



MÚSICA BRUJA
II

SINFONÍA EN MNEMONICA MAYOR

LA BARAJA MNEMÓNICA DE TAMARIZ
VOL. 1

JUAN TAMARIZ

MÁS DE 100 JUEGOS
MEMORIZACIÓN EN 3 HORAS
TÉCNICAS, MANEJOS, SUTILEZAS Y ORDENACIONES A LA VISTA



Í N D I C E
VOL. 1

INTRODUCCIÓN 11

CAPÍTULO. 1°.- LA BARAJA MNEMÓNICA. UN POCO DE HISTORIA

 La carta llave 17

 De As a Rey 17

 La Baraja Matemática 18

 La Baraja Rosario 18

 Barajas aperiódico numeradas 19

 Barajas aritméticas que no lo parecen 19

 La Mnemónica 20

 La Mnemónica con propiedades 20

 La Mnemónica Tamariz 22

CAPÍTULO 2°.- LA MNEMÓNICA TAMARIZ (**estructura**)

 1.- Orden de la Mnemónica Tamariz 25

 2.- Cómo obtener este orden 26

 Método I.- Con faros

 Método II.- Sin faros

 Método III.- Ordenación directa

 3.- Propiedades específicas de esta mnemónica 28

 4.- Paso de la baraja mnemónica a espejo capicúa 30

 Resumen

CAPÍTULO 3°.- UNA MEMORIZACIÓN SÚPER RÁPIDA (**una tarde de trabajo**)

 Preguntas y respuestas 35

 1.- Método auditivo 37

 2.- Método visual 37

 3.- Método muscular 39

 4.- Método conceptual 39

 5.- Método de seguridad 40



CAPÍTULO 4°.- JUEGOS ESPECÍFICOS DE LA MNEMÓNICA TAMARIZ

I.- Los propios de la Rueda de Barajas Espejo

1.- SUPER PÓQUER	45
2.- ASES, REYES ... Y OTRAS JUGADAS DE PÓQUER	48
3.- TODO EN ORDEN: GRAN CLÍMAX FINAL	49
4.- GRAN JUGADA DE BRIDGE	50
5.- OTROS JUEGOS	51

CAPÍTULO 5°.- JUEGOS ESPECÍFICOS DE LA MNEMÓNICA TAMARIZ

II.- Con la ordenación mnemónica

1.- REPARTO DEL PALO COMPLETO	
a) El palo de corazones	55
b) Otras versiones para el mismo palo (Cuesta y Tamariz)	57
c) El palo de tréboles	58
d) El palo de picas	59
e) El palo de rombos	60

Deletreos

2.- EL DELETREO DE LA CARTA PENSADA	60
3.- DELETREOS DE COLOR, NÚMEROS, PALOS Y CARTA	61
4.- DELETREO DE CUATRO CARTAS Y CUATRO ASES	63
Variante: LA DAMA DE TRÉBOLES (M. Cuesta)	
5.- DAMAS, REYES, ASES Y JOTAS (Cuesta y Tamariz)	64
Un final ROMÁNTICO Y FELIZ.	
6.- UN CURIOSO DELETREO (M. Cuesta)	69

Exhibición de juego

7.- LA JUGADA DE PÓQUER PEDIDA	71
Cuadro recordatorio	
Una presentación general	
8.- EXHIBICIÓN DE CHINCHÓN (Gin Rummy)	78
9.- EXHIBICIÓN DE "LAS SIETE Y MEDIA"	79
10.- EXHIBICIÓN DE "BLACK JACK" (Jim Krenz)	80
11.- - COLORES Y MUCHO MÁS ("RUTINA ÁRISTON") (Ariston y Tamariz)	81
12.- DOS REPARTOS CONSECUTIVOS "A lo Fórmula de Dai Vernon" (M. Cuesta)	85
Clímax para técnicos (Juan Tamariz)	
13.- EXHIBICIÓN DE PÓQUER PARA OCHO JUGADORES	87
Una presentación	

Otros juegos

14.- PAREJAS CONTROLADAS	89
15.- LAS TRES HORAS (Aronson y Riobóo)	90
16.- PREDICCIÓN "A LO KRUSKAL" (A. J. Arenillas)	93
17.- EXTRAÑA COINCIDENCIA (Angel San Frutos)	95
18.- RUTINA DE LA SUERTE	96

CAPÍTULO 6°.- JUEGOS CON TODA LA MNEMÓNICA

A) CINCO CLÁSICOS

1.- ADIVINACIÓN (Clásico)	105
Rutina de adivinaciones	
Otros métodos	



2.- CARTA AL NÚMERO (Clásico)	109
2a) El método clásico por salto	
2b) Con otro dorso (Antón López)	
2c) Condiciones imposibles (Antón López)	
2d) Con falsas dadas	
2e) Con el Control Perpendicular (TPC)	
3.- LOS TRES PAQUETES (Clásico)	114
Variante primera: con un médium	
Variante segunda: ideas	
Variante tercera (clásico)	
4.- CARTAS OBEDIENTES (Clásico)	117
5.- MEMORIA TOTAL (Dos versiones)	119
5a) El método clásico	
5b) Mi versión: Triple memorización	
 B) TRES JOYAS DE LA CORONA	
1.- PREDICCIÓN	120
1a) Método de Ch. Miller y Hofzinser	
1b) Con baraja normal y dos comodines	
1c) Con baraja normal sin comodines	
1d) Con carta "extraña"	
1e) Una versión escénica: "EL COMODÍN"	
2.- TODAS DE LA MISMA CLASE	125
3.- MNEMONICOSIS (Tamariz sobre ideas de Marlo y Vernon).....	129
3a) Mnemonicosis	
3b) Card Control	
3c) Mnemonicosis por teléfono	
 C) OCHO JOYITAS MÁS	
1.- BUÑUELOS DE VIENTO	133
2.- LAS CARTAS VIAJERAS AL BOLSILLO	135
Primer Método	
Otros métodos:	
a) Con la mezcla de Ray Grismer	
b) Con la mezcla Zarrow	
3.- TIROLIRORÍ (Una múltiple aparición musical)	139
4.- LA IMAGINARIA	144
Variante I: carta tratada con cera (Antón López)	
Variante II: carta normal	
5.- COINCIDENCIA CON DOS BARAJAS Y TRES CARTAS	146
6.- CONTROL EN EL CAOS (Aronson y R. Riobóo)	149
7.- "EL CARBUQUILLO".....	153
Variantes e ideas	
8.- CORTANDO LOS ASES...O CUALQUIER NUMERO	157
 D) UNOS VISUALES	
1.- APARICIÓN VISUAL DE CARTAS NOMBRADAS	158
2.- CARTAS ASCENDENTES	159
3.- DOBLE PINTAJE	161
4.- CARTAS VUELTAS (Antón López y Tamariz)	162
5.- CARTAS NOMBRADAS AL BOLSILLO	163
5a) Una carta	
5b) Dos cartas	



6.-	CARTA PENSADA AL BOLSILLO (con ventaja añadida) ...	165
7.-	CARTA DESAPARECIDA INSTANTÁNEAMENTE	166
	Efugio o "salida" para posible fallo	
	Variante	
E) OTROS BELLOS JUEGOS		
1.-	SIMPATÍA (Clásico y Tamariz)	168
	Variante 1ª: por "lectura de lápiz"	
	Variante 2': con el uñil	
	Variante 3ª: con clasificador de papelitos	
	Variante 4ª: por salto	
	Una presentación: Cumberlandismo (Oscar Hugo)	
2.-	HA NACIDO UNA ESTRELLA	171
3.-	CARTA AL "STOP"	173
	3a) Primera versión (dadas en segunda)	
	3b) Segunda versión (otras falsas dadas)	
4.-	CARA A CARA (Marlo y Tamariz)	174
5.-	UN GRAN TRIUNFO (Camilo Vázquez)	176
6.-	TRIUNFO Y PREDICCIÓN	177
7.-	EL ROBO DEL SIGLO	178
0.-	LOCALIZACIÓN REAL	179
9.-	DOBLE PREDICCIÓN (Louis Zingone y Tamariz)	181
10.-	LOCALIZACIÓN EXACTA (Paul Clive y Tamariz)	184
11.-	CARTAS Y BOLSILLO. AL STOP (Ramblar)	186
12.-	CARTA NOMBRADA Y SACADA DEL BOLSILLO (Ramblar)	187
13.-	CARTA AL NUMERO EN EL BOLSILLO (Ramblar)	188
14.-	CARTA A LA CARTERA (Ramblar)	'189
15.-	REUNIÓN DE CARTAS ELEGIDAS EN JUGADAS DE PÓQUER (Ch. Miller y Tamariz)	190
F) MISCELÁNEA DE IDEAS		
1.-	UNA IDEA ESPECIAL: LAS OCHO MNEMÓNICAS	192
	La Rueda de las ocho mnemónicas	
2.-	BARAJA ESPEJO O CAPICÚA CON LA MNEMÓNICA	196
3.-	UN CLASIFICADOR	197
4.-	SERIE DE BELLÍSIMAS IDEAS SUELTAS Y CORTAS (DE DESCRIPCIÓN, QUE NO DE EFECTO)	198
5.-	UNA IDEA PARA MAGOS: MNEMÓNICA Y BISELADA	202
G) EL ARTE DE LA IMPROVISACIÓN CON LA MNEMÓNICA		
1.-	A MODO DE INTRODUCCIÓN AL TEMA	204
2.-	LAS TÉCNICAS	204
3.-	LOS EFECTOS	205
CAPÍTULO 7º.- JUEGOS ESPECÍFICOS DE ESTA MNEMÓNICA		
III.- Otros juegos con la Baraja Espejo		
1.-	LA CARTA QUE FALTA (Marlo y Tamariz)	209
2.-	MEMORIA PRODIGIOSA (Evans, Hull, Anneman, Tamariz). .	210
3.-	EL RITO DE INICIACIÓN (Luis García Soutullo)	211
	a) Versión Tamariz, con faros	
	b) Versión Tamariz, sin faros	



INTRODUCCIÓN

.- Pido de entrada una piadosa comprensión de los excesos adjetivales que aplico a lo largo del libro a juegos e ideas. Como creo haber escrito en otros libros, no son más que el fruto de una pasión. Como probablemente sea pasión compartida por el lector, espero que sepa disculparme.

