a la derecha y pide a un espectador que tome libremente una carta. Cuando lo haya hecho, levanta la carta que estaba justo debajo de ella, de modo que queda en la posición inferior del paquete de la mano derecha. Mantén los paquetes separados e indica al espectador que coloque su carta encima del paquete de la mano izquierda. Deja caer sobre ella el paquete de la mano derecha con toda naturalidad. Deposita la baraja en la mesa y pide al espectador que corte tantas veces como desee, completando el corte cada vez.

Para localizar la carta, ve mirando los dorsos hasta que encuentres dos seguidos orientados en la misma dirección seguidos de otros dos en la dirección contraria. La carta elegida es la primera carta de la segunda pareja. Puedes hacerla aparecer de la forma que más te guste.

EL PENSAMIENTO EN PERSONA por Annemann

Saca cinco cartas de una baraja mezclada de cartas de dorso asimétricos colocadas todas en la misma dirección y extiéndelas en abanico con la mano derecha. Voltea el resto de la baraja cara abajo y sosténlo con el extremo exterior apuntando hacia la derecha.

Sujeta las cinco cartas frente a un espectador, mostrándole las caras, y pídele que elija mentalmente una de ellas. Seguidamente, voltea el abanico cara abajo y ve introduciendo las cinco cartas, una a una, en distintos lugares de la baraja. Las cinco cartas están invertidas con respecto al resto. Entrega la baraja al espectador para que la mezcle de nuevo.

Recupera la baraja y sujétala en la mano izquierda mientras pasas cartas de arriba a la mano derecha a medida que las vas contando. Cuando veas aparecer una carta invertida respecto a las demás, pasa unas cuantas cartas más, levanta las cartas que te han quedado en la mano derecha, haz un abanico con ellas, anota mentalmente su carta inferior y sosténlo frente al espectador al tiempo que le preguntas si su carta se encuentra en el abanico. Si la respuesta es no, deja caer el paquete en la mesa cara abajo y haz otro abanico del mismo modo. Cuando el espectador vea su carta entre las que tienes en la mano, cuadra el abanico y déjalo caer sobre los demás. Fíjate en el número que hace la carta invertida dentro del abanico.

Por último, deja caer encima de todo las cartas restantes tras haber anotado mentalmente su carta inferior.

Ahora conoces el número de orden de la carta elegida por debajo de la carta en la que acabas de fijarte, de forma que si extiendes la baraja en abanico

frente a ti, podrás sacarla instantáneamente. Si en el abanico hubiese dos cartas invertidas, coloca una de ellas sobre la baraja y la otra debajo de ella; pide al espectador que nombre su carta y muestra que está en la posición superior o inferior, según el caso.

PIENSA ¡ALTO! por Annemann

Necesitas una baraja, de preferencia una Bicycle Rider, que tenga la marca distintiva de la asimetría cerca de la esquina superior izquierda.

Este juego se presenta como un número de mentalismo. Tómate todo el trabajo que haga falta para eliminar toda sospecha de que pueda haber truco. Entrega la baraja al público para que la mezcle y a continuación llévasela a la espalda y ofrécasela a un espectador para que elija una carta. Aún con las manos en la espalda y, al tiempo que explicas al espectador que es imprescindible que se forme una clara imagen mental de la carta, haz una mezcla por hoqueo tras la cual la baraja quedará invertida. El espectador devuelve la carta a la baraja y a continuación, mezcla.

Al recuperar la baraja, hojéala frente al espectador y pregúntale si su carta sigue ahí. Fíjate tú al mismo tiempo en los dorsos y podrás detectar en qué zona de la baraja está la carta elegida.

Explica al espectador que vas a pasar las cartas ante sus ojos lentamente y pídele que piense ¡Alto! cuando su carta pase a tu mano derecha. Sostén el paquete a la altura de sus ojos y ve empujando las cartas de una en una con el pulgar izquierdo hacia la mano derecha.

Si la carta en cuestión estaba más bien al final de la baraja, vuelve la cabeza y mira hacia otro lado hasta que creas que te estás acercando a ella. Extiende ligeramente las tres o cuatro cartas siguientes y, si la elegida no se encuentra entre ellas, vuelve a mirar hacia otra parte. Si, por el contrario, es una de ellas, fíjate en si es la segunda, la tercera o la cuarta y aparta la vista. De esta manera, cuando llegues a la carta elegida ni siquiera estarás mirando a los dorsos. Toma la carta elegida, haz como si dudarás, explica que te sientes impulsado a detenerte precisamente ahí y pregunta al espectador si se trata de su carta.

LA BARAJA QUE NO ES

Presentamos ahora una sofisticación del principio en que se basan los juegos con baraja de dorsos asimétricos, que realmente sólo es útil si queremos dejar atónito a alguien que conoce y sospecha del uso de cartas con dorso asimétrico. Para preparar la baraja, en primer lugar coloca todas las cartas orientadas en la misma dirección; a continuación, haz un montón con las cartas rojas y otro con las negras, invierte las rojas y mezcla los dos montones. Así las marcas de las cartas rojas apuntarán en una dirección y las de las negras en otra.

Una vez preparada la baraja, pide a un espectador que mezcle y que elija libremente una carta y la recuerde. Da la vuelta a la baraja y pídele que devuelva su carta. Cuadra y entrégale de nuevo la baraja para que mezcle una vez más. Toma la baraja cara abajo en la mano izquierda y comienza a dar cartas cara arriba. Indica al espectador que piense ¡Alto! cuando vea aparecer su carta. Al dar cartas, ve fijándote en las marcas del dorso. Cuando llegues a una carta cuya marca apunte hacia la dirección de las cartas del otro color, sabrás que se trata de la elegida y podrás obedecer la orden mental del espectador. Con este método puedes hacer el juego con varias cartas al mismo tiempo.

BRUJERIA DEL SIGLO VEINTE por Jordan

Se trata de un juego especial que sólo puede realizarse con un tipo de baraja: la Bicycle de dorso azul con un diseño de cardos con acabado de colchón de aire. Esta marca determinada de no solo tiene una clara marca de asimetría en cada uno de los extremos de los dorsos, sino que además vienen de fábrica dos cartas invertidas respecto a las demás: el As de picas y el dos de diamantes. Las marcas son las líneas

verticales de la pierna del gnomo que tiene sombrero: en uno de los extremos hay una línea y en el otro, dos.

Entrega a un espectador una baraja nueva del tipo descrito sin abrir. Escribe los nombres de las dos cartas, el As de picas y el dos de diamantes, en una hoja de papel que, a continuación, doblarás y entregarás a otro espectador para que lo guarde en el bolsillo. El primero saca la baraja de su estuche y la mezcla. Cuando te la devuelve, divídela en una serie de montoncitos irregulares, teniendo cuidado de que una de las cartas invertidas quede en la posición inferior de uno de ellos y la otra, en la posición superior de otro. Al reunir de nuevo los montones, recógelos de tal modo que las dos cartas queden ocupando las posiciones inferior y superior de la baraja. Ahora, si sabes, puedes hacer unas mezclas y unos cortes falsos. Toma el comodín, que habrás dejado aparte al principio, colócalo sobre la baraja y pide a un espectador que corte por donde desee y complete el corte. Indica al espectador que voltee las cartas cara arriba y que saque las cartas anterior y posterior al comodín. Son el as de picas y el dos de diamantes. Pide al espectador que la estaba guardando que lea lo que pone en la hoja de papel.

(Nota del editor). - No podemos asegurar que se sigan fabricando las cartas de cardos a las que se refiere el juego, pero aún así incluimos el juego por tratarse de una de las primeras descripciones del principio de las cartas de dorso asimétrico y muestra el talento de Jordan. La idea básica es excelente y con un poco de preparación puede realizarse con una baraja moderna.

ADIVINACIÓN CON CUATRO MONTONES por Annemann

Este juego se basa en el mismo principio que un antiguo truco en el que se colocaban seis cartas de un palo encima de la baraja y las otras seis debajo; tras retirar cuatro cartas, incluida la 13ª del palo elegido, se repartía la baraja en seis montones de manera que quedaba una carta de ese palo encima y otra debajo de cada uno de ellos.

En este caso se emplean las cartas de dorso asimétrico para, con gran sutileza, conseguir lo mismo. En primer lugar, da a mezclar la baraja de dorsos asimétricos. Tómalas a continuación en la mano y, para mostrar al espectador lo que tiene que hacer, da una fila de cuatro cartas cara abajo y luego, sobre ellas, otras cuatro. Cambia ahora la baraja de mano para darle la vuelta. Recoge dos de los paquetes uno encima del otro y déjalos sobre la baraja. Coloca uno de los paquetes restantes sobre el otro y deposita la baraja encima de ellos.

Entrega las cartas al espectador para que las reparta en cuatro montones dando sucesivamente una carta en cada montón mientras tú estás de espaldas para no ver nada. Así, quedarán cuatro montones con una carta invertida encima y otra debajo. Indica al espectador que tome una carta del medio de uno de los paquetes, la mire y la recuerde, la coloque encima del paquete que desee y que los reúna todos en el orden que prefiera. Como resultado de esto, en medio de una de las parejas de cartas invertidas habrá una carta: la carta elegida. Sólo te queda mostrarla de la manera más sorprendente que conozcas.

Haz notar que en todas estas adivinaciones "imposibles", el espectador simplemente toma la carta elegida de la baraja con toda libertad y la muestra al público. Una vez que la hayas encontrado, realiza la aparición del modo más asombroso que puedas para reforzar el misterio.

Adivinación CON EL PAQUETE DEL CORTE por Annemann

Un espectador mezcla a fondo una baraja de dorsos asimétricos y te la coloca cara abajo en la mano izquierda, que estará extendida hacia la izquierda mientras tú miras, hacia la derecha. Solicita al espectador que corte la baraja por donde guste y que recuerde la carta inferior del paquete cortado.

Mientras lo hace, vuelve la cara aún más hacia la derecha y gira la mano hacia la izquierda de modo que termines sosteniendo la baraja a la espalda. El espectador devuelve su paquete, toma la baraja completa, la coloca en la mesa y corta varias veces completando cada vez el corte. (Antes del primer corte te habrás fijado en la carta inferior de la baraja).

Ahora las dos mitades de la baraja están orientadas en direcciones diferentes y la carta elegida, es la carta inferior de una de ellas, o bien la carta anterior a la siguiente que aparezca orientada en sentido contrario.

Con la carta que viste antes en posición inferior en mente, toma la baraja con la mano izquierda y comienza a dar cartas cara arriba en un montón mientras te vas fijando en los dorsos que van apareciendo. Cuando veas un dorso invertido, la siguiente carta será bien la que viste previamente o bien la carta elegida. Si es la que viste antes en posición inferior, continúa dando hasta que aparezca otro dorso invertido. Entonces, la carta que acabas de repartir será la elegida.

Este juego tiene todas las condiciones que se pueden esperar de una buena adivinación.

ENCONTRAMOS LA CARTA UNA VEZ MAS por Annemann

Presentamos a continuación uno de los juegos más inteligentes que emplean las cartas de dorsos asimétricos.

Pide a alguien que mezcle la baraja y que te la devuelva a continuación. Corta por los extremos, sosteniendo el paquete cortado entre el pulgar y el dedo corazón de la mano derecha. Deja el paquete de la mano izquierda en la mesa cara abajo, da la vuelta a la mano derecha para que quede palma arriba, toma el paquete con la mano izquierda y déjalo en la mesa al lado del primero. Con este sencillo gesto has dado la vuelta a la mitad de la baraja, que estará así orientada hacia un lado, mientras que la otra mitad lo está hacia el lado contrario.

Vuélvete de espaldas e indica al espectador que tome una carta del paquete que prefiera, la mire y la recuerde y la pierda en el otro paquete. Cuando haya terminado, date la vuelta toma los dos paquetes con los dedos de ambas manos por los extremos externos y haz una mezcla por hojearlos con ellos. Ahora todas las cartas quedarán orientadas en una misma dirección, salvo la que el espectador cambió de paquete. Seguidamente, puedes pasar las cartas una a una ante el espectador y pedirle que piense ¡Alto! cuando la vea, o bien adivinarla de la manera que más te guste.

PAR O IMPAR por Annemann

Para realizar este juego has de retirar los comodines y quedarte con las restantes 52 cartas. Ordena la baraja de modo que los dorsos queden alternados hacia arriba y hacia abajo, es decir, uno hacia arriba, el siguiente hacia abajo, el otro hacia arriba, etc. Así, podrás decir instantáneamente si un paquete cortado contiene un número par o impar de cartas. Fíjate en la dirección de la carta superior; si la carta superior del montón que queda en la mesa tras el corte está orientada en esa misma dirección, entonces el paquete cortado tiene un número par de cartas y viceversa.

Haz este truco dos veces consecutivas: pide a un espectador que corte, cuenta las cartas sin desordenarlas y déjalas de nuevo sobre la baraja. Coloca seguidamente la baraja en la mesa cara abajo e indica a un espectador que corte un paquete, lo deje al lado de la baraja y, del que acaba de cortar, tome un tercer paquete y lo deje junto a él. Tenemos, entonces, tres paquetes en fila: la parte inferior de la baraja, la parte del medio y la parte superior, a los que llamaremos respectivamente 1, 2 y 3. Cuando el espectador toque cada uno de ellos, adivina si el número de cartas que contiene es par o impar.

Comparando los paquetes 1 y 3, sabrás cómo es el número de cartas de 1; comparando 1 y 2, sabrás cómo es el de 2; comparando 2 y 3, el de 3. Si las marcas de asimetría apuntan hacia el mismo lado, las cartas son pares, y si apuntan hacia lados opuestos, impar.

Cuando cuentes las cartas para verificar tus afirmaciones comienza por el paquete de la izquierda (el inferior), sigue con el del centro y colócalo sobre el primero y, por último, cuenta las cartas del paquete de la derecha y déjalo encima de todo.

Puedes proseguir con el juego que se explica a continuación.

ADIVINACIÓN ALTERNADA por Annemann

Necesitas una baraja de dorsos asimétricos con las cartas alternadas como en el juego anterior. Córtala varias veces y colócatela cara abajo sobre la palma de la mano izquierda. Extiende la mano Y. volviendo la cara hacia otro lado, pide a un espectador que corte y complete el corte, Indícale que tome la carta superior y que la mire y la recuerde. Mientras lo hace, invita a otro espectador a que tome la siguiente carta y la mire igualmente. Pide que devuelvan la segunda carta sobre la baraja cara abajo y, encima de ella, la primera carta,

también cara abajo. Corta una vez y entrega la baraja a un tercer espectador.

Pídele que dé las cartas cara arriba en dos paquetes, repartiendo alternadamente en uno y en otro. En cada uno de los paquetes habrá una. carta invertida respecto al orden inicial: las dos cartas elegidas. . Los espectadores que eligieron las cartas sabrán ahora en cuál de los del paquetes está la suya; pregunta a uno de ellos dónde está su carta y, a continuación, mezcla ese paquete en la manos a fondo y adivínala con el método de pensar ¡Alto! ya explicado en juegos anteriores. Haz lo mismo con la segunda carta.

El efecto anterior seguido de este constituyen un excelente comienzo para una rutina de juegos con cartas de dorsos asimétricos.

OTRA ARTIMAÑA MÁS por Annemann

Se trata de un sistema para dar la vuelta a una carta en una baraja de dorsos asimétricos que nadie notará jamás.

Pide a un espectador que elija libremente una carta de la baraja inmediatamente entrega la baraja a otro espectador para que la sostenga mientras el primero devuelve su carta. A continuación, déjale que mezcle en las manos antes de entregártela.

Como ves, aparentemente, es de lo más limpio, pero con el sencillo gesto de entregar la baraja al otro espectador, has conseguido darle la vuelta.

LA FILA DE OCHO por Annemann

Puedes realizar este juego con cualquier baraja que tenga los dorsos asimétricos sin necesidad de que todas las cartas estén orientadas en la misma dirección.

Entrega la baraja a un espectador para que la mezcle a fondo y reparta ocho cartas cara abajo en fila en la mesa. Ahora sólo puedes voltear las cartas de dos maneras: de lado o de arriba a abajo. La primera modalidad deja las cartas apuntando en la misma dirección, mientras que la segunda les da la vuelta. Teniendo esto en cuenta, voltear las ocho cartas para descubrir sus caras al tiempo que, subrepticamente, las orientas todas en el mismo sentido.

Pide a un espectador que elija una de las cartas y le dé la vuelta, dejándola cara abajo. Fíjate de qué manera voltear él la carta y procede tú a voltear las demás siguiendo el otro método. Recoge las ocho cartas y pide al espectador que las mezcle y vuelva a formar una fila con ellas. Señálalas una tras otra moviendo la mano por encima de ellas varias veces para detenerte repentinamente en una carta. Muéstrala: es la carta elegida.

Si haces el juego con una baraja prestada con dorsos asimétricos, explica que con sólo ver los dorsos se pueden adivinar las cartas y, para demostrarlo, realiza el truco. Los espectadores se quedarán atónitos, sobre todo si se trata de gente acostumbrada a jugar a las cartas.

LA FABULOSA IDEA DE GARDENER

Se trata de una nueva idea aplicable solamente a barajas de dorso asimétrico con dibujo hasta los bordes, es decir, sin orla blanca alrededor del diseño del dorso. Al hacer un abanico se puede distinguir hacia qué lado está orientada la carta con sólo ver los bordes izquierdos que quedan descubiertos. La mayoría de las barajas de Bridge modernas se ajustan a estas características. Como se verá en los tres juegos que se explican a continuación, el principio de los dorsos asimétricos se emplea aquí de una forma original e imposible de detectar.

I. ADIVINACION DE LA SEGUNDA CARTA

Para comenzar, se pide a un espectador que mezcle a fondo una baraja de dorsos asimétricos cualquiera que no estará previamente ordenada ni colocada. Toma la baraja en la mano izquierda y extiéndela suavemente con el pulgar hasta hacer un abanico que deje al descubierto los bordes izquierdos de todas las cartas. Fíjate en estos bordes y localiza rápidamente el mayor conjunto de cartas seguidas orientadas en la misma dirección.

Supongamos que las cartas dejan ver un borde oscuro o uno claro dependiendo de hacia dónde estén orientadas. Busca la mayor sucesión de bordes claros u oscuros a la que llamaremos en adelante “el conjunto”. Si el conjunto deseado no aparece, corta y tal vez se forme al unir las cartas superiores con las inferiores.

Normalmente suele aparecer un conjunto en algún lugar de la baraja, pero, si no es así, puedes hacer dos cosas: hacer otro juego y esperar a que se presente una ocasión más propicia o entregar la baraja a otro espectador para que mezcle de nuevo. Si sigue sin aparecer un conjunto destacado, puede haber dos o tres de tamaño parecido. En ese caso, usa el conjunto que esté situado más a la derecha, pero hasta que tengas experiencia, es aconsejable que esperes a que aparezca un conjunto mayor.

Una vez localizado un conjunto adecuado, haz un abanico y ofréceselo a un espectador de manera que tenga que tomar una carta de la parte superior o inferior del conjunto, o bien fuerza directamente la carta superior del conjunto. Si, aún así, el espectador elige una carta de otro lugar de la baraja, haz que la devuelva dentro del conjunto o, como mucho, a una o dos cartas de distancia de él. Fíjate en la posición de la carta elegida respecto al conjunto, por ejemplo, la tercera carta del conjunto empezando por la izquierda, o la tercera carta contando a partir del extremo derecho del conjunto, etc. Cierra el abanico, cuádralo con toda claridad y pide al espectador que corte cuantas veces desee completando el corte cada vez.

Un instante bastará para localizar la carta elegida: no tienes más que hacer un abanico, buscar el conjunto y tomar la carta de su lugar o efectuar adivinación del modo que más te guste. Si el espectador insistiera en devolver la carta a la baraja en un lugar lejano al conjunto, puedes recordar su posición contando, no las cartas, sino los grupos de cartas del mismo color, es decir, orientadas en el mismo sentido, que la separan del conjunto. Con un poco de práctica no tendrás ninguna dificultad en adivinar una carta colocada en cualquier lugar.

II. ADIVINACIÓN A DISTANCIA

Pide a un espectador que escoja una carta, la mire y la devuelva a la baraja dentro o cerca del conjunto y que cuadre y corte la baraja como en el juego anterior. No tomes la baraja; en lugar de ello, indica al espectador que se quede a una cierta distancia de ti y que haga un abanico bien abierto de modo que tú no veas más que los dorsos. A continuación, pídele que pase el índice lentamente por encima de las cartas. En el momento en que pase sobre la carta elegida, di: ¡Alto!. Si sabes de antemano por qué zona de la baraja va a estar, verla te resultará de lo más fácil.

III. SUPER EXTENSION

En este caso, la idea de Gardener permite localizar una carta en unas condiciones que ningún otro método puede igualar. Pide a un espectador que mezcle y extienda las cartas en la mesa. Busca entre los bordes un conjunto y pide al espectador que toque una carta y levante una esquina para verla. Mientras lo hace, cuenta los grupos de cartas que la separan de tu conjunto de la manera explicada anteriormente. El espectador reúne las cartas y corta, completando el corte, tantas veces como quiera.

Por primera vez en todo el juego, toma la baraja y extiéndela formando un abanico con las caras hacia el espectador. Localiza la carta elegida y ve pasando el dedo índice sobre la extensión hasta detenerte al llegar a ella.

Fíjate en cómo extiende las cartas el espectador al hacer el abanico. Si lo hace hacia el mismo lado que tú, no pasa nada, pero si las extiende hacia el lado contrario, haz tú lo mismo luego, o bien da la vuelta a la baraja de arriba a abajo antes de hacer el abanico. Otra solución consiste en usar los colores opuestos al hacer los cálculos: si en el abanico del espectador el conjunto era de color claro, ahora será oscuro.

Podrás encontrar el conjunto simplemente descuadrando un poco la baraja, pues no necesitas ver más que el color de los bordes de las cartas y, seguidamente, cortar por la carta elegida.

TRIPLE ADIVINACIÓN Por Grant

Para comenzar, mezcla en las manos una baraja de dorsos asimétricos con todos los dorsos orientados en la misma dirección, haz un abanico con ella e invita a varios espectadores (tres, por ejemplo) a que elijan una carta. Mientras lo hacen, explícales que, después de mirar cada uno su carta, deben mantenerla cerca del cuerpo para que nadie más la vea (con esto impedirás que le den la vuelta). Al cerrar el abanico, o mientras, mezclas da la vuelta a la baraja y, a continuación, pide a los espectadores que devuelvan sus cartas. De esta forma las tres cartas quedarán invertidas en la baraja y puedes mezclar todo lo que quieras sin descolocarlas. Ahora puedes adivinarlas de varias maneras, por ejemplo, extendiendo las cartas cara abajo y pinchándolas con una navaja. Esto lo puedes hacer con igual facilidad con los ojos vendados si miras por los agujeros que deja la venda a ambos lados de la nariz, y el efecto será mucho mayor.

SIN DADOS por Grant

Ante la vista del público y con toda naturalidad, toma de la baraja dos series de cartas (del uno al seis de dos palos diferentes) al tiempo que las vas colocando todas con el dorso dirigido en la misma dirección. Mezcla sin alterar la orientación de los dorsos. El juego consiste en que un espectador toma dos cartas cualesquiera y, si estas suman 7 u 11, gana, como en los dados. Si las dos cartas suman otro número, el espectador sigue sacando parejas de cartas intentando ganar. Si saca un total de 7 antes de hacer su punto, pierde, según las reglas del juego de los dados. El espectador mezcla en las manos y tú sacas dos cartas, por ejemplo un 5 y un 4, con lo que tu punto será 9. Al devolver las cartas al paquete, dales la vuelta. Ahora, por mucho que el espectador mezcle, siempre podrás localizar tus dos cartas y sacarlas, para repetir tu punto y ganar el juego.

En el famoso juego de dados llamado craps, se tiran dos dados y se gana si se saca un 7 o un 11 en la primera tirada, se pierde si se saca un 2, un 3 o un 12 en la primera tirada. Si se saca de primeras 4, 5, 6, 8, 9, o 10, el número sacado será el "punto". Para ganar hay que sacar de nuevo el punto antes de que salga un 7.

EL ESPEJO QUE, DESAPARECE por Grant

Toma los cuatro ases de la baraja y anuncia que vas a explicar cómo hacen trampas los jugadores profesionales. Muestra los ases y vuelve a introducirlos en la baraja, solo que invertidos. Entrega las

cartas a un espectador para que mezcle. Cuenta ahora que los jugadores tienen un espejito escondido en la mesa detrás de algún objeto. "Por ejemplo. - di - vamos. a esconder el espejo tras este libro". Haz como si dejases algo detrás del libro. "Así cuando el jugador da cartas, va viendo las caras reflejadas en el espejo y, al llegar a un as, lo reparte en la mano que prefiera". Haz cómo si vieras las cartas de las cartas en un espejo que estuviese tras el libro, y, cuando vayan apareciendo los ases.. échalos a un lado. Naturalmente, los puedes reconocer por el dibujo invertido del dorso.

Muestra que, efectivamente, las cartas que has dejado a un lado son los cuatro ases y, como gran final exclama: "Claro, que un mago siempre queda por encima de un jugador... ¿quieren retirar el libro?" Para sorpresa del público, detrás de él no hay ningún espejo.

LA BARAJA MARCADA por Grant

Es fácil. que encuentres una baraja Bicycle League en cualquier lugar en el que se juegue a menudo a las cartas. La mayor parte de las barajas modernas de Bridge tienen el dorso asimétrico. Si por casualidad das con una de ellas, denuncia que la mayoría de las barajas vienen marcadas de fábrica y, mientras sigues hablando, pasa las cartas como si estuvieses estudiando los dorsos, cuando, en realidad, estás colocando todas las cartas en el mismo sentido, salvo los ases, que dejarás invertidos.. Entrega la baraja para que la mezclen y, luego, ve dando cartas sacando los ases cada vez que llegues a uno de ellos. Siempre encontrarás a alguien dispuesto a pagarte para que le enseñes a "leer" los dorsos de las cartas. Este truco resulta bastante sorprendente, te hace publicidad y, además, te proporciona grandes elogios.

LAS HUELLAS DACTILARES por Grant

Pide a un espectador que tome una carta, la mire y la devuelva a la baraja, a la que previamente habrás dado la vuelta. Da a mezclar las cartas y, a continuación, extiéndelas en la mesa cara abajo. Mientras haces un comentario sobre la importancia de las huellas dactilares para la captura de delincuentes, abre una navaja y pide al espectador que apriete la hoja con el dedo (puedes hacerlo también con un cuchillo corriente). Finge que estudias con detenimiento la huella que ha dejado y examina luego los dorsos de las cartas, comparándolos con la marca del cuchillo. Si tienes una lupa de bolsillo, úsala para crear más ambiente. Para terminar, levanta la carta elegida y muéstrala a todos.

LA PRUEBA DE LOS VIVOS Y LOS MUERTOS por Grant

Da en la mesa una docena de cartas con los dorsos orientados hacia el mismo lado. Pide a un espectador que elija una, que escriba en la cara el nombre de una persona muerta y que la introduzca entre las demás cartas (a las que habrás dado la vuelta en secreto). Da las cartas a mezclar. Pide prestado un sombrero y déjalo en la mesa boca arriba. Explica al público que vas a tratar de encontrar la carta mediante el tacto. Sostén la baraja en la mano izquierda, saca la carta superior, muéstrala y déjala caer dentro del sombrero. Repite el proceso con las cartas siguientes sin ver tú las caras de las cartas, hasta que veas el dorso de la carta invertido. Entonces, toma dos cartas en lugar de una de modo que el público vea una carta cualquiera. Al dejarlas en el sombrero, voltea la carta superior y, de un rápido vistazo, lee el nombre que hay escrito en ella. Antes de continuar, haz como si algo hubiese salido mal y recoge las cartas del sombrero para comenzar de nuevo. Esta vez, cuando llegues a la carta invertida, haz como si vacilaras antes de concentrarte y declarar: "Esta es la carta de la muerte y el nombre del espíritu que viene del Más Allá es"

LA CUENTA ATRÁS por Grant

Da la vuelta a la carta superior de arriba a abajo y mezcla manteniendo esta carta en su lugar. Entrega las cartas a un espectador y vuélvete de espaldas. Indícale que dé la cantidad de cartas que desee

en la mesa, mire la última carta dada y coloque las cartas repartidas sobre la baraja. Pídele a continuación que cuadre la baraja y que haga un corte completo. Vuélvete hacia el público, toma las cartas y haz un abanico con los dorsos hacia ti. Pide al espectador que se concentre en su carta y explica que la vas a adivinar gracias a la fuerza psíquica o a cualquier otra fuerza que se te ocurra. Cierra los ojos y ve pasando el dedo índice por encima de los bordes superiores de las cartas hasta llegar a la elegida, en la que te detendrás bruscamente. Podrás comprobar que resulta sencillo abrir los párpados lo suficiente para poder distinguir la carta invertida sin que se note. La carta elegida será la que está justo debajo de ella.

LOS SIAMESES por Grant

Da la vuelta a la carta superior de una baraja de manera que el dorso quede invertido respecto al de las demás cartas. Pide a un espectador que escoja dos cartas cualesquiera. Introdúcelas, invertidas, una por la parte de arriba y otra por la parte de debajo de la baraja. Al hacerlo, señala el hecho de que las cartas están muy separadas entre sí. Cuadra y corta la baraja. Sostén las cartas cara abajo en la mano izquierda y ve sacando cartas de abajo, de una en una, para ir formando un montón en la mesa. Cuando des la primera carta con el dorso invertido (la carta superior a la que diste la vuelta al principio), retira la siguiente carta hacia atrás y manténla ahí mientras continuas dando las siguientes. Cuando aparezca la siguiente carta invertida, saca la carta que estabas sujetando abajo y échala encima. De esta manera has juntado las dos cartas elegidas. Termina de dar y pregunta al espectador los nombres de las cartas. A continuación, extiende la baraja en la mesa con aire dramático y muestra que, por alguna razón misteriosa, las dos cartas se han reunido.

TU CARTA, TU NUMERO

Pide a un espectador que escoja una carta de una baraja de dorsos asimétricos que previamente habrás colocado en orden y con los dorsos dirigidos todos en el mismo sentido. Indícale que mire la carta, la recuerde y la devuelva a la baraja (a la que habrás dado la vuelta) por el lugar que desee. Haz una mezcla en las manos y pide a varios espectadores que corten otras tantas veces.

Explica que tu poder sobre las cartas es tan absoluto que eres capaz de encontrar la carta elegida simplemente hojeando la baraja. Sostén la baraja cerca de los ojos con la mano izquierda y, con el pulgar derecho, ve hojeándolas lentamente, dejándolas pasar una a una. Cuando veas aparecer la carta invertida, detente, tómalala junto con la carta siguiente como si fuesen una y muestra, con un gesto de triunfo, la cara de la carta indiferente. Cuando el espectador niegue que esa sea su carta, deja las dos sobre la baraja.

Para resarcirte, anuncia que vas a hacer que la carta aparezca en cualquier posición que te indiquen. Supongamos que te dicen la 81 posición. Con el cuerpo vuelto hacia la derecha, sujeta las cartas cara abajo en la mano izquierda con los dedos curvados rodeando el lado derecho. Ahora, con los dedos de la mano derecha, levanta, como si se tratara de una página de un libro, las dos cartas superiores como una, girando la mano hacia la derecha y elévala para mostrarla y señalarla con el índice izquierdo al tiempo que cuentas: "Uno". Posa las dos cartas y bájalas y "pasa la página siguiente" para mostrar la cara de la próxima carta mientras, cuentas: "Dos". Continúa igual hasta llegar a la séptima carta. Esta vez, al levantarlas, aprieta con los dedos de la mano izquierda la carta superior (la elegida), de forma que al llevarte las siete cartas hacia arriba para mostrarlas, tires de ella para que quede sobre el paquete de la mano izquierda.

Pide al espectador que nombre su carta y, muy lentamente, dale la vuelta. Todos los movimientos han de realizarse de manera lenta y natural. Si se hace con suavidad, el truco resulta invisible.

ELIMINACION EXTRAORDINARIA

EFEECTO: Se entrega a un espectador una baraja para que la mezcle a fondo y la guarde. (Nótese que el mago no toca las cartas en ningún momento). El mago escribe una predicción y la guarda en un sobre, que se entrega a otro espectador. El primero reparte las cartas en varios montones y, tras un proceso de selección y eliminación dirigido por el espectador, en la mesa no queda más que una carta cara abajo. Al leer la predicción, resulta ser precisamente la única carta que no se ha eliminado.

REALIZACIÓN: Se empleará una baraja de cartas de dorsos asimétricos orientadas todas, salvo una, en la misma dirección. El mago escribe en el papel de la predicción el nombre de la carta que está invertida respecto a todas las demás. El espectador mezcla en las manos y corta todas las veces que desee y a, continuación, se le indica que reparta las cartas cara abajo en una serie de montones. El mago no tiene más que fijarse en qué montón cae la carta con el dorso invertido para, jugando hábilmente con el significado de las palabras "tomar" y "dejar", hacer que el espectador elimine los demás montones. Luego, repartirá las cartas de ese montón en otros más pequeños, y así sucesivamente hasta dejar al final una sola carta: la invertida.

Este juego se debe realizar con un ritmo ligero, para no dejar que el espectador tenga demasiado tiempo para pensar.

LEYENDO LAS CARTAS por C.O. Williams

Esta combinación de dorsos asimétricos y cartas ordenadas se ve realzada por el hecho de que se realiza una verdadera mezcla y, aún así, se pueden "leer" las cartas estando éstas cara abajo.

Preparación: en primer lugar, coloca todas las cartas con los dorsos orientados en la misma dirección. A continuación, separa los diamantes y los tréboles por un lado y los corazones y las picas por otro. Llamemos al primer paquete, compuesto por las cartas de diamantes y tréboles, paquete A y al segundo, compuesto por los corazones y las picas, paquete B. Coloca las cartas de A del siguiente modo: deja sobre la mesa la K de diamantes cara arriba y sobre ella el 10 de tréboles, luego el 7 de diamantes, a continuación el 4 de tréboles, el as de diamantes, etc... Los palos se alternan y cada carta tendrá el valor de la anterior menos tres.

Da la vuelta al paquete B de modo que puedas distinguirlo por los dorsos invertidos y coloca la K de corazones cara arriba sobre la mesa. Sobre ella, deja el 10 de picas y sigue la serie igual que en el paquete A. Pon ahora el paquete A sobre el B y estarás listo para empezar.

El inventor del juego recomienda que, tras haber realizado varios juegos en los que se haya mezclado bien la baraja, se cambie esta por la baraja preparada como se acaba de describir. Luego, se cortarán las cartas por la carta inferior del paquete A y se mezclará por hoqueo en la mesa con toda naturalidad, para terminar cortando varias veces. De esta manera el orden no se altera; lo único que ocurre es que las cartas de ambos paquetes se hallan mezcladas entre sí, pero se pueden distinguir por la distinta orientación de sus dorsos.

Al recoger las cartas tras el último corte, echa un vistazo a la carta inferior (supongamos que es la K de diamantes). Así, si el dorso te indica que la carta superior pertenece a la misma serie, sabrás que se trata del 10 de tréboles, y que todas las cartas que tengan el dorso en la misma dirección siguen el orden de la serie A. Cuando aparece la primera carta de la serie B, se puede entregar al público para que la examine y se convenza de que no tiene ninguna marca que permita reconocerla por el dorso, momento que aprovechas para echarle un vistazo. Cuando la hayas visto estarás preparado para "leer" también las cartas de la serie B.

EMPLAZAMIENTO INSUPERABLE por Wimborough

Para preparar este efecto, en primer lugar has de colocar todos los dorsos de una baraja de dorsos asimétricos en la misma dirección y luego darás la vuelta a las 13 cartas superiores y a las 13 inferiores.

Entrega la baraja así preparada a un espectador, vuélvete de espaldas e indícale que corte y complete el corte para que te resulte imposible conocer la posición de cualquier carta. Pídele seguidamente que torne una carta del medio, la recuerde, la coloque sobre la baraja y, para terminar, corte varias veces, completando el corte en cada caso. Acto seguido, te das la vuelta, tomas la baraja y encuentras la carta.

El juego se basa en que casi todo el mundo corta aproximadamente por la mitad, de forma que, al completar el corte los dos paquetes de cartas invertidas de arriba y de abajo se unen en el medio y arriba y abajo quedan dos nuevos paquetes invertidos. Así como el espectador tomó una carta del medio, la colocó sobre la baraja y cortó de nuevo, la carta elegida ha de estar dada la vuelta con respecto a las que la rodean.

Hemos de admitir que este truco no es infalible, pero hay, en cualquier caso, muchas probabilidades de que salga bien. El lector debe decidir si le merece la pena arriesgarse a hacerlo.

ADIVINACION "UNO DE DIEZ" por Annemann

Coloca todas las cartas de una baraja de dorsos asimétricos apuntando al mismo lado. Para empezar, mezcla las cartas en las manos y corta aproximadamente por la mitad con lo que te quedarán dos paquetes que colocarás uno al lado del otro con los dorsos apuntando en direcciones opuestas (ver el pase descrito en el juego "Encontramos la carta una vez más" en este mismo capítulo).

Pide a un espectador que piense un número bajo y que, cuando te des la vuelta, pase ese número de cartas de uno de los montones al otro y que cuadre los dos perfectamente. Cuando haya terminado, vuélvete de frente, toma un paquete con cada mano y mézclalos por hojeo. De este modo, todas las cartas quedarán orientadas en la misma dirección, salvo las que el espectador cambió de montón. Mezcla en las manos mientras explicas al espectador que vas a dar las cartas en la mesa cara arriba y le indicas que, cada vez que vea pasar una carta cuyo número coincida con el número de cartas cambiadas, piense: "Este es mi número". Explica que, como el número pasará cuatro veces, estás seguro de recibir el mensaje.

Da toda la baraja y cuenta las cartas que aparezcan invertidas. Luego, escoge una carta de ese número y déjala en la mesa cara abajo. Pregunta al espectador cuál era su número y déjale que voltee la carta él mismo.

UNI-MENTALIDAD por Albright

La versión que presentamos a continuación se basa en el uso de una baraja de dorso asimétrico. Antes de comenzar, coloca las cartas con todos los dorsos orientados en el mismo sentido.