.- Sobre la proliferación de citas de magos amigos, tan sólo decir que seguro que faltan algunos nombres, pero más seguro aún que no sobra ninguno de los citados. Al fin y al cabo son (sois) mi familia. Así lo siento.

.- A lo largo del texto del libro, salpicada por aquí y por allá, encontraréis la larga historia de su escritura: el esfuerzo, los años, las fechas, los lugares...

.- La pérfida informática se reveló diabólica, tanto para el texto, como para las fotos, la maquetación, etc. etc. Pero todo tiene ventajas indirectas (al exigir mucho más tiempo, dio tiempo para más ideas, más maduras, más sutilezas, más completas). Aparte de permitirme ganar el Cielo, para esta y dos reencarnaciones más.

.- Historia: "La Mnemónica y yo". Ver apéndice IV y Cap. 1º: Ciuró, (rosario), Bernat, Luis García (juegos), preparación de las Jornadas del Escorial del 79, las propias Jornadas, Luis García (estudios, comentarios, actuaciones), la Circular de la Escuela, la media memónica. El libro, Magos, actuaciones de cerca, de salón, de escena, en televisión, para profanos y para magos, ideas con Antón López, el viaje a Estados Unidos del 82 (Vernon y su entusiasmo), Reunión del Escorial en Nueva York (en St. Louis), Aronson, Jim Krenz, Michel Close, Manuel Cuesta y Ramón Riobóo, Pit, los Congresos de Cádiz (Pepe Domínguez, Vicente Canuto, Luis Trueba, sus infinitos comentarios, su infinita paciencia), Aurelio Paviato, Áriston, los seminarios y cursillos sobre la mnemónica (Buenos Aires, Madrid...). Otra vez Aronson: Bibliografía, Roberto Giobbi, últimos retoques, Alan, de nuevo Manuel, de nuevo Ramón, parece que ya, parece que sí, que el libro está a punto de salir...

.- Sobre este libro: Contiene una buena colección de juegos válidos para cualquier Mnemónica. Otra serie de juegos específicos para esta Mnemónica. He dividido la obra en dos volúmenes: uno con juegos para la mnemónica completa y otro con juegos para la maravillosa media mnemónica. En el primer volumen va también una historia de las barajas ordenadas, así como un método múltiple e infalible para el aprendizaje en sólo tres horas de la ordenación de toda la baraja. En el segundo volumen hay además apéndices con otros juegos que mejoran con la mnemónica, métodos para ordenarla delante de los espectadores, ideas sobre el apasionante tema de la improvisación con la mnemónica, muchas técnicas manipulativas útiles para aplicar a la magia con la mnemónica, y una abundante bibliografía comentada donde encontrar una gran cantidad de ideas diferentes, antiguas y nuevas, Para completar el conocimiento de la apasionante magia de la mnemónica. Confieso jubiloso que el mucho tiempo dedicado a la búsqueda de datos para



esta bibliografía se me ha hecho cortísimo, tal ha sido el placer causado por el recorrido de la historia escrita de la amada cartomagia.

.- Siempre se ha dicho que la mnemónica producía excelentes efectos, pero que normalmente se limitaban a dos efectos mentales: adivinación y predicción. Por eso he dedicado el máximo esfuerzo a la búsqueda de una buena variedad en los efectos: a lo largo del libro podrás encontrar efectos de colores, visuales, cartas ascendentes, exhibición de juego, coincidencias, localizaciones, apariciones, desapariciones, pintajes, viajes, historias con las cartas, etc. (además, claro está, de muchas presentaciones, creo que algunas muy novedosas, para efectos de adivinación y predicción)

.- Por motivos prácticos me he esforzado en conseguir que el noventa por ciento de los juegos permitan terminar dejando la baraja ordenada. Lo que unido a la citada variedad de efectos, permite realizar sesiones de amplia duración con la mnemónica, sin cansar ni repetirse. Claro que manteniendo siempre el necesario equilibrio.

.- Como siempre últimamente, busqué de forma muy especial el máximo de variedad y potencia en las **emociones** que dan cuerpo a los juegos.

.- El libro no agota el material que he ido encontrando: en los últimos dos años, no he querido ir añadiendo nuevos juegos, con la idea (finalmente fallida) de publicar pronto el libro. Sé, por otro lado, que muchos magos están trabajando con esta ordenación y con otras y también sé que muchos encontrarán más propiedades con ésta mnemónica.

.- **Un comentario final:** En la magia de cartas suele haber juegos que son sutiles, variantes de otros, de alta, compleja y refinada técnica. Otros son potentes y directos, a veces automáticos, a veces trucados, a veces imprácticos (fabricación o compra de cartas y barajas trucadas, transporte de una baraja para un sólo juego, preparación compleja de las cartas), a veces muy vistos en nuestro círculo próximo. Mi intento es unir juegos que no necesiten preparación (0 mínima), de efecto muy potente, y que exista la posibilidad de aplicarles todo tipo de técnicas: desde un nivel fácil y mínimo (un vistazo simple) y un nivel medio (dobles volteos, cuenta Elmsley) hasta un nivel máximo de técnica psicológica, corporal o digital (saltos, empalmes, cambios de baraja, TPC, Debex de Hofzinser, el GAS de Green, enfiles, transferencias, búsquedas, mezclas clasificadoras, reunidoras, falsas parciales y totales, faros, antifaros, dadas dobles, dadas de arriba, de abajo, del centro, etc. etc.) También que sean juegos utilizables en magia íntima, o de cerca, de salón, de escena y TV. Un tipo de Magia sutil, abierta a la investigación de nuevos efectos, provocadora de creatividad, incitadora a su aplicación a juegos ya existentes, transformándolos y mejorándolos, etc, etc, etc... pero siempre (y esto es lo mejor, lo específico de la magia con la Mnemónica) **siempre con el resultado final de tener un efecto enormemente potente.**

Se trata, pues, de una convergencia de la magia de Annemann con la de Daley y la de Robert Houdin, la del mago clásico con la del moderno, la del profesional (que busca potencia mágica y practicidad) con la del aficionado (que necesita variedad y que puede investigar), la del técnico psicológico con la del técnico físico (dedos, manos, cuerpo). Una magia para todos (o casi todos). (Loada sea Mnemosine, ¡oh musa excelsa!)



COLABORADORES

Aunque este libro lo he considerado como una obra a realizar en forma lo más personal posible, no quiero dejar de expresar mi más sincero agradecimiento a todos los que me han animado y ayudado de alguna manera. Así: mi compañera Carmen, que pasó a ordenador una primera versión del texto, Jim Krenz, Manuel Cuesta, Antón López, Angel San Frutos, Áriston, Adrián Guerra "Ramblar" y Ramón Riobó con sus ideas y el permiso para publicarlas, los mismos Ramón y Manuel citados que me ayudaron en la toma de las fotos y Alfredo Marchese "Alan", que colaboró en parte de la maquetación. También Alan, Manuel y Ramón me ayudaron en estos años de lucha contra la informática. A todos ellos, a todos los que soportaron mis continuos ensayos, a todos los que esperaron (sin desesperar) la publicación del libro...GRACIAS, GRACIAS, GRACIAS.

Y por descontado, a los Cardoso, Nikola, Daley, Annemann, Baker, Marlo, Aronson, y un larguísimo etcétera de mentes extraordinarias cuyo esfuerzo al idear y generosidad al publicar, han hecho posible este libro.



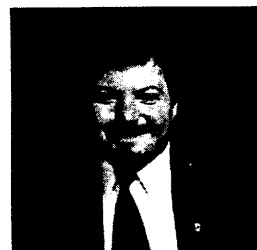
Manuel Cuesta



Ramón Riobó



Carmen



Jim Krenz



Adrián G. "Ramblar"



Costi "Áriston"



Alfredo "Alan"



CAPÍTULO 1º

LA BARAJA MNEMÓNICA. UN POCO DE HISTORIA

La carta llave

Al principio debió ser la idea de la carta "llave": una carta conocida al lado de la elegida. Cortando sin mezclar y pasando las cartas una a una, la que sigue a la llave es la elegida.

Después, la idea de que todas las cartas sean "llaves", o sea, todas en orden. Si cogen una, viendo la anterior sabemos de cuál se trata: llegamos a la idea de la baraja ordenada.

De As a Rey

El orden más lógico es el natural de As a Rey. Poco sutil y fácilmente detectable, además de no poder enseñarse nunca las caras de las cartas. Aun así, para ciertos juegos es válido y algunos autores han sacado



mucho jugo a este orden natural: en el siglo XVIII el español Minguet, en el XIX Meig "El Tío Cigüeño" y Roterberg, y en el XX, entre otros, Marlo y Ottokar Fisher (con la variante de llevar los palos salteados).