Entrega la baraja a un espectador para que mezcle en las manos y pídele que piense en una carta cualquiera. Recoge la baraja y dile que ya has recibido mentalmente una impresión de cuál es el color, pero que aún no sabes exactamente qué carta es. Extiende las cartas con las caras hacia él y pídele que tome cinco cartas, entre las que deberá estaría elegida. Mientras las mira para fijar la imagen de la carta elegida en su mente, da la vuelta a la baraja tranquilamente e indícale que devuelva las cinco cartas a la baraja introduciéndolas por cinco sitios distintos. Mezcla en las manos y pídele de nuevo que escoja cinco cartas, entre las cuales deberá estar su carta. De entre las cinco, la carta que tenga el dorso invertido es la elegida. Haz un amplio abanico frente al espectador con las cinco cartas, de modo que la elegida quede en el medio y voltea la esquina inferior izquierda de la carta lo suficiente para poder echarle un vistazo. Devuelve las cartas a la baraja y, con aire de duda, cómo si estuvieras realmente leyendo el pensamiento del espectador, adivina sucesivamente el color, el palo y el número de la carta.

EL RETO DEL AÑO por Annemann

Para realizar este sutil efecto necesitas una baraja Bicycle de dorsos League nº 808, pues se la asimetría de su dorso se puede notar desde una distancia de 4 a 6 metros.

Antes de sacar la baraja del estuche, invita a dos espectadores al escenario, a quienes llamaremos en adelante nº 1 y nº 2. Extrae las cartas del estuche y mezcla en las manos. Entrégaselas a nº 1 y aléjate de él. Indícale que siga mezclando en las manos, que haga un abanico con la baraja y que la extienda hacia nº 2 para que éste tome una carta, la mire y la recuerde. A continuación, nº 1 deberá volverse de espaldas y ofrecer la baraja a nº 2 para que éste devuelva su carta. Acto seguido, el espectador nº 2 tomará las cartas y mezclará en las manos una vez más.

Pide a nº 1 que tome de nuevo la baraja, que se coloque frente a ti, que sostenga las cartas cara abajo y que, una a una, las vaya levantando y mirando para dejarlas luego a un lado.

Podrás detectar la, carta invertida desde una distancia de 4 a 6 , metros, lo que elimina toda sospecha de que las cartas estén marcadas y da gran fuerza al juego, que para el público será un completo misterio.

Puedes terminar diciendo "Alto" cuando llegue a la carta elegida, o bien haciendo que sea el espectador nº 2 quien mire las cartas y decir que "por la expresión de la cara" te das cuenta de cuándo ha llegado su carta.

ADIVINACIÓN SUPREMA

Para llevar a cabo esta adivinación necesitas una baraja de dorsos asimétricos cuya marca distintiva se encuentre cerca de la esquina superior izquierda, para poder advertirla al abrir un abanico de derecha a izquierda. El juego presenta la ventaja adicional de que las cartas no tienen por qué estar colocadas todas en la misma dirección.

Una vez que el espectador que nos va a ayudar ha mezclado las cartas todo lo que ha querido, haz un abanico y pídele que tome una carta y que la mire y la recuerde. Cuando la devuelva a la baraja, memoriza rápidamente la posición en que quedan la carta elegida y las cinco cartas que tiene encima, empezando por la de más arriba, repitiendo mentalmente: "Arriba, abajo, abajo, abajo, arriba, abajo", por ejemplo.- Empuja la carta hasta que quede al mismo nivel que las demás, cierra el abanico y cuadra la baraja. "Déjala en la mesa y haz varios cortes completos. Ahora, puedes adivinar la carta elegida pasando cartas o dándolas en la mesa hasta dar con la secuencia que te has aprendido. Puede suceder que la secuencia aparezca dos veces y entonces no tienes más que colocar una de las posibles cartas elegidas encima de la baraja y la otra debajo. Para terminar pregunta al espectador el nombre de su carta y muestra la que corresponda.

Puedes repetir el juego de la siguiente manera: pide al espectador que diga un número del 10 al 52, da ese número de cartas y fíjate en la carta superior del montón. A continuación, resta cinco del número elegido y, al repartir la carta que antes estaba en la posición superior, apréndete de memoria la secuencia de los dorsos de esa carta y de las cinco siguientes. Echa encima el resto de la baraja, cuadra y corta. En este caso, la secuencia se presentará al revés, de modo que, para encontrarla, tienes que darte la vuelta o bien dar las cartas cara arriba y dejarlas cara abajo en la mesa.

. Una vez que hayas encontrado la carta, no termines simplemente mostrándola, pues el final quedaría demasiado flojo. Realiza la adivinación de alguna manera más "mágica".

ADIVINACION DE HUMMER por Jordan

Puedes usar cualquier baraja de dorsos asimétricos. No hace falta que los dorsos estén colocados todos hacia el mismo lado. Puedes hacer el juego incluso con una baraja prestada, a condición de que tenga los dorsos asimétricos.

Entrega las cartas a un espectador para que mezcle, tome una carta, la mire y la devuelva a la baraja mientras tú estás de espaldas. Seguidamente, otros dos espectadores toman una carta cada uno, pero esta vez, se quedan con ellas. Vuélvete de cara al público y recoge la baraja. Reparte las cartas en dos montones: en uno de ellos colocarás las cartas cuyo dorso apunte en una dirección y el otro, las que están dirigidas en la otra. Pide al primer espectador que señale uno de los montones y toma de él una carta cualquiera con la cara hacia ti para que nadie más la vea. Pregúntale el nombre de su carta y, sin mostrarla, di: "Correcto" y déjala en la mesa cara abajo. "Vamos a por la siguiente". Junta los dos montones de forma que todos los dorsos queden en el mismo sentido y pide al segundo espectador que devuelva su carta a la baraja (haz que la carta quede invertida respecto a las demás) y, a continuación, cuadra y mezcla en las manos. Pasa las cartas frente a ti y, cuando des con la carta del primer espectador, colócala en la posición superior. Voltea la baraja cara abajo y busca la carta del segundo espectador, que

podrás reconocer porque tiene el dorso invertido y llévasela también arriba, al tiempo que le echas un vistazo. Nómbrala y pregunta al espectador si es la carta correcta. "Estupendo, entonces vamos a colocarla aquí, sobre el....." Nombra la carta del primer espectador y deja las dos cartas sobre la primera.

Haz con el tercer espectador exactamente lo mismo que con el segundo, es decir, busca su carta por el dorso invertido, nómbrala y déjala sobre las otras dos. Recoge las cuatro cartas de la mesa (diciendo que son tres), y déjalas sobre la baraja. Ve, volteando y mostrando cada una de las tres cartas elegidas al tiempo que las nombras. Para que nadie se fije en la primera carta debes emplear una misdirection sutil, pero firme, en la que no debes mostrar signo alguno de vacilación. Si se hace bien, este juego resulta muy sorprendente.

LECTURA DEL PENSAMIENTO INSTANTÁNEA

Este juego no es más que la adivinación de una carta que se ha colocado invertida en una baraja de dorsos asimétricos. Para que resulte eficaz, hay que basarse en el hecho de que el espectador mezcla a fondo las cartas tanto antes de elegir la carta como después de devolverla al paquete. Para no correr riesgos innecesarios, haz el truco a una persona que sepas que suele mezclar en las manos. Pídele luego que escoja una carta e invierte la baraja antes de que la devuelva. A continuación, cuadra bien antes de entregarle las cartas para que mezcle de nuevo todo lo que quiera. Si todo ha ido bien y las cartas no se han descolocado, no tienes más que tomar la baraja en la mano izquierda y hojear los extremos con el pulgar derecho. Cuando veas aparecer la carta invertida, fíjate en su cara y termina el hojear como si sólo se tratase de una floritura.

Toma la mano del espectador, llévasela a la frente y pídele que se concentre, en su carta. Para dar más credibilidad a la adivinación, nombra primero el color, luego el palo y, finalmente, el número de la carta.

ADIVINACIÓN POR EL LUGAR

Orienta todas las cartas de una baraja de dorsos asimétricos hacia el mismo lado e invierte las cartas décima, vigésima, trigésima y cuadragésima.

Saca las cartas así preparadas y realiza varias mezclas y cortes falsos, para luego extenderlas cara abajo en la mesa. Pide a un espectador que elija una carta y que levante un poco una esquina para ver cuál es. Indícale seguidamente que recoja las cartas, que cuadre y que te las entregue. Acto seguido, adivina la carta.

El secreto es sencillo: mientras el espectador levanta la esquina de su carta, tienes tiempo de sobra para contar cuántas cartas la separan del siguiente dorso invertido. Cuando te entregue la baraja, mezcla en las manos un par de veces pasando cada vez el número de cartas adecuado y deja la carta elegida en la posición superior, desde donde la puedes hacer aparecer de la manera que desees.

CÓMO DISFRAZAR LA IDEA DE LOS DORSOS ASIMÉTRICOS

por Harry Vosburgh

Reproducimos a continuación esta ingeniosa idea tomada del número de verano de 1935 de la revista Jinx, con permiso del Sr. Annemann.

Coloca una baraja de dorsos asimétricos de forma que la mitad de las cartas apunten a una dirección y la otra mitad a la otra. Haz que un espectador escoja una carta de una de las mitades y que la devuelva a la otra mitad de la baraja a continuación, corta por el lugar en el que los dorsos cambian de sentido y mezcla por hojear en la mesa. Ahora, todos los dorsos, excepto el de la carta elegida, se hallan dirigidos en la misma dirección.

Puedes repetir el juego, pero antes fíjate en la carta inferior y dale la vuelta. Pide a un espectador que tome una carta. Mientras la mira, mezcla en las manos para traer la carta inferior a la posición

superior, cuadra la baraja e indícale que introduzca su carta en la baraja, por cualquier lugar. En este momento, el dorso de la carta superior se halla orientado en la misma dirección que el de la elegida, con lo que se disipa cualquier sospecha que el público pueda tener sobre el uso de cartas de dorso asimétrico.

EL ADIVINADOR PERFECTO por Larsen

Para realizar este juego tienes que colocar todas las cartas negras de una baraja de dorsos asimétricos orientadas en una dirección y los de todas las rojas en la otra. A continuación, intercala las cartas rojas con las negras una a una. La baraja así preparada se puede cortar, con cortes completos, tantas veces como se desee sin que se vea alterado el orden. Además, si echas un vistazo a la cara de la carta inferior al dejar la baraja en la mesa, puedes deducir el color de la carta superior: si la inferior es roja, la superior será negra y viceversa.

Pide a un espectador que elija un color, negro o rojo y entrégale un abrecartas para que lo introduzca por cualquier punto de la baraja. Cuando lo haya hecho, desliza las cartas que queden, sobre ella a un lado lo suficiente, para ver la orientación del dorso de la carta que está bajo el abrecartas. Para finalizar, muestra la carta de encima o de debajo del abrecartas, según convenga.

ROJO O NEGRO por Annemann

Este juego, afortunada idea que se aleja del eterno truco del tipo "coge una carta", se basa en una sutil misdirection. Aparte de la habilidad, sólo necesitas una baraja de dorsos asimétricos ordenada con los todos dorsos hacia el mismo lado.

Pide a un espectador que mezcle en las manos y, seguidamente, que voltee las cartas cara arriba y las reparta en la mesa en dos montones, uno con las cartas negras y otro con las rojas. Toma un montón en cada mano colocando los dedos en los extremos exteriores y los pulgares en los interiores y mezcla por hoqueo. De esta manera, los dorsos de las cartas rojas quedarán dirigidos en una dirección y los de las negras, en la otra. A continuación, puedes mezclar en las manos y hacer varios cortes completos si lo deseas. Pide a un espectador que corte la baraja aproximadamente por la mitad y que tome uno de los paquetes.

En este momento tú no sabes a qué color corresponde cada dirección de los dorsos. Anuncia que vas a voltear una carta de tu montón y que eso te va a ayudar a averiguar el color de la carta correspondiente del paquete del espectador. Da la vuelta a la carta superior de tu montón y di un color. Tienes sólo un 50 por ciento de probabilidades de adivinar el color de su carta, pero a partir de ahí ya tienes la clave para adivinar todas las siguientes. No tienes más que hacer como si consultaras lo que te dicen tus cartas, cuando en realidad te estás fijando en la dirección a la que apunta el dibujo del dorso de la siguiente carta del montón del espectador para poder adivinarla.

No "adivines" más de 10 o 12 cartas seguidas.

VISIÓN TRANSCENDENTAL

Para realizar este juego tienes que ordenar una baraja de dorsos asimétricos del siguiente modo:

Con todos los dorsos orientados en el mismo sentido, forma estos paquetes:

1. 8 picas, 10 picas, 8 corazones, 9 corazones, J tréboles, Q tréboles, K tréboles. Este es el montón D, que vale 8.
2. 4 picas, 6 picas, Q picas, K picas, 4 corazones, 5 corazones, 7 diamantes. Este es el montón C, que vale 4.
3. 2 picas, 7 picas, J picas, 2 tréboles, 10 tréboles, 3 -diamantes, 6 diamantes. Este es el montón B, que vale 2.

4. As tréboles,, 7 tréboles, 2 corazones, K corazones, 5 diamantes, 9 diamantes, J diamantes. Este es el montón A, que vale 1.
5. Siete cartas cualesquiera.
6. Siete cartas cualesquiera.
7. Siete cartas cualesquiera.

Invierte el cuarto montón (A) y vuelve cara abajo los siete montones. Ahora, ve tomando una carta de cada montón, empezando por el nº 1 hasta terminar la baraja. Añade las tres cartas que quedaban y el comodín y estarás listo para comenzar el juego.

Comienza por sacar de la baraja el comodín y las tres cartas superiores. Pide a un espectador que corte y que reparta las cartas en siete montones. De este modo, está formando de nuevo los montones de cartas que tú habías preparado de antemano. Indica al espectador que mezcle los montones uno por uno y que los vuelva a depositar en la mesa en el mismo orden. Podrás localizar fácilmente el montón A. pues sus dorsos estarán invertidos con respecto a los demás y, a partir de él, los demás: el B será el montón situado inmediatamente a la derecha de A, el siguiente, será el C y así sucesivamente; al llegar al final de la fila, sigue contando por el extremo de la izquierda.

Pide al espectador que piense una carta cualquiera. A continuación, ve mostrándole sucesivamente los montones A, B, C y D, preguntándole cada vez: ¿Ves aquí alguna carta del mismo valor que la tuya? ¿Y alguna del mismo palo? Suma los valores de los montones que contienen una carta del mismo valor que la elegida: si el total es 11, la carta es una J, si es 12, es una Q y si es 13, una K.

Si el palo no aparece en el montón A, entonces es picas. Si no aparece en B, es corazones. Si no está en C, es tréboles. Si no aparece en D, o bien aparece en A, B y C, entonces es diamantes. Supongamos, por ejemplo, que aparece una carta del mismo valor en A, C y D y que el palo no aparece en B: la carta pensada es la K de corazones.

ENCUENTRE A LA DAMA por Grant

Toma de una baraja dos reyes y una reina. Invierte la reina y entrega las tres cartas a un espectador, indicándole que las mezcle en las manos de modo que ni él ni nadie pueda saber dónde se encuentra la dama. Pídele seguidamente que coloque las tres cartas en fila en la mesa. Pide tres sobres y entrégaselos, uno tras otro, a tres espectadores para que introduzcan en ellos cada una de las cartas de la mesa. Te será fácil reconocer a la reina por su dorso invertido. Cuando entregues el sobre en el que va a ir la dama, hazle una pequeña marca con la uña del pulgar. Se cierran los sobres y se mezclan mientras tú estás de espaldas. Vuélvete de nuevo y llévate los sobres, uno a uno, a la frente. Cuando notes la marca, exclama: " ¡Aquí noto unas vibraciones femeninas! " y entrega el sobre a un espectador para que compruebe que, efectivamente, la carta que contiene es la dama.

LLÁMAME ALGUNA VEZ por Grant

Pregunta a un espectador las cuatro primeras cifras de su número de teléfono. Extiende la baraja frente a ti y saca cuatro cartas cuyos valores correspondan a las cuatro cifras. Al mismo tiempo, y en secreto, llévate las cuatro damas a la parte superior y dales la vuelta de arriba a abajo. Deja los cuatro "números" en la mesa y entrega la baraja al espectador para que la mezcle en las manos. Toma a

continuación la baraja, extiéndela en abanico e introduce en ella las cuatro cartas de la mesa al azar (en realidad, colócalas bajo cada una de las damas). Deja las cartas sobresaliendo un poco para que se vea bien que están repartidas por distintos lugares de la baraja. Cierra el abanico, corta y, al tiempo que dices: "Veamos qué clase de número de teléfono tienes" extiende las cartas cara arriba. Ve buscando una por una las cartas que representan las cifras y muestra cómo cada una ha encontrado a una dama. Exclama: "¡Es sin duda un número de teléfono eficaz!"

NOTA: Indica al espectador que introduzca las "cifras" cara arriba en la baraja cara abajo, ofreciéndole cada vez el lugar inmediatamente superior a una de las damas. Pide al espectador que corte y haz un abanico para que el público pueda ver las cartas que representan los números cara arriba entre los dorsos. Indica al espectador que tome las cartas volteadas junto con las que han quedado bajo ellas. Deja las parejas sobre la mesa: la "cifra" cara arriba y la acompañante cara abajo. Para terminar, muestra las damas con gran dramatismo.

UN MILAGRO por Annemann

Entrega la baraja a un espectador para que la mezcle "así" (indícale con un gesto la mezcla en las manos). Toma las cartas y pide a otro espectador que elija libremente una carta cualquiera... ¡Estupendo!... Llévate la baraja a la espalda y pídele que devuelva su carta por donde quiera y que la cuadre bien con las demás. Con esto, la carta queda automáticamente invertida con respecto a las demás.

Indica ahora al espectador que eligió la carta que tome la baraja y que vaya sacando cartas y mirándolas. Mientras lo hace, observa los dorsos. Puedes incluso taparte los ojos con la mano como si estuvieras muy concentrado y mirar entre los dedos. Cuando llegue la carta del dorso invertido, di: "¡Alto! Tengo la impresión de que en estos momentos estás mirando la carta que antes elegiste". Este juego produce un gran efecto, pues tú no tocas las cartas prácticamente en ningún momento.

TRANSMISION DEL PENSAMIENTO por Grant

Se trata de un efecto excepcional para el que necesitarás un compinche. Mientras tu ayudante se encuentra fuera de la sala, un espectador da 16 cartas cara arriba en cuatro filas de cuatro cartas cada una. Seguidamente, elige de entre la 16 la carta que desee y se pide a todo el público que se concentre en ella. El ayudante regresa e, inmediatamente, nombra la carta.

El juego se basa en el siguiente código: numera mentalmente las cartas de la primera fila de izquierda a derecha, empezando por la esquina superior izquierda, 1, 2, 3 y 4; las de la segunda fila, 5, 6, 7 y 8; las de la tercera fila, 9, 10, J y Q. La última fila indica los palos: tréboles, corazones, picas y diamantes. De esta manera, si la carta era, por ejemplo, el 5 de tréboles, al colocar las cartas en la mesa, tendrías que volver de lado todas las cartas, salvo la primera de la segunda fila y la primera de la cuarta fila, que voltearás de arriba a abajo. Si la carta elegida es una K, sólo voltearás la carta correspondiente al palo. Tu compinche, en cuanto observe los dorsos invertidos, podrá inmediatamente decir el nombre de la carta elegida con el mayor dramatismo posible.

CUANDO QUIERAS por Grant

Con una baraja de dorsos asimétricos con todos los dorsos orientados en el mismo sentido, acércate al público para pedir prestado un sombrero. Mientras vuelves al escenario, echa en secreto tres

cartas cara abajo dentro del sombrero y déjalo boca arriba en la mesa. Entrega a un espectador la baraja y pídele que mezcle y que dé quince cartas en tu mano. A continuación, ha de elegir tres de las quince. Mientras las mira, da la vuelta al paquete y ofrécsele para que las devuelva. Pídele que mezcle una vez más.

Dirígete a la mesa en la que reposa el sombrero y ve dejando caer dentro de éste las quince cartas, una a una, de manera que caigan sobre las tres que pusiste antes ahí. Cada vez que llegues a una de las tres cartas invertidas, échala a un lado del montón. Toma de nuevo el montón, dejando en el sombrero las tres cartas elegidas, y cuenta quince cartas.

Pide a un espectador que diga un número del 1 al 15. Ve pasando cartas hasta llegar al número deseado y echa la última carta en el sombrero, al lado de las tres elegidas. Repite lo mismo dos veces más con otros dos números elegidos por sendos espectadores. No olvides recalcar que las tres cartas las han elegido tres espectadores que han dicho libremente los tres números que han querido. Introduce la mano en el sombrero, sácalas tres cartas invertidas y echa las demás cartas dentro, sobre las tres cartas que quedaban dentro. Pide al espectador que nombre sus cartas y muéstralas. Si quieres que quede más vistoso, ten preparado en la mesa un soporte donde puedas colocar las tres cartas primero cara abajo y luego ir volteándolas a medida que el espectador las nombra.

EL BORRACHO JUEGA AL BRIDGE por Albright

La mayoría de las barajas de Bridge tienen los dorsos asimétricos, por lo que, al terminar una partida, podrás realizar este juego con las cartas con las que habéis estado jugando.

Mientras recoges las cartas para guardarlas en el estuche, coloca todos los dorsos orientados en el mismo sentido, salvo los de las trece cartas de picas, que han de quedar invertidos. Una vez hecho esto, anuncia que vas a explicar "cómo jugaron al Bridge los muchachos la otra noche. Todos estaban algo achispados, pero uno de ellos lo estaba especialmente ... de hecho, estaba prácticamente borracho y todos pensaban que no se enteraba de nada. Cuando le llegó el turno de repartir, se puso a mezclar las cartas así". Poniéndote en el papel del borracho, saca las cartas del estuche. "Luego comenzó a repartir cuatro manos, pero se hizo un lío y repartió todo mal, dando las cartas en completo desorden, algo así". Siguiendo con tu papel, reparte las cartas a los jugadores del Sur, Este, Norte y Oeste al azar, sin orden aparente, en lugar de hacerlo por orden. Con la excusa del desorden, reparte a cada jugador trece cartas, de forma que a ti te toquen las trece cartas de dorsos invertidos. El público se distraerá con la charla y con tu interpretación del borracho. "Al final, cada jugador miró sus cartas y cuál no sería su sorpresa al descubrir que el borracho tenía un "Grand Slam". Voltea, una tras otra, todas las manos, reservando para la sorpresa final, tu mano de picas.

LA CLAVE ASIMÉTRICA por Sellers

Coloca, antes de empezar, todos los dorsos apuntando hacia el mismo lado y da la vuelta a una carta para poder distinguirla por tener el dorso invertido.

Mezcla en las manos todo lo que quieras y pide a un espectador que elija una carta libremente. Mientras la mira, extiende las cartas cara abajo y busca con la mirada la carta de dorso invertido. Divide la baraja de manera que, cuando el espectador devuelva la carta, ésta quede justo debajo de la carta clave (la invertida). Puedes mezclar muy someramente en las manos sin temor de que se vayan a separar las dos cartas. Ahora, para encontrar la carta elegida, no tienes más que buscar la carta invertida.

BARAJAS DE DORSOS ASIMÉTRICOS

A continuación damos una lista de barajas Bicycle de dorso asimétricos, fabricadas todas ellas por U.S. Playing Card Co. :

Dorso: ciclistas.- En la esquina superior izquierda hay una pequeña voluta. En uno de los extremos, esta voluta tiene un punto blanco al final, mientras que en el otro no la tiene. Este pequeño detalle es muy conocido entre los magos.

Dorso emblemático.- Cuando una de estas cartas está dada la vuelta con respecto a las demás, se puede ver por la posición de los pedales o del manillar.

Dorso de ruedas.- En el centro del dorso hay un círculo con tres alas. Una carta dada la vuelta puede detectarse sin vacilación instantáneamente.

Dorsos "League".- Son las mejores cartas para hacer magia. Al dar la vuelta a una carta cambia la posición de una de las alas del centro de la carta. Se puede ver la diferencia desde una distancia de 4 a 6 metros.

Dorsos de billete de banco.- Fabricadas por Russell Playing Card Co. La diferencia entre las dos posiciones del dorso estriba en el puntito blanco que aparece en el borde de círculos que rodea al billete.

Con un bolígrafo o rotulador fino azul o rojo podrás hacer en cualquier dorso una marca que, para ti, resultará evidente, permaneciendo invisible para los demás.

Como final de este capítulo dedicado a las cartas de dorsos asimétricos, deseo citar a Theodore Annemann, que probablemente ha regalado más tiempo a este arte y ha inventado más sutiles artificios con cartas que nadie. Annemann decía: "Aún no he visto al mago al que, al servirse de esta idea (las cartas de dorsos asimétricos) no se le note que está fijándose especialmente en los dorsos a la espera de que llegue cierta carta ".

Con esto queremos decir que, ante aquel que conoce la idea (aunque no necesariamente la marca particular de esta baraja), no puedes ocultar el hecho de que te estás sirviendo de ella. El plan más astuto sería marcar tú mismo las cartas como hemos explicado anteriormente, haciendo la marca reveladora cerca de las esquinas superior izquierda e inferior derecha. Un profano nunca notará una marca así, mientras que a ti te permitirá hacer maravillas con las cartas sin tener que observar detenida y sospechosamente los dorsos.

JUEGOS CON CARTAS

"NORMALES" DEL REVES

INVERSIÓN SIMPLE por Gibson

Pide a un espectador que tome una carta de una baraja normal, la mire y la recuerde. Utilizando el método explicado en el capítulo " los pases indispensables " del vol. I, llévate la carta a la posición superior y haz una mezcla por hoqueo que no altere esta posición. Deja la baraja en la mesa, toma la mitad, levántala y extiende las cartas con cuidado de que no se vea la superior. Pregunta al espectador si ve su carta. La respuesta será no. Cuadra el paquete y sujétalo cara abajo en la mano izquierda. Toma el resto de las cartas con la mano derecha y voltéalas cara arriba justo encima del paquete de la mano izquierda, al tiempo que empujas la carta superior de este paquete (la carta elegida) un poco hacia la derecha con el pulgar izquierdo.

Extiende las cartas del segundo paquete sobre el montón de la mano izquierda. Como el espectador negará que su carta se encuentre entre ellas ,recoge las cartas mientras te llevas en secreto la carta elegida. Voltea el paquete de la mano izquierda cara arriba y deja caer sobre él el de la mano derecha. Con esta maniobra has conseguido dejar la carta elegida del revés en mitad de la baraja.

CABEZA ABAJO por Wimborough

Para realizar este juego, así como todos los demás juegos con cartas del revés, necesitas una baraja cuyos dorsos tengan un margen blanco alrededor. Por lo demás, te servirá cualquier baraja, que puede mezclarse a fondo antes de comenzar el juego.

Pide a un espectador que corte de arriba unas diez o doce cartas y las mezcle. Explícale que, cuando te des la vuelta, deberá colocar cuatro cartas en fila sobre la mesa, mirar una de ellas y recordarla,, devolverla a su sitio y mezclar de nuevo las cuatro cartas de manera que ni siquiera él sepa dónde se halla.

Vuélvete de espaldas llevándote el resto de la baraja. Tómala cara arriba y voltea las tres cartas superiores. Coloca una de estas tres cartas del revés en posición inferior y otra en el 8º o 10º lugar empezando por arriba y da la vuelta a las cartas. Aparentemente, el paquete está cara arriba, pero en realidad está cara abajo y sólo las cartas inferior y superior, así como una carta del medio están cara arriba. Cuando el espectador haya terminado, vuélvete hacia él. Toma una de las cuatro cartas e introdúcela cara abajo por la parte de abajo de la baraja (el público creará que está del revés, pero en realidad va igual que todas las cartas, salvo tres). Haz lo mismo con otras dos cartas, sólo que, esta vez, acláralo bien, irán juntas por la mitad de la baraja, aproximadamente. Introduce la cuarta carta a un tercio empezando por arriba. Las cuatro cartas están mirando hacia el mismo lado que las de la baraja, excepto las tres que preparaste de antemano. Voltea la baraja al mismo tiempo que pasas la carta que estaba volteada en posición superior a la nueva posición superior, de manera que quede con el dorso hacia arriba; así, simplemente parecerá que has dado la vuelta a la baraja. A continuación, hojear con el pulgar izquierdo las esquinas superiores izquierdas de las cartas hasta que llegues a la carta que introdujiste del revés al principio en la posición 8º o 10º corta por encima de ella para dejarla en el lugar superior. Así, dos de las tres cartas que estaban del revés se hallan ahora juntas y la tercera, arriba. Señala al espectador el resto de las cartas de entre las que escogió las cuatro y pídele que las recoja de la mesa. Mientras lo hace, baja tranquilamente la mano izquierda, y gírala elevando los nudillos para voltear el paquete. Acto seguido, toma éste con la mano derecha y deposítalo sobre la mesa.

Indica al espectador que deje sus cartas sobre el paquete de la mesa y pídele que corte. Ya habrás anunciado que vas a hacer que la carta elegida se dé la vuelta entre las demás, dejando que las otras tres queden del revés. Pregunta al espectador el nombre de su carta y hazle entrega de la baraja para que la sostenga él mismo. Pronuncia las palabras mágicas y muestra el resultado. El espectador hallará las tres cartas volteadas, dos de ellas juntas y su carta elegida, en el mismo sentido que el resto de la baraja.

Si sigues todos los pasos con cuidado no tendrás dificultades con este juego. Simplemente has de tener cuidado, al introducir las cartas y al cortar, de que no se vea que en realidad las cartas están del revés.

EL MORDISCO por Grant

Antes de empezar, da la vuelta en secreto a la carta inferior. Extiende las cartas y pide a un espectador que elija una. Una vez que la haya mirado, ofrécele la baraja para que deposite su carta sobre ella. Corta por abajo aproximadamente la mitad de la baraja para que la carta del revés quede justo encima de la elegida.

Anuncia que vas a hacer que la carta elegida se dé la vuelta y quede al revés que las demás. Hojea la baraja y haz un abanico con las caras hacia el espectador, que verá una carta invertida. Aprovechando el momento en que la atención está concentrada en el espectador mientras toma la carta y procede a darle la vuelta, corta por el lugar en que estaba la carta invertida, para que la elegida pase a la posición superior. Ahora, con los dedos izquierdos, tira de la carta superior y llévala a la posición inferior, al tiempo que le das la vuelta. Esta operación resulta muy sencilla. Mientras dejas la baraja en la mesa, córtala, de manera que la carta elegida queda volteada en el medio.

El espectador dirá que has cometido un error, que la carta que ha cogido no es la suya. En este momento has de actuar como si de veras te hubieses equivocado. Anuncia que lo vas a intentar de nuevo, pero esta vez será el espectador quien sostenga la baraja en sus propias manos. El espectador, naturalmente, halla su carta del revés en medio de las demás.

Obsérvese que este juego puede servir también simplemente para localizar una carta, pues cuando la carta elegida se encuentra en la posición superior, puedes empalmarla fácilmente o hacer con ella lo que más te convenga.

LA CARTA DEL REVÉS DE HALEY

Este juego, inventado por el difunto Louis Haley, se publicó por primera vez en "The Genii", octubre 1936.

Antes de comenzar, tienes que conseguir que el extremo interno de una baraja completa quede bien curvado; esto lo puedes hacer apretando hacia abajo las dos esquinas interiores entre el pulgar y el dedo medio al tiempo que empujas hacia arriba con el índice, que estará colocado en el medio del mencionado extremo. A continuación, voltea la mitad inferior de la baraja, de forma que quede mirando hacia arriba y que haya un puente entre las dos mitades

Haz un abanico con la mitad superior de la baraja, teniendo cuidado de que la mitad inferior no quede en ningún momento a la vista y ofréceselo a un espectador para que escoja una carta y la mire. Toma la carta con la mano derecha, cara abajo e introdúcela por un lugar cualquiera de la mitad inferior. Cuadra la baraja con las dos manos y, tras localizar rápidamente al tacto el "puente" que separa las dos mitades, sujeta con la mano derecha la mitad superior. Separa las manos e, inmediatamente, gira la mano izquierda para que las cartas inferiores queden también cara abajo.

Sin pausa alguna, procede a mezclar por hoqueo en la mesa cubriendo bien las esquinas de las cartas durante el hoqueo para que nadie pueda ver la carta volteada. Di las palabras mágicas, pregunta el nombre de la carta, extiende la baraja y muestra que hay una carta volteada: la carta elegida. Este juego se trata, quizás, del mejor método para voltear una sola carta.

LOCALIZACIÓN SEGURA por Grant

Escoge una carta cualquiera (preferiblemente un cinco) y colócala, volteada en la baraja en el quinto lugar empezando por abajo.

Para comenzar el juego, pide a un espectador que tome una carta (al hacerlo, ten cuidado de no extender las cartas inferiores). Cuando el espectador haya visto su carta, indícale que la deje sobre la baraja. Corta por abajo y completa el corte para perderla por el medio. Anuncia que vas a hacer que se voltee una carta del medio de la baraja y que esta carta indicará dónde se encuentra la carta elegida. Haz un abanico y muestra el cinco dado la vuelta. Corta por él y échala en la mesa cara arriba. Da cuatro cartas y deja caer en la mesa la siguiente, la carta elegida. Pregunta qué carta era y voltéala para mostrarla.

BAJO EL PAÑUELO

Un espectador toma una carta de una baraja normal que ha sido previamente mezclada, la mira y la devuelve con toda claridad. La baraja se cubre con un pañuelo e, inmediatamente, nombras la carta.

Mezcla a fondo una baraja y ofrécasela a un espectador para que elija libremente una carta. Pídele que se la enseñe a otra persona. Mientras lo hace, aprovecha para dar la vuelta a la carta inferior y para voltear la baraja de manera que cuando el espectador introduce en ella su carta, queda del revés. Pide al público un pañuelo y, al tiempo que lo despliegas- sobre ellas, volteas las cartas. La baraja quedará, así, cara abajo y la carta elegida, cara arriba. Mientras las dejas en la mesa, extiende las cartas un poco para poder ver, a través del pañuelo, el índice de la única carta que está cara arriba.

A ESCONDIDAS

EFFECTO: Se puede emplear cualquier baraja. Mientras el mago está de espaldas, un espectador escoge una carta, la devuelve dada la vuelta a la baraja, cuadra bien y extiende un pañuelo encima. El mago toma la baraja y el pañuelo y se ve cómo una carta comienza a subir elevando el pañuelo. Al extraer la carta con el pañuelo, se descubre que es la elegida.

REALIZACIÓN: Este eficaz truco se basa en el hecho de que la baraja se corta automáticamente por una carta volteada, lo que puedes comprobar dando la vuelta a una carta del medio de la baraja y sosteniendo ésta entre los dedos y el pulgar de la mano izquierda en la posición del corte Charlier a una mano. Al aflojar los dedos, verás que caen las cartas que están debajo de la carta volteada. Completa el corte Charlier de la forma habitual y la carta del revés quedará en la posición inferior.

Al hacer el juego, levanta la baraja para hacer el corte Charlier a una mano y ejecútalo mientras cubres las cartas con el pañuelo. A continuación, no tienes más que sujetar la baraja en posición vertical y empujar la carta de atrás junto con el pañuelo con los dedos índice y medio. Con la mano derecha, toma la carta elevada desde arriba a través del pañuelo, gira la mano de manera que los faldones de pañuelo te caigan alrededor de la muñeca y muestra al público la cara de la carta.

A LA ESPALDA

Después de que un espectador haya mezclado la baraja, volteas en secreto la carta inferior. Seguidamente, pídele que tome una carta y que la recuerde. Corta por abajo aproximadamente la mitad de la baraja, indica al espectador que coloque su carta sobre las cartas y echa encima el paquete del corte. Cuadra con mucha claridad, golpeando contra la mesa los extremos y los lados de las cartas.

Llévate la mano izquierda a la espalda con la baraja para hacer el corte Charlier a una mano, con el que la carta elegida queda en posición superior (ver juego anterior). Trae la baraja hacia adelante con la mano derecha e invierte la carta inferior empujándola con los dedos izquierdos hacia un lado y luego hacia

la parte superior de la baraja, al tiempo que la volteas. Todo este proceso dura un instante. A continuación, puedes entregar la baraja al público para que la examine.

LA COINCIDENCIA

Para realizar este juego necesitarás dos barajas. Elige de antemano las dos cartas que vas a usar. Despega al vapor el precinto de un estuche nuevo de cartas, saca la baraja, da la vuelta a las cartas que has elegido y coloca una de ellas en la 10ª posición empezando por abajo y la otra en la 10ª empezando por arriba, aproximadamente. Introduce de nuevo las cartas en el estuche y pega el precinto. Guárdate esta baraja en el bolsillo. Toma de otra baraja as dos cartas que vas a usar, colócalas en los lugares 3ª y 4ª desde abajo y estarás listo para comenzar.

Haz una mezcla por hojeo con cuidado de no descolocar las cuatro cartas inferiores y pide a un espectador que corte la baraja. Mientras el espectador cuenta las cartas del paquete inferior, cuenta tú las del paquete del corte (tendrás que inventarte una explicación para la cuenta; en realidad sólo sirve para llevar las cuatro cartas inferiores a la parte superior del paquete de abajo). Para mostrarle lo que quieres que haga a continuación, toma las dos cartas superiores de su paquete e introdúcelas parcialmente y del revés, una en cada mitad de la baraja. Extraelas de nuevo y déjalas en la parte inferior de tu montón. Date la vuelta y pide al espectador que tome las dos siguientes cartas de su paquete (las que colocaste antes en los lugares 3º y 4º) y que las introduzca, cara arriba, una en cada mitad. Cuando haya terminado, date la vuelta y saca del bolsillo la baraja "sin estrenar". Pide al espectador que la abra, que extraiga las cartas y que corte por la mitad, más o menos. Mientras hablas de una extraña cualidad de las cartas que hace que se copien unas a otras, pídele que coloque sus manos sobre las mitades de la segunda baraja y que nombre sus cartas. Para terminar, extiende los paquetes y muestra las dos cartas volteadas. Deberás emplear cartas con bordes blancos en los dorsos.