La Baraja Matemática

Luego viene el de una ordenación matemática más compleja. Ya el español Minguet (aunque no en su primera edición) y, antes, el portugués Cardoso (a veces Cardozo) (en fecha tan temprana como 1612)¹ explican el orden que se obtiene al sumar 5 puntos a la carta anterior (rotando los palos) o sumando 4 puntos, o sumando 3: se trata del método mal llamado por la literatura actual "Si Stebbins" del nombre de su introductor en América (aunque alguna vez parece que reconoció no ser el autor de la idea, sino haberla aprendido de un sirio)²

La idea de esta baraja periódica matemática es muy buena. La ventaja es que es posible, por cálculos numéricos, saber dónde se encuentra una carta cualquiera con relación a otra, aunque esta determinación no suele ser fácil de realizar mentalmente.

Por otro lado, es una ordenación muy práctica, pues posee algunas propiedades intrínsecas y es muy fácil de recordar.

La Baraja Rosario

Un paso adelante es la memorización de un orden formado por cuatro series de trece cartas, y en el que cada serie contiene todos y cada uno de los números (de As a Rey) pero en un orden no reconocible y con rotación de palos. Es la baraja "Rosario" ("Chapelet" en francés), que añade a las ventajas propias de la baraja matemática la dificultad de detectar un orden por los espectadores. (En la baraja matemática de Cardoso siempre existe un

¹ Agradezco ami amigo, el coleccionista Tony Klauz, de Oporto, elhabermepasadola información del libro *Thesourodeprudentes* de Gaspar Cardozo de Sequeira, donde viene esta ordenación, así como dos efectos con ella de adivinación de cartas elegidas (libro tercero, tratado tercero, capítulo primero). También el enorme erudito e historiador francés Hjalmarha encontrado que estaordenación fué publicada en 1621 por L'Escot en *Les fantasies de L'Escot* (editado en París) y que se trata de una traducción al francés de un librito italiano. Así mismo indica Hjalmar que parecería que también en un opúsculo italiano de 1597 titulado *Il Cartagine* y editado en Verona, se explica cómo ir pidiendo **todas** las cartasenordensinrepetirninguna, usandolaordenaciónmatemática, aunque sin utilizar la ordenación para un juego posterior. Ver la entrada **Hjalmar** en la Bibliografía, al final de este libro.

² si Stebbins era el pseudónimo de Willian Coffrin y publicó el sistema parece ser que en 1898, en Nueva York o Boston, en un opúsculo titulado *Card Tricks and the Wayhe Perform Them*. La edición que yo poseo se titula *Card Tricks and the Way They are Performed*, y en ella el autor afirma ser el creador del sistema (¡!). Publicó luego (en 1935) otro librito *Sí stebbins' Legacy to the Magicians* donde comenta el sistema (que, dice, él **usaba**) de añadir cuatropuntos que, parece ser, le fue enseñadoporunmago sirio 0 español.



cierto riesgo de que al ir pasando las cartas una a una se observe una progresión aritmética de 3 ó 5 puntos).

En la Rosario es, sin embargo, bastante complicado saber dónde se encuentra una carta con relación a otra determinada, lo que hace a esta ordenación algo más limitada para ciertos juegos.

Ya desde el siglo XVIII es conocida y utilizada esta baraja y Guyot la describe en Francia en 1769 y Carlo Antonio en Ginebra en 1759 (y probablemente en Italia con anterioridad).

En Francia y para una baraja de 32 cartas ("piquet") se utilizaba, entre otras, la frase: "Dix huit Rois ne valent pas sept Dames" (10, 8, K, 9, J, As, 7, Q), con los palos en rotación conocida (por ejemplo: picas, corazones, tréboles, diamantes).

En Inglaterra comenzó a popularizarse la frase: "Eight Kings threatened to save ninety-five ladies for one sick knave" (8, K, 3, 10, 2, 7, 9, 5, Q, 4, As, 6, J), útil para 52 cartas (probablemente fue Cremer quien primero publicó esta frase en dos de sus libros, en 1857).³

En algunos países del sur de Europa se usaba, en latín, esta fórmula: "Unus quinque novem fámulus sex quatuor duo // Rex septem octo faemina trina decem" (1, 5, 9, J, 6, 4, 2, K, 7, 8, Q, 3, 10)

En España el P. Ciuró publicó dos frases: "Todo quinto caballero se sienta entre las cuatro damas reales" para una baraja de 40 cartas (2, 5, Caballo, 6, 7, 3, As, 4, Sota, Rey) y "Las cuatro damas se sientan entre ocho nuevos caballeros todos quintos reales" (As, 4, Sota, 6, 7, 3, 8, 9, Caballo, 2, 5, Rey) para la baraja completa de 48 cartas. También Florensa publicó para la baraja francesa de 52 cartas "18 Reyes sentados entre las 49 damas se van al cine (10, 8, Rey, 7, 2, 3, As, 4, 9, Dama, 6, Valet, 5)

Barajas aperiódico numeradas

Con este complejo nombre se designan las barajas que tienen la virtud de no ser cíclicas pero en las que se conoce el número de orden de una carta dada y viceversa. Las ventajas son grandísimas con respecto a las cíclicas (ordenadas en rosario): no se puede apreciar orden ninguno y se sabe la colocación de cada carta en cada momento, aunque se corte la baraja. Hay dos clases de este tipo de barajas, que comento a continuación.

Barajas aritméticas que no lo parecen

Son barajas en las que cada carta (su nombre o su número) nos indica (por medio de una simple fórmula) cuál es su lugar en la baraja. Existen

³ Mi hija Mónica adapta la frase al castellano así, en su traducción del libro de Erdnase: "8 reyes, tras días de siesta, a 95 reinas cuadradas se juntaron", interesante para los magos de habla hispana que deseen utilizar la misma ordenación que sus colegas de lengua inglesa (ordenación muy extendida y conocida).



multitud de ellas, y tienen la ventaja de su rápido aprendizaje y los inconvenientes de no tener propiedades intrínsecas y de que probablemente necesiten un momento de cálculo durante la realización del juego. Lo demás son ventajas. Yates, Stanyon, Ferragut, Cornelius, Florensa, Paul Clive, Osterlind y Joyal, entre otros, tienen estupendos sistemas.⁴

La Mnemónica

Después, tras la idea de memorizar la posición exacta de cada carta de una baraja rosario (Hofzinser la usaba así en el S. XIX) aparece, en el primer tercio del siglo XX, una idea extraordinaria: las cartas totalmente desordenadas, sin rotación de palos ni orden de series, aprendidas de memoria (o con ayuda de algunos métodos mnemotécnicos). A cada carta le corresponde un número de orden del 1 al 52 (en la baraja francesa): Su Majestad La Mnemónica. En ella, el lugar que ocupa cada carta con relación a cualquier otra, es ahora instantáneamente conocido, sin cálculos. El trabajo está en aprenderla, luego ya no hay problemas.⁵

Las grandísimas ventajas son: 1) no puede ser detectado el orden porque no hay tal orden; y 2) es instantáneo el conocer la posición de cualquier carta en cualquier momento y con relación a cualquier otra carta⁶.

La Mnemónica con propiedades

Aparecen, también en el primer tercio del siglo XX, unas mejoras de la Mnemónica: se trata de barajas "casi" desordenadas (aparentemente sin orden alguno, pero con algunas cartas en posiciones tales, que en determinado momento el mago puede realizar algún juego de exhibición de juego o de deletreos utilizando ese orden de ciertas cartas). El inglés Louis Nikola describió su ordenación en 1927, que contenía dentro de su orden tres efectos: un deletreo "The Spelling Bee", una exhibición de póquer y el reparto de todas las cartas de corazones en la mano del mago.

⁴ Ver, entre otros estudios, el de Carlo Rossetti en su libro *Magia delle carte*. Hay traducción española: *La Magia de los naipes* (Barcelona, 1952). También el estupendo análisis de Darwin Ortiz en *The Annotated Erdnase* y el muy completo de Joyal en su reciente libro *The Six-Hour Memorized Deck*.

⁵ Aunque el trabajo se minimiza utilizando el método explicado más adelante en este libro. En una tarde se aprende para siempre y con total y absoluta seguridad.

⁶ A efectos de posibles orígenes, mi buen amigo Bill Kalush, de Nueva York, me pasa el dato de una baraja sin aparente orden (al menos yo no lo veo por ningún lado y el autor no se refiere a él) para la baraja que llamamos "española" de 40 cartas (o sea, la usada en España, Italia, Portugal y Latinoamérica) y algunos juegos para usarla. En ellos es necesario conocer el orden de la misma...¿de memoria? (!). Lo asombroso es que el opúsculo italiano en que aparece es de 1638. Su título es *Nova ghirlanda de bellissimi giochi di carte e di mano* por Benedetto Siuiero da Cento "il Carbonaro".



Además Nikola popularizó dos ideas: una, un método para memorizar la baraja utilizando un sistema bastante antiguo pero poco usado, basado en la relación entre letras y cifras (ver en la Bibliografía al final de este libro: **Roterberg**). Y otra, una fantástica idea para ordenar toda la baraja delante del público sin que sea advertido por nadie y realizada durante la presentación de un magnífico y dramático juego.⁷

Poco después, en 1931, el americano Laurie Ireland publicó su ordenación, que contenía dos exhibiciones de póquer. Fue utilizada por muchos magos de los grandes de la época en Estados Unidos.

En 1942, otro americano, Oscar Hugo, escribe un muy interesante libro sobre su *Magi Card System* con muchas ideas, un estupendo método de memorización, varios juegos contenidos en el orden de su baraja y otros varios, válidos para cualquier orden.*

Entre otros, Aldrich, R. Steele y McCaffrey (en inglés), Ciuró y Bernat (en español) y Claude Rix (en francés) han publicado, en diferentes fechas, sus mnemónicas personales.

Un maravilloso paso fue dado por el abogado de Chicago y excelente mago Simon Aronson, quien publicó en 1979 su estupendo *A Stack to Remember* (*Una ordenación a recordar*), ordenación magnífica que contiene siete efectos: dos manos de póquer, una de póquer abierto ("stud"), el "Ten Card Deal", una mano de Bridge, un juego de deletreo para seis cartas y el de Rusduck-Zen "Cualquier jugada de póquer" ("Any hand called for").

Yo mismo publiqué, también en 1979, dos ordenaciones. La mejor contenía el juego de Vernon "La demostración de póquer" (*New Phoenix y Dai Vernon Book of Magic*) y algunos juegos de deletreo, póquer, Chinchón y el citado "Cualquier jugada de póquer" de Rusduck-Zen.

Existen otras ideas, no publicadas según creo, de organizar una mnemónica gracias a la realización de algunos juegos y mezclas (Piet Forton, Luis García) y me cuentan de otro sistema creado por Christian Chelman.

⁷ Ver *Encyclopedia of Card Tricks* editada por Hugard y el libro de Cardoso (en portugués), quien en 1612 y describe esta idea. Se trata de entregar unabarajamezclada a los espectadores, quienes mezclan de nuevo. Se produce el efecto de ir pidiendo las cartas una a una sin repetir ninguna (demostrando así una gran capacidad de memoria). Los espectadores las van entregando según las pide el mago. La sutileza está en que al pedir las en el orden de la mnemónica nunca se repite ninguna (éste es el efecto), pero las cartas quedan ordenadas en la mano del mago (el secreto para siguientes efectos con la mnemónica). Pero además Nikola forzaba previamente tres cartas (las últimas de la mnemónica), repartía la baraja entre tres espectadores (facilitándoles así una mayor velocidad de búsqueda), quienes ordenaban sus paquetes por palos (aún más velocidad). Al final quedaban las tres forzadas en manos de los espectadores, con el consiguiente efecto dramático. Una extraordinaria idea.

⁸ Es curiosa la coincidencia de la publicación de este librito sobre la mnemónica y del nacimiento, el mismo año, de quien esto escribe. A pesar de este último acontecimiento, fue un año muy positivo para la magia, pues vio también la luz el maravilloso "Fuera de este mundo" de Paul Curry.



Por otro lado, Marlo había ideado una mnemónica que partía de la ordenación de "paquete nuevo" (abría una baraja, realizaba algunas mezclas por arrastre combinadas con algunas mezclas faro y llegaba a su mnemónica). La idea era muy sugerente: se podía comenzar en cualquier momento abriendo una baraja (ver **Faro Notes**).

Y por otra parte aparecen publicados varios juegos utilizando la estupenda idea de Rusduck "Ordenación espejo o capicúa". Y fue combinando las dos ideas (la de Marlo y la de Rusduck) con algunas otras, como obtuve la ordenación mnemónica que te presento, que se ha hecho tan popular en España y Europa y que es conocida por algunos como la Mnemónica Tamariz.⁹

La Mnemónica Tamariz

Combina ventajas de las anteriores con muchas nuevas, entre ellas la posibilidad de convertirse en "Baraja Espejo"¹⁰ (lo que permite una gran cantidad de juegos), el partir de una baraja nueva (recién abierta si se desea),¹¹ gran cantidad de juegos de deletreo y de exhibición de póquer, de Chinchón, de black jack, siete y media, bridge, aparición completa de cualquiera de los palos, y otros muchos juegos específicos de tipo mental, historias narradas por las cartas... (son más de treinta los efectos específicos de esta mnemónica, sin contar los propios de la baraja espejo capicúa). Y, además, un super' efecto final en el que toda la baraja se ordena por palos y números (del As al Rey), que es un auténtico mazazo y un clímax absolutamente maravilloso para cerrar cualquier sesión de magia.

⁹ Partiendo de unas sugerentes ideas de Luis García Soutullo, sobre su juego "Rito de Iniciación", comencé en febrero de 1980 una serie de comentarios escritos en la *Circular de la Escuela Mágica de Madrid*. Por este camino, pocoapoco, fui pensando y desarrollando la idea de estamnemónica. En paralelo (ambos trabajábamos juntos en esa época) a propio Luis llegó a otra mnemónica que partía del orden natural (as a rey) y realizaba cinco faros-ext, aunque luego la abandonó por otra(s) diferente(s) basada(s) en principios muy distintos. Ver la entrada **García Soutullo** en la Bibliografía, al final de este libro.

¹⁰ Esta baraja llamada también "Stay-Stack" es idea del americano Rusduck, quien la publicó en 1957 y que consiste en una baraja capicúa: las cartas 1 y 52 son homónimas (mismo numero y color), como lo son la 2 y la 51, la 3 y la 50, etc., hasta las dos centrales (26 y 27). Posibilita muchos efectos y Paul Swinford, Marlo y Alfonso Moliné entre otros, encontraron estupendas aplicaciones.

¹¹ Se utilizan cuatro faros-ext ("faro-out") y una faro parcial, pero no te asustes que también explico un método sin faros, muy sencillo técnicamente.



CAPÍTULO 2º

LA MNEMÓNICA TAMARIZ (ESTRUCTURA)



CAPÍTULO 2º

LA MNEMÓNICA TAMARIZ (ESTRUCTURA)

1.- ORDEN DE LA MNEMÓNICA TAMARIZ

1-4♣	14-8♥	27-2♣	40-4♠
2-2♥	15-6♠	28-3♥	41-7♥
3-7♦	16-5♠	29-8♦	42-4♦
4-3♣	17-9♥	30-5♣	43-A♣
5-4♥	18-K♣	31-K♠	44-9♣
6-6♦	19-2♦	32-J+	45-JI
7-Ab	20-J♥	33-8♣	46-Q+
8-5♥	21-3♠	34-10♠	47-7♣
9-9♠	22-8♠	35-KV	48-Q♠
10-2♠	23-6♥	36-J♣	49-10♦
11-Q♥	24-10♣	37-7♠	50-6♣
12-3♦	25-5♦	38-10♥	51-A♥
13-Q♣	26-K♦	39-A+	52-9♦

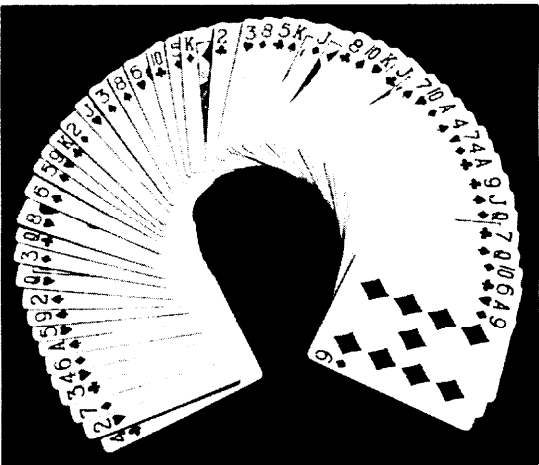


FIG.1

que, aparentemente, no guarda ningún orden por mucho que se mire, remire o estudie (fig. 1).



2.- CÓMO OBTENER ESTE ORDEN

Hay tres métodos: uno es colocarla directamente; otro, partiendo de la baraja nueva (como sale de fábrica) y realizando unas mezclas faro; y el tercero, partiendo de la baraja nueva, con una distribución en mesa de la baraja (antifaro) muy sencilla.

MÉTODO 1: Con **faros**¹²

- 1.- Abrir una baraja nueva (orden de fábrica) y modificar su orden (invirtiendo 26 cartas) para llevarla a esta posición: de arriba abajo y dorso arriba: As a Rey ♠, As a Rey ♥, Rey a As ♦, Rey a As ♣ (fig. 2).

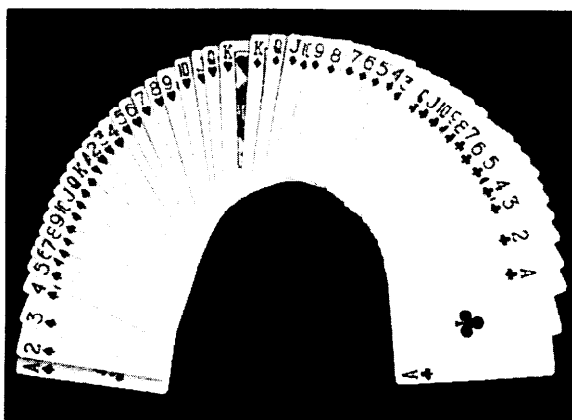


FIG. 2

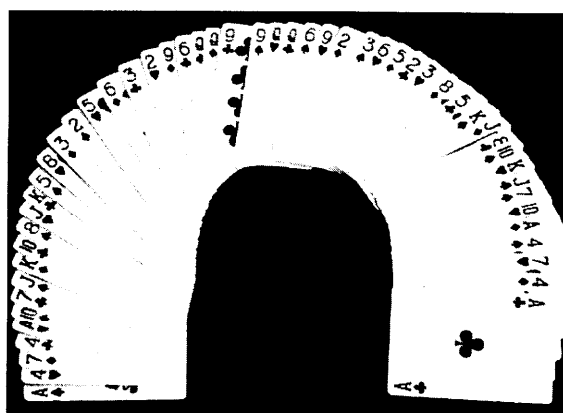


FIG. 3

- 2.- Hacer 4 faros-ext (si no quieres hacer faros, lee el Método II) (Ver orden en fig. 3).
- 3.- Dorso arriba: invertir el orden de las 26 de arriba (fig. 4).