EL JUEGO DE LA CUENTA ATRÁS CON CARTAS DEL REVÉS

Explicamos a continuación una de las presentaciones más sencillas, Pero también una de las más eficaces, de este frecuente truco. Se corta un paquete de la parte superior de la baraja y se entrega a un espectador para que elija de él una carta. Se rodea la parte de la baraja con la que se ha quedado el mago con un elástico y la carta elegida se introduce, por deba o del elástico, sobre el paquete del mago. Un espectador dice un número, se van sacando cartas una a una y, precisamente en el número nombrado, aparece la carta elegida. Se trata de un juego especialmente sorprendente porque, aparentemente, el mago no manipula las cartas y por la presencia del elástico que, a ojos del público, elimina cualquier posible trampa.

REALIZACIÓN.- Antes de dar las cartas a cortar, volteas las cuatro o cinco cartas inferiores. El espectador corta y se queda con el paquete del corte de manera que nadie puede saber a ciencia cierta cuántas cartas contiene. Mientras está escogiendo una carta de su paquete, pon, con toda claridad, un elástico alrededor de tu porción y, en secreto, voltéalo de modo que las cartas invertidas de abajo pasen arriba. Ofrece ahora el paquete al espectador para que coloque su carta bajo el elástico (levanta tú la goma para que le resulte más sencillo). Mientras el espectador mezcla el resto del paquete del corte, volteas de nuevo tu parte de la baraja para que, cuando devuelva sus cartas, éstas queden sobre la verdadera parte superior y no sobre la carta elegida, como él cree. Pregunta al espectador un número y saca de debajo de la goma ese número de cartas menos uno. Haz con ellas un abanico para mostrar que la carta elegida no está entre ellas y, mientras la baraja se halla oculta por el abanico, dale la vuelta una vez más. En este momento la carta elegida se encuentra en la posición superior y puedes ofrecer el paquete a un espectador para que saque él mismo la carta. Mientras el público está entretenido mirando la carta, quita el elástico y coloca todas las cartas en orden para poder entregarlas para ser examinadas.

LOS ASES EXTRAORDINARIOS DE FRENCH

Presentamos un nuevo método para hacer el famoso "juego de los cuatro ases" basado en la idea de las cartas volteadas, que elimina los empalmes y los pases complicados.

Como en los métodos tradicionales, se sacan los cuatro ases de una baraja y se entregan al público para que los examine. Al volver a la mesa para recoger un elástico, el mago hace medio salto, es decir, hace que las dos mitades de la baraja queden frente a frente. Se rodea la baraja con el elástico y se introducen los ases bajo él. En este momento, voltea la baraja en secreto llevándote a los ases a la parte de abajo. Saca las tres cartas superiores y déjalas en la mesa cara abajo como si fuesen los ases. Voltea la baraja y toma uno de los ases. Antes de dejarlo al lado de los otros en la mesa, muéstralo y di:

“Y, por último, aquí tenemos el as de.....” Mientras lo muestras, aprovecha que el público se está fijando en la carta y voltea la baraja. Ve sacando cartas y dejando tres sobre cada uno de los tres primeros "ases". En cuanto hayas sacado la novena carta, da la vuelta a la baraja una vez más, saca tres cartas (los tres ases restantes) y déjalas sobre la cuarta carta de la mesa. Fuerza al espectador este último montón y concluye el juego como más te guste.

Fíjate en cómo el público sigue tu mano con la mirada mientras colocas las cartas sobre la mesa. Esto te proporciona una misdirection perfecta para voltear la baraja.

JUEGOS BASADOS EN

EL CALCULO

(CON CARTAS NORMALES)

FANTÁSTICO

EFFECTO.- Se entrega una baraja normal a un espectador para que la mezcle. El mago escribe el nombre de una carta en un papel, que a continuación dobla y entrega a otro espectador. Se pide a alguien que diga un número. El mago cuenta ese número de cartas y halla ahí la carta de la predicción. Seguidamente, repite todo con un segundo espectador.

REALIZACIÓN.- Para comenzar, asegúrate de que no falta ninguna carta de la baraja. Si hay algún comodín, retíralo. Entrega la baraja a un espectador para que mezcle y, cuando te la devuelva, fíjate en la carta inferior (supongamos que es el 8 de picas). Escribe el nombre de esa carta en un papel y entrégaselo a un espectador con el ruego de que se lo guarde en el bolsillo. Pídele ahora que diga un número entre 30 y 40 (por ejemplo, el 33). Resta mentalmente el número de 52 ($52 - 33 = 19$). Actúa como si no hubieses oído el número y explica: "Si dices, por ejemplo, el 19, tendrías que dar cartas así..." Pasa 19 cartas a la mano derecha y, mientras preguntas al espectador si ha entendido lo que tiene que hacer, separa las manos. Seguidamente, júntalas, pero colocando el paquete de la mano derecha debajo del de la izquierda. Si lo haces despreocupada y suavemente, nadie lo notará. Sujeta la baraja con el pulgar debajo y los dedos encima y entrégasela al espectador inclinándola un poco para poder ver la nueva carta inferior (pongamos que es el 3 de diamantes). Escribe el nombre de esta carta en otro papel, que doblarás y entregarás a otro espectador. Pregunta ahora al primer espectador cuál era su número. Indícale que dé ese número de cartas y que voltee la última. Es el 8 de picas. Pídele que saque la predicción y la lea... ¡Coincide!

Toma el paquete restante y déjalo caer sobre las cartas dadas, de manera que el 3 de diamantes quede en la 19ª posición empezando por arriba. Pide al segundo espectador que elija un número entre 18 y 25. Deja la baraja en la mesa de forma que las últimas cartas queden un poco extendidas para que, al recogerla, puedas dejar una o dos cartas en la mesa como por error. Supongamos que el espectador dice el 21. Tienes que colocar dos cartas más sobre la baraja. En ese caso, al levantar la baraja de la mesa, deja dos cartas "olvidadas", recógelas y ponlas encima. Entrega las cartas a un espectador y deja que sea él mismo quien verifique que se cumple la predicción.

LA PREDICCIÓN

Un espectador mezcla una baraja cualquiera. Tómalala tú y ve pasando las cartas frente a ti con la excusa de que vas a escoger dos cartas que serán los testigos de tu capacidad de predicción. En realidad, lo que tienes que hacer es fijarte en la carta que ocupa la posición 19ª desde arriba (supongamos que es la Q de corazones). Toma, de un lugar inferior de la baraja, una Q y un corazón cualesquiera y déjalos en la mesa, cara abajo. Ofrece la baraja cara arriba a un espectador para que tome tres cartas de puntos (que no sean figuras) de la parte inferior (para no alterar las 19 cartas superiores) e indícale que las coloque en la mesa en fila, cara arriba, de modo que la más alta quede a la izquierda. Pongamos que son un 9, un 6 y un 2. Entrégale a continuación otro 9, otro 6 y otro 2, que ha de colocar en orden inverso sobre las primeras tres. Pídele que reste las parejas, que te diga los resultados (6, 9, 3) y que sume estas tres cifras (el

resultado es 18). Ahora, tendrá que dar 18 cartas y voltear la siguiente. Al hacerlo, hallará la Q de corazones. Voltea tus dos cartas predicción: una Q y un corazón.

No olvides tomar las cartas para hacer la resta de más abajo que las 19 superiores.

LECTURA DEL PENSAMIENTO A DISTANCIA por Jordan

Envía a un amigo una carta con la siguiente explicación: "dentro de un par de días te voy a mandar, también por correo, una baraja de cartas corriente. Lee atentamente estas instrucciones y síguelas al pie de la letra. Saca las cartas de la baraja sin alterar su orden. Haz con ella un abanico y examínala por ambas caras para comprobar que no están trucadas ni ordenadas de ninguna manera especial. Deja las cartas en una mesa cara abajo y corta todas las veces que desees, completando el corte cada vez. A continuación, mezcla por hojéo (en la mesa, a la americana) una vez. Corta de nuevo tantas veces como quieras y, por último, corta la baraja en dos paquetes procurando que queden lo más iguales que puedas. Saca una carta aproximadamente del medio de uno de los paquetes, recuérdala e introdúcela en el otro paquete, a la altura que desees. Elige ahora uno de los dos paquetes, bien del que sacaste la carta- o en el que la has introducido y mézclalo a fondo. Cuando lo hayas hecho, envíamelo sin decirme de cuál de los dos montones se trata y, a vuelta de correo, te mandaré el nombre de la carta elegida".

Para que el juego salga bien, tienes que mezclar la baraja y, antes de enviarla, anotar el orden de las cartas en un círculo (fig. 1). Probablemente sepas ya que los cortes completos no alteran el orden de las cartas y que una sola mezcla por hojéo no hará más que distribuir la mitad de las cartas por entre la otra mitad, pero tampoco cambiará la secuencia. Los segundos cortes tampoco afectarán al orden. La indicación de que se tome una carta del medio de uno de los dos paquetes en que se ha dividido finalmente la baraja evita que la carta elegida proceda de un extremo de las secuencias en que ha quedado cortado el orden inicial. La operación consistente en sacar una carta de uno de los paquetes e introducirla en el otro y mezclar uno de los dos hace que parezca absolutamente imposible la adivinación. Sin embargo, al recibir las cartas, no tienes más que ir marcando en el círculo en el que consignaste el orden de la baraja las cartas presentes, en el montón. que tu amigo ha decidido remitirte. Una vez hecho esto te encontrarás con que tienes, bien dos secuencias separadas con una carta que falta de una de ellas (fig. 2), o bien dos secuencias completas y una carta suelta en otro lugar del círculo. (fig. 3). En el primer caso, tu amigo te ha enviado el paquete del que tomo la carta y ésta es la que falta de la secuencia y, en el segundo, te ha enviado la mitad en la que ha introducido la carta, que es la carta suelta. Ilustración en la pag. 82, al final del capítulo.

ADIVINACION DE DOS CARTAS por Larsen

Después de que un espectador haya mezclado una baraja, ofrécele las cartas para que elija una carta y la devuelva. Llévate la carta a la posición superior. Toma unas 8 cartas de arriba y extiéndelas cara abajo frente a un segundo espectador, indicándole que señale una de ellas y voltee una esquina para ver cuál es. Mientras lo hace, calcula en qué posición está respecto a la superior (la elegida). Supongamos que está en quinto lugar. Cierra el abanico, déjalo caer sobre la baraja y pide a un espectador que corte. Recoge las cartas y, a ritmo ligero, repártelas de una en una en cuatro montones. Las dos cartas elegidas estarán,, pues, en el mismo montón. Indica al espectador que recoja los montones en el orden que prefiera. Los dos espectadores nombran sus cartas y, al buscarlas entre las demás, hallan que están juntas.

SUPERMEMORIA MEJORADA por Gibson

Pide a 20 espectadores que tomen y guarden cada uno una carta de una baraja previamente mezclada, Recoge las 20 cartas y déjalas cara abajo sobre la baraja, al tiempo que numeras a los espectadores del 20 al 1. En el momento en que recoges la carta nº 10, dobla en secreto su esquina izquierda con el pulgar. Cuando hayas terminado de reunir las 20 cartas, levanta las diez cartas superiores

(la marca en la 10ª carta te señalará por dónde tienes que tomarlas) y volteas, bajo ellas, el resto de la baraja. Tenemos, así pues, la baraja cara arriba con diez cartas cara abajo, números 1 al 10, sobre ella. Las otras 10 cartas, correspondientes a los números 11 al 20, se encuentran en la parte inferior. Guárdate la baraja en el bolsillo del pantalón y haz que te venden los ojos.

Anuncia que vas a ir diciendo números, a lo que los espectadores correspondientes habrán de responder nombrando sus cartas, las cuales, acto seguido, vas a ir sacando del bolsillo. Ve diciendo los números en el siguiente orden:

11, 2, 14, 1, 13, 5, 12, 4, 17, 3, 16, 8, 15, 7, 18, 9, 19, 10, 20, 6,
y sacando las cartas así:

Inferior, segunda por arriba, tercera por abajo.

Superior, segunda por abajo, tercera por arriba.

Inferior, segunda por arriba, tercera por abajo.

Superior, segunda por abajo, tercera por arriba.

Inferior, segunda por arriba.

Inferior, segunda por arriba.

Inferior, segunda por arriba.

Inferior, superior.

Mientras, la charla versará sobre la intuición que te hace capaz de captar las ondas de pensamiento de los espectadores que está pensando en ese momento en sus cartas y sus números.

Para recordar el orden en que tienes que ir sacando las cartas, esta serie te puede ayudar: 123, 123, 123, 123, 12, 12, 12, 12, 1, 1.

EL ESPECTADOR ELIGE

Toma una baraja que se haya mezclado libremente y haz 6 montones de 5 cartas cada uno. Un espectador escoge dos cartas cualesquiera del resto de la baraja y anota sus nombres en una hoja de papel, que, a continuación, dobla y deja sobre la mesa. Después, deja cada una de sus dos cartas sobre un montón de su elección. Recoge los montones de manera que, sobre cada uno de los paquetes de 6 cartas vayan dos de 5 cartas. Explica ahora que también tú vas a escoger dos cartas. Pasa las cartas frente a ti, fíjate en las que están en las posiciones 6ª y 22ª desde arriba y anota sus nombres en un papel, que doblarás y dejarás al lado del papel del espectador. Procede ahora a repartir las cartas, de una en una, en dos montones, empezando por la izquierda. Las cartas del espectador están en el paquete de la izquierda y las tuyas, en el de la derecha.

Pregunta al espectador qué pareja desea que quede en la mesa, la tuya o la suya, así como qué paquete prefiere "dejar". Si elige sus cartas y el paquete de la izquierda, aparta el paquete derecho diciendo que ese es el que se deja para el juego. Si elige sus cartas y el paquete de la derecha, di que ese paquete se deja fuera. Emplea esta misma ambigüedad del verbo "dejar" en el caso de que escoja tus cartas. Lo importante es que os quedéis, en este caso, con el paquete de la derecha. Pero supongamos que elige sus cartas. Desecha el paquete de la derecha y reparte el de la izquierda en dos montones de la misma manera que antes. Toma de nuevo el de la izquierda y repártelo en otros dos montones. Toma una vez más el de la izquierda y continúa igualmente hasta que te queden sólo dos cartas a la izquierda: serán las cartas cuyos nombres están escritos en su hoja de papel.

Si escogiese tus cartas, actúa igual, sólo que eligiendo cada vez el montón de la derecha.

MENTALO

Mientras estás de espaldas, un espectador piensa un número del 1 al 10, mezcla una baraja cualquiera, y anota la carta que ocupa la posición indicada por su número (contando desde arriba). Vuélvete hacia el público, toma la baraja, llévasela a la espalda, cuenta rápidamente 19 cartas desde arriba invirtiendo así su orden y déjalas de nuevo sobre las demás. Mientras haces esto, explica que estás colocando la carta elegida en la 20ª posición.

Trae las cartas hacia adelante y pregunta al espectador cuál era su número (por ejemplo, el 6). Empieza a contar por el número 6 y, si pasas las cartas de una en una, al llegar al 20 aparecerá la carta elegida.

EL SORPRENDENTE JUEGO DE LA CUENTA

Mientras estás de espaldas, un espectador mezcla una baraja cualquiera y cuenta el número de cartas que desee (no más de 15), mira y recuerda la carta que ocupa ese lugar y vuelve a dejar la baraja en el mismo orden en que estaba. Vuélvete hacia el público, toma las cartas, llévaselas a la espalda, donde contarás 15 cartas de arriba, sin invertir su orden, y las pasarás abajo. Finge estar buscando, sin éxito, la carta. Entrega la baraja al espectador y pídele que pase de arriba a abajo tantas cartas como contó al principio, asegurándose antes de que su carta no está cerca de la parte superior.

Cuando o haya hecho, toma las cartas, llévaselas a la espalda y pasa 15 cartas de abajo a arriba. La carta elegida quedará, así, en la posición inferior. Puedes hacerla aparecer como más te guste. Puede parecer sorprendente al principio, pero si piensas un poco, te darás cuenta de que las dos transferencias de cartas se anulan, de modo que cuando el espectador pasa las cartas de arriba a abajo, está realmente "haciendo el truco" del juego.

UNA CARTA Y UN NÚMERO

Gírate de espaldas al público y pide a un espectador que mezcle una baraja cualquiera, elija una carta mientras la baraja permanece en sus propias manos, la mire y la recuerde y la deje en la mesa cara abajo. A continuación, indícale que reparta dos montones iguales de no más de 10 cartas cada uno, que se guarde uno de ellos en el bolsillo, que coloque el otro sobre su carta, y todo este conjunto (la carta y el segundo montón), sobre la baraja. Ahora ya puedes volverte.

Toma la baraja y llévatela a la espalda mientras recalcas que, con la información que posee en ese momento, es imposible que conozcas la posición de la carta elegida. Cuenta 15 cartas de arriba invirtiendo su orden en el proceso y déjalas de nuevo sobre las demás. Trae la baraja hacia adelante y según explicas, "para dificultar más aún tu tarea", pide al espectador que saque el paquete del bolsillo y lo coloque sobre la baraja. En ese momento, la carta que te interesa se encontrará en la 15ª posición desde arriba y puedes realizar la aparición como desees. Puedes invertir tantas cartas como quieras, siempre y cuando sean más que las que contiene uno de los montones que el espectador reparte al principio.

LA PROYECCIÓN DEL PENSAMIENTO

Para realizar este juego necesitas hacer algunos preparativos previos. Toma 52 tarjetas y escribe en cada una de ellas: "Vas a pensar en el..... de..... y estará colocado en el 35ª lugar de la baraja". En cada tarjeta has de escribir el nombre de cada una de las 52 cartas de la baraja. Guarda las tarjetas en sobrecitos y coloca los de cada palo, ordenados del as a la K, en un bolsillo diferente. De esta manera podrás encontrar rápidamente el sobre de la carta que desees. Así pertrechado y con una baraja completa y sin comodines estarás listo para comenzar.

Coloca a la vista del público un sobre cerrado (igual a los que tienes en los bolsillos) con una tarjeta en blanco dentro. Entrega la baraja a un espectador y pídele que mezcle y piense una carta. A continuación, pídele que tome la baraja cara abajo y que vaya sacando cartas de una en una de arriba para formar cuatro montones de cartas. Cuando haya terminado, tiene que colocar el montón en el que está su carta entre otros dos montones cara arriba y el último montón sobre ellos. Seguidamente, debe voltear las cartas de nuevo cara abajo, repetir la repartición, recoger los montones del mismo modo y repartir una tercera vez. Apréndete de memoria la novena carta de cada montón y fíjate en qué montón coloca sobre otros dos. El sobre que tienes que buscar en los bolsillos es el correspondiente a la novena carta de ese paquete. Para tener tiempo de buscar el sobre, pide al espectador que cuadre las cartas con cuidado, las deje sobre la mesa y coloque encima sus dos manos. Entretanto ya habrás encontrado el sobre y lo habrás empalmado con la mano derecha. Toma el sobre que está desde el principio en la mesa con el pulgar debajo y los dedos cubriéndolo, haz como si lo pasaras a la mano izquierda (en realidad, lo echas hacia

atrás con el pulgar derecho y, con el pulgar y los dedos izquierdos, sacas el nuevo) y entrégaselo a un espectador situado a tu izquierda. Pide al primer espectador que diga el nombre de su carta y, al otro, que abra el sobre y lea lo que pone en la tarjeta. Se cuentan 35 cartas y, como gran final, aparece la carta elegida en el lugar indicado por la predicción.

INSUPERABLE por Donald Holmes

Para hacer este juego necesitas una carta clave que puede ser una carta más larga de lo normal, una carta doble o cualquier otra que te permita cortar por ella al tacto. Coloca esta carta cara abajo en la mesa y pide a un espectador que tome la baraja, la mezcle y la acerque a cinco espectadores para que se elijan una carta cada uno. Toma tú la baraja, vuélvete de espaldas y pide a los espectadores que han escogido las cinco cartas que las sujeten en alto para que todo el mundo pueda verlas. Coloca la baraja, sin darle importancia, sobre la carta clave y pide al espectador que te está ayudando que recoja las cartas cara abajo.(fíjate en qué orden las toma), que las traiga a la mesa, las coloque sobre la baraja y que corte varias veces. Para terminar, corta tú por la carta clave de modo que las cartas elegidas vuelvan a la parte superior.

A continuación, y con la excusa de mezclarlas a fondo, reparte pequeños grupos de cartas por la mesa (en realidad, todos los grupos tendrán 4 cartas): 4 cartas a A, luego 4 a B, luego a C y, por fin, a D. Sigue dando cartas de cuatro en cuatro de la misma forma hasta que no te queden más que 4 cartas en la mano. Da una a A, otra a B, otra a C y la última a D. Recoge los paquetes

C B
D A

colocando B sobre A , C sobre B y D encima de todos. Toma la baraja y repártela en 4 montones, dando las cartas una a una, como para el Bridge, y recoge los montones en el mismo orden que antes. El público creerá que con todo esto las cartas están realmente perdidas en la baraja, cuando, en realidad, la carta superior es la segunda carta elegida, la tercera carta elegida se encuentra en el 14º lugar, la cuarta en el 27º, la quinta en el 40º y la primera en el 5º. Es fácil recordar estos lugares, pues las tres primeras cartas están situadas a intervalos de 13 cartas a partir de la superior. Lo que puedes hacer es anunciar que la última carta está en la 40ª posición y, mientras repartes para comprobarlo, fíjate en las cartas que ocupan los lugares 5ª, 14ª y 27ª, para adivinarlas a continuación "leyendo el pensamiento" de los espectadores. Haz aparecer la carta restante, la superior, de la manera más sorprendente que conozcas.

UNI-MENTALIDAD por Albright

EFECTO. - Un espectador piensa una carta y el mago la encuentra y la nombra. Se puede emplear cualquier baraja.

PRIMER MÉTODO.- Un espectador mezcla una baraja y te la entrega. Pídele que se concentre en una carta cualquiera. Unos instantes después, comunícale que te llena una impresión acerca del color, pero no del palo exacto, así que, para reforzar la imagen mental, pídele que la mire bien y procede a pasar las cartas frente a él. Pídele que cuando haya pasado su carta, diga "basta", para no perder tanto tiempo. Cuando diga "basta" curva de forma pronunciada el extremo interior de las cartas de la mano izquierda apretándolas con fuerza entre la base del pulgar y los dedos. Deja caer las cartas de la mano derecha encima y anuncia que ya sabes de qué palo es la carta. Naturalmente, esto no es cierto, pero al menos, con este pretexto, has averiguado la zona por la que se encuentra.

Da varios cortes normales y un último por el lugar que te señala la curva del extremo interno, para que la carta elegida quede cerca de la parte inferior. Vuelve a pasar las cartas ante los ojos del espectador, muy despacio, e indícale que tome 5 cartas, entre las cuales debe encontrarse la suya. Ve despacio para que, cuando hayas llegado a la mitad de la baraja, ya haya tomado cuatro cartas. De esta manera te aseguras de que la carta que tome de la parte de abajo será la elegida. Fíjate en la posición que ocupa esta carta entre las cinco y, cuando el espectador te las entregue, colócala en el centro con dos cartas encima de ella y dos debajo. Abre un amplio abanico con estas cinco cartas y sosténlas frente al espectador al tiempo que le pides que se forme una imagen mental lo más nítida posible. Si mantienes las cartas en

posición vertical, no te resultará difícil levantar con el pulgar una de las esquinas inferiores de la carta central para ver el índice. Deja las cartas en la mesa y, haciendo gala de tu mejor estilo mentalista, adivina la carta en la dubitativo manera habitual, es decir, primero el color, luego el palo y, por fin, el número.

SEGUNDO MÉTODO.- El procedimiento es el mismo, pero, en lugar de curvar el paquete inferior cuando el espectador dice "basta" y empujas la carta superior de la baraja, cuya esquina superior derecha habrás doblado previamente un poco, sobre el paquete de la mano izquierda y cierras la extensión. Pide, al igual que antes, que el espectador tome cinco cartas y límitate a fijarte en la carta que está justo antes de la carta clave (la que tiene la esquina doblada). El hecho de tirar de la carta superior con la esquina doblada hacia la parte de arriba del paquete de la mano izquierda queda completamente oculto por las cartas que, en ese momento, estás sosteniendo en posición vertical.

NOTA: Una sistema mejor que el doblez en la esquina de la carta superior sería hacer una marquita a lápiz en la esquina superior izquierda y otra en la inferior derecha, lo que puedes hacer cuando encuentres un momento propicio antes de empezar a hacer el juego. Cuando el espectador diga "basta", esa será la carta que empujes hacia el paquete de la mano izquierda. Te resultará fácil localizar la carta con la marca en el abanico de cartas y la carta que tienes que mirar es la inmediatamente anterior a ella.

En las tres versiones, lo más importante es que tu no ves las caras de las cartas en ningún momento.

Existe otro método para realizar "unimentalidad" que ya hemos explicado en el capítulo de "juegos con cartas de dorsos asimétricos".

AIDIVINACION FÁCIL

Un espectador mezcla una baraja y la extiende en la mesa cara abajo. Saca una carta de la mitad superior, la mira y la recuerda y la introduce en la mitad inferior. Cuando la carta esté en su sitio, calcula mentalmente a cuántas cartas de distancia está de la carta inferior. Pongamos que calculas que queda aproximadamente a unas 14 cartas.

Recoge la extensión y llévate la baraja a la espalda. Cuenta de abajo cuatro cartas menos de las que calculaste (en este caso, 10) y pásalas arriba. Toma ahora cuatro cartas de arriba y una de abajo. Muéstraselas al espectador y pregúntale si su carta está entre ellas. Si te dice que no, déjalas a un lado y vuelve a tomar otras cuatro de arriba y una de abajo. En cuanto te diga que sí ve su carta entre las que le muestras, sabrás que la carta elegida es la que has sacado de abajo.

LA HORA EXACTA por Jordan

Un espectador mezcla una baraja cualquiera (puede ser la suya propia) y saca 6 cartas. De estas seis elige una y reparte el resto de la baraja, de una en una y cara abajo, en dos montones. Seguidamente, coloca su carta sobre uno de los paquetes y las cinco cartas restantes, sobre ese mismo paquete o sobre el otro, como quiera. Indica al espectador que deposite la mitad que NO contiene la carta elegida sobre la otra. El mago mira la hora en su reloj (supongamos que son las 3:26). Sumando 3 más 26 obtenemos 29. La carta aparece en la 29ª posición de la baraja.

La explicación es bien sencilla: la parte mecánica del juego coloca la carta elegida en el 29º lugar y, en lo referente a la hora, sólo puedes hacerlo a determinadas horas que sumadas den 29, como por ejemplo: 1:28, 2:27, 3:26, 4:25, 5:24, 6:23, 7:22, 8:21, 9:20, 10:19, 11:18, 12:17.

UNA ADIVINACIÓN SENCILLA por Lane

EFFECTO.- El espectador mezcla su propia baraja (o cualquier otra) y la corta por la mitad. Extiende los dos paquetes resultantes cara arriba en la mesa, uno al lado del otro. Vuélvete de espaldas para que el espectador tome una carta de una de las filas, la introduzca en la otra, recoja la extensión de la que tomó la carta y se la guarde en el bolsillo. Para finalizar, tomas la otra extensión y encuentras la carta.

REALIZACION.- Mientras estás extendiendo la segunda mitad de la baraja, cuenta mentalmente los puntos de las cartas de la mitad que ya has extendido. Cada vez que te pases de 10, resta 10 y no cuentes los dices ni las figuras. Si al final te queda 7, por ejemplo, el resultado de la misma operación con la otra fila ha de ser 3, pues entre las dos sumarán siempre 10. Cuando te des la vuelta hacia el público para hacer la adivinación, pregunta al espectador en qué fila puso su carta. Si fue en la primera, cuenta los puntos de la misma manera que antes. Supongamos que el resultado es 9. Resta 9 menos 7 (el resultado anterior correspondiente a ese paquete) y te da 2, con lo que ya sabes que la carta es un 2. Si en tu paquete hay dos doses, has de preguntar: "Tu carta era roja, ¿verdad?", para obtener información. Si, por el contrario, la carta está en el segundo paquete, no tienes más que realizar la misma operación, pero con ese paquete y con el número 3.

ADIVINACION DE LA CARTA CLAVE por Larsen y Wright

Una vez que un espectador ha mezclado a fondo una baraja cualquiera, haz con ella un abanico y ofrécesela para que elija una carta. Al mismo tiempo, cuenta subrepticamente 10 cartas y mantén sobre ellas una separación inapreciable a simple vista. El espectador debe tomar su carta de más arriba. Divide la baraja en dos por la separación para que el espectador coloque ahí su carta, deposita sobre ella las diez cartas y cuadra con toda claridad. Haz varias mezclas por hojear sin alterar el orden de las 11 cartas superiores. A modo de explicación de lo que te dispones a hacer, toma 11 cartas de arriba una a una, ve formando con ellas un montón y déjalas de nuevo sobre la baraja. Con esto has conseguido llevar la carta elegida a la posición superior.

Entrega las cartas a un espectador al tiempo que le pides que piense un número de 5 a 12 y que se concentre en que la carta va a colocarse en esa posición. A continuación, habrá de repartir de una en una y cara abajo ese número de cartas y, naturalmente, no hallará su carta. Pongamos que ha pensado en número 6. Devuelve las cartas a la parte superior de la baraja y entrégasela a otro espectador, que ha de hacer lo mismo, pero esta vez con un número del 12 al 20. Supongamos que piensa el 15 y que reparte ese número de cartas, que mira la siguiente y que tampoco es la elegida. Deja la baraja en la mesa y dirígete en esta ocasión a una espectadora. Pregunta a los dos espectadores cuáles eran sus números. Pide a la dama que reste el menor del mayor y que dé el número de cartas que le indique el resultado (en este caso, 9). A hacerlo y dar la vuelta a la siguiente carta, descubre que es la elegida.

Se pueden emplear los números que se deseen, siempre y cuando el segundo sea más alto que el primero.

EL JUEGO DEL AYUDANTE

Toma 16 cartas de una baraja cualquiera. Pásalas frente a ti y coloca juntas todas las cartas del palo mayoritario. Suma rápidamente los valores de las cartas (la J vale 11 y la Q, 12; no cuentes las K). Si al sumar llegas o superas el 13, resta este número y sigue con la suma. Resta 13 menos el resultado final y recuerda el resultado. Pide a un espectador que tome una carta y que se fije solamente en el palo. Extiende las cartas del palo mayoritario, de modo que tenga que tomar una de ellas.

Entrega al espectador las 36 cartas restantes de la baraja para que escoja de entre ellas una carta del palo elegido y te entregue las demás. Ve pasando las cartas frente a ti al tiempo que sumas de la misma forma que antes los valores de las cartas de ese palo. Resta la cifra final del resultado anterior. El número que obtengas indicará el valor de la carta que ha escogido el espectador.

EL JUEGO DE LAS 52 CARTAS

Un espectador dice un número y piensa una carta. Se reparten las cartas cara arriba en cuatro montones y el espectador indica en cuál de ellos se encuentra su carta. Se recogen las cartas, se vuelven a repartir en cuatro paquetes y el espectador señala de nuevo el que contiene la carta que pensó. Se repite la misma operación dos veces más y la carta pensada aparece en el lugar designado por el número nombrado al principio.

El secreto consiste en recoger los montones en un orden determinado. La baraja se sostiene siempre cara abajo y se van dando cartas de arriba, volteándolas antes de dejarlas en su sitio. Al recoger

los montones, ve poniéndolos en tu mano izquierda en el orden que indica la tabla y, a continuación, voltear la baraja y reparte de nuevo en cuatro paquetes.

Esta es la tabla que te tienes que aprender de memoria:

1. 1, 1, 1	5. 2, 2, 2	8. 2, 2, 3
2. 2, 2, 1	6. 3, 3, 2	9. 3, 3, 3
3. 3, 3, 1	7. 4, 4, 2	10. 4, 4, 3
4. 4, 4, 1		
11. 2, 2, 4	12. 3, 3, 4	13. 4, 4, 4

La tabla indica qué lugar debe ocupar el montón que contiene la carta elegida tras cada una de las tres primeras veces que se reparte, según cuál sea el número que ha escogido el espectador (de 1 a 13). Después de repartir la última vez, el montón elegido se tomará en primer lugar si el número es inferior a 13. Si el número está entre 13 y 26, réstale 13 y recoge el paquete de la carta elegida de acuerdo con el número que te dé esa resta y, después de la cuarta vez que se reparte, toma el montón elegido en segundo lugar. Si el número está entre el 27 y el 39, réstale 26 y sigue las indicaciones de la tabla para el número resultante y, tras la cuarta vez que se reparte, colócalo en tercer lugar. Si el número es mayor que 39, réstale 39, sigue las indicaciones de la tabla y, tras la última vez, recoge el montón que contiene la carta elegida en cuatro y último lugar.

Ejemplos: Número 7; recoge el montón que te indique el espectador en las posiciones 4ª, 4ª y 2ª. La última vez, recógelos en primer lugar.

Número 22: 22 menos 13 da 9. Recoge entonces los montones correspondientes en los lugares 3º, 3º y 3º. La cuarta vez, tómalos en segundo lugar.

Número 34: $34 - 26 = 8$; recoge los montones en 2º, 2º y 3º lugar y, por último, en tercera posición.

Número 49: $49 - 39 = 10$; recoge los paquetes en 4ª, 4ª, 3ª y 4ª posición.

LA ADIVINACION DEL MAGO por Jordan

EFFECTO.- Un espectador corta un paquete de una baraja previamente mezclada. Pasa las cartas frente a ti una vez, tras lo cual anuncias que te has aprendido el orden de memoria. El espectador toma una carta sin que la veas y te entrega las demás. mirar las cartas y nombras la que falta.

REALIZACION.- La primera vez que miras las cartas, ve sumando sus valores (J = 1, Q = 12; no cuentes los reyes). Cada vez que te pases de 13, resta este número. Lleva al mismo tiempo la cuenta de los palos de la siguiente manera: suma 1 cada vez que aparezca una, carta de picas, 2 cuando sea de corazones y 3 para los tréboles. No cuentes los diamantes. Cada vez que llegues a 6, resta este número. Para hacer mentalmente las dos sumas, piensa en los dos números cada vez que pases una carta. Por ejemplo, si las cinco primeras cartas son Q de tréboles, 5 de diamantes, 3 de corazones, 9 de picas y J de tréboles tienes que ir contando: 12-3 más 5-0. hace 17-3. Resta 17 menos 13 y sigue con la pareja de números 4-3, que sumada a 3-2 hace 7-5. Suma 9-1 y obtienes 16-6. Resta 16 menos 13 y 6 menos 6 y continúa: 3-0 más 11-3 hace 14-3; resta 14 menos 13 y sigue: 1-3... Con unos cuantos ensayos verás que no es tan difícil, sobre todo porque nunca tienes que operar con números altos y, además, es natural que tardes un poco en "aprenderte de memoria el orden de toda la baraja". De todos modos, cuanto más rápidamente hagas el cálculo, más impresionante será el juego.

Cuando el espectador te devuelva la baraja tras haber retirado una carta., efectúa la misma operación y resta los totales de los resultados anteriores. El resultado te indicará el valor y el palo de la carta elegida. Si el segundo resultado te da mayor que el primero, suma 13 al primero antes de restar. Si son iguales, la carta es una K. Si los valores correspondientes a los palos son iguales, la carta es de diamantes. Ejemplo: el primer resultado es 10-3 y es segundo 5-3; El resto queda 5-0, por lo que la carta es el 5 de diamantes.

LA ESCALERA DE COLOR MÁXIMA por Jordan

EFFECTO.- Se toman los ases, reyes, reinas, jotas y dieces de una baraja y se mezclan. De estas 20 cartas, cubiertas por un pañuelo, el mago saca cualquier escalera de color al as que se le pida.

REALIZACIÓN.- Tienes que aprenderte tres sencillas tablas. Toma los tréboles cara abajo en la mano derecha, las picas en la izquierda y mézclalas repartiendo en un solo montón cartas de las manos derecha e izquierda (m.d. y m.i.) en el orden que indicamos a continuación:

	m.d. 1 carta
m.i. 2 cartas	
	m.d. 2 cartas
m.i. 2 cartas	
	m. d. 2 cartas
m.i. 1 carta	

Reparte las cartas siempre de una en una.

Toma ahora los corazones en la mano derecha y los diamantes en la izquierda y reparte así:

	m. d. 1 carta
m.i. 2 cartas	
	m. d. 1 carta
m.i. 1 carta	
	m.d. 1 carta
m.i. 1 carta	
	m.d. 2 cartas
m.i. 1 carta	

Toma las 10 cartas negras en la mano derecha y las 10 rojas en la izquierda y vuelve a repartir en este orden:

	m.d. 1 carta
m.i. 3 cartas	
	m.d. 1 carta
m.i. 1 carta	
	m.d. 1 carta
m.i. 1 carta	
	m.d. 2 cartas
m.i. 3 cartas	
	m. d. 1 carta
m. i. 1 carta	
	m. d. 1 carta
m.i. 1 carta	
	m.d. 3 cartas

Entrega el paquete a un espectador y pídele que dé las cartas una a una en tres montones cara abajo. Las cartas 19ª y 20ª irán en los montones 1º y 3º, respectivamente. A continuación ha de recoger los montones colocando el tercero sobre el central y los dos juntos sobre el primero. Haz un abanico para que se vea que los palos están en completo desorden. Pide al espectador que reparta las cartas exactamente de la misma manera en que lo acaba de hacer y que las cubra con un pañuelo. Aunque parezca imposible, la última repartición ha colocado las cartas en orden y, comenzando por arriba, tendrás cinco tréboles, cinco diamantes, cinco corazones y cinco picas.

Puedes emplear cualquier baraja. Conviene comenzar la charla hablando de telepatía y de los últimos experimentos que se están llevando a cabo en ese campo. Pide a un espectador que mezcle las cartas. Toma la baraja y pasa las cartas una a una ante sus ojos mientras tú miras hacia otro lado y pídele que piense en una de ellas. Al pasar las cartas a la mano derecha, coloca cada una delante de la anterior para no alterar el orden. Cuando hayas pasado 9 cartas, pregunta si ya ha pensado en alguna. Si te dice que sí, devuelve las cartas a la parte superior de la baraja: si dice que no, llévatelas a la parte inferior y pasa otras nueve, tras lo cual preguntas de nuevo. Si, llegado este punto, ya ha elegido una, devuelve las cartas a la parte superior de la baraja y, si no, pásalas abajo. Sigue así hasta que el espectador te comunique que ya ha hecho su elección y, entonces, deja esas 9 cartas encima y procede a hacer una mezcla falsa.