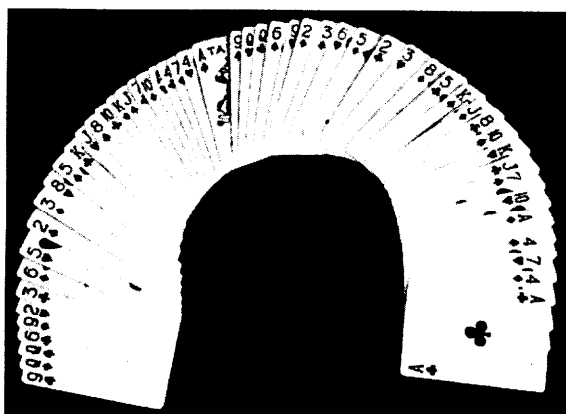


FIG. 4

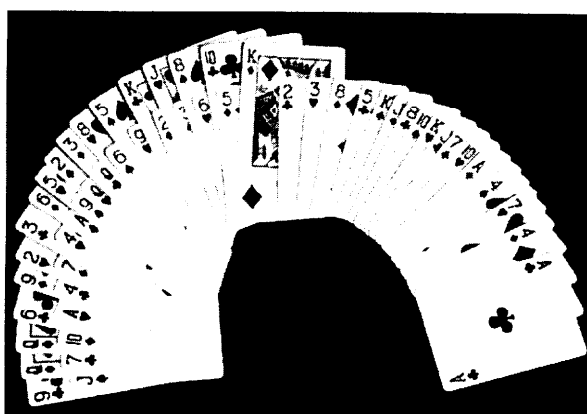


FIG. 5

¹² Supongo que conoces la técnica de las llamadas mezclas faro o mezclas de perfecta intercalación de las cartas una a una. Llamo faro exterior, o faro-ext, a la que en inglés llaman faro out (la primera carta queda como primera carta tras la faro) y faro interior, o faro-int, a la que llevala primera carta a segunda posición. Pero no te asustes, hay un método mucho más sencillo, sin faros (ver Método II).



- 4.- Dorso arriba: cortar las 18 cartas de arriba (siempre dorso arriba, o sea, bajo la K♦) y hacer faro-ext parcial de este paquete con el resto de la baraja (figs. 5 y 6).
- 5.- Cortar el 9♦ abajo: queda el orden de la Fig. 1.

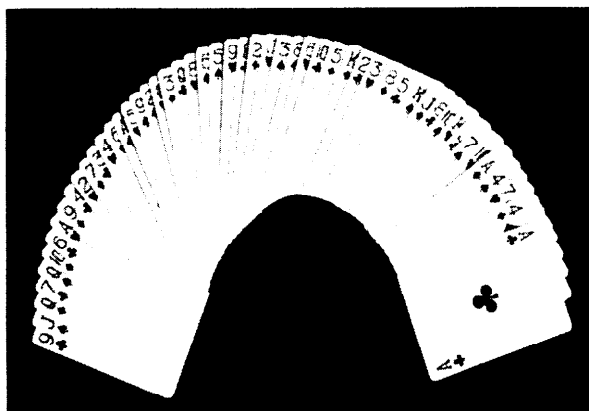


FIG. 6

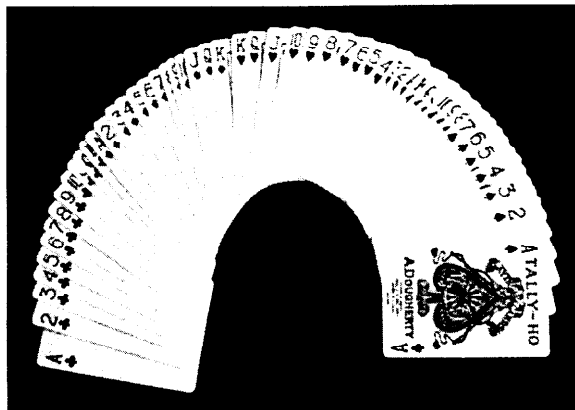


FIG. 7

Este método puede realizarse, si se quiere, delante de los propios espectadores, al igual que le sucede a los demás métodos que te explico.

MÉTODO II: Sin faros

- 1.- Igual orden que en Método 1 pero invertido. O sea: de arriba abajo y dorso arriba: As a Rey ♣, As a Rey ♦, Rey a As ♥, Rey a As ♠ (fig. 7).
- 2.- Hacer una antifaro-4 (o antifaro cuádruple).¹³

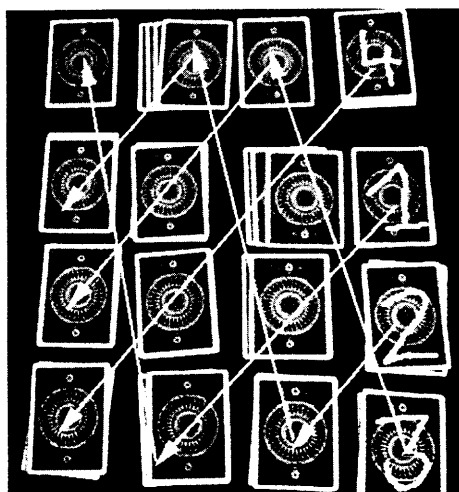


FIG. 8

¹³ O sea: ir echando, una a una, todas las cartas en 16 montones (cuatro filas de cuatro) y recogerlos según el esquema adjunto (verfig. 8 y milibro *Sonata* o el Apéndice V al final de este libro).



- 3.- Cortar por la mitad exacta, entre dos nueves negros (estaba en el orden de la fig. 3) y pelar las ocho cartas de arriba del paquete SUP sobre el paquete INF (fig. 9). Reunir de nuevo los paquetes, el SUP sobre el INF.
- 4.- Cortar entre el 2♣ y el 3♥. El paquete INF a mesa. Con el SUP hacer "Mezcla alfa" ("milk shuffle") sobre el de la mesa.¹⁴
- 5.- Cortar el 9♦ abajo.

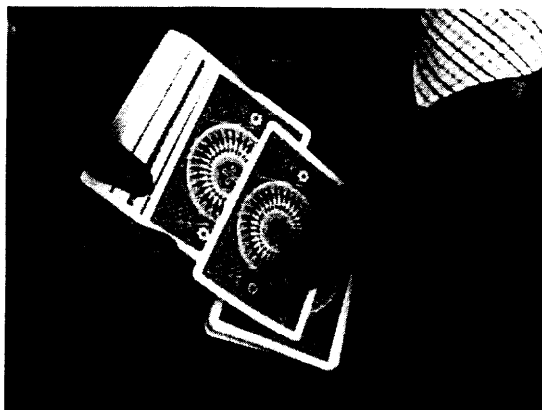


FIG. 9

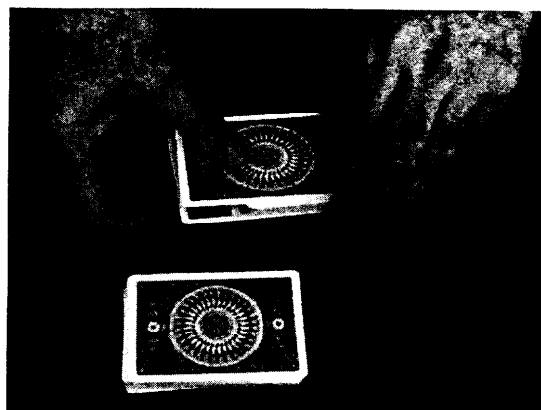


FIG. 10

MÉTODO III: Ordenación directa

Es obvio que puede hacerse en casa, simplemente colocando las cartas en orden una a una, pero te daré a lo largo del libro algunos sistemas para ordenar la baraja delante de los espectadores sin que lo noten.¹⁵

3.- PROPIEDADES ESPECÍFICAS DE ESTA MNEMÓNICA

- 1.- Se **forma desde paquete nuevo**. Puede hacerse a la vista de

¹⁴ O sea: pelar a la vez la carta SUP y la INF (la de arriba y la de abajo) y echarlas juntas sobre el **paquete** de la mesa (fig. 10). Así hasta agotar todas las cartas. También se pudo haber hecho esta mezcla (SUP e INF a la vez) pasando las parejas a la mano izquierda y, luego, dejar todo sobre el paquete de la mesa.

¹⁵ Ver el Apéndice II, apartado 4, al final de este libro.



los espectadores, que no sospecharán nada¹⁶

- 2.- Deshaciendo la faro parcial (luego te explicaré un método sencillo para conseguirlo) y la inversión de las veintiseis de arriba, estamos en la posición de **Baraja Espejo o Capicúa (Stay Stack)**. Ver fig. 3. Contiene, pues, todos los juegos de la baraja espejo: decenas descritos en la literatura mágica. Luego contaré algunos maravillosos de adivinación, carta que falta, coincidencia, memoria, triunfos, etc.
- 3.- Si, desde esta espejo, hacemos cuatro faros-ext más (o una antifaro-4) la baraja nos queda en el orden inicial, o sea, **ordenada por palos, colores y números** (ver fig. 2). Esto lo utilizaremos como un **super clímax final de sesión**. Algo, créeme, que es un auténtico mazazo mágico final.