Explica que vas a usar solamente la mitad de la baraja y reparte 26 cartas en tres montones. Como la baraja tiene un comodín - aclara - vas a dar una carta más para que los dos paquetes sean iguales. Mientras cuentas que necesitas saber si la carta elegida se halla en esta mitad de la baraja, levanta el primero de los tres montones y muestra sus 9 cartas. Si la carta está ahí, recoge los tres montones colocando éste encima de los otros dos. Si se encuentra en el segundo, coloca el segundo encima y si no está ni en el primero ni en el segundo, tú ya sabes que está en el tercero, pero di que te vas a arriesgar a que ese en la otra mitad de la baraja. Vuelve a ejecutar una mezcla falsa y reparte las cartas en tres montones indicando al espectador que busque su carta y que trate de enviarte telepáticamente su imagen. Fíjate en la tercera carta de cada uno de los montones. Una de ellas es la elegida. Con un par de preguntas bien hechas podrás averiguar cuál de las tres es la carta que te interesa. Para terminar, adivina la carta con el dubitativo estilo típico de los lectores de pensamiento.

Una variante consiste en que, cuando sepas con seguridad cuál es la carta elegida, juntes los tres paquetes colocando el que contiene la carta en medio de los otros dos. La carta queda entonces en 12ª posición. Pasa las cartas frente al espectador y pídele que piense el "¡Alto!" cuando vea pasar su carta. Detente al llegar a la que hace el número 12.

ADIVINACIÓN 4 A 1

Un espectador escoge de su propia baraja 16 cartas cualesquiera. Tómalas y repártelas en este orden:

		1	2	
3	4	5	6	7
		8	9	
10	11	12	13	14
		15	16	

Vuélvete de espaldas y pide a un espectador que voltee una carta, la mire y la deje como estaba. Cuando lo haya hecho, date la vuelta, recoge todas las cartas que estén en la misma fila (de 5 cartas) que la elegida, mézclalas y entrégaselas al espectador para que las mezcle él también. Toma tú las cinco cartas de la fila paralela, mézclalas y déjalas cara abajo sobre la mesa. Pídele que deje sus cartas sobre las tuyas. Toma las cartas que quedan y, una vez mezcladas, deposítalas sobre las otras. Vuelve a repartir las cartas cara arriba en el mismo orden.

Pregunta al espectador en qué fila está su carta. La carta se encuentra en los lugares 7º, 8º, 9, 10º o 11º, por lo que, al saber en qué fila se encuentra, tienes 4 posibilidades de adivinarla contra una de no hacerlo. La carta elegida sólo caerá en la posición 11 si., al mezclar el espectador sus cartas, la deja en posición inferior, lo que, probablemente, evitará hacer si realiza la mezcla cara arriba.

EL JUEGO SOBRENATURAL

Pide a un espectador que saque una moneda del bolsillo y que escriba en una hoja de papel la fecha en que fue acuñada. Escribe tú a continuación los números al revés y resta el menor del mayor. Por ejemplo, supongamos que la fecha de emisión de la moneda es 1935; al escribir estos números del revés, obtenemos 5391. Si restamos 5391 (el más alto de los dos) menos 1935 nos da 3456. El espectador deberá, ahora, tomar de la baraja cuatro cartas cuyos valores coincidan con los indicados por las cuatro cifras del resultado de la resta. Para los ceros se utilizarán reyes. Las cuatro cartas han de ser de palos diferentes. Una vez hecho esto, deberá poner las cuatro cartas cara abajo en la mesa, removerlas hasta no saber cuál es cuál y, por fin, guardarse una de ellas en el bolsillo.

Toma las tres cartas restantes y, al dejarlas sobre la baraja, extiéndelas un poco para poder ver los índices. Fíjate primero en qué palo falta y, a continuación, suma mentalmente sus valores y sustrae el total del múltiplo de nueve más próximo. Siguiendo con el ejemplo propuesto más arriba, supongamos que las cartas son el 3 de tréboles, el 4 de corazones y el 6 de diamantes. Faltan las picas, entre las tres suman 13 que, restado de 18 da 5. La carta del espectador debe ser, por lo tanto el 5 de picas. El resultado es aún más sorprendente porque el propio espectador no sabe cuál es la carta que tiene en el bolsillo.

DE CINCO EN CINCO **por Al Baker**

Toma una baraja cualquiera que haya sido previamente mezclada por un espectador y pasa las cartas con la excusa de retirar el comodín. Mientras lo haces, fíjate en la carta inferior y en las cartas 6ª, 11ª y 16ª por abajo, es decir, la inferior y, contando de cinco en cinco, las tres siguientes. Supongamos que la carta inferior es el 5 de diamantes y las tres siguientes, a intervalos de cinco cartas son el 7 de tréboles, el 6 de corazones y el 3 de picas. No hace falta que recuerdes los palos, basta con los números. En este caso, pues, has de aprenderte simplemente 5763. No te resultará difícil hacerlo mientras vas pasando las cartas.

Seguidamente, voltea la baraja cara abajo, corta por abajo unas 7 u 8 cartas completando el corte y deja la baraja en la mesa. Pide a un espectador que corte aproximadamente por la mitad, complete el corte, mire la carta superior, la introduzca por el medio y cuadre las cartas. Toma la baraja y ve pasando cartas hasta encontrar la carta inferior del principio, el 5 de diamantes. Recuerda las cifras que te aprendiste: 7563, y mira si entre el 5 y el 7 sigue habiendo 4 cartas. Si es así, cuenta las que hay entre el 7 y el 6. En alguno de los grupos habrá 5 cartas en lugar de 4 y una de las 5 será la elegida. Corta llevándote las cinco cartas a la parte superior y échales un vistazo para aprenderte de memoria sus valores. Llévate, la baraja a la espalda y pregunta de qué número era la carta elegida. Tráela hacia adelante y déjala en la mesa. Preguenta cuál era el palo. Voltea la carta elegida.

En el improbable caso de que haya dos cartas del mismo valor, coloca una de ellas sobre la baraja y la otra debajo. Trae las cartas hacia adelante y, al ir a dejarlas sobre la mano extendida del espectador, echa un vistazo a la carta inferior. Pregúntale cuál era su carta y voltea la carta superior o bien la baraja completa, según corresponda.

EXTRAORDINARIA COINCIDENCIA

Para realizar el siguiente juego necesitas una baraja completa, que el espectador puede mezclar todo lo que desee. Toma la baraja, da la carta superior cara arriba y, sea cual sea su valor, continúa dando el número de cartas que faltan hasta 13. Da otra carta cara arriba y forma, siguiendo el mismo método, otro montoncito. Si, por ejemplo, la carta es un 7, has de dar 6 cartas más para llegar desde 7 hasta 13. La J vale 11, la Q, 12 y la K, 13. Sigue haciendo pequeños montones hasta que no te queden en la mano cartas suficientes para formar otro. Voltea todos los paquetitos y pídele al espectador que te entregue los que quiera, siempre y cuando deje en la mesa al menos tres. El resultado de la operación llevada a cabo hasta entonces será que el número de cartas que tienes en la mano, menos diez, será igual a la suma de los valores de las cartas superiores de los tres montones que quedan en la mesa. Así, supongamos que las

cartas superiores son un 8, una J y un 2, que suman 21, lo que indica que tienes en las manos 31 cartas. De esta manera, si fuerzas al espectador un 9 de entre tus cartas y sumas sus puntos a los 21 de las cartas superiores de cada uno de los montones de la mesa, tienes como resultado 30. Como el espectador ha tomado el 9 de entre tus cartas, te quedan exactamente 30 cartas, lo que "coincide extraordinariamente" con el número obtenido.

Para que el juego resulte eficaz, debes repartir las cartas "al azar" y señalar repetidas veces que el espectador puede elegir los paquetes que desee con entera libertad.

CÁLCULO NIGROMANTE Una variación ideada por Hamblen

Entrega a un espectador una baraja de 52 cartas bien mezclada e indícale que dé, cara arriba, un cierto número (por ejemplo, 6 o 7) de cartas de puntos (que no sean figuras). Toma la baraja y reparte sobre cada una de ellas el número de cartas que falte para llegar hasta 12. Si la primera carta es un 7, debes colocar sobre ella 5 cartas; si la siguiente es, pongamos por caso, un 9, debes dar 3 más y así sucesivamente. Reparte estas cartas despreocupadamente, sin que parezca que estás contando.

Vuélvete de espaldas e indica al espectador que te está ayudando que voltee cara abajo tres montones cualesquiera de los que hay en la mesa, que tome las cartas superiores de los tres y se las guarde en el bolsillo y que reúna las cartas restantes de los tres montones y las deje a un lado. Pídele, finalmente, que recoja los demás paquetes, los reúna, los deje sobre las cartas de la baraja que no habéis usado hasta entonces y te lo entregue todo. Siempre dando la espalda al público, pide al espectador que saque las tres cartas que tiene en el bolsillo y que sume sus valores. Mientras lo hace, aprovecha para contar 13 cartas de la parte superior de tu paquete y empalmarlas en la mano derecha. Cuando el espectador te notifique el total, date la vuelta, deja tus cartas sobre la mesa y toma, con la mano derecha, el paquete formado por los tres montones que se dejaron antes a un lado. deshaciéndote así de las cartas empalmadas.

En este momento, la suma de los valores de las tres cartas del espectador es igual al número de cartas que hay en el paquete que acabas de dejar en la mesa. Revela la coincidencia de la manera más espectacular que se te ocurra.

JUEGOS CON UNA **BARAJA ORDENADA**

PRESENTACION

Cuando nos disponemos a realizar un juego que se basa en el hecho de que la baraja está ordenada de antemano, no podemos limitarnos a sacar las cartas y comenzar el juego directamente. Antes, hay que hacer una mezcla falsa y una serie de cortes falsos, o bien hay que cambiar una baraja con la que se han realizado ya varios juegos y que ha pasado por las manos del público, por otra, es decir, por la baraja que hemos ordenado y preparado.

La mezcla falsa, como todos los pases y manipulaciones, requiere algo de práctica, pero resulta en verdad muy fácil. En el último capítulo del volumen I de esta obra, consagrado a los pases indispensables para poder hacer juegos de manos con cartas, describimos un método que resulta muy convincente. En la misma sección se explica cómo hacer cortes falsos. Cuando domines estas dos técnicas, lo que lograrás con un poco de dedicación, esperamos que te hayas interesado lo suficiente en el asunto como para desear profundizar en él y estudiar "El experto en la mesa de juego" de Erdnase, la serie de "Manipulación con cartas" de J. Hugard, entre otras obras.

A continuación explicamos varios sencillos métodos para efectuar el cambio de baraja.

CAMBIOS DE BARAJA

Nº 1.- Guárdate la baraja ordenada (que ha de tener, por supuesto, el mismo dorso que la que vayas a emplear para los demás juegos) en el bolsillo interior de la chaqueta, apoyada sobre un lado largo. Toma tres cartas cualesquiera de la baraja con la que has hecho los juegos anteriores, apréndeselas de memoria y guárdalas en el mismo bolsillo, pero apoyadas en uno de los extremos o lados cortos. Cuando desees hacer el cambio de baraja, pide a un espectador que mezcle a fondo la baraja no ordenada y, cuando te la devuelva, sitúate con el cuerpo girado hacia la izquierda y finge introducirla en el bolsillo interior. En realidad, lo que haces es guardarla en el bolsillo inferior del chaleco sujetándola con el pulgar y el índice, al tiempo que introduces los demás dedos en el bolsillo interior de la chaqueta para que el público vea el bulto. A continuación, haz gala de la gran sensibilidad que tienes en los dedos y, para ello, ve nombrando y sacando una a una, "reconociéndolas por el tacto", las tres cartas que tenías preparadas. Haz como si las devolvieses al bolsillo de la chaqueta (guárdalas, en realidad, en el bolsillo del chaleco haciendo con los dedos lo mismo que antes) y, finalmente, pide a un espectador que saque él mismo la baraja del bolsillo. Ya estás listo para comenzar el juego con las cartas ordenadas.

Nº 2.- En este caso, debes guardarte la baraja ordenada en el bolsillo superior del chaleco y aprenderte sus tres cartas superiores. Fuerza esas mismas tres cartas de la baraja normal a un espectador, haz que las devuelva a la baraja y que mezcle ésta a fondo. Guarda la baraja en el bolsillo interior de la chaqueta y saca los dobles de las cartas forzadas del bolsillo del chaleco, para sacar luego de este mismo bolsillo la baraja ordenada. Deja sobre ella las tres cartas en su orden correspondiente. Ya puedes comenzar el juego.

Nº 3.- Primer método de Al Baker. La baraja ordenada estará en el bolsillo inferior izquierdo del chaleco. Toma la baraja normal en la mano izquierda, vuélvete hacia la mesa y deja caer la baraja en el bolsillo (exterior) izquierdo de la chaqueta, al tiempo que sacas, con la mano derecha, la baraja ordenada del bolsillo del chaleco y la pasas rápidamente a la izquierda.

No 4.- Segundo método de Al Baker. Mira las dos cartas inferiores de la baraja ordenada y guárdala en el bolsillo exterior derecho de la chaqueta, tumbada sobre uno de los lados largos. Con la baraja normal aún en la mano, fuerza a un espectador los dobles de las dos cartas inferiores, pídele que las devuelva a la baraja y que mezcle a fondo. Recupera la baraja y guárdaselo en el mismo bolsillo que tienes la ordenada, sólo que de pié (sobre un extremo). Pregunta cuáles eran las dos cartas elegidas y saca las cartas correspondientes de la baraja ordenada. Extrae, a continuación, el resto de la baraja ordenada.

REVELACIÓN CONMOVEDORA

Este juego constituye uno de los mejores trucos sin técnica que existen. El efecto consiste en que el mago consigue adivinar el número exacto de cartas que un espectador pasa del extremo de una fila al otro. Además, lo puede repetir una y otra vez sin tener que colocar las cartas de nuevo.

Preparación. - coloca 11 cartas, del 10 al As y luego una J de cualquier palo en la parte superior de la baraja. La J representa el cero. Reparte en la mesa estas cartas cara abajo:

10 9 8 7 6 5 4 3 2 As J

Explica que te vas a volver de espaldas y que, mientras estás así, el público puede pasar, de una en una, tantas cartas como desee de un extremo al otro de la fila (no más de 10). Para ilustrar lo que deben hacer, pasa 6 cartas de una en una del extremo derecho al izquierdo. Las cartas quedarán así dispuestas:

5 4 3 2 As J 10 9 8 7 6

La J ha quedado en la 6ª posición desde la derecha, de modo que tu número clave para la próxima vez será el 6. Date la vuelta. Supongamos que el espectador mueve 2 cartas de derecha a izquierda. El orden será ahora el siguiente:

7 6 5 4 3 2 As J 10 9 8

Gírate de nuevo y mira fijamente al espectador. Anuncia que has leído su pensamiento y que, para demostrarlo, vas a voltear una carta que indicará el número de cartas que han cambiado de lugar. Voltea la 6ª carta. (el 2). El próximo número clave será el anterior más el último, es decir, $6 + 2 = 8$. Como verás, 8 corresponde a la posición de la J empezando por la derecha, por lo que, al mover un número cualquiera de cartas hacia un lado o hacia el otro, la carta que quede en la 8ª posición indicará ese número. Puedes continuar así indefinidamente. Cuando la suma te dé un resultado mayor que 11, réstale 11 y obtendrás el siguiente número clave. Si sale la J, sabrás que no se ha movido ninguna carta.

Tras adivinar el número de cartas pasadas de un lado al otro dos o tres veces, anuncia que vas a demostrar la fuerza superior de tu mente. Para ello, invita a otro espectador al escenario y pídele que piense un número del 1 al 10. Advértele que tú también estás pensando un número y que vas a obligarle telepáticamente a que elija el mismo que tú. Para probar tu afirmación, escribe en un papel: "Voltea la carta nº.....", anotando el número correspondiente a la carta clave correspondiente en ese momento dobla el papel y déjalo en la mesa. Pon encima el lápiz y anuncia: "Ahí está mi número. Ahora, si eres tan amable, mueve el número de cartas que has pensado". El espectador así lo hace y, al leer en la hoja de papel, voltea la carta para descubrir que, efectivamente, coincide con su número. Recoge las cartas, déjalas sobre la baraja y mezcla.

Este juego resulta muy eficaz tal cual lo hemos explicado, pero si se le añade una mezcla y algunos cortes falsos, parecerá verdaderamente milagroso. Comienza con la baraja ordenada. Mezcla y corta en falso varias veces y reparte cinco o seis cartas. Vuelve a hacer algunas mezclas y cortes falsos y completa la fila. Así, el público no podrá creer que puedes saber cuales son las cartas de la mesa, lo que hace que el juego sea mucho más impresionante.

LA BARAJA ADIVINADORA

Coloca las diez cartas superiores de la baraja en orden del 10 al As de palos variados. Al ofrecer las cartas a un espectador para que escoja una, cuenta diez cartas de arriba y mantén bajo ellas una separación que resulte imperceptible. Asegúrate de que el espectador no toma una de estas diez cartas. Cierra la extensión y, cuando el espectador haya mirado su carta, corta por la separación para que la deje ahí. Coloca sobre ella las diez cartas y cuadra con toda claridad.

Extiende las diez cartas superiores y pide al espectador que toque una de ellas. Colócala, volteada, en su lugar. El número de puntos te indicará a cuántas cartas de distancia hacia abajo se halla la elegida.

TRANSPOSICIÓN DE CARTAS **por Ziska**

Dispón en la parte superior de la baraja 13 cartas de palos variados en orden decreciente de la K al As. Comienza haciendo una mezcla falsa que deje las 13 cartas arriba del todo. Deja la baraja en la mesa y pide a un espectador que corte para dividirla en dos. Mediante el truco del equívoco entre "tu derecha/ mi izquierda" fuérzale el paquete inferior y dile que tome, mientras tú te encuentras de espaldas, un número de cartas no superior a 10 y las coloque sobre el otro paquete. Seguidamente, deberá colocar este último paquete sobre las cartas que le quedan en las manos. La 14ª carta desde arriba indicará el número de cartas que han cambiado de paquete.

Toma la baraja y, si sabes, haz una mezcla falsa. Reparte "descuidadamente" unas 20 cartas cara abajo, fijándote en que la 14ª carta quede más a la vista que las otras. Pide a un segundo espectador que elija una de esas cartas. Si escoge la 14ª, no tienes más que preguntar al primero cuántas cartas cambió de paquete y voltear la carta para mostrar la coincidencia. Si elige otra carta, pídele que tome dos más. Si la 14ª tampoco está entre ellas, tómalala tú mismo, colócalas cuatro en fila y fuerza la que te interesa haciendo que un espectador toque las dos primeras cartas y luego una de las restantes. Interpreta siempre el significado de "tocar una carta" como te resulte conveniente.

EL CÍRCULO **por Judah**

Antes de comenzar, coloca sobre la baraja diez cartas de todos los palos mezclados en orden decreciente del 10 al As. Haz una mezcla y un corte falsos y pide a un espectador que corte aproximadamente por la mitad y que elija uno de los dos paquetes. Si escoge el de arriba, explica que a continuación va a colocar algunas cartas sobre ese paquete y, si elige el de abajo, entrégaselo. De esta manera, como ves, el espectador se queda, en ambos casos, con el paquete inferior. Vuélvete de espaldas para que vaya tomando unas cuantas cartas (menos de diez) del paquete inferior, mire la carta de debajo de del montón que ha formado y coloque este montón sobre el paquete de la mesa. Cuando haya terminado, vuélvete hacia él, recoge las cartas que le han quedado en la mano e introdúcelas bajo las de la mesa.

Para adivinar la carta elegida y el número de cartas que ha cambiado de lugar el espectador, dispón en la mesa diez cartas formando un círculo y cuatro más en el centro en un montoncito, todas cara abajo. Tras una gran dosis de concentración y mucho aleteo sobre el círculo, voltea la carta inferior del paquetito de cuatro cartas, la 11ª que has repartido. El número de puntos de esa carta indica las cartas que tomó el espectador, así como la posición que ocupa en el círculo la carta elegida. Fíjate en secreto en el lugar que ocupa esta carta y procede a recoger las cartas de la mesa y a mezclarlas (sin perder la pista de la carta que te interesa). Para terminar, saca la carta elegida, pregunta cuál era y muéstrala.

NI IDEA **por Hamblen**

Dispón, antes de comenzar, 10 cartas de palos variados en orden decreciente del 10 al As, en la parte superior de la baraja. Comienza haciendo una mezcla falsa que no altere la posición de las diez cartas y dobla ligeramente una esquina de la carta inferior hacia arriba. Deja las cartas en la mesa y pide a un espectador que, cuando te hayas vuelto de espaldas, corte aproximadamente por la mitad. Luego, deberá tomar un pequeño montón de cartas del paquete inferior, contarlas y dejarlas sobre el otro paquete.

Finalmente, indícale que complete el corte colocando la mitad inferior encima de todo. Ahora puede hacer varios cortes completos. Date la vuelta, toma la baraja y haz unos cuantos cortes. La última vez, corta por la carta que tiene una esquina doblada, y las cartas volverán a su orden inicial. Reparte rápidamente diez cartas, cara arriba, una sobre otra, en la mesa. Al ir a repartir la 11ª, échale un vistazo y, como si de repente hubieses cambiado de idea, devuélvela a la baraja y recoge las cartas de la mesa y déjalas también de nuevo sobre las demás. La 11ª carta te indica el número de cartas que el espectador tomó del paquete inferior y, ese mismo número restado de 11, señala la posición de la carta elegida empezando a contar desde la parte superior de la baraja. Por ejemplo, si la 11ª carta es un 4 quiere decir que el espectador cortó un paquetito de cuatro cartas. Encontrarás la carta elegida en la 7ª ($11 - 4 = 7$) posición desde arriba.

Para que la adivinación sea sorprendente, puedes pedir al espectador que corte por la mitad y luego cada paquete en otras dos partes. No pierdas de vista el paquete superior. Llamemos a los cuatro montones A, B, C y D y supongamos que el paquete superior es el D. Para hacer que las cartas 7ª y 11ª queden sobre dos de los montones, basta con que pidas al espectador que tome el paquete D y dé 6 cartas sobre A, una sobre B y otras 3 sobre C - Las cartas que te interesan están sobre B y sobre D. Indica al espectador que tome esas dos cartas y las deje en la mesa cara abajo. Pregúntale cuántas cartas contó y cuál era su carta. Como gran final, voltea las dos cartas de la mesa.

TODOS SE FIJAN

EFFECTO.- Mientras el mago está de espaldas, un espectador piensa un número de 1 a 10 - toma ese número de cartas de una baraja, las mezcla y se las guarda en el bolsillo. Todavía de espaldas, el mago le indica que vaya tomando cartas de la parte superior de la baraja hasta que él diga "¡Alto!". El mago recoge la carta en la que se ha detenido, toca con ella el bolsillo del espectador al tiempo que le pide que se guarde ahí las cartas que ha ido sacando (supongamos que han sido 8) y voltea la carta que tiene en la mano: es un 8. El juego se puede repetir varias veces.

REALIZACIÓN.- Ordena las cartas de la siguiente manera: en la parte superior de la baraja coloca cuatro series de cartas del As al 10 de palos mezclados. Bajo ellas irán las figuras. Cuando el espectador piensa un número, muéstrale lo que tiene que hacer: supongamos que ha pensado el tres; toma tres cartas, una a una, mézclalas y guárdaselas en el bolsillo. Sácalas, colócalas en la parte inferior de la baraja y entrega ésta al espectador. Vuélvete de espaldas. Como el juego funciona contando de diez en diez, resta $10 - 3 = 7$; el número 7 será tu número clave.

El espectador cuenta el número de cartas que desee, las mezcla y se las guarda en el bolsillo. Sin darte la vuelta, pídele que sujete en la mano la baraja y que tome la primera carta, luego la segunda... y así hasta 6 cartas. Ahora deberá colocar la baraja sobre estas seis cartas. Date la vuelta y pídele que te entregue la siguiente carta (la séptima). Toca con ella el bolsillo al tiempo que preguntas:

"¿Cuántas cartas tienes guardadas?"

Cuando te responda: "Ocho", voltea la carta que tienes en la mano: es un ocho.

Coloca las cartas del bolsillo del espectador y el ocho debajo de la baraja. Resta ahora $10 - 8 = 2$; tu - próximo número clave va a ser el 2. Repite el experimento sólo una vez más, pues si lo haces otra podrías llegar a las figuras. La mezcla de las cartas que el espectador toma tiene como único objeto descolocarlas para que no descubra que estaban ordenadas.

CUENTA TUS CARTAS

Un espectador toma una carta, la mira y la recuerda y la devuelve a la baraja, que a continuación se mezcla y se corta. Se entrega entonces la baraja al espectador para que encuentre su propia carta y, de paso, ahorre trabajo y sudores al mago.

Pide al espectador que comience a dar cartas cara abajo, se detenga en el número que desee (del uno al diez, para que el juego no se haga aburrido) y voltee una carta. Cuando le preguntes si es su carta, te responderá que no. Supongamos que la carta que voltea es un seis. Indícale que dé otro montón de cartas y que voltee la sexta carta. "¿Es tu carta?". Tampoco ésta es su carta. Supongamos que esta vez sale un diez. Prosigue: "A la tercera va la vencida. Tienes una oportunidad más y, si fallas, tendré que encontrar yo la carta. Haz otro montón y voltea la décima carta".

El espectador da nueve cartas. Deténlo antes de que dé la vuelta a la décima. Pregúntale cuál era su carta. Después de nombrarla, dile que voltee la carta que tiene en la mano: es la suya.

REALIZACIÓN.- Coloca, antes de comenzar, las 10 cartas superiores en orden descendente, del 10 al As de palos variados y, tras el As, pon otro 10. Haz una mezcla falsa y ofrece las cartas a un espectador para que elija una carta (que no esté entre las 11 superiores). Mientras hace la selección, cuenta 15 cartas de arriba y mantén una separación bajo ellas. Al tiempo que el espectador mira y recuerda su carta, cuenta 5 cartas más y mantén ahí otra separación con la punta del meñique. Abre la baraja por la segunda separación para que el espectador deposite ahí la carta y deja caer las 20 cartas encima. La carta elegida se halla, pues, en la 21ª posición desde arriba. Ahora, si sabes, ha llegado el momento de hacer una mezcla y un corte falsos.

Entrega la baraja al espectador y sigue los pasos explicados más arriba. El efecto es automático. Independientemente de cuál sea la primera carta, la segunda será siempre un diez y, la elegida, la décima debajo de éste.

PITAGORAS

Coloca las siguientes 11 cartas de palos variados en este orden: As, J, Q, K, 5, 6, 7, 8, 9, 10, comodín. El As será la carta superior del paquete y el comodín, la de más abajo. Coloca este paquete en la mesa e invita a un espectador a que, mientras tú te hallas de espaldas, tome de su parte superior el número de cartas que desee de tal manera que el orden no se vea alterado y las coloque debajo. Ilustra lo que tiene que hacer tomando tres cartas y pasándolas abajo. Resta mentalmente $11 - 3 = 8$. Recuerda el 8, tu número clave. Vuélvete de espaldas para que el espectador siga tus instrucciones sin que lo veas. Date la vuelta hacia adelante y pon una mano sobre el paquete mientras explicas que las cartas tienen una influencia tal sobre los latidos de tu corazón, que simplemente gracias a eso puedes saber cuántas cartas han pasado de arriba a abajo. Anuncia que no sólo vas a adivinar cuántas cartas se han movido, sino que, además, vas a voltear una carta de ese número. Explica que la J vale 2, la Q vale 3, la K vale 4, el comodín vale 0 y las demás cartas valen el número que marcan.

Sólo tienes que voltear la 8ª carta, que indicará cuántas cartas han cambiado de lugar. Para repetir el juego, echa un vistazo a la carta inferior del paquete y réstala de 11. El número que obtengas será tu nuevo número clave. Si resulta que el espectador no ha pasado ninguna carta, saldrá el comodín. Puedes repetir el juego todas las veces que quieras.

DEJALOS K.O. por Buckley

Toma del As al 10 de corazones; coloca una carta cualquiera entre cada una y la siguiente y otra encima de todo. Prepara un tarugo de madera como el de la figura con diez agujeros. En cada uno de ellos introduce una hoja de papel hecha una bolita en la que ponga el nombre de cada una de las diez cartas de corazones. Guárdate el tarugo en el bolsillo derecho de la chaqueta con las bolitas de papel en orden de manera que puedas encontrar al instante la que quieras.

Así pertrechado, con la baraja ordenada, el tarugo de madera con los papeles en el bolsillo, una hojita de papel y un lápiz y tras haber colocado un sombrero encima de la mesa, comienza el juego escribiendo algo en el papel. Haz como si echaras el papel en el sombrero y pregunta a un espectador un número del 1 al 20. Si el número es par, entrégale la baraja e indícale vaya dando cartas hasta llegar a su número y que mire la última. Si el número es impar, deberá contar hasta su número y mirar la carta siguiente. Mientras lo hace, divide el número por dos para obtener el valor de la carta, saca del tarugo de, madera la bolita correspondiente y échalo subrepticamente en el sombrero mientras lo acercas al espectador para que verifique tu profecía.

EL JUEGO AUTOMÁTICO por Larsen

Coloca las diez cartas superiores de una baraja biselada en orden decreciente del 10 al As de palos mezclados y dales la vuelta de arriba a abajo. Para comenzar, haz una mezcla por hoqueo dejando caer primero las diez cartas superiores para que no se modifique su orden. Haz como si cortaras (en realidad,

extrae las diez cartas que están del revés y déjalas sobre la baraja). Pide a un espectador que elija libremente una carta de cualquier lugar de la baraja salvo de entre las diez cartas de arriba. Corta la baraja justo por debajo de estas diez cartas (lo que te resultará bastante fácil por estar invertidas respecto a las demás) para que devuelva su carta, cierra el corte y cuadra las cartas. La carta elegida se encuentra en la 11ª posición. Haz una mezcla falsa que no la mueva de ahí.

Vuelve a cortar las diez cartas superiores y deja el resto de la baraja en la mesa. Haz un abanico con este paquete y ofréceselo al espectador para que tome una de ellas. Separa las cartas por donde ha tomado la carta y echa las cartas de la mano izquierda (las que estaban debajo de la carta) sobre la baraja. Toma la baraja y colócala sobre las cartas que estaban encima (las de la mano derecha). La última carta que ha tomado el espectador indicará la posición en que se halla ahora su carta elegida. Al contar, pasa las cartas cara abajo.

PARATE A PENSAR por Jordan

Separa los cuatro palos de una baraja completa y, a continuación, las cartas pares de las impares de cada palo (la J y la K se consideran impares y la Q, par), para obtener al final 8 paquetes. Junta los dos paquetes rojos impares con los dos negros y mézclalos bien. Haz lo mismo con los dos rojo pares y los dos negros impares. Ve tomando cartas de una en una alternativamente de uno y otro paquete hasta reunir de nuevo toda la baraja, que parecerá estar completamente mezclada.

Comienza pidiendo a un espectador que haga varios cortes completos. Seguidamente, reparte las cartas de una en una en cuatro montones, que llamaremos A, B, C y D. Al repartir te darás cuenta que si A y C juntos forman uno de los dos montones de antes, por ejemplo el de cartas rojas pares y negras impares, B y D forman el otro, es decir, el de rojas impares y negras pares. Pregunta al espectador qué paquetes prefiere, los pares o los impares (A y C o B D). En cualquier caso, pídele que tome sus dos paquetes y los mezcle. Haz tú lo mismo con los dos restantes.

El espectador toma una carta de su paquete y la introduce en el tuyo, que mezcla también a continuación. Para encontrar la carta no tienes más que examinar ese paquete y buscar la carta que no coincide con las demás de su color. Por ejemplo, será una carta negra impar entre todas las negras pares.

NUEVO DESCUBRIMIENTO por Jordan

Para ordenar la baraja, has de comenzar por separar las cartas pares de las impares (OK es impar y la Q, par). Coloca sobre la mesa 13 cartas impares y, sobre ellas, 13 pares, luego el resto de las cartas impares y, por fin, encima de todo, las demás cartas pares. Voltea la baraja cara abajo. Ahora, si se corta por el medio, las cartas impares quedarán en la parte superior de cada uno de los dos paquetes y las pares en la inferior, de manera que, al mezclar por hojeo, quedarán todas las cartas impares arriba y todas las pares abajo. Puede que en el centro queden algunas cartas mezcladas, pero eso no influirá en el desarrollo del juego.

Después de hacer la mezcla por hojeo, pide a un espectador que corte por la mitad (con la mayor precisión de que sea capaz), que tome una carta del medio de uno de los dos paquetes y que la introduzca por el medio del otro. Al dar las cartas, descubrirás fácilmente una carta impar entre las pares o viceversa.

LA INCREÍBLE PREDICCIÓN MEJORADA por Jordan

En el transcurso de este juego se separan las cartas impares de las pares en una baraja cualquiera prestada. Reparte las cartas en cuatro montones dando en los dos primeros solamente las picas y los corazones impares y los tréboles y los diamantes pares y, en los dos segundos, las picas y los corazones pares y los tréboles y diamantes impares. Junta los dos primeros montones y entrégaselos a un espectador para que los mezcle, al tiempo que tú mezclas los dos segundos. Corta el paquete del espectador dejando

los dos paquetes resultantes uno al lado del otro. Corta a continuación el tuyo y coloca las mitades sobre los dos paquetes de la mesa, de tal modo que en la mesa quedan dos montones que contienen cada uno picas y corazones pares y tréboles y diamantes impares en la parte superior, y picas y corazones impares y tréboles y diamantes pares en la inferior.

Pide a un espectador que mezcle los dos paquetes por hoqueo. Cuando lo haya hecho, sólo quedarán unas cuantas cartas de ambos tipos mezcladas en el centro, pero las partes de arriba y de abajo estarán ordenadas. Pídele a continuación que corte la baraja en tres montones iguales. Desecha el del centro y entrega los otros dos a sendos espectadores. Cada uno elige una carta del paquete del otro espectador, la mezcla con el suyo y, a continuación, reúnen los dos paquetes (el que antes iba arriba, deberá volver a ocupar esa posición).

El espectador que tiene la baraja va pasando cartas, empezando por la parte superior, al tiempo que las nombra. La carta elegida será la primera carta impar de picas o de corazones, o bien la primera carta par de tréboles o de diamantes. Cuando salga la elegida, deja pasar una o dos cartas más e indica al espectador que voltee la baraja y que vaya nombrando cartas de abajo. La carta que te interesa será la primera carta par de picas o de corazones o impar de tréboles o de diamantes. Ahora que ya conoces las dos cartas elegidas, puedes revelarlas como más te guste.

EL CALCULADOR VELOZ por Jordan

Para hacer la ordenación necesaria para este juego, separa las cartas pares e impares de cada palo y reúne de nuevo la baraja colocando las cartas impares de picas y corazones junto con las pares de tréboles y diamantes en un paquete, y las cartas pares de picas y corazones junto con las impares de tréboles y diamantes en otro. Coloca un paquete sobre el otro y haz un puente entre ellos.

Sostén la baraja cara abajo en la mano izquierda y haz una separación en el puente. Deja caer en la mesa la mitad de las cartas que quedan por debajo de la separación y, al lado de ellas, la otra mitad. Deposita sobre cada uno de los montones de la mesa la mitad de las cartas que estaban por encima de la separación y mezcla por hoqueo los dos paquetes obtenidos. Cuando lo hayas hecho, las cartas de una clase estarán en la parte superior de la baraja y las de la otra, en la inferior; sólo quedarán unas pocas mezcladas en el centro.

Pide a un espectador que corte la baraja en tres montones, que se guarde en el bolsillo el superior y que te entregue el del medio. Echa un rápido vistazo a tus cartas y dile inmediatamente cuántas cartas contiene su paquete. El montón del espectador contiene sólo picas y corazones impares y tréboles y diamantes pares, por lo que, si cuentas el número de cartas de esa clase que hay en tu paquete y lo restas de 26, sabrás cuántas cartas tiene en el bolsillo.

Realiza a continuación el juego "Adivinación de dos cartas".

ADIVINACION DE DOS CARTAS por Jordan

Este juego se debe ejecutar tras "El calculador veloz".

Aprovecha el momento en que el espectador cuenta sus cartas, para sumar los puntos de las cartas impares de picas y pares de tréboles del paquete que aún tienes en la mano, restando 13 cada vez que alcances o superes ese número. Recuerda el resultado final. Ahora ya sabes cuál será el resultado de la misma suma hecha con las cartas del paquete del espectador: 13 menos el resultado que acabas de obtener. Pide al espectador que mezcle sus cartas, que extraiga de entre ellas una pareja cualquiera (una carta de cada color) y que se la guarde en el bolsillo.

Las únicas parejas de su paquete deben estar formadas bien por una pica y un corazón, o bien por un trébol y un diamante. Deposita paquete cara abajo en la mesa y deja encima de él el tercer paquete, que aún no ha sido usado. Toma el paquete resultante y suma los puntos de las cartas negras, restando trece cada vez que llegues o superes ese número. Resta el total del resultado esperado y sabrás el tipo de

pareja de que se trata: una pica y un corazón si has obtenido un número impar o un trébol y un diamante si es par.

Realiza a continuación "Localización super-fácil".

LOCALIZACIÓN SUPER-FÁCIL por Jordan

Tras la "Adivinación de dos cartas ", pide al espectador que mezcle su paquete, que coloque sobre el de la mesa su pareja de cartas y, encima de todo, su paquete. Pídele que corte la baraja aproximadamente por la mitad, se fije en la carta superior del paquete inferior, complete el corte, deje la carta sobre la baraja y corte varias veces más.

Pídele ahora que reparta las cartas en varias filas a medida que les va dando la vuelta. Cuando lo esté haciendo, podrás localizar sus dos cartas, puesto que, debido al orden en el que se han colocado los dos paquetes inferiores, al cortar por el medio, el espectador no ha tenido más remedio que tomar su carta de entre las picas y corazones pares y los tréboles y diamantes impares y colocarla luego en la parte superior de la baraja, donde se hallaban las cartas de los otros tipos. Observa las cartas repartidas y localiza rápidamente la larga serie de cartas iguales procedentes de su paquete. La carta elegida será la inmediatamente anterior a la primera de esta serie.

PAR O IMPAR por Jordan

Para hacer este juego tienes que ordenar la baraja de la siguiente manera: separa los palos y coloca las cartas de cada uno de ellos en este orden, empezando por arriba:

6 4 10 As Q 2 J 7 8 5 3 K 9

Corta cada uno de los cuatro paquetes para que la carta inferior no sea igual en todos ellos. Mezcla por hoqueo una sola vez las picas con los corazones y haz lo mismo con los tréboles y los diamantes. Junta los dos paquetes, pero haz un puente entre ellos.

Para comenzar, corta por el puente y haz una única mezcla por hoqueo. Haz un abanico de izquierda a derecha con las caras hacia un espectador, quien ha de elegir un palo. Ve pasando las cartas de la mano izquierda a la derecha y., cuando el espectador vea una carta de ese palo, te lo comunicará para que tú la dejes cara abajo en la mesa. Forma un montón con las 13 cartas de ese palo, que estarán en el orden en el que las colocaste al principio, sólo que cortadas.

En una tarjeta que podrás empalmar y dejar sobre la baraja, tendrás escrita la siguiente tabla:

<i>IIII-8</i>	<i>PIPP-6</i>	<i>IPII-2</i>	<i>PPII-3</i>	<i>IPPI-10</i>
PIIP-4	IPII-J	PPPI-K	IIPP-As	
IIP-7	IPPP-9	PIIP-Q	PIII-5	

El espectador realiza varios cortes completos y, a continuación, te das la vuelta para que se guarde la carta superior del montón en el bolsillo sin verla ni dejar que nadie la vea. Seguidamente, el espectador reparte, cara abajo y de una en una las 12 cartas restantes en cuatro montoncitos; cuando termine, voltear cada montón y te dice si la carta que queda a la vista es par o impar (la J es impar y la Q y la K, pares). Consulta la tabla que tienes escondida y podrás nombrar la carta del bolsillo del espectador instantáneamente.

Si lo deseas, puedes repetir el juego con las cartas de otro palo.

LA FUERZA MÁGICA por Jordan

Primer método.- Puedes presentarlo como un juego de predicción o bien como sistema para forzar una carta.

Pongamos que deseas forzar la Q de corazones. Para empezar, separa las cartas rojas de las negras. Coloca 6 cartas rojas en la mesa; sobre ellas, 12 negras, encima, otras 6 rojas, sobre ellas, la Q de corazones y encima de todo una última carta negra. Haz otro montón con el resto de las cartas, de la siguiente manera: coloca primero una carta negra, sobre ella 7 rojas, luego 12 negras y por último, las cartas rojas restantes. Coloca el segundo paquete sobre el primero, con un puente entre ellas.

Si solamente estás haciendo una predicción, escribe en una hoja de , papel: "Dama de corazones". Dobla la hoja y entrégasela a un, espectador para que la guarde. Corta la baraja por el puente y mezcla los dos paquetes por hoqueo, de manera que la parte central de la estará compuesta de cartas negras. Pide al espectador que él también por hoqueo. Como es seguro que va a cortar por la zona de cartas negras, no quedará ninguna carta roja por encima de la Q de corazones. Pídele que tome la primera carta roja que, encuentre y, seguidamente, que lea la predicción y que muestre su carta. Con este método puedes forzar dos o más cartas del mismo color.

Segundo Método.- Coloca un duplicado de la carta que deseas forzar en el segundo lugar empezando por abajo de la mitad que inicialmente, se hallaba en posición superior. Al mezclar, deja que esta carta y la que está bajo ella caigan en primer lugar. Esta vez, la carta forzada será la primera carta roja empezando por arriba o por abajo. El espectador mezcla por hoqueo cortando la baraja en dos paquetes y elige uno de ellos. Si escoge la mitad superior, indícale que tome la primera carta roja que encuentre desde arriba; si escoge la mitad inferior, habrá de tomar la primera carta roja comenzando a contar desde la cara del paquete. En este método también puedes utilizar dos cartas rojas distintas y hacer que el espectador cuente entre 20 y 30 cartas para invertir el orden, de manera que la primera carta roja que tome de cada paquete sea una de las forzadas.

PREDICCIÓN PSÍQUICA por Jordan

Presentamos una ordenación para forzar el número 27. Se puede emplear sencillamente como efecto de predicción escribiendo en primer, lugar un número y guardando esta predicción en un sobre, que se entregará a un espectador para que lo guarde, o bien para cualquier otro efecto que incluya el forzaje de un número. Siguiendo est principio básico, puedes colocar las cartas de otras maneras; Para el 27, el orden es el siguiente:

2 picas, 3 corazones, as picas, K corazones, 9 picas, 10 corazones, 5 picas, J corazones, Q picas, 4 corazones, 8 picas, 6 corazones, K picas, 3 corazones, as picas, 2 corazones, 9 picas, 10 corazones, 5 picas, Q corazones, J picas, 4 corazones, 8 picas, 6 corazones 7 tréboles, K diamantes, 2 tréboles, 10 diamantes, 4 tréboles, as diamantes, 3 tréboles, 8 diamantes, 9 tréboles, Q diamantes, Q tréboles, 4 diamantes, 7 tréboles, 2 diamantes, J tréboles, 10 diamantes, 4 tréboles, as diamantes, 3 tréboles, 8 diamantes, 9 tréboles, J diamantes, K tréboles, 4 diamantes.

Comba las cartas de modo que, al cortar, lo hagas por el 6 de corazones.

Con las cartas así ordenadas, comienza por escribir la predicción. A continuación, corta por el puente que has formado previamente, haz una única mezcla por hoqueo haciendo observar que se trata de una mezcla verdadera y genuina. Muestra rápidamente las caras de las cartas para que se vea que están mezcladas y para que no de tiempo de que se noten las cartas duplicadas. Entrega la baraja a un espectador y pídele que piense en un palo. Seguidamente, deberá hacer un corte completo por donde quiera e ir tomando cartas de la parte de arriba, una a una, y fijarse en ellas. Ahora, colocará las cartas que no sean de su palo cara arriba. Por donde quiera que corte la baraja y elija el palo que elija, el total de las seis cartas que tome sumará 27.

LA PROFECÍA DEL NÚMERO DE PUNTOS por Jordan

Separa los 3, 9, 6, ases, 4, 7, 10, J y 5 de la baraja y, sin tener en cuenta los palos, colócalas en cuatro series en el mismo orden. Junta las series y deja sobre ellas las 12 cartas restantes de la baraja.

Comienza el juego escribiendo una predicción (el nº 69) en una hoja de papel, que seguidamente doblarás y entregarás a un espectador para que lo guarde.

Toma la baraja, da 10 cartas y suma los puntos a la vista del espectador. Deja las 10 cartas de nuevo sobre la baraja, llévate media docena de cartas abajo y vuelve a dar otras 10 cartas, cuyos puntos has de sumar, siempre bajo la supervisión del espectador. Pídele que corte por donde desee, reparta 10 cartas y sume los valores de sus puntos. Al hacerlo, obtendrá un total de 69. Cuando se desvela la predicción, resulta ser correcta.

El secreto radica en el orden de las cartas. La suma de los puntos de cualquier secuencia de 10 cartas dará como resultado 69. Es aconsejable indicar al espectador que corte por el medio.

LA VISIÓN DE CAGLIOSTRO por Jordan

Para realizar este juego necesitas una baraja de 52 cartas completa. Coloca las siguientes cartas en orden, de abajo a arriba en la parte inferior de la baraja: 2 corazones, as de tréboles, 2 tréboles, 3 tréboles, 4 tréboles, 5 tréboles, 6 tréboles y 7 tréboles. El 2 de corazones será la carta inferior.

Comienza con una mezcla por hojear que no altere las cartas inferiores. Deposita la baraja en la mesa y vuélvete de espaldas. Indica al espectador que extraiga dos cartas del medio y las coloque una arriba y la otra abajo, para que no puedas conocer las cartas que ocupan esos dos lugares. Pídele ahora que piense un número del 1 al 10, que dé ese número de cartas cara abajo en una fila de izquierda a derecha y que mire y recuerde la última carta dada. A continuación deberá repartir las cartas una a una sobre cada una de las de la fila, empezando de nuevo por la izquierda hasta que no queden cartas suficientes para completar una fila. Indícale que deje a un lado las cartas que le sobren y que reúna los paquetes que ha formado colocando el último sobre el de su izquierda, estos dos sobre el siguiente, y así hasta el final. Luego puede dar varios cortes completos a la baraja si lo desea.

Vuélvete de frente y fíjate en el número de cartas que el espectador ha dejado aparte. Si no hay ninguna, la carta elegida será la carta que quede justo después del 2 de corazones al extender las cartas cara arriba. Si hay dos cartas, la elegida se hallará tras el 2 de tréboles; si hay tres, estará después del 3 de tréboles, etc.

EL MISTERIO DE LAS CUATRO BARAJAS

Separa los ases de tréboles de tres barajas de dorso rojo y retira uno de ellos, que no utilizaremos en el juego. Coloca dos ases en el extremo interior de la mesa (el más alejado del público) de forma que sobresalgan ligeramente del borde y ocúltalos bajo una baraja de dorso azul guardada en su estuche. Pídele a un espectador que mezcle a fondo las tres barajas de dorso rojo y que las deje juntas formando un gran paquete. Toma la baraja de dorso azul con los dos ases debajo con una mano y, con la otra, las tres barajas juntas. Pon un instante el estuche azul sobre las cartas rojas y, al retirarlo, deja ahí los dos ases. Deposita las tres barajas rojas en la mesa, saca la azul del estuche y entrégala a un espectador. Vuélvete de espaldas o sal de la sala.

Indica al espectador que tome una carta cualquiera de la baraja azul y se guarde las demás en el bolsillo. Pídele a otro espectador que tome las cartas rojas y vaya repartiéndolas en fila. El primer espectador ha de indicarle que se detenga en el momento que desee y colocar su carta de dorso azul a la derecha de las demás, en la última posición de la fila. Después, el segundo espectador deberá repartir unas pocas cartas sobre cada una de las de la fila (el mismo número en todas) y recoger los paquetes poniendo

el primero (el de la izquierda) sobre el segundo, luego los dos juntos sobre el tercero, y así hasta terminarlos todos. Un tercer espectador ha de tomar las cartas así colocadas, cortar un paquete y, sosteniéndolo cara arriba, ir dándolas en la mesa al tiempo que las nombra. Cuando nombre el primer as de tréboles, empieza a contar cartas hasta llegar al siguiente as de tréboles inclusive. Este número te indicará cuántas cartas había en cada montón. La carta de dorso azul estará a ese número de cartas de distancia a partir del segundo as de tréboles.

Di: “ ¡Alto! ” y vuélvete de frente. El segundo espectador nombra su carta, que resulta ser la que el tercero tiene en la mano en ese preciso momento. Al darle la vuelta se descubre que tiene el dorso azul.

EL TOQUE DE MEFISTOFELES por Jordan

Toma todos los 2, 3, 4, 5, y 6 de una baraja completa y coloca las cartas restantes en cuatro series de 8 cartas cada una en el siguiente orden:

* 9 picas, 7 corazones, K tréboles, 8 diamantes, Q picas, J corazones, as tréboles, 10 diamantes.

* 9 corazones, 7 tréboles, K diamantes, 8 picas, Q corazones, J tréboles, as diamantes, 10 picas.

* 9 tréboles, 7 diamantes, K picas, 8 corazones, Q tréboles, J diamantes, as picas, 10 corazones.

* 9 diamantes, 7 picas, K corazones, 8 tréboles, Q diamantes, J picas, as corazones, 10 tréboles.

Según esta disposición, si tomamos una carta cualquiera, la 8ª carta por debajo de ella será del mismo valor y del palo siguiente según el orden: picas, corazones, tréboles, diamantes. Coloca las 20 cartas bajas sobre las ordenadas, combando un poco el paquete.

Para comenzar, muestra la baraja corta por el puente y mezcla por hoqueo de forma que las cartas ordenadas queden repartidas entre las demás. Pide a un espectador que corte. Toma la baraja cara arriba y pasa las cartas sacando y dejando aparte las bajas. De este modo te quedarán en la mano las cartas ordenadas y nadie sospechará nada.

Vuélvete de espaldas, pide a un espectador que corte, complete el corte, mire la carta superior y la deje cara abajo sobre la mesa. Pídele ahora que reparta 8 cartas sobre ella, deje la baraja y mezcle las 9 cartas. Date la vuelta y extiende estas nueve cartas cara arriba. Verás que entre ellas hay dos del mismo valor. La carta elegida será aquella cuyo palo vaya primero en el orden de palos expuesto más arriba. Por ejemplo, si aparecen la K de corazones y la K de tréboles, carta elegida será la K de corazones.

JUSTO Y EQUITATIVO por Annemann

Separa los cuatro palos de una baraja normal. Ve alternando cartas de los diferentes palos sin prestar atención a los valores. De tal manera tendrás la baraja ordenada, por ejemplo: trébol, corazón, pica, diamante; trébol, corazón, pica, diamante ...

Da varios cortes completos y haz un abanico para que el espectador elija una carta. Mientras la mira, pasa cuatro cartas a partir del lugar del que el espectador tomó la suya y haz que la devuelva a ese lugar. Cuadra y pide al espectador que corte varias veces (cortes completos).

Para encontrar la carta elegida bastará con que pases las caras de las cartas en busca de dos cartas seguidas del mismo palo. La carta que te interesa será la que esté más cerca de la cara de la baraja.

TU CARTA por Orville M. Meyer

Cuando realices este juego has de hacer gran hincapié en el hecho de que tú no ves las caras de las cartas en ningún momento. Llévate la baraja a la espalda y pide a un espectador que elija una carta libremente. Manteniendo la baraja a la espalda, trae hacia adelante dos cartas y deposítalas cara abajo en la mesa. Explica que estas dos cartas van a revelar cuál es la elegida: una indicará el palo y la otra, el número. Efectivamente, así es.

Antes de comenzar habrás ordenado la baraja según el sistema de Si Stebbins, en el que los palos y números rotan regularmente. Cuando el espectador corta la baraja a tu espalda para luego elegir una carta, haz que tome la carta de arriba del paquete inferior y luego recoge el paquete del corte y déjalo debajo del otro. En definitiva, lo que has hecho es cortar por el punto por el que estaba la carta elegida.

1

Ahora, gracias a la disposición de las cartas, la cuarta carta empezando por arriba será del mismo palo que la elegida, y la 13ª del mismo número. Así pues, no tienes más que extraer esas dos cartas y dejarlas sobre la mesa.

NOTA: Al sacar la 13ª carta, introduce en su lugar la punta del meñique para marcar el lugar. De este modo, podrás devolver la carta a su lugar sin dificultad al terminar. Coloca también la cuarta carta en su posición y tendrás la baraja ordenada de nuevo.

UNA DE CATORCE por Annemann

Necesitas una baraja ordenada por el método de los "ocho reyes", el de Si Stebbins o cualquier otro que tenga 4 series de 13 cartas. El sistema de Nicola no es válido en este caso.

Comienza el juego haciendo una mezcla falsa y pide a un espectador que corte varias veces. Cuando se haya convencido de que las cartas están desordenadas, indícale que tome la carta superior, la mire, la deje en la mesa cara abajo y reparta sobre ella 13 cartas. Deja aparte el resto de la baraja. Pide al espectador que tome las 14 cartas, las mezcle a fondo y, por fin, te entregue el paquete.

Para encontrar la carta elegida no tienes más que echar una ojeada a las caras en busca de las dos únicas del mismo valor. Pongamos por caso que son los reyes de tréboles y corazones y que los palos estaban ordenados según la secuencia tréboles, corazones, picas, diamantes. La carta elegida será la que vaya antes en el orden de los palos, en este caso, la K de tréboles.

Tras encontrar la carta de manera tan sencilla, haz la aparición de la forma más mágica que se te ocurra.

NOTA: Al buscar en el paquete la carta elegida, vuelve a colocar las cartas en su orden original. Extrae la carta elegida y deposita las demás sobre la baraja. Coloca finalmente la carta elegida encima de todo y la baraja estará lista para hacer otro juego que requiera la misma ordenación.

LA 15ª CARTA versión de Jordan

Separa las cartas negras de una baraja y ordénalas de la siguiente manera:

As, K, 2, Q, 3, J, 4, 10, 5, 9, 6, 8, 7, 7, 8, 6, 9, 5, 10, 4, J, 3, Q, 2, K.

Coloca el as que sobra sobre la baraja. Habrás observado que las cartas ordenadas forman dos series, una ascendente y otra descendente, y que dos cartas adyacentes cualesquiera suman un total de 14 o 15 puntos (J = 11, Q = 12, K = 13). Coloca las cartas negras ordenadas sobre las rojas, fíjate en la carta roja que ocupa el lugar nº 15 desde abajo y guarda la baraja en su estuche.

Comienza el juego anotando en un papel el nombre de la 15ª carta, dobla el papel y entrégaselo a un espectador para que se lo guarde en el bolsillo. Extrae la baraja del estuche, corta por la carta negra de más abajo y mezcla por hoqueo haciendo notar que se trata de una verdadera mezcla. Entrega las cartas a un espectador y pídele que reparta las cartas de una en una en dos montones: en uno de ellos irán las cartas negras, en el otro, las rojas. Las cartas estarán en el mismo orden en que las colocaste, sólo que invertido. La carta elegida estará en el 15º lugar de su paquete empezando por arriba.

Pide al espectador que elija uno de los dos montones. Si escoge el de las cartas negras, continúa el juego; si elige el rojo, pídele que se lo guarde en el bolsillo y haz notar que la elección ha sido completamente libre. Entrega al espectador un cuchillo para que lo introduzca en el paquete negro y tome

las dos cartas de debajo y las dos de encima de él o bien sencillamente la carta de debajo y la de encima. Cualquiera de estas parejas de cartas sumarán 14 o 15. Si el total es 14, pide al espectador que dé 14 cartas y deje la siguiente cara abajo en la mesa y si es 15, que deposite la última carta. A continuación, indícale que saque la predicción del bolsillo, que la lea y que voltee la carta de la mesa.

El procedimiento es tan sencillo y aparentemente libre de trampas que sorprenderá a todo aquel que desconozca el secreto.

SENSACIONAL MISTERIO CARTOMAGICO

El truco de este juego radica en que las cartas suelen venir colocadas en un orden determinado de fábrica, normalmente del as a la K de corazones, tréboles, diamantes y picas.

Presenta una baraja nueva entrégasela a un espectador para que la abra. Cuando lo haya hecho, pídele que saque las cartas del estuche y las deposite cara abajo en tu mano izquierda. Pide a cinco o seis espectadores que corten cada uno un paquetito de arriba, miren la carta de la cara y lo mantengan bien pegado al cuerpo de manera que nadie pueda ver la carta. Quédate con un pequeño paquete y, mientras te diriges a la mesa, echa un vistazo a la carta superior, que te indicará la carta por la que ha cortado el último espectador. Si, por ejemplo, has visto el 9 de picas, puedes deducir que el espectador ha cortado por el 8 de picas. Toma el paquete de este espectador, déjalo caer sobre el tuyo y echa un vistazo a la carta superior, que, a su vez, te permitirá saber la carta del anterior espectador.

Haz lo mismo para adivinar las cartas de todos los espectadores.

NOTA: Te aconsejamos que compruebes si efectivamente las cartas vienen en ese orden en varias marcas de barajas antes de hacer el juego ante público.

EL NUEVO TRUCO DE LOS RAYOS X

Necesitas una baraja ordenada según el sistema de los "ocho reyes", que habrás de cambiar, antes de comenzar el juego, por la que estabas utilizando anteriormente y que habrá sido ya mezclada y cortada por el público.

Pide a un espectador que elija libremente una carta y pasa todas las cartas que estaban debajo de ella a la parte superior de la baraja. Echa un vistazo a la carta inferior, con lo que ya sabrás cuál es la elegida. Dirígete hacia otro espectador, pídele que corte un paquete, lo mezcle, tome una carta y le pase el resto a un tercer espectador para que haga lo mismo. Este, a su vez, entregará las cartas a un cuarto espectador, que tomará una última carta. Pide que las cartas sean devueltas a la baraja ordenada que permanece en tu poder.

Introduce las cartas en una copa y cúbreelas con un pañuelo. Explica cualquier historia que se te ocurra sobre los últimos avances en telepatía, que la convierten en una disciplina científica, etc., etc. Pide a los espectadores que se concentren en sus cartas respectivas y, tras un "gran esfuerzo", nombra la primera. Saca la baraja de la copa, pasa las cartas frente a ti en busca de la carta que acabas de adivinar y fíjate en otra carta que esté fuera del lugar que le corresponde según el orden. Introduce de nuevo las cartas en la copa, cúbreelas y "adivina" la carta que acabas de ver desordenada. Haz lo mismo con las demás cartas elegidas. Tras ver la última carta desordenada, mezcla la baraja y, cuando la hayas adivinado, puedes dejar a un espectador que saque la baraja de la copa, pues no quedará ningún rastro que levante sospechas.

PASTO DE LOS TIBURONES

La baraja estará ordenada según el método que prefieras. Si no sabes hacer mezclas falsas, deberás cambiar la baraja que has utilizado para otros juegos y que ha sido mezclada y cortada por el público por una baraja ordenada que tengas preparada al efecto. Entrega la baraja ordenada a un espectador para que le dé varios cortes completos. Vuélvete de espaldas y pídele que vaya dando cartas

cara abajo en la mesa hasta que desee detenerse. Entonces, deberá tomar la siguiente carta, mirarla, introducirla por el medio del paquete que le queda en la mano y mezclar éste. Cuando lo haya hecho, date la vuelta hacia adelante, toma las cartas que tiene en la mano y sepáralas en dos paquetes para que el espectador introduzca entre ellos las cartas de la mesa. Desliza la punta del meñique izquierdo bajo la carta superior de este paquete, extrae todas las cartas que están por debajo y mézclalas sobre las demás. De esta forma, la última carta que el espectador repartió en la mesa queda en la posición inferior. Échale un vistazo y, gracias a la ordenación de las cartas al principio, sabrás cuál era la elegida, que podrás revelar a continuación como más te guste.

PREDICCION DEL PENSAMIENTO por Jordan

EFFECTO.- El mago hace una predicción, que escribe en un papel y guarda en un sobre que entrega a un espectador. Este espectador escoge un color, el rojo o el negro y saca una carta de una baraja mezclada. Luego, introduce la carta en un sobre y lo quema. A continuación, separa las cartas del color que eligió. Falta una carta que resulta ser la predicción del mago, como se puede comprobar al abrir el sobre que la contiene.

REALIZACIÓN.- Separa las cartas rojas de una baraja de las negras, retira una roja y una negra y recuérdalas. Corta los dos montones por la mitad y coloca los dos paquetes negros sobre los dos rojos. Comba las dos mitades resultantes y júntalas.

Comienza el juego pidiendo a un espectador que elija un color el negro o el rojo. A continuación, escribe en una hoja de papel el nombre de la carta del color elegido que has retirado de la baraja guarda la predicción en un sobre y entrégaselo a alguien del público. Corta la baraja por el puente y haz una mezcla por hoqueo bien clara que se vea que no hay trampas posibles. Al mezclar, todas las negras quedarán juntas en la parte superior de la baraja, todas rojas en la inferior y quizás unas cuantas mezcladas en el medio. Extiende cara abajo la mitad de la baraja del color NO elegido para e el espectador escoja una carta, que no debe mirar, sino, directamente, introducirla en un sobre y quemar éste. Así te aseguras que, cuando el espectador separe las cartas de ese color y vea que una, no sospeche nada y se crea que se trata de la carta quemada.

EL DETECTIVE MISTERIOSO por Jordan

EFFECTO.- Un espectador corta la baraja y toma la carta superior del paquete inferior. Dos espectadores más hacen lo mismo. El mago a una carta de la baraja, toca con ella las cartas que los espectadores tienen guardadas en sus respectivos bolsillos y las nombra correctamente.

REALIZACIÓN.- Ordena las cartas rojas de la baraja, empezando el dorso, según la siguiente secuencia: As de corazones, 2 diamantes, 3 corazones, 4 diamantes,..., Q diamantes, K corazones, As diamantes, 2 corazones, etc., es decir, el orden natural de las cartas los dos palos alternados. Haz lo mismo con las cartas negras. Corta el paquete de las rojas de modo que quede el 8 de corazones en cara, y las negras para que quede el 2 de tréboles en la misma posición. Junta los dos paquetes, pero no olvides hacer previamente puente entre los dos combando las cartas.

Para comenzar, corta por el puente y mezcla por hoqueo. Muestra las caras de las cartas rápidamente para que se vea que están mezcladas. Colócate la baraja en la palma de la mano y pide a un espectador que levante un paquetito, lo deje en la mesa, tome la carta superior de las que te quedan en la mano y se la guarde en el bolsillo. Un segundo espectador corta otro paquete, toma otra carta de igual forma y se la guarda, y un tercero hace lo mismo. Reúne los paquetes de manera que la baraja quede en el mismo orden que al principio, salvo por la ausencia de las tres cartas elegidas. Fíjate en la carta inferior y nombra una que sea algo más baja y, por tanto, se halle en la parte superior de la baraja, diciendo que se trata de tu detective privado. Empieza a pasar cartas desde la cara de la baraja en busca de dos cartas del mismo palo entre las cuales no haya otra carta del otro palo del mismo color.

Por ejemplo, si ves que entre el 8 y el 10 de tréboles no hay ninguna carta de picas, sabrás que una de las cartas que faltan es el 9 de picas. De esta manera podrás averiguar cuáles son las tres cartas elegidas. Apréndetelas de memoria y, tras encontrar la carta detective (que estará al final; por eso necesitabas que fuese una carta situada en la parte de arriba de la baraja), toca con ella los tres bolsillos, acércasela a la oreja para que te "diga" cuáles son las cartas elegidas, y nómbralas.

SUPER CUENTA ATRÁS por Vernon

Ordena las cartas de manera que queden los colores alternados: una carta negra, una roja, una negra, una roja, etc.

Haz una mezcla falsa y entrega la baraja a un espectador, al tiempo que le preguntas que prefiere, un número par o uno impar. Si dice que un impar, pídele que piense en un número impar cualquiera del 1 al 50. Vuélvete de espaldas, pero antes explícale que tiene que cortar varias veces, luego ir dando cartas en la mesa hasta llegar al número pensado y, por fin, tomar la carta siguiente y recordarla. A continuación, deberá colocar su carta sobre las de la mesa, dejar las que aún le quedan en la mano encima de todo y cortar.

Toma la baraja, haz un abanico con las caras hacia ti y busca dos cartas seguidas del mismo color. Corta con toda naturalidad por ese punto, de tal manera que una de las dos cartas, quede en la posición inferior de la baraja y la otra en la superior. Vuelve a pasar las cartas empezando por la cara de la baraja, contándolas a medida que lo haces, hasta llegar a otras dos cartas consecutivas del mismo color. La primera de ellas es la carta elegida y el número pensado te indica la posición que ocupa.

Si el espectador escogiese un número par, habrá de mirar la carta superior del montón de la mesa en lugar de la carta siguiente. En este caso, cuando te devuelva la baraja, en vez de cortar cuando llegues a las descartas consecutivas del mismo color, límitate a poner la segunda de ellas en salida interior (empujarla ligeramente hacia dentro con el pulgar izquierdo de forma que sobresalga y puedas luego localizarla con facilidad) y continúa pasando cartas hasta que des con las otras dos seguidas del mismo color. Corta, esta vez sí, entre las dos, voltea la baraja cara abajo y haz una separación por debajo de la carta en salida. Levanta las cartas que quedan por encima de la separación y cuéntalas para averiguar el número elegido.

EL COMODÍN Y EL DESTINO por Jordan

EFEECTO.- Un espectador elige una carta introduciendo el comodín por un lugar cualquiera de una baraja mezclada. Simplemente mirando el comodín, el mago es capaz de adivinar la carta elegida.

REALIZACION.- Separa las cartas negras de las rojas. Dispón los corazones y los diamantes en parejas que sumen 14, por ejemplo, as de corazones con K de diamantes, 7 de corazones con 7 de diamantes, etc., y haz lo mismo con las picas y los tréboles. Las figuras, J, Q y K valen 11, 12 y 13 respectivamente. Junta los dos paquetes formando entre ellos un puente.

Para empezar, muestra la baraja, corta por el, puente y, muy claramente, haz una mezcla por hojeo. Extrae el comodín y entrégaselo a un espectador para que lo introduzca en la baraja por el lugar que desee. A continuación, pídele que tome la carta que quede por encima o por debajo del comodín.

Toma la baraja, voltéala cara arriba para sacar el comodín y fíjate en la carta, de las dos que lo rodean, que no tiene al lado otra carta del mismo color pero de palo distinto y del valor complementario para sumar 14. Si restas el valor de esa carta de 14 obtendrás el valor de la carta elegida. El palo será el otro palo del mismo color. Así por ejemplo, si la carta que encuentras es el 2 de corazones, la carta elegida será la Q de diamantes.

PSICOLIA por Jordan

Separa las cartas bajas, del 2 al 6, de dos barajas y retira una de las series (no la necesitarás para este juego). Mezcla a fondo las cartas restantes de una de las barajas y colócalas de la otra exactamente en el mismo orden en que hayan quedado las mezcladas. Guárdate uno de estos paquetes en el bolsillo. Deposita el otro en la mesa y, sobre él, las cartas bajas, separadas por un puente.

Empieza por mostrar la baraja, cortar por el puente y, muy despacio, mezclar por hojear los dos paquetes resultantes, haciendo hincapié en que verdaderamente estás mezclando a fondo. Sostén la baraja cara arriba y retira las cartas bajas, del 2 al 6. De este modo, las cartas restantes quedarán en el mismo orden que las que tienes en el bolsillo. Pide a un espectador que corte aproximadamente por la mitad y entrega los dos paquetes a sendos espectadores, fijándote en cartas inferiores de cada uno de ellos. A continuación, abandona la sala.

Saca la baraja duplicada, córtala por el mismo sitio que se cortó la otra y extiende los dos paquetes separados en la mesa. Fíjate en qué paquete contiene el as de picas. Desde donde te encuentras, indica a los dos espectadores: "Extraed cinco cartas del paquete que contiene el as de picas y una del otro. Recordad las cartas elegidas y mezcladlas en los paquetes opuestos a los de procedencia de las cartas. Ahora, juntad los dos paquetes de manera que quede el as de picas encima del todo e id nombrando las cartas una a una a medida que las vais pasando, empezando por arriba". Según vayan nombrando cartas, ve retirándolas del montón del as de picas. Una de las cartas que oigas nombrar no estará presente en ese montón: se trata de la que un espectador sacó del montón del as de picas. Tómalala otro montón y déjala aparte sigue retirando cartas hasta que el montón del as de picas haya quedado reducido a cinco cartas. Estas cinco, junto con la que has dejado aparte, son las cartas elegidas nómbralas con gran dramatismo.

EL SUEÑO DEL MAGO por Jordan

Coloca las cartas de cada palo en orden ascendente, del as a la k y, luego, las cuatro series obtenidas en el siguiente orden: picas, corazones, tréboles y diamantes. Corta de manera que en la cara de la baraja aparezca una carta baja.

Muestra la baraja y déjala en la mesa. Vuélvete de espaldas y pide a un espectador que corte todas las veces que desee y que mezcle por hojear una sola vez. A continuación, deberá cortar aproximadamente por el medio, tomar una carta cualquiera de uno de los paquetes, mirarla y recordarla e introducirla en el otro.

Date la vuelta, toma el paquete que te indique, échale un rápido vistazo y nombra la carta elegida. El truco es muy sencillo: una sola mezcla por hojear no desordena las cartas, simplemente divide la secuencia de cartas en dos series que quedan entremezcladas. Si sigues cada una de ellas sin fijarte en las cartas que están por medio, no te resultará difícil detectar una carta ausente o en exceso.

TRANSPOSICIÓN DIABÓLICA por Jordan

EFFECTO.- Necesitarás dos barajas y la ayuda de cuatro espectadores, números 1, 2, 3 y 4. Se entrega una baraja al n.º 1 y otra al n.º 2. Cada uno de ellos cortan varias veces y reparten en la mesa un paquete de 26 cartas. El n.º 1 se guarda la mitad inferior de su baraja en el bolsillo y entrega las 26 cartas que ha contado en la mesa a otro espectador, el n.º 3, que será su ayudante. El n.º 2 hace lo mismo. Los espectadores ayudantes se ponen de pie, hacen un abanico con sus 26 cartas y eligen mentalmente cada uno una carta del abanico. El mago hace que las dos cartas elegidas abandonen los paquetes de los ayudantes y vuelen hasta los que los espectadores 1 y 2 tienen guardados en sus bolsillos. Al examinar los paquetes se ve que la increíble transposición efectivamente se ha producido. El público puede inspeccionar las cartas sin peligro de que descubra el secreto.

REALIZACIÓN.- Necesitas dos barajas completas que tengan el mismo dorso. Mezcla a fondo una de ellas y retira las 26 cartas superiores. Toma las 26 cartas duplicadas de la otra baraja y colócalas en el mismo orden. Junta estos dos paquetes duplicados de 26 cartas. Haz lo mismo con las otras dos mitades de las barajas. De este modo has formado dos paquetes complementarios, es decir, las 26 cartas que le faltan al primer paquete ordenado se encuentran en el segundo paquete ordenado y viceversa. Al contar 26 cartas en la mesa e intercambiar las otras dos mitades, se consigue reunir las barajas originales.

Como habrás deducido, si se sigue al pie de la letra el proceso descrito en el párrafo anterior, los duplicados de las cartas elegidas por los espectadores ayudantes ya están en las mitades de las barajas que tienen los espectadores números 1 y 2. Antes de que el público se dé cuenta de lo que va a suceder, el mago recupera los dos paquetes de 26 cartas que se contaron en la mesa y los intercambia mediante el salto o en el momento de dejarlas en la mesa. El truco está hecho. Gracias a este pequeño subterfugio, parece que las cartas desaparecen de sus respectivos paquetes cuando el mago así se lo ordena y aparecen en las barajas en las que se encontraban al principio y que aún se hallan en los bolsillos de los dos primeros espectadores. Las barajas pueden ser examinadas a continuación sin peligro de que se descubra el truco.

LAS CARTAS DE MEMORIA por Annemann

EFFECTO.- Se mezcla una baraja y se corta por la mitad. Un espectador elige uno de los dos paquetes y nombra una vez las cartas que lo componen. El mago sale de la habitación, pero se queda en un lugar desde donde se le pueda oír. El espectador extiende las cartas en fila y el mago va nombrando las cartas en orden hacia delante y hacia atrás. También es capaz de decir en qué posición se halla una carta cualquiera y qué carta se encuentra en un lugar determinado.

REALIZACION.- Las cartas han de estar ordenadas, aunque el orden puede variar cada vez. Separa las cartas negras de las rojas: mezcla las rojas y extiéndelas cara arriba de izquierda a derecha. Toma ahora las cartas negras y colócalas en el mismo orden que las rojas, sólo que, donde hay un corazón, pondrás la carta del mismo número de tréboles, y, donde haya un diamante, colocarás la misma carta de picas. De este modo, si la 6ª carta del paquete rojo es, por ejemplo, la J de corazones inmediatamente sabrás que la 6ª carta del paquete negro es la J de tréboles. Pon un paquete sobre el otro, separados por un puente.

Para comenzar, muestra la baraja, corta por el puente y, muy claramente, haz una mezcla por hoqueo que intercale las cartas de ambos paquetes. Explica que si haces el juego con toda la baraja, puede resultar demasiado largo, así que vas a emplear solamente la mitad. Sostén la baraja cara arriba y reparte, de una en una, las cartas rojas en un montón y las negras en otro. Voltea ambos paquetes cara abajo y pide a un espectador que escoja uno de ellos. Guárdate el otro en el bolsillo, sin darle importancia. Pídele que corte varias veces su paquete y que nombre una sola vez las cartas en el orden en que vayan apareciendo. Escucha poniendo cara de gran concentración; en realidad sólo tienes que fijarte en la última carta. Sal de la habitación y, una vez fuera, tomas las cartas que tienes en el bolsillo y corta de tal forma que la carta que corresponde con la última carta nombrada por el espectador quede en la cara del paquete. De este modo, los dos paquetes están colocados en el mismo orden.

Sostén el paquete cara abajo y ve dando cartas de izquierda a derecha cara arriba en una fila de manera que cada carta quede montada sobre la anterior. Nombra las cartas a medida que van saliendo. Al darlas, coloca cinco cartas seguidas, las cinco siguientes un poco más arriba, las cinco siguientes algo más abajo, alineadas con las primeras, etc. Así podrás localizar inmediatamente cualquier número que te digan y nombrar la carta que ocupa ese lugar y viceversa.

LOS PENSAMIENTOS SENSIBLES por Anneman

Este juego tiene el mismo fundamento que "Las cartas de memoria".

Ordena una baraja como explicamos en el juego anterior, uniendo también los dos paquetes con un puente en medio.

Muestra la baraja, divídela por el puente, mezcla por hoqueo y reparte las cartas en dos montones, uno con las rojas y otro con las negras, de la misma forma que en el anterior juego. Los dos paquetes se hallan ahora en el orden en el que los has colocado.

Pide a un espectador que elija uno de los paquetes y que diga un número del 1 al 26. Entrega el otro paquete a un segundo espectador y pídele que vaya pasando las cartas y elija una de ellas. Mientras dices esto, toma el otro paquete y ve pasando las cartas frente a ti como para mostrarle lo que tiene que hacer. Fíjate en la carta situada en la posición indicada por el número elegido por el primer espectador.

Para hacerlo rápidamente, resta el número elegido de 26, cuenta, empezando por la cara del paquete, hasta ese número de cartas y fíjate en la siguiente. Si, por ejemplo, es el 7 de picas, recuerda el 7 de diamantes.