Con estas tres características ya tendríamos algo muy práctico y mágicamente potente, pero además tiene estas otras:

- 4.- Una dramática **exhibición de póquer**, con historia y magia.
- 5.- La increíble propiedad de que, si te piden **cualquier jugada de póquer** (parejas, dobles, tríos, full alto, medio, bajo, póquer de dieces a ases, escalera, color o escalera de color), repartes inmediatamente varias manos y te das la jugada pedida (y a veces con otras jugadas a otros jugadores). Algo muy cercano al sueño de cualquier jugador o mago que presente una exhibición de juego.
- 6.- Exhibiciones de **black jack**, **Chinchón (rummy)**, **bridge**, **siete y media**, etc.
- 7.- Otra exhibición más de **póquer para ocho jugadores** (con jugadas "suculentas" para todos y un cómico final).
- 8.- Una **versión de la célebre y maravillosa rutina de Vernon**, **"Una exhibición de póquer"**, con toda la construcción interna, culminada por el dramático y mágico final.
- 9.- Una sorprendente **rutina de coincidencias** de cartas que demuestran y auguran una gran suerte para los espectadores y el mago.
- 10.- Repartir tres manos y obtener el **palo completo de corazones, de tréboles o de picas**.

¹⁶ Para las faro basta con decir la verdad: que estamos mezclando lo más posible. La antifaro-4 se justifica como una forma de **desordenar** las cartas repartiéndolas en montones que se recogen alazary salteados. Yo suelo decir: "Ésta es la forma más segura de desordenar o mezclar cartas. Por eso se usa en los casinos de Atlantic City (o Montecarlo)". Nadie lo discute, pues cito el casino más lejano y desconocido para los espectadores. **En ambos** casos se puede complementar con mezclas y cortes falsos. Ver también el Apéndice V.



- 11.- También una excelente rutina que culmina con el reparto completo del palo completo de diamantes.
- 12.- Deletreo: existe un grupo de diez cartas en el que cada una contiene una letra más en su nombre que la anterior. Posibilita el conocido y maravilloso efecto de carta pensada que aparece al deletrear su nombre.
- 13.- **Otros seis** espectaculares efectos de deletreo en los que aparecen las dieciseis figuras, o todos los doses al deletrearlos, o varias cartas elegidas, o el deletreo de palos y números, etc.

E investigando su estructura, se han encontrado más posibilidades. Entre ellas:

- 14.- Posibilidad de pasar a paquete ordenado **por colores al ternados** de uno en uno (una roja, una negra...) **de dos en dos** (dos rojas, dos negras...) e incluso de tres en tres. Válido sólo para las veintiseis cartas superiores. Permite varios juegos y arrutinarlos con el de John Scarne, origen del excelente "Alternando los colores" del Maestro Ascanio.
15. Una divertida **y mágica historia** narrada con las veintiseis cartas superiores y otra con las veintiseis inferiores.
16. Al mezclar con faros-ext la Mnemónica, se van obteniendo parejas, escaleras, fulles y tríos diversos, dando lugar a una sorprendente demostración de control de las cartas. También una versión sin faros y con sólo las veinticinco cartas primeras.
- 17.- Contiene una serie de quince cartas que van seguidas en el orden mnemónico, con color y número tales que permiten una adivinación de tres **cartas pensadas** basada en las ideas maravillosas de Simon Aronson para su juego "Simon-eyes", en magnífica versión de Ramón Riobóo.
- 18.- Y todo ello, recordémoslo, además de los cientos de juegos posibles con cualquier mnemónica.

4.- PASO DE LA BARAJA MNEMÓNICA A ESPEJO CAPICÚA

Como ya hemos visto, una simple inversión de las veintiseis cartas de arriba y una faro parcial de dieciocho cartas, o una mezcla alfa ("milk shuffle"), nos llevan desde la Baraja Espejo a la Mnemónica. Veamos ahora la inversa:



Tras varios juegos de Mnemónica, corta dejando el A♣ debajo. Da a elegir una carta de las treinta y seis de arriba y, mientras el espectador la mira, tú ves la anterior (vistazo oculto).¹⁷ Haz que devuelvan la carta a su sitio (del que fue cogida). Cuadra. Mezcla en falso. El A♣ debe seguir abajo. Di que por "observación mágica" adivinarás la carta. Reparte las cartas de arriba, una a una y volteándolas cara arriba, en dos montones, así: la primera (9♣) a la izquierda de la mesa, la siguiente (J♠) a la derecha de la mesa; la siguiente sobre la primera y la siguiente sobre la segunda y así sucesivamente hasta que aparezca la K♦. En el otro paquete quedará el 5♦ encima (fig. 11).

Di: "Creo que ya sé... tu carta está en este paquete (señala el paquete en el que esté verdaderamente) y es... (duda... mira a los ojos de los espectadores) ésta". Señala la carta elegida, sin sacarla del todo del paquete.

Recoge todo ahora así: el paquete del 5♦ lo echas sobre el paquete de la K♦. Voltea este conjunto dorso arriba y échalo sobre el resto de la baraja (las cartas que no repartiste).

Invierte las veintiseis cartas de arriba (pelándolas al simular una mezcla, o mostrándolas una a una al espectador). Estás en posición de baraja espejo tras cuarta faro-ext (o antifaro-4) : los ases negros en los extremos, los nueve negros juntos en el centro (ver fig. 3). Compruébalo.

Ahora puedes realizar todos los efectos propios de la Baraja Espejo y además el super-póquer, el super-triunfo y el super clímax de toda la baraja en orden total: ¡del as al rey de cada palo! (Ver Capítulo 4º).

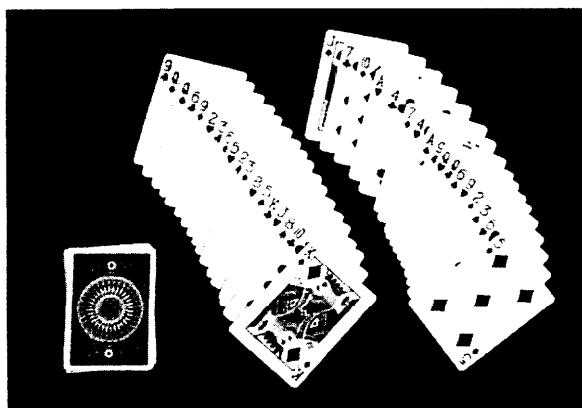


FIG.11

Resumen

Esta mnemónica contiene todos los juegos de mnemónica y todos los de baraja espejo y además (como dije antes): "Super-póquer", "Cualquier jugada

¹⁷ Ver técnicas para vistazos en el Apéndice VI al final de este libro.



pedida", "El palo completo de corazones, o de picas, o de tréboles", "La rutina Áriston con el palo completo de diamantes", la rutina de múltiples coincidencias "de la suerte", dos "Historias contadas por las cartas", "Deletreo mental de diez cartas", "Serie de quince cartas para adivinación de tres pensadas", "Juegos de Chinchón, póquer, bridge, las siete y media y black jack", "Versión del póquer de Dai Vernon", "Otras apariciones y deletreos de ases, reyes, damas y jotas", "Deletreo de varias elegidas, de los cuatro doses, de colores, palos y números", etc.

Y finalmente: se forma desde paquete nuevo,
 se lleva a baraja espejo,
 se termina en orden total de las 52 cartas.

Increíble... ¡pero cierto! Lee, lee y goza tú mismo con esta barajilla que es una maravilla. (Claro está que te lo digo yo, su padre, y ya se sabe lo "exageraíillos" que somos a veces los padres...)



CAPÍTULO 3º

UNA MEMORIZACIÓN SUPER RÁPIDA (Una tarde de trabajo)

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Pero antes de pasar a explicarte con detalle los juegos que son característicos de esta mnemónica, voy a coger el toro por los cuernos. Me refiero al toro del aprendizaje o memorización segura y cierta de toda la baraja, sin titubeos. Y tiene tres cuernos. A saber:

- 1.- "¿Cuánto se tarda en conseguir esta memorización **segura**?"
- 2.- "¿No se me olvidará, con los nervios, en el momento del juego?"
- 3.- "¿No se me olvidará si no practico durante un tiempo?"

Las respuestas que te doy, son así de sencillas y claras:

Respuesta 1": Se tarda de tres a cuatro horas (una tarde, o dos máximo) en aprender **toda** la baraja sin titubeos, sin dudas, sin vacilaciones. y esto sea cual sea tu memoria (buena o mala) y el tipo de la misma (visual, auditiva, conceptual...).

Eso sí, para ser bien honrado, te diré que son tres o cuatro horas de esfuerzo fatigoso y cansado. Pero al día siguiente, ya puedes presentar efectos con la Mnemónica. **Sin posibles dudas.**



Respuesta 2ª: Es imposible que se olvide durante el juego, tengas los nervios que tengas (si estás en condiciones de recordar tu nombre y dirección sin equivocarte, no dudarás del orden de esta mnemónica, sin necesidad de pensar o de hacer cálculos. Instantáneamente).

Respuesta 3ª: Aunque lleves veinte años sin usarla, no olvidarás el orden. Podrás realizar juegos el mismo día que decidas reiniciar tu noviazgo con la Mnemónica.

Ya sé, lector, que no es fácil que me creas. Así les pasó a varios de los asistentes a mis seminarios sobre Mnemónica. Una o dos tardes bastaron para que ellos mismos se convenciesen. No trato de venderte nada, ni un crecepelo ni una idea política o religiosa. Te digo y te hablo de hechos ciertos y seguros.

Pero voy a dejar el anterior tono de catálogo de ventas para recordarte que si piensas, verás que yo no gano nada con que tú aprendas tan fácilmente la mnemónica. O mejor dicho, sí que gano. Y mucho: la intensa satisfacción de compartir contigo y tus espectadores el placer del Misterio Mágico, de la Emoción Mágica que, vía la Mnemónica, les vas a llevar.