El segundo espectador nombra su carta. Pide al primero que sujete su paquete dirigido hacia tu frente mientras repite su número pronuncia el nombre de la carta. Mientras va dando cartas cara arriba en la mesa para verificar la adivinación, toma buena nota de la posición que ocupa la carta del segundo espectador. Este te acerca las cartas a la frente y tú proclamas el número de orden en que se encuentra su carta en el paquete. Si el primer espectador no llegase repartir la carta del segundo, toma el resto de su paquete y continúa repartiendo para mostrar que todas las cartas son distintas.

REVOLTIJO DE DORSOS AZULES Y ROJOS por Annemann

EFFECTO.- El mago cuenta que existe una curiosa afinidad entre las cartas del mismo palo y del mismo número y, para ilustrar este hecho singular, saca dos barajas, una de dorso rojo y otra de dorso azul.

Las dos barajas son mezcladas por dos espectadores diferentes, a continuación, el mago las mezcla formando un gran mazo seguidamente, introduce la doble baraja en un sombrero que puede ser prestado, que sostendrá por encima de su cabeza. Ahora, tres espectadores dicen cada uno un número del 1 al 10 y el mago comienza a sacar cartas de una en una del sombrero contándolas hasta llegar al número del primer espectador. La última carta, de dorso rojo, se coloca en un soporte. El mago repite la misma operación con los otros dos números, que corresponden a dos cartas de dorso azul.

Se pide a continuación que los tres espectadores digan otros tres números, y se sacan de nuevo las tres cartas que salen en los lugares por ellos designados. Estas tres cartas tienen los dorsos azul, rojo y azul. Como gran final, se voltean las seis cartas, que resultan ser tres cartas de la baraja azul y sus duplicados de dorso rojo.

REALIZACIÓN.- Todo el juego se basa en un grupo de seis cartas ordenadas, de las cuales tres proceden de la baraja roja y las otras tres de la azul. Estarán ordenadas así: 1ª, 2ª, 3ª, 1ª, 2ª, 3ª y sus dorsos, rojo, azul, rojo, azul, rojo, azul. Todo lo que tienes que hacer es depositar estas cartas en secreto en el sombrero, para lo que tienes una estupenda ocasión mientras el público está examinando y mezclando las dos barajas.

TELEPATIA PARA MAGO Y AYUDANTE por Annemann

Para realizar este efecto de supuesta telepatía necesitas una baraja ordenada según un sistema con el que tanto tú como tu ayudante estéis familiarizados. Haz que tu ayudante salga de la sala. Ejecuta varias mezclas y cortes falsos y ofrece la baraja a un espectador para que elija libremente una carta. Corta la baraja, sin darle importancia al hecho, por el lugar del que se ha tomado la carta. Ruega al espectador que se concentre en su carta y dirígete a otro para que escoja una segunda carta. En el momento en que das la espalda al primer espectador, llévate subrepticamente la carta que estaba sobre la segunda carta elegida a la posición inferior.

Aproxímate al primer espectador para que devuelva su carta a la baraja por un lugar cualquiera y cuadra perfectamente. Haz lo mismo con la segunda carta. Haz que alguien lleve la baraja a tu ayudante, quien no tendrá más que fijarse en las dos cartas inferiores y tomar de la baraja las dos que les siguen en el orden original. A continuación, entrará en la sala con una de las cartas elegidas en cada mano.

NOTA: Puedes guardar la baraja en un sobre y cerrarlo antes de hacerlo llegar al ayudante. El tendrá un sobre idéntico en el bolsillo, por lo que puede abrir el primer sobre, averiguar cuáles son las cartas elegidas, introducir la baraja en el otro sobre, cerrarlo, escribir fuera los nombres de las dos cartas y devolverlo a la sala.

DOBLE EMPATÍA por Annemann

Necesitas dos barajas, una de las cuales ha de estar ordenada de acuerdo con el método que prefieras.

Utilizando la ambigüedad habitual de las palabras tomar y dejar, fuerza a un espectador la baraja no ordenada y pídele que la mezcle mientras tú mezclas (en falso, naturalmente) la otra. Intercambiad las barajas e indica al espectador que repita exactamente lo que vayas haciendo. Corta varias veces y, a continuación, toma la carta superior, mírala, piérdela por el medio y cuadra bien el paquete. El espectador hace lo mismo. Levanta tus cartas y acercaras a la frente del espectador al tiempo que él lleva las suyas a tu "concentrado ceño". Aprovecha para echar un vistazo a su carta inferior. En cuanto la veas, sabrás cuál es su carta.

Se dejan las dos barajas en la mesa, se cortan y se intercambian de nuevo. El espectador saca su carta de tu baraja y la deja cara abajo en la mesa mientras tú haces que buscas la carta que tú elegiste y la colocas al lado de la suya (en realidad, sacas la carta siguiente a la que has visto en posición inferior). Al desvelar las cartas se ve que coinciden.

Consultar el capítulo "Haz lo mismo que yo" en el primer volumen.

OTRA COINCIDENCIA por Annemann

En este efecto, el mago nunca se aproxima al espectador y, aún así, consigue tomar de la baraja que tiene en la mano el duplicado de la carta elegida por él.

Pide a un espectador que sostenga una baraja cara abajo, que corte por donde quiera, que recuerde la carta del corte y que cierre el corte y cuadre la baraja. Mientras se concentra en su carta, pasa las tuyas y extrae una de ellas. Cuando el espectador saca su carta y se muestran las dos, resultan ser la misma.

Necesitas dos barajas ordenadas por el mismo sistema. Cuando el espectador corte su baraja, fíjate en el lugar aproximado por el que lo hace. Cuando cierra el corte, comienza a pasar cartas por el punto por el que crees que ha cortado. Gracias a que la ordenación hace que los valores vayan rotando y los palos se alternen, el siguiente paso te resultará muy fácil. Mientras el espectador piensa en su carta, haz unas cuantas preguntas clave, tales como: "Se trata de una carta roja, ¿verdad?" o "Estas pensando en un corazón". Si las respuestas son afirmativas, toma la carta de corazones más cercana, por arriba o por abajo, a tu lugar de referencia, lo que te da una amplitud de 9 cartas, con lo que es virtualmente imposible que te equivoques. Una pregunta más, del tipo: "¿Se trata de una carta alta o baja?" o "¿Par o impar?" te permitirán cerciorarte de la identidad de la carta elegida. En cada caso te bastará con una o dos preguntas.

UN EXTRAÑO SUCESO por Annemann

Para realizar el siguiente juego te hacen falta dos barajas. Entrega una a un espectador y quédate tú con la otra. El espectador mezcla su baraja, corta y mira la carta del corte. Pregúntale el número de su carta y da ese número de cartas de tu baraja. La última carta es el duplicado de la que el espectador eligió de su baraja, que tú ni siquiera has tocado.

Has de ordenar de antemano las dos barajas. Baraja nº 1: separa todos los tréboles y los corazones y ordena así las cartas: 6 cartas cualesquiera, 13 corazones y tréboles sin ningún orden especial, 13 cartas cualesquiera, 13 corazones y tréboles, 7 cartas cualesquiera. Guarda esta baraja en su estuche.

Baraja nº 2: separa los corazones y los tréboles y colócalos en orden del as a la K. Pon el resto de las cartas cara arriba y coloca los corazones a un lado de ellas y los tréboles al otro de tal forma que queden enfrentadas, esto es, que al sacar las cartas del estuche por un lado o por el otro, siempre se vean los dorsos. Guarda la baraja en el estuche y recuerda en qué lado quedan los dos palos.

Muestra las dos barajas y pide al espectador que te entregue una de ellas. Si te ofrece la nº 2, indícale que tome él la nº 1, pero si te da la nº 1, extráela del estuche y entrégasela. Pídele que corte y que mezcle por la mitad. De esta manera, se llevará los corazones y los tréboles a la zona del medio de la baraja. Cuando corte aproximadamente por la mitad, lo hará por una carta de uno de estos dos palos. Con una sola pregunta: "¿es roja tu carta?", obtendrás toda la información que necesitas. Ahora sabes en qué

posición debes sacar tu baraja del estuche para que te quede el palo adecuado hacia arriba. Pregunta al espectador de qué número era su carta. Supongamos que era el cinco. Da cuatro cartas de la parte superior de tu baraja y sostén la quinta cara abajo. Cuando nombre su carta, dale la vuelta.

LA PRUEBA DE LOS 1.000 DOLARES por Annemann

Entrega una baraja a un espectador y pídele que la mezcle a fondo. Seguidamente, ha de cuadrar bien las cartas, dar un corte completo, tomar la carta superior, mirarla y perderla por el medio. El espectador te coloca la baraja en la palma de la mano e, inmediatamente, nombras la carta elegida.

Este sistema no funciona en el cien por cien de los casos, pero, si falla, siempre puedes repetirlo y, que se sepa, hasta ahora nunca ha fallado al segundo intento.

Necesitas una baraja ordenada según el sistema que prefieras. Cuando entregas la baraja al espectador, en cuanto comience a mezclar, di: "Cuando hayas terminado de mezclar, ponte las cartas en la mano izquierda y cuádralas bien. ¿Estás preparado?". Se trata únicamente de un inocente método para que se dé prisa y mezcle muy poco. El espectador corta, mira la carta y la pierde por la baraja.

Lo que ha ocurrido es que la secuencia ordenada se ha roto en varios fragmentos. Cuanto más corta haya sido la mezcla, mayores serán estos fragmentos. Tras el corte, que, de acuerdo con las leyes de la probabilidad se habrá producido en medio de una de las secuencias, no tienes más que echar un vistazo a la carta inferior y nombrar la carta que le sigue en el orden inicial.

Tienes al menos un 80 por ciento de probabilidades de que todo vaya bien, pero si el juego falla, siempre puedes hacerlo de nuevo. En el segundo intento las posibilidades de que falle son realmente reducidas.

NUEVOS JUEGOS VARIADOS

TODAS PARTES Y EN NINGÚN LUGAR

Presentamos a continuación un extraordinario juego original del doctor Hofzinser, de Viena, considerado como el mejor ilusionista de tiempo. Ejecutado por él, el juego debió ser una auténtica obra maestra de la prestidigitación. Para los magos de nuestros días, la presente adaptación supondrá sin duda un inestimable enriquecimiento de su repertorio.

Se trata de unos de los juegos de cartas más ingeniosos de la historia y, si no se hace más a menudo, es, probablemente, porque las

Se trata de una reimpresión del juego tal y como aparece en "Card Manipulations" de Jean Hugard (páginas 112 a 115). Las cinco secciones de dicha obra han sido publicadas por Max Holden de Nueva York en un único volumen que contiene lo último en juegos y técnicas de cartomagia. En él aparecen cinco versiones de "Por todas partes y en ningún lugar". También en "The Art of Magic" de T. Nelson Downs y en "Modern Card Effects and how to Perform Them", figuran variantes del mismo juego. La versión original de Hofzinser se halla en su obra "La cartomagia de Hofzinser" de Ottokar Fischer editada por S. H. Sharpe, editada en castellano por editorial Frakson.

explicaciones que aparecen en los textos son innecesariamente complejas y hacen que la realización parezca dificultosa. En la rutina que exponemos a continuación hemos simplificado todos los pases hasta su forma más elemental para que resulte accesible a todos.

Necesitarás un pequeño soporte o tres copas donde se puedan apoyar las cartas para que queden bien a la vista y una baraja corriente con dos duplicados de una carta, por ejemplo, dos dieces de picas extra. Puedes emplear cualquier carta, pero es preferible que escojas una de puntos negros, pues éstos se ven mucho más claramente que las demás en una sala grande con iluminación artificial. Coloca, pues, los tres dieces de picas en la parte superior de la baraja y procede a mezclar en las manos como se explica seguidamente: corta por abajo unas tres cuartas partes de la baraja, pon la primera carta en salida interior y mezcla las demás cartas sobre ella. Pide a un espectador que tome una carta, introduce la punta del meñique izquierdo bajo la carta en salida y, extendiendo las cartas, fuerza uno de los tres dieces de picas. Este pase consigue llevar los tres dieces al medio de la baraja de una forma mucho más natural que el salto. La mezcla de las últimas cartas es claramente verdadera, lo que hará que el espectador baje la guardia y, por tanto, el forzaje resulte más sencillo. De cualquier modo, no tiene por qué haber ninguna dificultad en forzar, uno de los, tres dieces.

Mientras el espectador mira su carta, cierra la baraja introduciendo la punta del meñique izquierdo sobre los dos dieces restantes. Toma la baraja desde arriba con la mano derecha con los dedos situados en el extremo externo y el pulgar en el interno, manteniendo la separación. Al tiempo que pides al espectador que devuelva su carta, deja que caigan unas cuantas cartas de la parte inferior de la baraja en la palma de la mano izquierda, luego unas pocas más y, finalmente, todas las que están por debajo de la separación. Extiende la mano izquierda para que el espectador deposite su carta sobre el paquete que has formado, es decir, sobre los otros dos dieces de picas.

Ahora tienes que colocar los dieces de tal forma que uno esté en el segundo, lugar desde abajo, el segundo esté en la posición superior y el último en la tercera posición desde arriba. Para hacerlo del modo más sencillo, sostén la baraja en la mano derecha como si te dispusieras a mezclar en las manos, aprieta con fuerza las cartas inferior y superior con los dedos y el pulgar izquierdos y. llévate todas las cartas, salvo esas dos, con la mano izquierda. Ahora, el primer diez se halla sobre la carta inferior. Si dejas caer la baraja sobre estas dos cartas, uno de los dieces habrá pasado a ocupar el segundo lugar desde abajo. Realiza este movimiento con naturalidad y, como si de repente hubieses cambiado de idea sobre el

modo de barajar, divide las cartas en dos paquetes y mezcla por hojeo. Deja que caigan en primer lugar las dos cartas inferiores del paquete de la mano izquierda y luego sigue mezclando. Cuando llegues al final, sostén en alto la última carta de la izquierda y déjala caer precisamente entre las dos últimas cartas de la derecha, es decir, entre los dos dieces de picas. Las tres cartas se hallan en sus posiciones: una, la segunda por abajo, otra, arriba del todo y la última, en el tercer lugar empezando por arriba.

La charla que suele acompañar a este efecto versa sobre un sistema científico que permite hallar una carta en la baraja en un máximo de tres intentos. "El lugar en que hay más probabilidades de que se encuentre una carta - explica- es la posición superior". Haz un doble volteo mostrando la segunda carta.

" ¿Es este..... de..... tu carta? "

"No".

"Entonces la dejaremos aparte". Pon las dos cartas boca abajo como si fueran una, saca la carta superior, el primer diez de picas, y ponlo cara abajo sobre la mesa o el soporte, o apóyala de pie en una de las copas.

"El siguiente lugar más probable es la posición inferior. He aquí tu carta , el..... de....." Di esto con confianza, como si estuvieras seguro de tu acierto y sujeta la baraja en posición vertical para mostrar la carta inferior.

"¿Que me he equivocado otra vez? En este caso dejaré esta carta con la otra". Baja la mano y, mediante la carta corrida", saca el segundo diez de picas y colócalo junto al primero. Mezcla en las manos así: pela una carta, echa sobre ella aproximadamente la mitad de la baraja, pon la siguiente carta en salida interior y mezcla sobre ella el resto de las cartas. El tercer y último diez se encuentra ahora justo debajo de la carta en salida interior. Haz una separación en ese lugar con el pulgar derecho por el extremo interior de la baraja, separa las dos cartas siguientes, el diez de picas y una carta cualquiera, del resto y empújalas juntas, como si fuesen una sola carta, hacia adelante hasta que sobresalgan unos dos centímetros. Pon la baraja en posición vertical y, con el pulgar derecho en la parte de atrás y los dedos delante, tira hacia arriba de las cartas hasta que tres cuartas partes de su longitud se hallen fuera del paquete. Asevera ahora con toda la firmeza del mundo que, por fin, has encontrado la carta elegida.

"Esta es mi última oportunidad y, dado que mi sistema no falla nunca, este..... de..... debe ser sin duda alguna tu carta. ¿Dices que no? ¿Estas seguro? Perdóname, pero... ¿Vio alguien más la carta? No es que dude de ti, en absoluto, pero esto es tan extraordinario, estoy tan convencido de la infalibilidad de este método, que, por un momento, pensé que tal vez te hubieses equivocado. Así que tu carta no es esta". Cuanto más confundido e inquieto parezcas, más fuerza tendrá el efecto final. Baja la mano izquierda, empuja la carta inferior de las dos que sobresalen hacia dentro hasta que quede al mismo nivel que las demás, extrae la carta que queda, el diez de picas y déjalo en la mesa junto a las otras dos.

"Tengo que terminar este juego de alguna manera. Dices que ninguna de estas tres cartas - señala el soporte - es la carta que elegiste. De acuerdo, ¿podrías decirme cual era tu carta? ¿El diez de picas? ¿Crees que mis poderes mágicos conseguirán hacerte ver el diez de picas en alguna de estas tres cartas? ¿No? Vamos a intentarlo."

"¿Cuál prefieres? ¿La del centro?"

Toma la carta y manténla con el dorso hacia el público.

"Naturalmente, esta carta no es el diez de picas, pero ahora a todos os va a parecer que sí lo es"

Lanza unos pases mágicos para hipnotizar al público y, a continuación, voltea la carta para mostrar la cara.

"¿Todos habéis visto el diez de picas? Esto va bien. La vamos a colocar aquí de nuevo".

Mientras te diriges a la mesa, cambia la carta inferior por una carta cualquiera, que dejarás en el lugar de la otra.

"Me parece que no os lo creéis. Pues bien, para demostramos que estáis bajo el influjo de la hipnosis, voy a hacer que veáis el diez de picas en otra carta. ¿Esta misma? Muy bien".

Repite la misma operación que con la primera carta, haciendo también el cambio de la carta inferior.

"Queda una sola carta. ¿Queréis verla también transformada en el diez de picas?"

Muestra las cartas como has hecho con las otras dos, sólo que, esta vez, habrás de realizar el cambio de la carta superior de la siguiente forma: sujeta el diez en alto, con el pulgar en el extremo inferior y los demás dedos en el superior. Seguidamente, mientras hablas, sostén la baraja con la mano izquierda cerca del cuerpo a la altura de la cintura.

"Por supuesto que esta carta no es el diez de picas, puesto que el verdadero diez se halla aquí, en la baraja".

Baja la mano derecha llevándote la carta a la parte superior de la baraja al mismo tiempo que empujas la carta superior de la baraja hacia la derecha. Suelta el diez de picas que tienes en la mano derecha y sostén la carta superior exactamente como tenías sujeto el diez. Un instante después, el pulgar izquierdo tira del diez para que éste se quede sobre la baraja mientras la mano derecha permanece inmóvil. Deja la tercera carta indiferente junto a las otras dos.

"Voy a seguir con la demostración".

Con un doble volteo muestra una carta indiferente. Di cuál es y voltea las dos cartas cara abajo como si fueran una sola. Toma ahora la carta superior, uno de los dieces de picas, y, tras lanzar otros pases hipnóticos, enseña su cara a los espectadores.

"Han visto un diez de picas, ¿no?". Devuélvela a su sitio y da otros pases.

"Miren ahora la carta inferior. También se trata del diez de picas".

Mantén la baraja en posición vertical para que el público vea el diez que se encuentra en la posición inferior. Aprovechando la sorpresa, haz el salto y mantén una separación entre los dos paquetes con el pulgar derecho. Muestra la baraja en posición vertical. La carta de abajo es ahora una carta cualquiera.

"No son más que ilusiones ópticas. Las cartas no son en realidad dieces de picas, sólo lo parecen".

Colócate la baraja en la mano izquierda e introduce la punta del dedo meñique en la separación. Toma la carta superior y muéstrala: es una carta cualquiera.

" Pero cuando os transmito mis poderes, entonces solamente veis dieces de picas. Mirad".

Corta por la separación y muestra la cara del paquete cortado: es un diez de picas. Introduce la punta del meñique izquierdo bajo la carta superior del paquete inferior (el tercer diez), devuelve el paquete corte a su lugar y haz el salto para llevarte los tres dieces a la parte inferior de la baraja. Hojea los extremos de las tres cartas de abajo (los tres dieces de picas) y haz una separación con la punta del meñique izquierdo sobre ellas. Sostén las cartas en posición para empalmar por abajo (ver Erdnase).

"Sé perfectamente lo que estáis pensando. sospecháis que os he engañando y que, en realidad, todas las cartas son dieces de picas. Yo jamás, haría algo semejante. Mirad: esta carta no es un diez"

Empalma los tres dieces en la mano izquierda e, inmediatamente, voltea la primera carta de la mesa. "Ni esta tampoco", voltea la segunda, "ni tampoco esta última". Dale también la vuelta.

"De hecho, a esta baraja le falta el diez de picas".

Haz una extensión cara arriba en la mesa y, mientras realizas una floritura, gira hacia la izquierda para poder guardarte en el bolsillo izquierdo del pantalón las cartas que tienes empalmadas.

“Como sabía que esa carta da mala suerte a los magos que hacen este juego, me la guardé en el bolsillo antes de empezar. Aquí está”.

Introduce la mano en el bolsillo y saca uno de los dieces. Déjalo en la mesa.

Si actúas bien y realizas los pases con suavidad, el efecto tiene muchísima fuerza. Es uno de los pocos juegos de cartas que pueden realizarse en escena, ante un público numeroso. Paul Rosini, el ilusionista de Filadelfia, lo tiene como número estrella de su repertorio.

Si vas a actuar en un salón, puede que te guste esta práctica idea para mostrar las tres cartas. Coloca un libro grueso de pie en la mesa y coloca las cartas entre sus páginas como muestra la ilustración. Esta idea se le ocurrió al doctor Jack Daley, quien también realiza el juego habitualmente. -

EL JUEGO ORIGINAL DE DECIR “¡ALTO!”

Podría parecer que los magos ya hubiesen usado en tiempos anteriores todos los recursos existentes para los juegos de cartas y que a los sucesores sólo nos quedase la posibilidad de mejorar los métodos antiguos. Esta es una de las razones por las que el público se queja de que la magia es siempre igual. Si bien para un mago el hecho de mejorar un juego ya existente lo convierte en uno nuevo, para el profano el efecto sigue siendo el mismo. Como no conoce, ni tampoco le interesa conocer, los métodos tan perfeccionados con los que se hace ahora el truco, preguntará ingenuamente: ¿Por qué los ilusionistas hacen siempre los mismos juegos?. El mejor espectador para un buen mago es aquel que tiene algunas nociones de la parte técnica de la prestidigitación y, por tanto, puede apreciar su habilidad. Esto podría constituir un buen argumento a favor de la apertura a todos de nuestros llamados "secretos", de la revelación de los trucos, pero nos estamos alejando del tema que nos ocupa.

El primer juego de decir "¡Alto!" lo inventó Robert Houdin hace más de un siglo. El efecto era fundamentalmente el siguiente: se elegían tres cartas de una baraja, a la que posteriormente se devolvían. Se mezclaba la baraja y el mago, situado al lado de la mesa, iba dando cartas de una en una y dejándolas en la mesa cara abajo. El espectador debía decir "Alto" cuando quisiera. En ese momento, el mago volteaba la carta que tenía en la mano, que siempre resultaba ser la elegida. El efecto se repetía varias veces con cartas que aún quedaban en la mano.

A continuación presentamos el efecto tal como lo realizaba Ralph W. Read.

ACCESORIOS Y PREPARACIÓN. - Necesitas una baraja corriente, una baraja de forraje de tres montones que tenga el mismo dorso que la otra y un dispensador de cartas.

La baraja de forraje consiste en tres montones de, pongamos, 16 cartas cortas cada uno, uno de nueve de diamantes, otro de jotas de picas y un último de doses de corazones, con una carta larga entre cada montón y una tercera en la posición inferior. Las tres cartas largas también son iguales, por ejemplo, tres Q de corazones. Añade, para terminar, dos cartas largas a la baraja: un 7 de picas en la posición inferior y un 4 de diamantes en la superior. Tienes, entonces, una baraja de 53 cartas que irá dentro del dispensador que habrás colocado en la parte trasera de la mesa o de la silla.

Prepara la baraja normal colocando el 9 de diamantes, la J de picas y el 2 de corazones en la parte superior.

REALIZACIÓN.- Toma la baraja ordinaria y mézclala por hojear. Fuerza el 9 de diamantes, la J de picas y el 2 de corazones, por ese orden. Pide a los espectadores que introduzcan sus cartas de nuevo entre las demás y que barajen. Recupera luego las cartas, vuelve al escenario y haz una recapitulación de lo que se ha hecho hasta el momento, haciendo hincapié en que los tres espectadores han mezclado la baraja. Corta varias veces mientras hablas, con cuidado de que no se vea ninguna carta.

Aproxímate a la mesa (en la que se encuentra el dispensador) preparado para hacer el cambio de baraja. Empuja la mesa un poco hacia adelante y, ya con la baraja de forraje en la mano, muestra como por casualidad la carta inferior (el 7 de picas). "Ahora voy a pasar las cartas"(mira la carta inferior)."Espero que nadie haya escogido precisamente esta de aquí" (retira el 7 de picas y déjalo cara abajo en la mesa). "Voy a dar cartas de una en una" (toma el 4 de diamantes dejando que el público la vea al pasar). "Dejándolas a continuación en la mesa" (deja el 4 de diamantes en la mesa). "Ahora, el espectador que eligió la primera carta, si es tan amable de decir "Alto" en el momento en que sienta el impulso de hacerlo". A todo esto, tú estás ya dando cartas (nueves de diamantes) lentamente en la mesa, por lo que, cuando el espectador diga "Alto" tendrás en la mano esa carta, la elegida.

Si el espectador tardara demasiado en detenerte, ralentiza tú también el ritmo al que das las cartas. Puedes ser tan lento como él y, de este modo, no tener nunca que llegar a la primera carta larga. Puedes dar más emoción al juego diciendo: ¿quieres esta carta o la siguiente? o ¿Deseas cambiar y decir alto en otro momento?, etc. Antes de mostrar la carta. Antes de voltearla, pide al espectador que nombre su carta elegida.

Haz un salto hasta la primera carta larga antes de pasar al segundo espectador y haz lo mismo con éste y con el tercero. Si, por descuido, se ve en algún momento la carta inferior, la misma Q de corazones demuestra que no ha habido manipulación alguna.

Una adición posterior a la versión de Robert Houdin hacía que el espectador tocara un timbre en lugar de decir alto. Para escena, la anterior descripción de este efecto es, sin duda la mejor. El inconveniente que tiene es que no es apta para realizar de cerca. Para ese caso has de seguir las instrucciones de Al Baker que ofrecemos a continuación.

DIME "ALTO" por Al Baker

Necesitas una baraja de forraje compuesta de dos cartas diferentes en lugar de tres. Coloca unas siete cartas cualesquiera sobre ellas y una debajo de todo. Aproximadamente en el centro de la, baraja, la carta superior del segundo conjunto de cartas iguales ha de ser más corta que las demás y, justo encima de ella, irá otra carta, cualquiera para que cuando cortes por la carta corta, ésta quede en posición inferior.

En la mesa habrá un sombrero situado un poco a tu derecha. para empezar, dos espectadores "elegirán" cada uno una de las cartas que vas a forzar y seguidamente las devolverán al lugar de la baraja, donde están las cartas iguales a ella. Explica que ahora ni los propios espectadores sabrían decir dónde se encuentran sus cartas. Luego, a modo de ilustración de cómo hay que dar las cartas, ve pasando las siete superiores una a una de la baraja al sombrero. al hacerlo, deja las cartas en un lado del interior del sombrero apoyadas horizontalmente, con el dorso hacia afuera.

Haz como si recogieras las cartas del sombrero (toma en, realidad un par de ellas) y déjalas en la parte inferior de la baraja. Comienza a pasar los duplicados de la primera carta elegida, llevándolos lentamente hasta el sombrero. Sigue hasta que el espectador diga "Alto". Entonces nombrará su carta. Voltea la que, tienes en la mano para que se vea que es la elegida.

Introduce la mano en el sombrero para recoger las cartas que hay dentro. Empuja algunas de las cartas indiferentes que todavía quedan para que caigan cara arriba sobre las cartas que acabas de echar. Saca el montón de cartas con las caras hacia el público y exclama: "Me alegro de que me hayas detenido en ese preciso lugar; si lo hubieras hecho antes, tu carta habría pasado de largo". Coloca estas cartas en la parte inferior de la baraja y corta abiertamente o bien haz en secreto el salto por la carta corta.

El segundo espectador también dirá "Alto" cuando desee. Tras mostrar que se ha detenido en la carta que había elegido, empuja las restantes cartas indiferentes del sombrero sobre el montón que has formado y, al sacarlas todas juntas, muestra sus caras. El sutil empleo de unas pocas cartas indiferentes camufla por completo el uso de la baraja de forraje, que nadie sospechará ni por un momento.

EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS por Douglas Dexter

El mago moderno se enorgullece de poder realizar con una baraja prestada efectos para los que antes necesitaba cartas trucadas o barajas de forzaje. A continuación presentamos una ingeniosa solución a esta cuestión. En este caso vamos a realizar el juego de decir "Alto" con una baraja prestada, dos sombreros y una cinta ancha. Coloca los sombreros con el ala hacia arriba en los asientos de dos sillas separadas entre sí unos 30 cm y extiende la cinta de manera que cada uno de los extremos quede dentro de uno de los sombreros. Une un peso a cada extremo de la cinta para que no se salgan de los sombreros.

Mientras colocas los sombreros y la cinta aprovecha para introducir en secreto 10 o 12 cartas que habrás empalmado de la baraja en el sombrero de la derecha. Luego, pide a dos o tres espectadores que elijan libremente una carta cada uno, la miren y la recuerden y la devuelvan a la baraja. Llévate las cartas elegidas a la parte superior con el pase que más te convenga. Mezcla a fondo las cartas, y déjalas caer en el sombrero de la izquierda.

Toma una carta de la parte inferior de la baraja y deslízala a lo largo de la cinta al tiempo que explicas lo que vas a hacer; justo antes de dejarla caer en el otro sombrero, voltéala para mostrar que se trata de una carta cualquiera. A continuación, toma la carta superior, deslízala por la cinta con el dorso hacia el público, naturalmente, deposítala suavemente en el segundo sombrero e, inmediatamente, empálmala. Introduce la mano en el sombrero de la izquierda y saca otra vez la misma carta, sosteniéndola con las puntas de los dedos. Hazla pasar lentamente por la cinta y repite lo mismo de antes varias veces, hasta que el espectador te diga "Alto". Voltea la carta y muestra que se trata de la primera de las elegidas. Repite el proceso con las cartas de los otros dos espectadores. Al final, recoge las que habías introducido en el segundo sombrero antes de comenzar y preséntalas como las que has ido pasando por la cinta y echando dentro.

Si los sombreros empleados son de tejido blando, sujeta los extremos de la cinta con dos alfileres en lugar de poner pesos, que podrían volcar los sombreros hacia los lados. La cinta deberá quedar vertical y no plana u horizontal entre ambos sombreros para que se vea mejor. El juego ganará en fuerza si el espectador toca un timbre en lugar de decir "Alto". Esta excepcional versión del juego tiene interés especial por ser uno de los pocos casos en que el empalme se emplea para el fin para el que fue concebido, es decir, como pase secreto y por ser un ejemplo de lo que este subterfugio podría haber llegado a ser si su uso no le hubiera limitado prácticamente a las florituras de la manipulación.

PIENSA "ALTO" por Al Baker

EFFECTO.- Un espectador mezcla una baraja cualquiera y seguidamente se la entrega al mago, quien la deposita en la mesa cara abajo y pide al espectador que corte aproximadamente por el medio, mire la carta inferior del paquete que ha cortado, devuelva la carta a la baraja y, sobre ella, el paquete. El espectador cuadra perfectamente las cartas, les da varios cortes y las entrega al mago, quien va dando cartas cara arriba y pide al espectador que piense "Alto" cuando vea aparecer su carta. El mago se detiene en una carta, que resulta ser la del espectador.

REALIZACION.- Para realizar este juego necesitas una bolita de cera del tamaño de la cabeza de un alfiler. Llévala pegada en un lugar del que la puedas tomar en cualquier momento, como por ejemplo, en un botón. Sigue los pasos descritos en el párrafo anterior. Cuando coloques la baraja sobre la mesa, pide a un espectador que corte y, cuando dices: "Deja aquí el paquete superior", señala la mesa, al lado de la baraja, al tiempo que dejas ahí la bolita de cera. Cuando corte y deposite el paquete en donde le has indicado, la bolita quedará adherida a la carta de abajo, y, luego, al cerrar el corte, al dorso de la carta elegida. Las dos cartas quedarán unidas y, al cuadrar, se conseguirá que queden bien colocadas. Con los cortes subsiguientes se consigue que, debido a la presión, las cartas queden perfectamente unidas.

Cuando estés dando cartas, al llegar a una doble, lo que notarás por el tacto, no tienes más que dar la primera de las dos y detenerte en la siguiente. Acompañado de una buena presentación, este juego aparece a los ojos del público como un verdadero milagro.

NOTA DEL EDITOR: Este mismo juego se puede realizar con una baraja de dorsos asimétricos (ver capítulo del mismo título) haciendo que el espectador devuelva su carta del revés a la baraja.

EL JUEGO DE DECIR "ALTO" PSICOLÓGICO

Un espectador elige libremente una carta, la mira y la devuelve a la baraja. El mago mezcla bien y entrega las cartas al espectador, al tiempo que le explica que dé cartas una a una, que las vaya depositando en la palma de la mano del mago y, cuando quiera, se detenga. La carta elegida resulta estar en el lugar en el que se ha parado.

Este efecto tiene un 97 % de probabilidades de salir bien y, cuando sale, es un verdadero milagro cartomágico. Paul Noffke, un mago muy inteligente, lo hace y le sale bien el 100% de las veces.

Max Holden se lo hizo a Tommy Downs y Eddie McLaughlin y los dejó completamente boquiabiertos. Como indica el título, se trata de un truco psicológico que depende de la manera de dar las instrucciones al espectador para que dé las cartas en su mano.

REALIZACIÓN.- Un espectador elige una carta y, mientras la está mirando, cuenta con el pulgar nueve cartas de la parte de abajo de la baraja. Durante el corte, la mano derecha se lleva esas nueve cartas y, una vez que la carta elegida es devuelta sobre la baraja, las deposita encima de ella. Haz una mezcla que no altere el orden de las diez cartas superiores

Entrega la baraja al espectador e indícale que vaya dando cartas en tu mano de una en una y cara abajo. Cuando el espectador llega a la tercera carta, di: "Más deprisa". Cuando vaya por la quinta, di, con el ritmo adecuado: "Detente cuando quieras". Por lo general, el espectador se detendrá en la 9ª o 10ª carta. Sólo queda hacer que voltee la décima para que vea que se trata de su carta. Si el espectador se para en la novena carta, di: "Voltea la carta siguiente". Si se detiene cuando la carta elegida ya está en tu mano, simplemente dale la vuelta. Si se pasase, fíjate en qué posición queda, después, ingéniate para robarla de su lugar y hacerla aparecer en la posición superior.

La cuenta con el pulgar resulta muy útil en un gran número de efectos. Se realiza de la siguiente forma. sostén la baraja en la mano izquierda, con el pulgar en uno de los lados largos y los demás dedos en el otro. La mano derecha se encuentra sobre las cartas, con los dedos en un extremo, salvo el índice, que estará doblado sobre el dorso de la baraja y el pulgar en la esquina interior izquierda. Hojea esta esquina con el pulgar y, a medida que lo vas haciendo, te resultará fácil contar nueve cartas. Haz una separación sobre las cartas que has contado y manténla hasta que cortes.

Un número, por favor. por Al Baker y Audley Walsh

Hace algunos años era famoso entre los magos un juego en el que se adivinaba una carta por teléfono utilizando un ayudante. Por desgracia, la idea cayó en las manos de los vendedores telefónicos y se ha extendido tanto que los magos ya no pueden utilizarla. Esperemos que este extraordinario juego no siga el mismo camino.

Se trata de una innovación mágica en la que el mago adivina cuál es la carta elegida por teléfono.

METODO DE AUDLEY WALSH

El Sr. Walsh llama a un amigo por teléfono y le propone hacerle un juego de cartas. El amigo que se encuentra al otro lado de la Línea ha de mezclar una baraja, mirar y recordar la carta inferior. A

continuación, ha de dar en la mesa, de la parte de arriba de la baraja, el número de cartas que indica la carta elegida (un número entre 1 y 13). Supongamos que la carta inferior era el 5 de tréboles. El amigo dará en la mesa cinco cartas de la parte superior de la baraja y, seguidamente, tiene que dejar sobre estas cinco el resto de la baraja. Ahora, deberá voltear las cartas cara arriba e ir nombrándolas a medida que las va pasando. Cuando han pasado unas cuantas, el Sr. Walsh nombra la carta elegida. El truco es muy sencillo, aunque el amigo al que está haciendo el juego no se dará cuenta de ello.

El mago tendrá frente a él una lista con los números de 1 a 13 escritos en fila:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Cuando su amigo nombra la primera carta, no la tendrá en cuenta. Cuando nombre la segunda, la anota bajo el número 1, la tercera bajo el número 2. etc. Por ejemplo (C = corazones, P = picas, T = tréboles, D = diamantes):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
JC	4D	6P	2C	5T	8C	9P	3T	9D	6D	QP	4T	2D

Todo lo que tiene que hacer es ver qué carta corresponde con el número bajo el que está situada. En este caso, el cinco de corazones está bajo el número cinco. Ocurre a menudo que alguna otra carta se encuentra bajo el número que le corresponde; en el ejemplo, el nueve diamantes se halla bajo el número nueve. En ese caso, la carta elegida podría ser cualquiera de las dos y lo que tiene que hacer el mago es decir directamente: "Tu carta era de diamantes". Ante una respuesta negativa, sabrá con seguridad que la carta elegida es el cinco de tréboles. Si la respuesta fuera "sí", nombra la carta de diamantes y termina así el juego.

Si deseas estudiar la próxima rutina, has de hacer primero esta que acabamos de explicar para que la segunda no te resulte confusa.

Lo que hace que el amigo pierda la pista de cómo funciona el truco es que, cuando él nombra las cartas, no sabe que tú estás contando y, al estar atento a los nombres de las cartas, se olvida de contar.

METODO DE AL BAKER

Lo que hago es pedir a mi amigo que mezcle las cartas y que las divida en dos paquetes. Luego ha de elegir uno de ellos y dejar el otro aparte.

Tras mezclar el paquete que ha escogido, le pido que mire y recuerde la carta inferior y, a continuación, que dé de la parte de arriba del paquete el número de cartas que le indica la carta elegida. Si esta carta es, por ejemplo, el 7 de picas, ha de contar siete cartas sobre la mesa. Seguidamente, debe colocar las cartas que le quedan en la mano encima de las de la mesa y cuadrar bien.

Si ahora cortase, resultaría imposible adivinar su carta. Con lo siguiente harás creer al amigo a quien hagas el juego que eso es precisamente lo que va a hacer.

Pídele que tome las cartas y vaya nombrándolas empezando por arriba. En cuanto te diga la primera, por ejemplo, el as de tréboles, exclama: "Un momento, deja la carta en su sitio. Se me ha olvidado una cosa". El amigo colocará la carta sobre la baraja. Continúa: "Antes de empezar quiero que cortes y completes el corte". Él así lo hará PERO ahora tienes una carta clave: el as de trébol. Recuerda bien esta carta.

Ten a mano papel y lápiz y, ahora sí, pídele que vaya nombrando las cartas empezando por arriba. Supongamos que nombra las siguientes cartas; apúntalas en fila:

3T,	AD,	5C,	2P,	KC,	JP,	QD,	7P,	3C,	8T,	5P,	6D,	2C,	4P,	9D,	AT
							7	6	5	4	3	2	1	0	*

Cuando llegue al as de trébol, anótala y déjale que siga nombrando cartas, aunque ya no las necesitarás, pues ya tienes la carta clave

Para averiguar cuál es la carta elegida, cuenta hacia la izquierda como se explica a continuación: haz una marca en el as, pon un 0 en la carta siguiente, un 1 en la otra, y sigue 2, 3, 4,... En cuanto veas que el 7 corresponde a un siete de picas, sabrás que esa es la elegida.

Si hubiera dos cartas que corresponden a sus números, pregunta sin ambages: "¿Tu carta es un siete?". Si la respuesta es afirmativa, la adivinación está hecha. Si te dice que no, ya sabes que su carta es la otra.

Naturalmente, la J correspondería al número 11 la Q al 12 y la K al 13.

EL CASO DE LOS CUATRO REYES por John J. Crimmings, Jr.

Para realizar este eficaz experimento no necesitas ninguna preparación especial. Todo lo que precisas es una baraja corriente.

Saca de la baraja los cuatro reyes (las Ks) y los cuatro ases y muestra claramente al público que no hay más ases ni reyes entre las cartas. Toma los reyes en la mano derecha, haz con ellos un abanico y deposítalos en la baraja, que tendrás en la mano izquierda. Mientras cierras el abanico, introduce la punta del meñique izquierdo entre el tercer rey y el cuarto.

Toma los ases, juntos y cuadrados, por las esquinas superior e inferior externas entre el pulgar y el índice mostrando la cara de uno de ellos. Mientras, colocas los ases sobre las demás cartas, gira el cuerpo hacia la izquierda y, en el momento en que la mano derecha cubre la baraja, estira los dedos izquierdos, haciendo como una bisagra con el meñique y los demás dedos, abriendo los tres reyes como una puerta, formando un hueco entre ellos y el resto de la baraja. Introduce los ases en el hueco y "cierra la puerta" de nuevo. Mientras haces esto, la baraja debe estar casi vertical, con el dorso hacia delante. La acción de levantar los reyes queda completamente oculta por la mano derecha.

Da los "cuatro ases" (en realidad, tres reyes y un as) en la mesa colocando el as cara arriba sobre las otras tres cartas que están cara abajo. Da ahora en otro montón "cuatro reyes" (tres ases y un rey), poniendo el rey cara arriba. Si llevas a cabo todo el proceso con suavidad, nadie dudará de que en el primer montón están los cuatro ases y, en el segundo, los cuatro reyes. Mientras hablas de la reunión los seres semejantes, aludiendo al famoso dicho: "Dios los cría y ellos se juntan", haz una transposición del as y del rey que están cara arriba y, como gran final, voltea cara arriba los dos montones. Los ases y los reyes han seguido a sus jefes.

LA CARTA QUE SE ELEVA DE J. M.

(Reimpresión de un artículo publicado en GENII, Vol. I, nº 1, septiembre 1936).

Nos complace mucho poder ofrecerles, por cortesía de su autor, John McMillen, este nuevo método para realizar el experimento de la carta que se eleva, que sin duda sobresaldrá entre los múltiples sistemas ya existentes para conseguir este mismo fin. Este método presenta varias ventajas relacionadas con que no necesita una preparación previa. Solamente hacen falta las cartas, que incluso pueden ser prestadas. La carta se eleva desde el medio de la baraja, que está bien cuadrada y ni el pulgar ni ningún otro dedo se introduce en la baraja para empujar la carta hacia arriba. Por si todo esto fuera poco, la idea en que se basa es completamente nueva.

El mago pide a un espectador que mezcle una baraja y, a continuación, dé tres cartas. El mago toma estas tres cartas y ruega al espectador que se fije en una de ellas. En un noventa por ciento de los casos se elegirá la carta central, pero, si esto no ocurriera, el mago siempre puede pedirle que tome su carta elegida y la coloque en medio de las otras dos.

Deja las tres cartas un instante en la mesa cara abajo para colocarte la baraja en la mano izquierda con los dedos en un lado y el pulgar en el opuesto. Toma la carta superior de la tres e introdúcela por el

medio hasta la mitad de su longitud. Haz una separación bajo ella con el pulgar izquierdo. Recoge la siguiente carta de la mesa (la elegida) con la mano derecha e introdúcela del mismo modo, es decir, hasta la mitad de su longitud, en la baraja. Aparentemente, la carta entra justo debajo de otra, pero, en realidad, el pulgar izquierdo suelta la carta que está debajo de la primera que has introducido, de manera que habrá una carta entre ésta y la segunda. Toma la tercera carta e introdúcela debajo de las otras dos, soltando de nuevo una carta, que la separará de la segunda. Tenemos, pues, una baraja de la que sobresalen tres cartas. Lo que no sabe el público es que entre una y otra hay una carta cualquiera.

Da la vuelta a la baraja en la mano izquierda de manera que las caras queden frente al público. Sostén la baraja con el índice sobresaliendo por el extremo, los demás dedos por un lado y el pulgar por el opuesto. Coloca la mano derecha de forma que oculte el extremo interno de las cartas. Empuja las tres cartas hacia abajo con índice izquierdo hasta que queden perfectamente cuadradas con las demás. Esto hace que las dos cartas cualesquiera que se hallan entre tres se desplacen, debido a la fricción, en la dirección contraria, esto es, hacia abajo. Ahora, la mano derecha, colocada de tal modo e oculte las dos cartas que sobresalen por abajo, bisela el extremo inferior de la baraja extendiendo las cartas hacia abajo ligeramente de atrás hacia adelante. Haz notar al público lo que haces y explica que vas a hacer que se eleve la carta elegida y para ello necesitas extender un poco las cartas para que todo el público lo vea bien. En realidad, esto sirve, efectivamente, para que el truco tenga más fuerza, pero la verdadera razón de extender las cartas es que las cartas delanteras estén lo suficientemente bajas como para cubrir las cartas que sobresalen por abajo cuando retires la mano derecha.

Sostén la baraja en posición vertical en la mano izquierda con el pulgar en un lado y los dedos en el otro, cerca del extremo inferior. Si estás trabajando ante uno o dos espectadores, no tienes que preocuparse de los ángulos, pero si el público es más numeroso, has de sostener la baraja ligeramente girada hacia la derecha. Así, desde la izquierda, los dedos cubren las cartas que sobresalen de la parte inferior para cualquier ángulo.

Coloca el meñique bajo las dos cartas que sobresalen y empújalas hasta que queden al mismo nivel que las demás. Con ello lograrás que la carta elegida, que se encuentra entre ellas, se eleve por encima del resto de la baraja. Como las cartas están biseladas o extendidas, se apreciará perfectamente que la carta sale del centro. Durante el ascenso, inclina la parte superior de la baraja un poco hacia el público para ocultar el movimiento del meñique. En cuanto las dos cartas de abajo estén al mismo nivel que las demás, el meñique vuelve a su lugar. Acerca la baraja al espectador para que él mismo tome su carta. En este momento, las cartas se encuentran ordenadas tal y como el público cree que están, por lo que se pueden entregar para ser examinadas sin temor de que se descubra cómo se ha realizado el milagro.

MIRASKILL por Stewart James
(Reimpresión con licencia de la revista "The Jinx")

No sé de dónde habrá sacado James este nombre para el juego, pero, desde luego, si alguien plantea alguna vez este tema, seré el último en meterme con el nombre, pues, de entre los juegos inventados durante los últimos años, este es, sin duda, el que más ha impresionado al público.

Lo he realizado varias veces desde que lo aprendí y nunca he encontrado a nadie que no se quedase perplejo ante el resultado. Por motivos de espacio no voy a entrar en detalles sobre por qué funciona, pero el caso es que lo hace, y eso es, al fin y al cabo, lo importante.

El mago tiene una baraja de cartas, dos pedazos de papel y un lápiz. La baraja puede ser prestada. Un espectador baraja las cartas y el mago le pregunta cuáles prefiere, las rojas o las negras (supongamos que dice las rojas). Sin tocar la baraja ni ver ninguna carta, el mago escribe una predicción en una de las hojas, que deja en mesa cara abajo. Ahora, pide al espectador que vaya tomando cartas de la

parte superior de la baraja que ha mezclado de dos en dos y que les dé la vuelta. Si aparecen dos cartas rojas juntas, se quedará con ellas (si hubiese preferido las negras, se quedaría con éstas) e irá formando un montón en la mesa frente a él. Si aparecen dos negras juntas, las colocará en otro montón frente al mago y, si son una de cada color, las dejará en un montón aparte.

. El espectador va, pues, tomando parejas de cartas y colocándolas en los montones correspondientes. Cuando termine, el mago le pide que cuente las cartas que hay en su montón y, después, el montón del mago. Seguidamente, debe tomar la hoja de papel la mesa, darle la vuelta y leer la profecía, que dice así: "En tu montón hay cuatro cartas más que en el mío". Y RESULTA SER CIERTA, a pesar de que el mago nunca tocó la baraja tras la mezcla genuina efectuada por el espectador.

Inmediatamente después, el mago pide a otro espectador que reúna las cartas y las mezcle a fondo. Escribe en el segundo papel a predicción Y, SÓLO DESPUÉS, pregunta al espectador con qué, color prefiere quedarse, con el rojo o con el negro. Seguidamente, le indica que vaya dando parejas de cartas y que coloque las de su color frente a él, las del otro color frente a ti y las mixtas, aparte. Al igual que antes, cuenta las cartas de los dos montones y lee la profecía: "Esta vez, los dos tenemos el mismo número de cartas". Se puede examinar todo, no hay ningún truco que ocultar.

El juego es prácticamente automático. Se basa en el hecho de que, al separar de esta manera las 52 cartas de una baraja mezclada, los dos montones de colores puros contendrán la misma cantidad de cartas. No se puede saber CON EXACTITUD CUÁNTAS habrá en cada uno, pero sí que el número será el mismo. Antes de comenzar, o durante el curso de un juego anterior, roba cuatro cartas del mismo color, por ejemplo, rojas. Al hacerlo, dejas la baraja desequilibrada, de forma que el montón de cartas rojas tendrá cuatro cartas menos que el de negras. También puedes robar dos o seis cartas del mismo color, pero cuatro está bien. No me preguntéis por qué sale, pero el caso es que es así., Guárdate las cuatro cartas en el bolsillo derecho del pantalón.

A continuación, pide al espectador que mezcle y pregúntale qué color prefiere. A continuación, escribe la predicción de acuerdo con lo que te haya dicho. Si escoge el color de las cartas que tienes guardadas, entonces debes escribir que su montón tendrá cuatro cartas menos que el tuyo. Explícale cómo ha de repartir las cartas. Cuando lea la profecía, verá que se cumple. Cuando vaya por la mitad de la cuenta, métete la mano en el bolsillo y empalma las cuatro cartas. Mientras todo el mundo tiene la atención puesta en los dos paquetes, toma de la mesa el tercero, el de los descartes, deja sobre él las cartas empalmadas, cuadra y deposítalo de nuevo. De este modo has completado la baraja, que ya está lista para la segunda vuelta. Nadie se fija nunca en lo que pasa con el tercer montón.

Una vez leída la primera predicción, el mago, sin tocar las cartas, pide a un segundo espectador que las recoja y las baraje una vez más. Esta vez, escribe la predicción ANTES de que te diga qué color prefiere. Como la baraja está completa, esta vez los dos montones tendrán el mismo número de cartas. Prueba a hacerlo y verás que se trata de una obra de arte de la cartomagia de los últimos años.

ADIVINACIÓN MAESTRA por Gibson

Toma una baraja cualquiera que haya sido mezclada y, tras haber echado un vistazo a la carta inferior, extiéndela, pasando las cartas de izquierda a derecha para que un espectador elija una carta. A medida que vas pasando cartas, cuéntalas y, al llegar a la que hace el número 12, di: "Pon el dedo sobre una carta cualquiera que veas pasar" y sigue contando. Cuando toque una carta, recuerda en qué posición está y vuelve la cabeza hacia otro lado para no ver la carta cuando el espectador levante la esquina para mirar el índice. A continuación, cuadra las cartas con toda claridad y deja que el espectador les dé varios cortes completos.

Para encontrar su carta, ve pasando las caras cara arriba, corta por la carta que estaba inicialmente en la posición inferior y cuenta hasta el número en que estaba la elegida.

ADIVINACIÓN MILAGROSA DE UNA CARTA por Ben Erens

Un espectador elige una carta de una baraja mezclada. Haz un abanico en la mano izquierda y pídele que introduzca su carta por donde desee. Sostén con fuerza el centro del abanico para que la carta

no pueda entrar hasta el fondo. Cierra el abanico y cuadra la carta con las demás empujándola con el dedo índice, al tiempo que le haces una pequeña muesca con la uña del mismo dedo. Toma la baraja en la mano derecha y entrégasela al espectador para que la mezcle. Con este movimiento, la muesca quedará en el extremo de la baraja que está dirigido hacia ti, de modo que, al recuperarla, podrás localizar, inmediatamente la carta elegida, cortar por esa carta para hacer una mezcla por hoqueo que la deje en la posición inferior y controlarla así a tu antojo.

ADIVINACION DE UNA CARTA POR EL PULSO

por Conard Rheiner

Un espectador mezcla una baraja cualquiera. Cuando termine, tómalala al tiempo que echas un vistazo a la carta inferior, y date la vuelta sosteniendo las cartas en la mano izquierda tras la espalda. Pide al espectador que corte libremente un paquete. Vuélvete hacia él y pregúntale si está satisfecho con el tamaño del paquete. Aprovecha este momento para pasar la carta inferior a la posición superior del paquete que te queda en la mano izquierda. Vuélvete otra vez de espaldas y pídele que mire esa carta, devuelva el paquete cortado, introduzca la carta por el medio y mezcle a fondo.

Vuélvete y, anunciando que vas a adivinar con ayuda del pulso cuál es la carta elegida, toma la muñeca del espectador y pídele que vaya dando cartas cara arriba. Cuando aparezca la carta que viste antes en posición inferior, dile que se detenga.

IMITACION DE LAS SEGUNDAS DADAS

Llévate en secreto las cuatro Jotas de una baraja a la parte superior, colocando entre la tercera y la cuarta una carta cualquiera.

Ejecuta una mezcla y un corte falsos que no alteren el orden de las cinco cartas de arriba y anuncia que vas a hacer una demostración de segundas dadas. Reparte dos manos, una para ti y otra para el espectador. Al tomar la sexta carta para dártela a ti, no la dejes en la mesa. En su lugar, úsala como pala para recoger las dos cartas que ya te has dado y coloca las tres cartas sobre la baraja. Voltea las tres cartas de la mano del espectador: son tres Jotas. Déjalas sobre la baraja y reparte de nuevo dos manos. El espectador vuelve a tener tres Jotas (una de ellas será de un palo distinto a las de antes, pero, como las recoges rápidamente, no le das tiempo para que se fije). Toma las cartas y repite el truco dos o tres veces, recogiendo cada vez tus cartas con la tercera de ellas como la primera vez. Es precisamente el hecho de usar la tercera carta de tu mano como si fuese una pala para recoger las otras dos lo que hace que salga el juego una y otra vez, pues la sexta carta dada, una carta cualquiera, pasa debajo de tus otras dos cartas: una Jota y una carta cualquiera de esta manera, las cartas quedan ordenadas siempre igual: tres Jotas, carta cualquiera y la cuarta Jota.

El truco gana en eficacia si lo realizas con rapidez. El público creerá que se trata de una excelente demostración de segundas dadas.

LA FUERZA PSICOLÓGICA

Se trata de un sistema para forzar una de las cuatro cartas que tenemos colocadas cara abajo en la mesa. Supongamos que el espectador es diestro. Coloca las cuatro cartas en una fila recta frente él con la carta que desees forzar en segundo lugar empezando por la derecha (o por tu izquierda). En un 90 % de los casos, el espectador elegirá esa carta.

Otro sistema consiste en dar cinco cartas cara abajo frente al espectador siguiendo una línea diagonal que se aleje de él. En este caso, lo más probable es que escoja la segunda carta empezando por la que tiene más cerca.

ADIVINACIÓN CARA ARRIBA

Ofrece a un espectador una baraja cualquiera, que puede haber mezclada previamente, para que elija libremente una carta y a continuación la devuelva. Llévatela en secreto a la posición superior.

Haz que elija ahora otra carta e introdúcela cara arriba por el medio. Cuadra la baraja y, haciendo como que no has visto qué carta era la segunda, pasa las cartas para buscarla. Mientras lo haces, toma subrepticamente la carta superior (la elegida) en la mano derecha y luego ve pasando cartas sobre ella con el pulgar izquierdo. Así, la carta elegida se encuentra bajo las demás, apoyada en los dedos de la mano derecha. Cuando llegues a la carta volteada, detente un instante, nómbrala y cuadra de nuevo. La carta elegida se introducirá automáticamente bajo la volteada. Entrega acto seguido la baraja al espectador, ordena a las dos cartas que se reúnan y pídele que verifique si tu orden ha sido obedecida.

LA CARTA DE ENSUEÑO

EFFECTO.- Un espectador elige libremente una carta de una baraja mezclada y, sin mirarla, la introduce en un sobre, que cierra y se guarda en el bolsillo. El mago hojea las cartas y se detiene cuando el espectador le indica. Este mira la carta por la que se ha quedado abierta la baraja. Seguidamente, el espectador busca su carta en la baraja, pero no la encuentra. Al abrir el sobre, la halla dentro.

PREPARACIÓN Y REALIZACIÓN.- Para preparar este magnífico efecto, ordena una baraja por palos y, cada palo, del as a la K. Guárdate cada palo en un bolsillo de la chaqueta o del pantalón. Ten preparado un sobre en la mesa.

Pide prestada una baraja, pide a un espectador que la mezcle y que elija una carta cualquiera sin mirarla. Tómala cara abajo y guárdala en el sobre. Al cerrar la solapa, echa un vistazo al índice.

Entrega la baraja de nuevo al espectador para que la mezcle y, mientras lo hace, búscate en el bolsillo correspondiente el duplicado de la carta en cuestión y empálmala con la cara hacia la mano. Cuando te entregue la baraja mezclada, deposítala cara arriba sobre la carta empalmada, con lo esta carta queda volteada en la parte inferior. Hojea los extremos de las cartas al tiempo que pides al espectador que diga "Alto". Detente y da la vuelta en secreto al paquete inferior, de modo que, al elevar el superior, el público verá el duplicado de la carta que se encuentra en el sobre. Llama la atención sobre esa carta y cierra los dos paquetes, volteando de nuevo el inferior. Empalma la carta duplicada y entrega la baraja al espectador, que no encontrará la carta que acaba de ver. Al abrir el sobre que se cerró antes de elegir la carta, ésta aparece en su interior.

ELIMINACIÓN por R. M. Jamison

Reimpreso con permiso de la revista. 'The Sphinx', mayo 1935.

Presentamos ahora un brillante interludio ideal para realizar en la mesa de juego, donde ha demostrado que puede dejar patidifuso a más de uno. Desconozco su origen y le he llamado "Eliminación de treinta cartas".

EFFECTO.- Se reparten en la mesa treinta cartas de una baraja en seis montones de cinco cartas. Un espectador toma dos cartas cualesquiera del resto de la baraja y las cartas restantes se dejan aparte. Se pide al espectador que mire y recuerde las dos cartas, y que coloque cada una de ellas sobre uno de los paquetitos de la mesa. El mago toma los montones y reparte las cartas en dos paquetes. El espectador elige uno de ellos, que se reparte a su vez en dos montones. Se elimina de nuevo uno de los dos y se repite el proceso hasta que no quedan más que dos cartas. El espectador mismo descubre que, por eliminación, elegido sus dos cartas.

RELIZACIÓN.- El mago coloca dos montones cualesquiera sobre el montón en el que el espectador ha dejado su primera carta y los otros dos sobre el montón en el que colocó la segunda. Los dos paquetes que has hecho pueden ir en cualquier orden. A continuación, reparte las cartas en dos montones. Las dos cartas elegidas estarán en el montón en el que has repartido la primera carta. Así, si das la primera carta a la izquierda, las dos cartas elegidas estarán en el montón de este lado. La siguiente vez que repartas, da la primera a la derecha, de modo que las dos cartas quedarán también en montón. Reparte a ritmo ligero para que el público crea que estás haciendo una demostración de dadas en segunda o cualquier otra trampa.

La charla que acompaña a este juego no debe recordar a la de los magos. Si antes de empezar a repartir devuelves las 32 cartas a la baraja y haces un par de cortes falsos cara arriba, el público pensará que las cartas están perdidas sin remedio.

SUPER VOLTEO por Judson Brown

Existen numerosas versiones del efecto en el que una carta elegida se da la vuelta dentro de la baraja. Esta versión tiene la particularidad de que en ella, cualquier carta que se nombre se voltea inmediatamente. El efecto completo es el siguiente: en primer lugar, el mago pasa todas las cartas de una mano a la otra mostrando, sin darle demasiada importancia, que todas se hallan cara abajo. Seguidamente, pide a un espectador que diga una carta. Inmediatamente después, el mago pasa de nuevo las cartas y la carta nombrada aparece cara arriba entre las demás. Se puede elaborar más el juego haciendo un abanico con las cartas y pidiendo al espectador que introduzca el comodín cara arriba por donde quiera. Entonces se cierra el abanico y, cuando se vuelve a abrir, la carta nombrada aparece al lado de él también cara arriba.

Explicamos en primer lugar la versión más sencilla para dar paso luego a, la segunda, más elaborada. La idea central se basa en algunos de los juegos de "Impey's Original Card Mysteries", pero esta aplicación es, según creo, original.

Las cartas están alternadas cara arriba y cara abajo. Las cartas rojas están cara arriba y las negras, cara abajo. Las cartas rojas están colocadas en orden, del as a la K de corazones y del as a la K de diamantes, de arriba a abajo de la baraja. Al dar la vuelta a la baraja, las negras se encuentran dispuestas del mismo modo, del as a la K de picas y del as a la K de tréboles.

Tenemos, pues, dos series de 26 cartas cada una consistentes en parejas de cartas enfrentadas. Si ponemos una bolita de cera entre los dos componentes de cada pareja, se podrán pasar las cartas de una mano a la otra sin peligro de que asome ninguna cara independientemente del lado de la baraja que esté hacia arriba. Una ligera presión en el lugar indicado mostrará exclusivamente la carta que nos interesa en cada momento. Una vez explicado esto, la realización del juego resulta bastante superflua.

El mago comienza por pasar las cartas de una mano a la otra para mostrar que todas están cara abajo. Hay que empujarlas ligeramente, sin formar un abanico. Entonces, un espectador nombra una carta. Pongamos que el mago está sujetando la baraja con las cartas negras cara arriba. En ese caso, si la carta elegida es negra está listo para empezar a pasar de nuevo las cartas. Si por el contrario la carta fuese roja, habrá de voltear furtivamente la baraja. Supongamos que la carta elegida es el diez de picas. El mago comienza a pasar cartas lentamente contándolas a medida que pasan. Cuando llegue al diez de picas, presiona un poco para separarla de la carta que la oculta, dejándola al descubierto cara arriba en medio de la baraja, que está cara abajo.

En este caso, la cera dura, del tipo de la cera de abeja, funciona mejor que la cera más blanda que emplean habitualmente los magos, pues las cartas se separarán así mejor y más suavemente.

En cuanto a la variación, su realización es como sigue: el espectador toma el comodín, un comodín normal. Como antes, el mago pasa las cartas para mostrar que están todas cara abajo, sólo que esta vez las va contando y, al pasar la 13ª carta (o, más bien, la 13ª pareja de cartas), de la mano izquierda a la derecha, se detiene con la mitad de las cartas en cada mano. En ese momento pide al espectador que diga una carta. Luego, junta las dos mitades de manera que cuando el lado de la derecha se ponga hacia arriba, la carta

elegida quede en la mitad superior de la baraja. Como el mago conoce la posición de los palos, no necesita realizar ningún cálculo. A continuación, comienza a pasar las cartas otra vez, contándolas.

Cuando llega a la carta elegida, la separa en secreto de la que la cubre sin dejar que se vea, oculta por las demás. Al mismo tiempo, el mago dice: "Introduce el comodín por donde quieras mientras voy pasando cartas", dando así la impresión de que esa es la razón por la que las está pasando. Sigue así, llevando la carta elegida por debajo de la extensión, hasta que el espectador introduce el comodín, momento en el que cierra las cartas y, sin necesidad de realizar ningún pase especial, desliza la carta entre las demás, al lado del comodín. Ahí aparecerá más tarde, al volver a extender las cartas.

LA CARTA EN LA NARANJA por Cazeneuve

Se trata de una ingeniosa variante del juego de la carta a la que se corta una esquina.

Este juego requiere alguna preparación previa. Necesitas una naranja,, dos cartas iguales, por ejemplo, dos dieces de picas, dos cajitas para pastillas y un elástico. Quítale a la naranja el trozo del rabito y horada con un pincho la parte superior sin llegar a perforar el otro lado. Introduce en el, agujero una de las dos cartas iguales, a la que. habrás arrancado previamente una esquina, bien enrollada. Pega la parte del rabito con una gota de pegamento. Si la preparas bien, la. naranja saldrá airosa de cualquier inspección. Guarda la esquina en uno de los pastilleros, que te has de guardar, junto con el elástico, en el bolsillo exterior derecho de la chaqueta. El otro diez e picas va en la posición superior de la baraja.

Comienza por mostrar la naranja. Lánzasela a un espectador e indícale que se la guarde en un bolsillo. Fuerza el 10 de picas a un segundo espectador y pídele que la rompa en pedacitos y los guarde en el pastillero que está en la mesa. Mientras lo hace, empalma la otra cajita para pastillas con la mano derecha. Toma la caja con los trocitos con las puntas de los dedos de la misma mano, cúbreala con un pañuelo y cambia las cajas. Toma la caja duplicada (la que contiene sólo una esquina) bajo el pañuelo con la mano izquierda Métete la derecha en el bolsillo y saca el elástico, dejando en su lugar pastillero con la carta rota en pedacitos. Cierra el pañuelo con el elástico como si fuese una bolsa con la cajita dentro y entrégaselo a espectador para que lo sostenga.

Hasta aquí, la parte técnica del juego. Ahora sólo te queda hacer a presentación dramática del efecto mágico: pasar la carta a la naranja. Al final, se saca la cajita del pañuelo y, al abrirla, se ve que su interior solamente ha quedado una esquina de la carta. Toma la naranja, córtala por la mitad (por el "ecuador"), de forma que sobresalga la mitad del rollito de carta. Ábrelo, muestra que se trata la carta elegida y que la esquina que quedaba en la cajita coincide exactamente con ella y recibe el aplauso que este excelente juego siempre suscita cuando se presenta bien.

EL TRUCO DEL GOLPE

Este juego se basa en el doble volteo. Llévate en secreto el 7 y 8 de un mismo palo al medio de la baraja y fuerza el 7. Recupéralo bajo el 8, introduce la punta del meñique izquierdo sobre el 8 y, mediante el salto, llévate las dos cartas a la parte superior. Haz una mezcla falsa que no altere el orden ni la posición de estas dos cartas ejecuta un doble volteo que muestre que el 7 ha pasado arriba. Da la vuelta a la baraja, toma la carta superior, el 8, e introdúcelo hasta la mitad por el medio de la baraja, sujetándolo de forma que tapes con el dedo índice el número de la carta que aparece en la esquina superior derecha. Levanta la baraja y muestra la carta, que parecerá 7.

Pon la baraja cara abajo y pide al espectador que empuje la carta hasta cuadrarla con el resto y que coloque su dedo sobre la baraja ordena a la carta que viaje hasta arriba, golpea suavemente las cartas y pide al espectador que voltee él mismo la carta superior: el 7.

EL TOQUE DEL PRESTIDIGITADOR

Necesitas Tres cartas duplicadas y un pañuelo que tenga un bolsillo en el que quepan tres cartas. Guarda las tres cartas en el bolsillo secreto del pañuelo y éste en el bolsillo, de manera que, cuando lo

saques, el bolsillo quede boca arriba y hacia, ti. Coloca en la parte superior de la baraja las tres cartas iguales a las que están en el bolsillo del pañuelo o, mejor, si sabes hacerlo, tenlas en el bolsillo y sácalas para dejarlas sobre la baraja una vez que ésta haya sido mezclada por un espectador.

Fuerza las tres cartas a tres espectadores, pídeles que las recuerden y que las devuelvan a la baraja. Extrae el pañuelo sin decir que es un pañuelo ordinario, simplemente sujeta las cuatro esquinas juntas para formar una bolsa y haz que un espectador eche dentro la baraja. Conociendo la colocación de las tres cartas del bolsillo del pañuelo, puedes sacarlas en el orden en que te las pidan. Tras extraer las dos primeras, puedes modificar el mecanismo y extenderte el pañuelo sobre la mano derecha con la parte donde está el bolsillo hacia abajo y la boca del mismo hacia ti y colocar la baraja cara arriba sobre el pañuelo y justo encima de la carta duplicada del bolsillo. Levanta la parte externa de la tela y cubre con ella las cartas. Reúne los picos con la mano derecha. El bolsillo ha de estar en la cara externa del pañuelo y la abertura coincidirá con el extremo inferior de la baraja. Si agitas suavemente la bolsa, la carta irá saliendo del bolsillo como si atravesara el pañuelo hasta caer al suelo.

LA CARTA A TRAVÉS DEL PAÑUELO

Pide a un espectador que elija libremente una carta, la mire y la devuelva a la baraja. Llévatela a la posición superior y empálmala. Pide prestado un pañuelo y extiéndelo sobre la mano derecha y la carta empalmada, que quedará así oculta. Deposita la baraja cara arriba en el centro del pañuelo, es decir, justo encima de la carta empalmada.

Levanta el faldón del pañuelo que tienes sobre el antebrazo y échalo sobre las cartas, que levantarás, aún cubiertas. Cubre luego las cartas por todos los lados echando los otros tres picos hacia atrás. Enrolla el pañuelo para dejar la baraja bien apretada pillando un poco carta de debajo, al tiempo que das la vuelta al conjunto. Toma los extremos enroscados del pañuelo y sacúdolo suavemente. Parecerá como si la carta apareciese gradualmente y, a medida que sacudes más, saldrá del todo hasta caer al suelo. Para el público, la carta habrá atravesado el pañuelo.

Se puede hacer que pasen dos cartas de la misma forma, pero durante el proceso, empuja la segunda carta dorso arriba ocultándote en la primera.

LAS CARTAS QUE ATRAVIESAN

Se trata de una versión mejorada del juego anterior. Las cartas encuentran guardadas en el estuche y una carta atraviesa éste y el pañuelo.

Necesitas una baraja con un estuche de solapa y un pañuelo. Tras mezclar, pide a un espectador que escoja una carta, la mire y la recuerde y la devuelva a la baraja. Haz el salto para llevártela a la posición superior y guarda la baraja en el estuche de manera que la solapa quede entre la carta superior y las demás. Deja el estuche en mesa apoyada en el lado en que está la solapa, muestra el pañuelo y extiéndelo sobre tu mano izquierda. Toma el estuche con la mano derecha con el pulgar sobre la parte que queda a la vista de la carta, elegida y echa el pañuelo sobre él. Bajo este escondite, tira de la carta con los dedos de la mano derecha y sácala todo lo que puedas.

Saca el estuche de debajo del pañuelo con la mano izquierda, dejando la carta elegida, que colocarás cara arriba sobre la palma derecha. Pon el estuche sobre el pañuelo justo encima de la carta, elegida, echa el faldón delantero sobre el estuche y dobla los extremos un poco por debajo para que pillen la carta inferior por la parte de atrás. Junta los cuatro picos del pañuelo y sujétalos con la mano derecha. Pregunta al espectador cuál era su carta y, a continuación, ordena que ésta atraviere el estuche y el pañuelo. Unas leves sacudidas serán suficientes para que la carta aparezca lentamente.

SÍGUEME SATÁN

El público siempre piensa que los juegos que el mago realiza con las manos a la espalda son fantásticos. En este efecto parece que el espectador hiciera el juego él mismo con las cartas a la espalda, lo que hace que sea aún más sorprendente.

Un espectador mezcla una baraja y la corta en dos paquetes, de los que elige uno y te entrega el otro. Indícale que mire sus cartas, tome una de ellas, la recuerde y la coloque sobre su paquete. Vuélvete de espaldas mientras hace todo esto y aprovecha para voltear la carta inferior de tu paquete, así como la segunda carta desde arriba.

Vuélvete hacia el espectador y coloca tus cartas sobre las suyas (dejando la carta volteada de debajo de tu paquete justo encima de la elegida). Cuadra las cartas y déjalas en la mano del espectador. Indícale que las sujete con fuerza y que se las lleve a la espalda. Pídele que tome la carta superior; duda un momento y dile: "Mejor, déjala en la posición inferior, pues siempre resulta sospechoso usar precisamente la carta de arriba. Toma la siguiente, dale la vuelta e introdúcela por el medio. ¿Ya? Bien, trae las cartas y vamos a ver qué ha ocurrido. Si has hecho todo bien, habrás introducido la carta volteada justo al lado de la elegida". Para su sorpresa, el espectador hallará que, efectivamente, ha hecho bien el juego.

Con un poco de práctica y habilidad no te resultará difícil dar la vuelta a las dos cartas incluso sin necesidad de darte la vuelta. Si consigues hacerlo frente al público, el juego se convierte en uno de los mejores trucos para realizar improvisadamente.

EL JUEGO DE LA PRINCESA por Hardin

Presentamos ahora un juego de gran fuerza que puedes hacer en cualquier momento sin necesidad de preparar nada de antemano. Pide a un espectador que mezcle una baraja. Tómalala y extiéndela cara arriba para que cuatro espectadores elijan una carta cada uno. El primero deberá tomar una carta de tréboles, el segundo de corazones, el siguiente de picas y el último de diamantes. Empalma las tres cartas superiores y sujeta la baraja en la misma mano.

Recoge las cuatro cartas elegidas cara abajo con la mano izquierda empezando por el diamante, luego la pica, el corazón y, finalmente, el trébol. Deja la baraja en la mesa y toma las cuatro cartas en la mano derecha, añadiéndoles las tres empalmadas. Sostén las 7 cartas con la cara hacia el público bien cuadradas entre los dedos, en el extremo superior, y el pulgar en el inferior. Separa lentamente las cuatro cartas elegidas con la mano izquierda, extendiéndolas hacia ese lado y manteniendo las otras tres perfectamente cuadradas tras el trébol. Pide a un espectador que elija mentalmente una de las cuatro. Cuando lo haya hecho, cierra el abanico y volteas las cartas hacia ti.

Extiende las cartas con la mano izquierda como hiciste antes, sólo que, esta vez, estás extendiendo las tres cartas cualesquiera y las cuatro elegidas están perfectamente cuadradas detrás. Haz como si estuvieras muy concentrado y saca una de las cartas indiferentes, duda un momento y devuélvela a otro lugar del abanico. Repite lo mismo con otra carta y, ahora, toma la carta cuádruple y guárdetela en el bolsillo derecho. Deja las tres cartas restantes sobre la baraja, de una en una, y corta para perderlas por el medio. Pregunta el nombre de la carta elegida, introduce la mano en el bolsillo y sácala. Gracias a que conoces el orden de los palos, podrás hacerlo sin vacilar.

EL JUEGO DEL RELOJ

Otro extraordinario juego que no requiere preparación.

Aprovecha cualquier ocasión que tengas durante un juego anterior para guardarte 11 cartas en el bolsillo inferior derecho del chaleco. Mezcla la baraja y coloca, en la mesa 12 cartas en círculo explicando que representan los números de un reloj. La carta que representa el doce ha de sobresalir un poco del círculo para poder distinguirla rápidamente. Ve contando las cartas de 1 a 12 para que el público se quede bien con la impresión de que cada carta está asociada a la hora en la que está situada. Vuélvete de espaldas y pide a un espectador que elija una de las doce cartas, la mire y recuerde en qué hora se encuentra. Cuando lo haya hecho, vuélvete de frente y recoge las cartas, colocando en primer lugar la que está en las doce cara abajo en la mano izquierda, luego la de las once, las diez, y así hasta llegar a la carta de la una.

Dibuja en una hoja de papel un pequeño cuadrado y, a su lado, un círculo.]Pide al espectador que escriba el nombre de su carta en el cuadrado y la hora en la que estaba situada, en el círculo. Date la vuelta para no poder ver lo que escribe e indícale que doble luego la hoja y se la guarde en el bolsillo. Con los codos pegados al cuerpo, empalma las doce catas con la mano derecha, saca las 11 del bolsillo del chaleco y sosténlas con esta misma mano. Vuélvete de frente toma el lápiz que estaba usando el espectador, pásate las 11 cartas a la mano izquierda, toma el lápiz con la derecha y guárdaselo en el bolsillo derecho de los pantalones, dejando al mismo tiempo las doce cartas.