Y paso a explicarte los métodos, pues son varios los usados a la vez, tan rápidos como infalibles, para memorizar tu baraja esta misma tarde (si quieres).¹⁸

Se trata de la combinación de un método visual, un método auditivo, un método muscular, un método conceptual y un método de seguridad (infalible y sencillísimo).

He aquí lo que tienes que hacer:

Necesitas disponer de un lugar aislado (habitación vacía, sin otras personas), de un grabador de cassettes (de audio), de cinco o seis rotuladores de punta gruesa y colores diferentes y permanentes, un poco de té o café y una baraja (fig. 1).

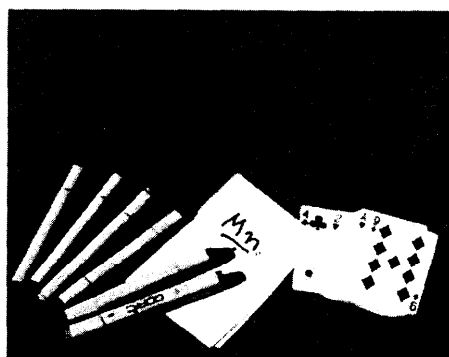


FIG.1

¹⁸ Aunque el método recomendado generalmente es uno muy clásico que popularizó entre los magos Nikola (asociaciones de imágenes y relaciones de las letras con números), yo no te lo recomiendo: necesitas entre quince y treinta días para aprender y retener el orden con seguridad.



1.- MÉTODO AUDITIVO

Ordena la baraja en Mnemónica. **Comprueba que está en el orden correcto.** Cierra la puerta de la habitación con llave o pestillo y graba en el cassette de audio el orden de la baraja **cantando** al mismo tiempo con un soniquete de "tabla de multiplicar" o de "romance de ciego" o de cualquier canción infantil que recuerdes bien. Pero además, cada estrofa de la canción (que contendrá el nombre de varias cartas, como luego verás) debes cantarla poniendo una voz diferente y cuanto más ridícula mejor. Por ejemplo, la primera estrofa la cantas parodiando una voz de tenor (o soprano) de ópera, la segunda lloriqueando, la tercera con voz de pito, la cuarta con voz de viejo gangoso, la quinta con voz de monje a lo "canto gregoriano", la sexta con voz entrecortada por espasmos de risa y carcajadas, etc. (Comprenderás ahora por qué es bueno echar el cerrojo para grabar: evitarás que tu familia o amigos entren y te trasladen al psiquiátrico más cercano). La "letra" de la canción será:

Primera estrofa. (Voz de tenor o soprano de ópera, engolada):

"Uno, el cuatro de trébol"
"Dos, el dos de corazones"
"Tres, el siete de rombos"
"Y cuatro, el tres de trébol"...

Y así las doce estrofas siguientes (cambiando la letra y el tono de voz en cada una).

Una vez grabadas (te ocupará dos o tres minutos de cinta grabada) se trata de realizar las acciones posteriores mientras escuchas una y otra vez (escuchar y rebobinar) la cancioncita (e incluso irla cantando en voz alta tú mismo). Comprenderás enseguida que si consigues aprenderte la "letra" de la canción (**y** aunque es más abstracta que una canción normal no es demasiado difícil gracias a las diferentes "voces" y a la musiquilla), si consigues aprenderla de memoria, repito, ya te sabes la Mnemónica. **Así de sencillo.** y como fácilmente puedes comprender, si escuchas durante las próximas horas la cancioncita, aunque sólo sea quince veces por hora, en tres horas son cuarenta y cinco veces. La "letra" se te irá quedando fijada en la memoria con **seguridad.**

Pero éste es sólo el método auditivo. Ahora viene el segundo método: el visual.

2.- MÉTODO VISUAL

Mientras escuchas la "cancioncita", coge la primera carta (4♣) y colócala cara arriba frente a ti. Ahora dedica medio minuto (un reloj



frente a ti es importante) a pensar cómo vas a dibujar en la cara de esa carta un número 1. Me refiero a un dibujo que se relacione visualmente con el dibujo de la carta, con los cuatro tréboles. Puedes unir quizás, con el 1, el trébol superior derecho con el inferior derecho o poner la carta en diagonal y unir los tréboles de dos esquinas opuestas, etc. Pero dedica estos treinta segundos a pensar con intensidad cómo relacionar el dibujo de los cuatro tréboles con la cifra 1.

Ahora pasa a la acción y dibuja el 1 que has decidido, pero hazlo lenta y minuciosamente, jugando con las líneas (líneas partidas o punteadas o rellenas de otro color, o...) y los colores (todo del mismo color, todo a colorines diversos, o un color por un lado de la línea gruesa del 1, y otro color por el otro lado...). Rellena luego (siempre despacio, siempre meditando a la vez) el resto completo de la carta con la palabra "uno" en pequeño, en determinados colores o líneas... El caso es que dediques no menos de dos minutos a rellenar y dibujar esta carta de colores, sin prisa y con concentración (ver ejemplo, pintado sólo el número, en la fig. 2).

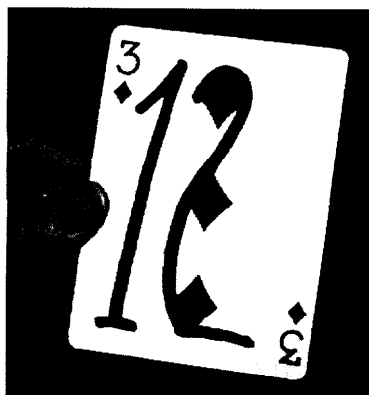


FIG. 1

Si dedicas dos minutos a cada carta, en dos horas habrás terminado (con quizás seis o siete descansos de cinco minutos, serán dos horas y media). Mientras tanto, la cancioncita, una y otra vez oída, una y otra vez tarareada y cantada a veces, grabándose en tu memoria...

Poseerás ahora una bellísima y personal baraja coloreada que te servirá para repasar en cualquier momento el orden de la misma, además de que tendrá un inmenso valor estético (estoy seguro de que habrás realizado una obra de arte al terminar de dibujarla).

Comprendo que la concentración para pensar cómo dibujar cada carta, unido a la fatiga que puede producirte la tan continua repetición de la cancioncita, te deje en condiciones de bastante agotamiento. Por eso es preferible dedicar una sola hora primero, descansar una o dos horas y dedicar la segunda hora después (conviene que estés bien comido, bien dormido y bien cómodo cuando realices estas acciones de dibujo).

Pero aún quedan tres métodos, tres, para ayudarnos a recordar la ordenación sin la más mínima vacilación.



3.- MÉTODO MUSCULAR

Mientras escuchabas la "cancioncita" y dibujabas los números debes, a veces ir **canturreando en voz alta y pronunciando exageradamente** la letra de la canción: los músculos de la boca y laringe aprenderán la letra (supongo que sabes que este método es el que usan siempre todos los actores para memorizar sus a veces larguísimos textos. Su eficacia es increíble)

Una vez dedicadas dos o tres horas a estos métodos, intenta recordar las cartas en orden y te asombrará ver que casi todas te vienen a la memoria, **instantáneamente**, debido a la triple vía visual, auditiva y muscular.

Pero aún te quedan dos vías o métodos de memorizar.

4.- MÉTODO CONCEPTUAL

Coge las cartas que "te hayan fallado" (me refiero a aquellas en que dudaste, aunque fuera poco, al recordarlas, o que realmente no pudiste recordar). Si los métodos anteriores han sido bien realizados (me refiero con concentración y sin prisas, dedicándoles el tiempo mínimo que te indico) es fácil que no exista duda en ninguna carta. Pero, a veces, debido a fallos de concentración o al propio cansancio, puedes haber fallado en algunas cartas. Poniéndonos en lo peor, supongamos que pasan de diez cartas, que sean incluso doce. Pues bien, lo primero es repasar visualmente esas cartas y pensar la relación número dibujado con los puntos o figuras de la carta. Y después, repasarlas de nuevo. Finalmente, intentar recordarlas. Probablemente varias de ellas te vendrán fácil y directamente a la memoria. Pero si aún te quedan algunas que "se te resisten" o en las que dudas o vacilas (ya sea en la dirección de decir un número y recordar la carta, ya en la dirección de nombrar la carta y recordar el número de orden) aplica a estas "rebeldes" el método conceptual. Así:

Coge la primera carta "rebelde". Supongamos que es el 34 (la 21 en orden mnemónico). Trata de hallar una relación entre el 3 de picas y el número 21. Por ejemplo: "de picas" son 7 letras y $3 \times 7 = 21$; 0 21 años eran, antes, los de la edad para ir al Servicio Militar obligatorio (la "mili") y las 3 picas son las dos puntas del gorro militar y la bayoneta; o quizás conozcas a alguien que vive en el número 21 de una calle y te lo puedes imaginar con dos pendientes en forma de pica, colgando de las orejas y una tercera como pendiente de la nariz; o el 21 es el día en que comienza la primavera y te imaginas a la Diosa de la Primavera (Flora) con las tres Gracias, cada una de ellas con una lanza terminada en pica, o el día 21 es el cumpleaños (o santo) de tu amigo XX, y lo imaginas de picador de una corrida de toros con tres varas o picas, una en cada mano y otra a la



espalda, colgada, como de repuesto, etc. etc.

En fin, como ves, tu imaginación, cultura, familia y conocimientos te darán pistas para relacionar la carta con su número de orden mnemónico. Elige la relación que te parezca mas memorable y, en un papel, escribe un texto que explique esta relación conceptual. Por ejemplo:

"El 21 de mayo es el cumpleaños de mi hijo Alberto y lo veo con una pica pendiente de la nariz y dos picas pendientes de las orejas".