Voltea las 11 cartas cara arriba y cuéntalas como si fuesen 12 de la siguiente forma: " 12, 11, 10, 9, 8, 7 y cinco que me quedan en la mano (extiende las cinco) hacen 12". Cuadra las cartas y entrégaselas cara abajo al espectador. Ordena a la carta elegida que desaparezca. Pide al espectador que cuente hasta la hora en la que se hallaba su carta. Introduce la mano en el bolsillo del pantalón y, por cada carta que cuente, pasa tú una de las doce que tienes ahí. Cuando se detenga, habrás llegado a la carta elegida. El espectador no encuentra su carta, cuenta las del montón y ve que sólo hay 11. Cuando te diga cuál era su carta, extráela del bolsillo.

LA BROCHA por Merlin

Toma el 2, el 3, el 4 y el 5 de picas de una baraja. Coloca el 2 cara abajo en la mesa, sobre él, el 4 cara arriba y encima de todo el 3 cara abajo. Comba las tres cartas a lo largo de forma que queden formando un puente hacia arriba. Colócalas en la cara de la baraja de manera que el 2 quede en posición inferior. Pon el 5 cara abajo en la posición superior.

Sostén la baraja en la mano izquierda para mostrarla y señala el 2 de picas que está debajo de todo. Da la vuelta a las cartas y voltea la carta superior, el 5 de picas. Déjala cara arriba. Sujeta la baraja en la posición habitual para el cambio de color, en la mano izquierda, con el pulgar en el lado superior, los demás dedos en el inferior y la punta del índice en el extremo externo. Empuja con el índice las tres cartas preparadas hacia abajo. Gracias al puente podrás moverlas como si fuesen una sola carta. Tómalas con la mano derecha con el pulgar en la cara del 2 de picas y los dedos en el dorso, y muéstralas como si se tratase solamente del 2 de picas. Colócalas cara abajo sobre el 5 de picas que está cara arriba, mostrando un par de veces as caras tanto del dos como del cinco. La tercera vez, suelta el 2 y 4 sobre el 5 y llévate el 3 solo.

El efecto será que la pica central se ha borrado del cinco y ha asado al dos. Toma el 4 y el 3 y muéstralos al público. El dos, cara bajo, parecerá la carta superior de la baraja. No olvides que el 5 se encuentra cara arriba en la segunda posición desde arriba y que tienes que darle la vuelta a la primera oportunidad.

EL ECLIPSE

Un espectador elige una de las cinco cartas que hay en fila en la mesa. Se reúnen las cartas y se dan de nuevo. Sólo hay cuatro y la elegida ha desaparecido.

Pide a un espectador que mezcle la baraja, que dé cinco cartas en fila y que señale una de ellas. Mientras lo hace, humedécete la yema del pulgar izquierdo. Toma dos cartas de la mesa y déjalas cara arriba sobre la mano izquierda, pon encima la carta elegida, cuya cara humedecerás frotándola con el pulgar, y, sobre ella, las dos cartas restantes, también cara arriba. Voltéalas cara abajo al tiempo que las aprietas un poco, sin que se note.

Ordena a la carta elegida que desaparezca. Da las cartas cara arriba: sólo parece haber cuatro y es precisamente la elegida la que ha desaparecido. En realidad, por estar mojada se ha quedado adherida a la que tiene encima.

LA CARTA DEL BOLSILLO por C. O. Williams

Presentamos ahora un juego que no ha envejecido con el paso del tiempo y sigue siendo uno de los mejores efectos que no requieren preparación.

Entrega la baraja a un espectador para que la mezcle hasta que esté convencido de que no puedes saber dónde se encuentra ninguna carta. Pídele que piense un número de una cifra, dé ese número de cartas cara abajo en un montón, mire la carta inferior de éste y devuelva el montón a la baraja. Date la vuelta mientras hace todo esto.

Cuando haya terminado, vuélvete de nuevo y toma las cartas.

Señala que no vas a hacer ninguna pregunta, que sólo necesitas que el espectador se concentre en su carta y en su número. Llévate la baraja a la espalda y, simulando una intensa concentración, trae hacia adelante la carta inferior de la baraja con la cara hacia ti. Vacila, haz como si no estuvieras seguro, pero, de pronto, con aire de gran seguridad, guárdate la carta en el bolsillo derecho del pantalón (en realidad, empalma la carta en la mano derecha y, al tomar la baraja con esta mano, déjala encima). Explica que crees que ya tienes la carta elegida en el bolsillo. Pregunta al espectador cuál era su número.

Pongamos que dice el número cinco. Da cuatro cartas cara abajo y echa la quinta un poco más adelantada, preguntándole si es la suya. En ese mismo momento, empuja con el pulgar izquierdo la siguiente carta hacia la derecha, acerca la mano derecha y empálmala. Introduce esta mano en el bolsillo del pantalón y sácala sosteniendo la carta por el extremo superior con las puntas de los dedos y di: "¿Cómo iba a ser esa, si tu carta ha estado todo el tiempo aquí, en el bolsillo?". Sujeta la carta casi fuera del bolsillo, pide la espectador e nombre su carta y muéstrala.

Si lo acompañas de una buena presentación, el juego es inmejorable.

OTRA CARTA DEL BOLSILLO por S. H. Wimbrough

Este juego constituye un excelente respuesta a la famosa pregunta: "¿Sabes hipnotizar?". Si alguna vez te lo preguntan, contesta así y haz este juego: "No sé... Algunas veces sí y otras no. Conozco un experimento que no suele fallar". Este comentario suele suscitar interés. Continúa: "Necesito una baraja y un sujeto... Por favor, mezcla las cartas y luego entrégame una sin mirarla. Gracias. Me la voy a guardar en el bolsillo del chaleco... Sin duda os sorprenderá saber que en este momento estáis todos bajo mi influjo. ¿quizá no lo creáis, así que os lo voy a demostrar".

"Me voy a volver de espaldas. Ve contando cartas hasta el número que deseas. Mira la última carta, pero no dejes que la vea nadie más, pues sólo puedo controlar a una persona cada vez". Date la vuelta, toma la carta del bolsillo y empálmala en la mano derecha. Ten cuidado de no mover los codos. "¿Estás listo?". Vuélvete de frente, toma la baraja y añade la carta empalmada a la parte de arriba. "Recuerda que estás hipnotizado y que no eres responsable de lo que ves o haces y que cuanto más intentes resistirte, más fácil me resulta dominarte. ¿En qué lugar está tu carta? ¿En el 12? Da once cartas cara abajo y la 12ª cara arriba. Empalma la siguiente en la mano derecha. "¿Cómo? ¿Que no es tu carta?". Toma la baraja con la mano derecha. "¿Cuál era, entonces? ¿El..... de..... ? Eso demuestra que estabas bajo efectos de la hipnosis. Esa carta no está en la baraja". Extiende las cartas cara arriba. "Es la carta que me diste al principio todo y la tengo desde entonces en el bolsillo". Introduce la mano con la carta empalmada y sácala sosteniéndola por una esquina con las puntas de los dedos. "Debo admitir que has sido un excelente conejillo de indias".

LA BANDERA por Jordan

Pide a un espectador que mezcle libremente una baraja, que piense un número del 12 al 20 y que, mientras tú estás de espaldas, dé ese número de cartas en un montón y se fije en la última, para luego colocar el montón como estaba. Date la vuelta para que así lo haga.

Vuélvete de frente, toma la baraja, llévasela a la espalda, cuenta rápidamente 12 cartas y llévaselas a la parte inferior. Haz una separación bajo las 7 cartas siguientes con el meñique, toma la carta superior con el dorso hacia el público y guárdatela en el bolsillo derecho del pantalón. Empalma las seis cartas delimitadas por la separación y entrega el resto al espectador. Mientras éste cuenta para ver si su carta sigue en su sitio, métete las manos en los bolsillos de la chaqueta. Observa cómo cuenta. Si voltea la 13ª carta, tienes la carta elegida en el bolsillo. Si no, empieza a contar a partir de ese momento a la vez que él las cartas que tienes en el bolsillo de la chaqueta.

En el momento en que él voltea una carta, empalma la carta a la que has llegado dentro del bolsillo. Llévate la mano al bolsillo del pantalón, deja la carta que llevas empalmada y empalma la otra. Vacila un poco antes de decir: "Será mejor que saques tú mismo la carta. Nómbrala primer". Cuando lo haga, toma la baraja con la mano derecha y deposita la carta que llevas empalmada sobre ella. A la primera oportunidad que tengas, devuelve a la baraja las cinco cartas que te quedan en el bolsillo.

ATRACCIÓN ENTRE SEMEJANTES por Jordan

En este juego, el endorse o empalme por detrás se emplea como pase secreto. Pide prestados cuatro sombreros y colócalos en la mesa boca arriba. Pon frente a cada uno el as, la J, la Q y la K de un palo cara arriba. Introduce las cartas en sus sombreros respectivos. A una orden tuya, los cuatro ases se congregan en un sombrero, las cuatro jotas en otro, las reinas en el tercero y los reyes en el último.

Coloca las cartas frente a los sombreros en el siguiente orden:

J, Q, K, as de picas.

J, Q, as, K de corazones.

J, K, as, Q de tréboles.

Q, J, as, K de diamantes.

Para comenzar, toma la J de picas y haz como si la introdujeras en su sombrero, pero en realidad, empálmala por detrás. A continuación, empalma por detrás la J de corazones y luego la J de tréboles. Toma la Q de diamantes, deja caer las tres Jotas en el cuarto sombrero y empalma por detrás la Q. Haz lo mismo con la Q de picas y la de corazones y déjalas caer en el tercer sombrero mientras empalmas por detrás la K de tréboles.

Toma los reyes en orden y échalos del mismo modo en el segundo sombrero en el momento que tomas el as. Empalma por detrás dos ases más y deja caer finalmente los cuatro en el primer sombrero. Las últimas tres cartas, están frente a sus sombreros correspondientes.

EL GRAN ENIGMA por Jordan

Entrega a un espectador una baraja cualquiera para que la mezcle y luego tome una carta y se queda con ella. Este espectador le entrega la baraja a otro, quien toma una segunda carta. Haz que éste, a su vez, pase las cartas a un tercero y así hasta que seis espectadores hayan tomado una carta cada uno. Recupera la baraja y pide a un espectador que recoja las seis cartas y las mezcle a fondo. Mientras lo hace, cuenta subrepticamente seis cartas de la baraja y mantén una separación sobre ellas para realizar el cambio por abajo.

Toma el paquete de seis cartas con la mano derecha y, en el momento en que te das la vuelta para ir a dejarlas en la mesa, haz el cambio y deposita en su lugar las seis cartas indiferentes procedentes de la baraja. Echa un vistazo a la carta inferior de las elegidas y pide a un espectador distinto de los que eligieron cartas que te ayude. Corta las seis cartas elegidas y pásalas de abajo arriba. Date la vuelta, haz un abanico con las manos a la espalda y pide al espectador que tome una de las cartas elegidas de la mesa y la pierda por la baraja. Haz como si la adivinases diciendo el nombre de la carta que viste antes. Trae la

baraja adelante, pasa las cartas para sacar la carta que acabas de nombrar y, al mismo tiempo, apréndete de memoria las cinco cartas que le siguen.

Entrega la baraja al espectador para que la mezcle y continúa adivinando las cartas del mismo modo, sólo que, las siguientes veces, será el propio espectador quien busque las cartas en la baraja.

Si no sabes hacer el cambio por abajo, comba en secreto las seis cartas inferiores para que queden haciendo un puente mientras están recogiendo las seis cartas elegidas. El espectador colocará las elegidas en una bandeja. Coloca la baraja a su lado y vuélvete hacia la mesa, donde levantarás la baraja, dejando las seis cartas inferiores y la colocarás sobre las elegidas.

TRANSPOSICIÓN DE UNA CAJA A UN SOBRE

Para realizar el siguiente juego necesitas una baraja corriente, un sobre y una caja de cartón sin la solapa.

Entrega la caja y el sobre al público, que ha de estar a cierta distancia de ti, para que los examinen. Pide a un espectador que baraje y haz que la persona que tiene la caja en la mano elija una carta. Cuando la haya mirado y devuelto a la baraja, llévasela a la posición superior y mezcla, de modo que quede en el segundo lugar desde arriba.

Ordena a la carta elegida que suba y, con un doble volteo, muestra que te ha obedecido. Voltea la carta cara arriba y empújala para que caiga en la caja, que el espectador que la está sujetando cierra inmediatamente. En realidad, la carta elegida permanece en la posición superior de la baraja.

Dirígete al espectador, que tiene el sobre y fuérzale la misma carta, sin dejarle que la vea. Introdúcela en el sobre.

Ordena a la carta del sobre que vuele a la caja y viceversa. El espectador que tiene la caja nombra su carta, pero encuentra dentro otra completamente distinta: la que eligió el segundo espectador, según explicas. Al abrir el sobre, aparece la carta del primero.

MISTERIO MENTAL CON CARTAS

Para realizar el siguiente juego necesitas una baraja y un sobre, a ser posible prestados. Para empezar, pide a un espectador que mezcle la baraja y echa un vistazo a la carta superior. A continuación, pide prestado un sobre y un papel, escribe en éste el nombre de la carta que acabas de ver, dóblalo y mételo en el sobre. Mientras te guardas el lápiz en el bolsillo, deja el sobre encima de la baraja. Al recoger el sobre, llévate también la carta superior. Entrega la baraja para que la mezclen y corten.

Toma la baraja con la mano izquierda y deja de nuevo encima el sobre con la carta de la predicción mientras sacas el lápiz con la derecha. Entrega el lápiz al espectador que cortó para que apunte sus iniciales en el sobre o lo firme. Para ello, entrégale el sobre y las cartas. Indícale que se guarde el sobre en el bolsillo. Pídele que tome la carta superior, "por la que él mismo cortó antes, tras mezclar".

Si, llegado este momento, recapitulas todo lo que se ha hecho hasta entonces, sin mencionar que las cartas han estado en tus manos, la impresión que queda en la mente del público es que el espectador tomó la carta inmediatamente después de mezclar y cortar la baraja el mismo y, por tanto, la reacción ante el hecho de que la predicción coincida con la carta elegida será muy satisfactoria.

NOTA DEL EDITOR: Una vez que el espectador se ha guardado el sobre en el bolsillo, sujeta la baraja para que él clave una navaja en una carta. Al cortar, llévate la carta superior a la posición superior del paquete inferior. Esta será su carta elegida, que, como comprobará a continuación, coincide con la predicción.

ELCORREO DE SATÁN por Hardin

Presentamos ahora un método muy sencillo para hacer pasar una carta al interior de un sobre. Todo lo que necesitas, además de una baraja ordinaria, es una bolita de cera pegada a un botón de] chaleco.

Mezcla a fondo la baraja y ofrécésela a un espectador para que elija una carta, la mire y la recuerde y la devuelva. Pásala a la posición inferior. Hazte con la bolita de cera y pégala a la cara de la carta inferior, la elegida. Entrega el sobre al público para que lo examine y, al recuperarlo, pon la baraja sobre él apretando ligeramente. Mientras te aproximas a la mesa, da la vuelta al conjunto de sobre y baraja y echa descuidadamente el sobre en la mesa (con la carta elegida, que se habrá quedado adherida a él gracias a la bolita de cera). Introduce la baraja en otro sobre, ciérralo y entrégaselo al espectador para que lo guarde. Ordena a la carta elegida que abandone el sobre que está en manos del espectador y que vuele al de la mesa.

El examen de la baraja pone de manifiesto que la carta elegida no se encuentra en ella. Toma el sobre de la mesa, ponlo a contraluz de manera que parezca que la carta está en su interior. Rasga el sobre y haz como si sacases la carta de dentro.

LA CARTA Y EL SOBRE por Sellers

.Coloca el as de tréboles cara abajo de manera que sobresalga un poquito por el borde trasero de la mesa y, sobre él, deposita un sobre de tal forma que puedas tomar los dos al mismo tiempo y la carta quede oculta por él. Dentro del sobre habrá una hojita en la que habrás escrito la siguiente predicción: "La carta elegida es el as de tréboles"

Entrega la baraja a un espectador para que la mezcle, recupérala y sosténla en la mano izquierda. Toma el sobre junto con el as de tréboles y déjalo encima de la baraja, depositando así el as sobre las demás cartas. Sácate un lápiz del bolsillo y dáselo al espectador para que firme el sobre, que le entregas al efecto. Fuerza el as de tréboles mediante el sistema de la navaja u otro de los que se explican en el volumen 1 de esta obra. Da la predicción a leer y pide que se enseñe la carta.

LA CARTA Y EL SOBRE N° 2 por Gravatt

Antes de comenzar, dobla la punta de la solapa del sobre plegándola bien y luego vuelve a extenderla. Sigue los pasos explicados en el juego anterior, pero, al ir a cerrar el sobre, pliega la punta de la solapa y humedécela con la lengua de manera que la carta quede adherida. Termina como en la anterior versión.

PENSAMIENTOS SINTONIZADOS por Albright

Pide a un espectador que mezcle una baraja y recógela con la mano izquierda. Pide al espectador que piense en un personaje famoso. Entrégale un lápiz y pídele que corte y tome la carta por la que ha cortado mientras tú sostienes el paquete del corte en la mano derecha. A continuación, deberá apuntar en la cara de la carta el nombre del famoso que ha pensado. Mientras lo hace, aprieta el extremo interior del paquete que tienes en la mano derecha formando un puente hacia arriba con cuidado de que no se mueva el extremo externo, que está a la vista del público. Pídele que devuelva su carta al paquete de la mano izquierda y cúbrelo con el que tienes en la derecha.

Corta unas cuantas veces, la última de ellas por el puente. La carta elegida será la que ocupa la posición inferior del paquete cortado. Levanta este paquete sosteniéndolo con el pulgar por el extremo interno, los dedos corazón y anular en el externo y el meñique apoyado en el lado derecho muy cerca de la esquina. Empuja la carta de arriba del paquete inferior con el pulgar izquierdo, tómalala con las puntas de los dedos índice y corazón derechos por la esquina derecha y sosténla así frente al espectador. La carta inferior del paquete del corte quedará frente a ti, por lo que no tendrás dificultad para leer el nombre que

hay escrito en ella. Pide el lápiz, cierra el corte con la mano derecha, coloca cara arriba sobre la baraja la carta que acabas de mostrar y, simulando una intensa concentración, escribe en ella el mismo nombre. Da la vuelta cara abajo, corta la baraja y entrégasela al espectador.

Este tomará las dos cartas y verá que el nombre que has escrito en tu carta es el mismo que él escribió en la suya.

EFFECTOS CON CARTAS

CORTAS

Es muy probable que las primeras cartas trucadas de la historia de la cartomagia fuesen las cartas anchas o largas, que son, como indica su nombre, cartas de anchura o longitud superior a las normales y que, por tanto, sobresalen por los lados o por los extremos de la baraja. Para preparar una baraja así hay que acortar o hacer más estrechas todas las cartas, salvo una, con la ayuda de una guillotina. Más tarde hizo su aparición la carta gruesa, es decir, dos cartas pegadas y secadas bajo un gran peso que se podían distinguir de las demás por el tacto al hojear los bordes. Entre las variantes de esta idea se cuenta la figura a la que se recorta el marco y se pega a otra figura, los puntos recortados y pegados sobre los de su carta duplicada, etc. Todos estos inventos, no obstante ser muy ingeniosos, tienen el inconveniente de que pueden ser detectados cuando las cartas se hallan en las manos de un espectador. El sistema más satisfactorio parece ser el que consiste en reducir la longitud o la anchura de todas las cartas menos de una, que se convierte así en nuestra valiosa carta clave, una carta que podremos encontrar con gran rapidez y facilidad por el sencillo método del hojear de los bordes de las cartas. Este sistema no presenta la desventaja que mencionamos antes y pasará inadvertida a todo aquel que no lo conozca de antemano.

Como ocurre con las cartas biseladas, el manejo de las cartas cortas requiere cierta práctica. Además, la carta ha de estar finamente cortada para que sólo una minuciosa inspección la pueda diferenciar de una normal. Una carta demasiado corta que divide claramente la baraja durante el hojear con un audible “clic”, sencillamente arruina un artificio que, manejado con lucidez, tiene un valor inestimable. Presenta este ardid, eso sí, el peligro de que el principiante, viendo que facilita tanto determinadas operaciones, no pueda prescindir de él.

El mayor inconveniente de la carta corta es que necesita preparación previa, por lo que sólo puedes utilizarla cuando trabajes con tu propia baraja. Este obstáculo puedes vencerlo ocasionalmente llevando contigo unas tijeras y haciendo un juego en el que tengas que salir de la habitación, momento que aprovecharás para llevarte una de las cartas de la baraja que estés utilizando y recortarle una chispa de su longitud. Al regresar, no tienes más que añadir la carta preparada a la baraja. Existe otro medio para conseguir fácil y rápidamente el mismo fin. Creo que fue ideado por Louis Nikola, el ilusionista inglés. En todo caso, él fue quien lo publicó por primera vez en su libro "The Nikola Card System" de 1927. Según esta idea, hay que doblar la esquina inferior izquierda de una carta y trabajarla entre el índice y el pulgar hasta que esté blanda. Bastará con ablandar unos tres milímetros de esquina. Al hojear la baraja con el pulgar por esta esquina, se abrirá por la carta así preparada, por lo que ésta se puede considerar a todos los efectos como una carta corta.

Los juegos con cartas cortas que presentamos a continuación han sido seleccionados de la obra "Tricks with a Short Card" de U. F. Grant, el famoso mago y comerciante de artículos mágicos y esperamos que sirvan para ilustrar las aplicaciones de este artificio. Resultaría imposible dar todos los ejemplos que existen, pues la carta corta puede emplearse prácticamente en cualquier juego de cartas. Repito que no se debe abusar de esta idea, sino emplearla sólo de vez en cuando, con lo que se convierte en un arma de gran valor para despistar a los espectadores.

LA CARTA DE NINGUNA PARTE

Puedes tener preparado un duplicado de la carta corta en un bolsillo o en cualquier otro lugar. Tras forzar la carta corta simplemente hojeando la baraja y deteniéndote "en un lugar cualquiera", ordénale que abandone la baraja y vuele al sitio en el que tengas escondido el duplicado. Hojea de nuevo para mostrar que la carta se ha desvanecido y saca el duplicado.

ENCIMA DEL TODO

Fuerza la carta corta mediante un hojeo u otro sistema que conozcas. Pide al espectador que la devuelva a la baraja y, a continuación, que mezcle. Recupera la baraja y llévate en secreto la carta corta a la posición superior. Si no sabes, corta abiertamente por ella para conseguir lo mismo. Levanta las dos cartas de arriba como si fuesen una sola, lo que resultará más fácil que de costumbre por ser la carta superior más corta. Completa el doble volteo, ordena a la carta que suba y muéstrala.

VISION DE RAYOS X

Coloca la carta corta en la 9ª posición desde abajo. Pide a un espectador que elija una carta (ha de tomarla de entre las ocho superiores). Deja la baraja en la mesa e indícale que mire su carta, la deje sobre las demás y corte para perderla.

Toma la baraja, hojea los extremos hasta llegar a la carta corta y corta llevándotela arriba. Explica que tienes visión de rayos X y que, por eso, eres capaz de ver a través de las cartas y saber en qué posición está una carta determinada. Deja la baraja en la mesa y pregunta cuál era la carta. Escruta con la mirada las cartas y anuncia que la carta elegida se encuentra en la décima posición empezando por arriba. Pide al espectador que dé nueve cartas y que voltee la siguiente para comprobar tu agudeza visual.

No olvides que la carta elegida se encontrará siempre una carta más abajo desde arriba que la posición en que colocaste previamente la carta corta desde abajo.

CAMBIO DE COLOR

Coloca una carta corta de dorso rojo en la posición inferior de una baraja de dorso azul. Haz un abanico para que un espectador elija una carta con cuidado de que no se vea el dorso rojo de la última carta. Ruega al espectador que mire y recuerde su carta la deje sobre la baraja y corte para perderla. Cuadra claramente golpeando los lados y los extremos de la baraja para disipar cualquier sospecha.

Llévate la baraja a la espalda explicando que vas a tratar de encontrar la carta elegida en las condiciones más dificultosas que sea posible. Hojea hasta la carta corta y toma esa carta y la siguiente, la elegida, como si fuesen una y tráelas hacia delante mostrando la cara. El espectador admitirá que es su carta y, cuando le preguntes: "¿Sabes por qué me ha resultado fácil encontrarla?" y no sepa qué responder, exclama, volteando las dos cartas como una: "¡Porque es la única que tiene el dorso rojo!". Deposita las dos cartas en la baraja y levanta la corta para mostrar que es una sola, pero sin dejar que se vea esta vez la cara.

FORZAJE DE LA CARTA DEL CORTE

Coloca por la baraja dos o tres cartas cortas. Cuadra bien y deja la baraja en la mesa.

Invita a un espectador a que corte aproximadamente por la mitad. Invariablemente, cortará por la carta corta de más arriba, que es la que deseas forzar. Cuando vayas a emplear este sistema de forzaje, coloca la baraja en la mesa o, incluso mejor, en tu palma extendida, de manera que el espectador tenga que tomar las cartas por los extremos.

OTRO MÉTODO DE FORZAJE

Con la carta corta en la posición superior, mezcla varias veces sin moverla de ahí. Pide a un espectador que diga un número del 1 al 20, Supongamos que dice el 10. Cuenta 9 cartas sin cambiar el orden y pásalas a la parte inferior de la baraja. Pide al espectador que tome la décima, la recuerde, la deje de nuevo en su sitio y corte para perderla.

Mientras te acercas a un segundo espectador, hojea los extremos para encontrar la carta corta y haz el salto por ella o bien corta abiertamente. Explícale que vas a contar diez cartas y que luego él ha de tomar la que ocupe ahora esa posición. Repite lo mismo de antes y, naturalmente, elegirá la misma que el primero.

Dirígete ahora a un tercer espectador y sigue los mismos pasos. Las tres cartas elegidas son la misma. Termina como más te guste.

HASTA CUALQUIER NÚMERO

Al inicio, la carta corta ha de estar en la posición inferior. Pide a un espectador que elija una carta, la mire y la recuerde, la deposite sobre la baraja y corte para que se pierda. Busca en secreto la carta corta y corta por ella, o bien haz el salto (en ambos casos, llévate también la carta corta) para que ésta quede de nuevo debajo y la carta elegida encima de la baraja. Pide al espectador que diga un número. Pongamos que dice el 5. Cuenta cinco cartas a medida que las vas dando en la mesa de una en una y echa sobre ellas el resto de la baraja. Levanta la carta superior y di: "Oh, me he equivocado, porque esta es la sexta carta y no la quinta. Empecemos de nuevo". Hojea hasta la carta corta y corta llevándotela abajo. Ahora la carta elegida está en la quinta posición desde arriba.

FORZAJE DEL HOROSCOPO

Coloca la carta corta por el medio de la baraja y la carta que desees forzar arriba del todo. Pregunta a un espectador en qué mes nació. Supongamos que ha nacido en mayo. Para indicarle lo que tiene que hacer, da la primera carta en la mesa y llámala enero. Da a continuación la segunda diciendo que es febrero, la tercera marzo, y así hasta llegar a mayo. Deja esta carta sobre las demás y explica que esta sería la carta que el espectador miraría si hubiese repartido él. Pon la baraja sobre las cinco cartas que has dado y corta completando el corte. Busca la carta corta y haz el salto o corta directamente para llevarla arriba.

Entrega la baraja al espectador, que contará hasta el mes de mayo, donde se encuentra la carta que inicialmente estaba en la posición superior, es decir, la que querías forzarle. Se trata de un sistema muy original. Puedes tener escrito en esa carta "Feliz cumpleaños " Y luego realizar el forzaje.

EL ADIVINO por Maxwell

Coloca una carta corta sobre la baraja y pide a un espectador que elija una carta la mire y la devuelva a la posición superior. Entrégale la baraja para que la mezcle. Recuperara las cartas, hojea hasta dar con la carta corta y corta pasándola arriba. La carta elegida se encuentra en la posición inferior, desde donde la puedes hacer aparecer como quieras. En el 90% de los casos, la carta corta y la que le sigue permanecerán juntas durante la mezcla.

TRAS LA BARAJA por U. F. Grant

Coloca la carta corta en la posición superior de una baraja que entregas a un espectador. Indícale que piense en un número y, mientras estás de espaldas, dé ese número de cartas cara abajo en la mesa, mire la carta siguiente, la recuerde, la deje cara abajo sobre la baraja y ponga encima las cartas dadas. Para terminar, dará un corte completo. Vuélvete de espaldas mientras hace todo esto.

Vuélvete de frente y toma la baraja. Cuando el espectador empezó a dar cartas de arriba, la carta corta quedó en la posición inferior del montón de la mesa, por lo que, al dejar el montón de cartas dadas

sobre la carta elegida, la corta quedó justo encima de ella. Ahora, todo lo que tienes que hacer es cortar por la carta corta llevándotela abajo. La carta elegida quedará en la posición superior. Si te limitas a levantar la carta y a decir: "Aquí está tu carta", el final sería demasiado frío. Una vez que tienes la carta controlada, has de esforzarte al máximo para encontrar una manera sorprendente de adivinarla.

DOBLE ADIVINACIÓN

Mezcla la baraja todo lo que quieras, busca la carta corta y corta llevándotela a la posición inferior. Invita a un espectador a que corte en dos paquetes: el de arriba (A) y el de abajo (B) y tome la carta superior de B, la mire, la deje sobre A y coloque B encima de A. La carta corta ha quedado justo encima de la elegida. Toma la baraja, hojear en extremo hasta que des con la carta corta y corta, completando el corte. La carta elegida se halla en la posición superior.

Pide a un segundo espectador que haga exactamente lo mismo que el primero, es decir, que corte, mire la carta superior del paquete de abajo, la deje sobre el de arriba y complete el corte. Esta vez la carta elegida habrá quedado sobre la corta, que está, por lo tanto, entre las dos elegidas. Toma la baraja, hojear para buscar la carta corta y sácala de entre las demás al tiempo que marcas su posición introduciendo la punta del meñique izquierdo. Muestra la carta como una cualquiera e introdúcela cara arriba por la baraja (justo en el lugar en el que estaba, que tienes señalado por el meñique).

Tras explicar que las dos cartas elegidas se sienten atraídas por la carta que has introducido cara arriba, extiende la baraja dorso arriba. Saca la carta corta, que será la única que esté cara arriba, hasta la mitad de su longitud y haz lo mismo con las dos cartas que están a ambos lados de ella. Pregunta a los dos espectadores cuáles eran sus cartas. Voltéalas y enséñalas a todo el mundo.

ADIVINACION AL REVES

Coloca la carta corta cara arriba en la posición inferior y mezcla en las manos de manera que no se mueva de ahí. Haz un abanico y pide a un espectador que elija una carta libremente. Deja las cartas en la mesa e indica al espectador que deje sobre ellas la suya, que haga un corte completo para perderla y que cuadre bien. Toma la baraja, hojéala con las caras hacia el público para que vea que no hay ninguna carta cara abajo (la carta corta no se verá, pues caerá junto con la anterior). Siguiendo el guión que hayas inventado para el juego, haz un abanico y muestra que una carta se ha dado misteriosamente la vuelta. Toma la que está justo debajo de ella, pide al espectador que nombre su carta elegida y voltéala.

LA CARTA QUE DESAPARECE

Pide a un espectador que mezcle libremente la baraja. Recupérala y hojear los bordes para localizar la carta corta. Necesitas que se encuentre un poco más arriba del medio y, si no es así, corta para que quede por esa zona. Acércate a un espectador y explícale que, a continuación, vas a hojear los extremos de las cartas así (hojéalas) y vas a detenerte cuando él diga "¡Alto!". Comienza a hojear despacio y, cuando diga "Alto", deja caer de una vez todas las cartas que quedan hasta llegar a la carta corta. Abre la baraja por ahí y pide al espectador que tome la carta corta, la mire y la devuelva a la baraja por donde desee. Cuadra y entrégale la baraja para que la mezcle.

Toma la baraja y ordena a la carta elegida que desaparezca. Hojear despacio las cartas frente al espectador, que no la verá pasar, pues caerá al mismo tiempo que la anterior. Hojear de nuevo en secreto hasta la carta corta y haz el salto o simplemente corta llevándotela arriba. Ordena a la carta que vuelva a la baraja. Pide al espectador que la nombre y voltea la carta de arriba: es la elegida.

Tras hacer desaparecer la carta, puedes dirigirte a otro espectador, pedirle que mezcle y forzarle la misma carta. Pídele que la sostenga cara abajo, pregunta al primero cuál era su carta y haz que el segundo voltee, precisamente, la misma carta.

INDICE

ENCICLOPEDIA DE JUEGOS CON CARTAS	¡Error! Marcador no definido.
<u>DORSO ASIMETRICO</u>	93
ADIVINACIÓN SUPREMA.....	94
LA PUÑALADA FANTASMA.....	95
EL MISTERIO DE LAS CINCO CARTAS APUÑALADAS.....	95
por Annemann.....	95
PRODIGIO CON UNA CARTA PENSADA.....	96
LOS CINCO SENTIDOS.....	96
DETECCION PREMONITORIA por Jordan	97
EL PENSAMIENTO EN PERSONA por Annemann.....	97
LA BARAJA QUE NO ES.....	98
ADIVINACIÓN CON CUATRO MONTONES por Annemann.....	99
Adivinación CON EL PAQUETE DEL CORTE por Annemann.....	99
ENCONTRAMOS LA CARTA UNA VEZ MAS por Annemann.....	100
PAR O IMPAR por Annemann.....	100
ADIVINACIÓN ALTERNADA por Annemann.....	101
OTRA ARTIMAÑA MÁS por Annemann.....	101
LA FILA DE OCHO por Annemann.....	101
LA FABULOSA IDEA DE GARDENER.....	102
TRIPLE ADIVINACIÓN Por Grant.....	103
SIN DADOS por Grant.....	103
EL ESPEJO QUE, DESAPARECE por Grant.....	103
LA BARAJA MARCADA por Grant.....	104
LAS HUELLAS DACTILARES por Grant.....	104
LA PRUEA DE LOS VIVOS Y LOS MUERTOS por Grant.....	104
LA CUENTA ATRÁS por Grant.....	104
TU CARTA, TU NUMERO.....	105
ELIMINACION EXTRAORDINARIA.....	105
EL RETO DEL AÑO por Annemann	107
ADIVINACIÓN SUPREMA.....	108
LECTURA DEL PENSAMIENTO INSTANTÁNEA.....	109
ADIVINACIÓN POR EL LUGAR.....	109
VISIÓN TRANSCENDENTAL.....	110
BARAJAS DE DORSOS ASIMETRICOS.....	113
<u>JUEGOS CON CARTAS</u>	115
<u>"NORMALES" DEL REVES</u>	115
LA CARTA DEL REVÉS DE HALEY.....	116
BAJO EL PAÑUELO.....	117
A ESCONDIDAS.....	117
A LA ESPALDA.....	117
LA COINCIDENCIA.....	118
LOS ASES EXTRAORDINARIOS DE FRENCH.....	119
<u>JUEGOS BASADOS EN</u>	120
<u>EL CALCULO</u>	120
FANTÁSTICO.....	120
LA PREDICCIÓN.....	120
EL ESPECTADOR ELIGE.....	122
MENTALO.....	122
EL SORPRENDENTE JUEGO DE LA CUENTA.....	123
UNA CARTA Y UN NÚMERO.....	123
LA PROYECCIÓN DEL PENSAMIENTO.....	123
AIDIVINACION FÁCIL.....	125
EL JUEGO DEL AYUDANTE.....	126
EL JUEGO DE LAS 52 CARTAS.....	126
ADIVINACIÓN 4 A 1.....	129
EL JUEGO SOBRENATURAL.....	130
DE CINCO EN CINCO por Al Baker.....	130
EXTRAORDINARIA COINCIDENCIA.....	130
<u>JUEGOS CON UNA</u>	132
<u>BARAJA ORDENADA</u>	132
PRESENTACION.....	132
CAMBIOS DE BARAJA.....	132
REVELACIÓN CONMOVEDORA.....	133
LA BARAJA ADIVINADORA.....	134
TRANSPOSICIÓN DE CARTAS por Ziska.....	134
EL CÍRCULO por Judah.....	134
NI IDEA por Hamblen.....	134
TODOS SE FIJAN.....	135

CUENTA TUS CARTAS.....	135
PITAGORAS.....	136
EL MISTERIO DE LAS CUATRO BARAJAS.....	141
SENSACIONAL MISTERIO CARTOMAGICO.....	144
EL NUEVO TRUCO DE LOS RAYOS X.....	144
PASTO DE LOS TIBURONES.....	144
NUEVOS JUEGOS VARIADOS	152
TODAS PARTES Y EN NINGÚN LUGAR.....	152
EL JUEGO ORIGINAL DE DECIR "¡ALTO!".....	155
EL JUEGO DE DECIR "ALTO" PSICOLÓGICO.....	158
Un número, por favor. por Al Baker y Audley Walsh.....	158
METODO DE AUDLEY WALSH.....	158
METODO DE AL BAKER.....	159
LA FUERZA PSICOLÓGICA.....	163
ADIVINACIÓN CARA ARRIBA.....	163
LA CARTA DE ENSUEÑO.....	164
LA CARTA EN LA NARANJA por Cazeneuve.....	166
EL TRUCO DEL GOLPE.....	166
EL TOQUE DEL PRESTIDIGITADOR.....	166
LA CARTA A TRAVÉS DEL PAÑUELO.....	167
LAS CARTAS QUE ATRAVIESAN.....	167
SÍGUEME SATÁN.....	167
EL JUEGO DEL RELOJ.....	168
EL ECLIPSE.....	169
TRANSPOSICIÓN DE UNA CAJA A UN SOBRE.....	172
MISTERIO MENTAL CON CARTAS.....	172
EFFECTOS CON CARTAS	175
CORTAS	175
LA CARTA DE NINGUNA PARTE.....	176
ENCIMA DEL TODO.....	176
CAMBIO DE COLOR.....	176
FORZAJE DE LA CARTA DEL CORTE.....	176
OTRO MÉTODO DE FORZAJE.....	177
HASTA CUALQUIER NÚMERO.....	177
FORZAJE DEL HOROSCOPO.....	177
DOBLE ADIVINACIÓN.....	178
ADIVINACION AL REVES.....	178
LA CARTA QUE DESAPARECE.....	178