Luego describe lo mismo con otras palabras. Por ejemplo:

"Alberto está hecho un mamarracho. Hoy 21 es su cumpleaños y se ha colgado dos picas de las orejas y una de la nariz".

Y una tercera vez (te exigirá esfuerzo y concentración: es lo que buscamos).

Escribes, por ejemplo:



FIG.3

"Tengo que limpiar las tres negras picas que llevé, pendientes de nariz y orejas, mi hijo Alberto el día 21, en su cumpleaños".

Además, si quieres, puedes dibujar a tu hijo Alberto con las tres picas pendientes (ver fig. 3).

Haz lo mismo con las ocho o nueve cartas restantes. Te llevará, todo, unos veinte o treinta minutos. Si repasas estas cartas, comprobarás que ya te las sabes (el método conceptual, aparte de los otros tres, te traerá instantáneamente la relación).

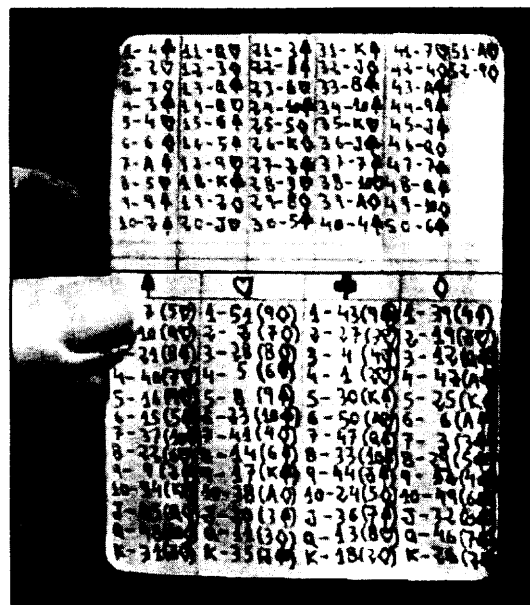
5.- MÉTODO DE SEGURIDAD

Naturalmente, con los cuatro métodos anteriores es prácticamente imposible que (con un repaso visual y auditivo, la primera noche, de cinco o diez minutos antes de dormirte y otro al levantarte) te olvides de una sola carta al día siguiente. Pero... todos sabemos que los nervios son muy traicioneros, que la situación de actuar ante público que te observa puede jugarte una "mala pasada". O aunque así no fuese, que el propio temor a que esto suceda haga que te suceda. Pues bien, he aquí el método de "seguridad":

Coge un papel y escribe el orden mnemónico por palos y números fig. 4. El papel debe ser del tamaño de la parte dibujada del dorso de una



carta. Pégalo al dorso de un comodín.¹⁹ Coloca este comodín en medio de una baraja ordenada en Mnemónica. El otro comodín lo pierdes también. Cuando te dispongas a realizar al día siguiente el primer juego de mnemónica (el más fácil, no te compliques: eligen una carta, ves la anterior y adivinas la carta gracias al orden), sacas primero de la baraja (extendida cara arriba entre las manos) los dos comodines y los dejas cara arriba, juntos sobre la mesa. Realizas el juego y si los nervios te traicionan, ningún problema: coges los dos comodines, los vuelves cara a los espectadores y dices: "Los comodines me ayudarán a hipnotizaros para que lea vuestro pensamiento, mejor". Y lo que haces es, en realidad, mirar el dorso del comodín, y saber así el número mnemónico de la carta en que, por un momento, has dudado (fig. 5). No podrás negar, amigo lector, que el método es **infalible** (como te prometí). Pero te contaré un gran secreto en voz baja, acércate: "no tendrás que usar este método". ¡Chist!, que no se entere nadie... En efecto: los cuatro métodos anteriores te van a dar la perfecta memorización (¡por cuatro vías!) de las cartas y su número de orden, y este quinto método "de seguridad" te dará la tranquilidad. El conjunto de todo ello produce, por tanto, una **tranquilidad y seguridad total**.





CAPÍTULO 4 °

JUEGOS ESPECÍFICOS DE LA MNEMÓNICA TAMARIZ

1. Los propios de la Rueda de Barajas Espejo

Al aplicar faros a la espejo, sigue en espejo. Con 8 faros ext queda en el espejo inicial. A esto llamo Rueda de Barajas espejo. Entre los juegos que se pueden realizar durante el proceso de obtención de la Mnemónica, 0 sea, tras haber realizado alguna faro-ext, describo cuatro en este capítulo y algunos más en un capítulo posterior.

1. - SUPER PÓQUER²⁰

Este efecto lo ideé para realizarlo cuando estés en la posición de tras la cuarta faro desde la posición inicial (0 tras una antifaro-4). También, claro está, puedes realizarlo cuando estés con la baraja en orden mnemónico si realizas las sencillas operaciones explicadas en el apartado "Para pasar de la Mnemónica a la Baraja Espejo".²¹

²⁰ Este juego, como todos los juegos de este libro en los que no se indique **el autor**, o el origen, son ideas del Tamaricillo (salvo error, coincidencia, etc)

²¹ Ver el apartado 4 del Capítulo 2 y la posición de la baraja de la figura 3 de ese capítulo.



No es una exhibición más de Póquer, porque dada su estructura, el efecto tiene emoción, demostración de habilidad, dos aparentes fallos (uno sin posible solución) y un clímax extraordinario. Y todo sin un solo movimiento sospechoso o difícil.

Tras la cuarta faro-ext el orden de la baraja es (dorso arriba):

```
SUP{A♠/4♥/7♦/4♣/A♥/10♦/7♣/J♠/K♦/10♣/8♠/J♥/K♣/5♠/8♥/3♦/2♠/5♥/6♦/3♣/  
2♥/9♦/6♣/Q♠/Q♦/9♣//\\9♠/Q♥/Q♣/6♠/9♥/2♦/3♠/6♥/5♦/2♣/3♥/8♦/5♣/K♠/J♦/  
8♠/10♠/K♥/J♣/7♠/10♥/A♦/4♠/7♥/4♦/A♣}INF
```

La segunda mitad es espejo de la primera (fig. 3 del Capítulo 2).

Ahora tienes que realizar tres operaciones muy sencillas:

- a) Extiende las cartas cara arriba entre tus manos y pasa ocultamente el AI entre la K♣ y el 5♠.
- b) Busca ahora la octava carta por las caras (la J♣) y corta entre ella y la KV, completando el corte.
- c) Voltea la baraja dorso arriba y pela con el pulgar izquierdo las tres cartas SUP invirtiendo su orden y dejándolas sobre la baraja (donde estaban). Continúa con cualquier mezcla falsa total 0 falso corte.

Durante la mezcla falsa has dicho que estás colocando cartas para una genial jugada de Póquer que, de ser real el juego y las apuestas, te haría riquísimo.

Comienza a dar cuatro manos de Póquer volteando las cartas que das cara arriba. El primer reparto es de: 10, 7, J, As. Al salirte un As sonrías con satisfacción. Da las segundas cartas cara arriba sobre cada una de las primeras. Salen: 4, 7, 4, As. Al salir el 7 sobre el otro 7 dices que este jugador es el que más caerá en la trampa y perderá hasta la corbata... Al salirte un segundo As a ti, ríes conejilmente. Da las terceras cartas cara arriba sobre las anteriores. Salen: 4, 7, 4, As. Al salir el 4 al primer jugador (sobre el otro 4 que ya tenía) dices: "Le preparé dos cuatros, pero no conseguirá ligar un póquer porque los otros dos cuatros se los preparé al tercer jugador". Así se ve al dar las cartas. Al salir el tercer 7 dices: "¿veis? Ya tiene un trío". Cuando te salga el tercer As guiña un ojo y sonrías satisfecho. Da las cuartas cartas cara arriba sobre las anteriores. Salen: un 10 (comenta: "dobles parejas, empieza a calentarse el ambiente"), un 7 (dices: "póquer de 7... ¡pobre hombre... lo que le espera!"), una J ("unas dobles de Jotas cuatros..."), y a ti te sale una K (no la mires). Todos esperaban un As y se oirán murmullos, risas y comentarios del tipo: "¡Un Rey!... ¡Ay!". No pierdas la sonrisa. Mira a los espectadores y muy seguro de ti, dices: "Bueno, no os preocupéis... Un tahúr es un tahúr, hay cinco cartas, falta aún una...". Da las quintas cartas cara arriba sobre las otras. Salen: un 10 (dices: "A éste le preparé un full. ¡Pobre incauto!"), un 8 (dices: "Éste ya iba bien con su póquer. ¡Del síncope no se salva!"), una



Jota (di: "¡Un full mayor! ¡Un incauto mayor! "), y a ti, cuando todos esperan el cuarto As, te **sale...** otra K (!). Al ver la K se te hiela la sonrisa (tienes un full y pierdes ante el póquer de sietes), murmura "¡ooh!"... , muéstrate nervioso, pero sin sobreactuar, intenta que parezca verdad que te equivocaste y estás en un verdadero apuro... Coge el Rey y di: "¡Pero qué tonto soy!..." y aprovecha la relajación para enfilar la carta por la SUP de la baraja. Deja la baraja a un lado diciendo: "Si me llega a suceder en una partida real... me retiro de tahúr... aunque... (sonríe) además de tahúr soy mago". Frota la carta con los ases, voltéala lentamente y al aparecer al As sonríe triunfal (fig.1). **Clímax.**

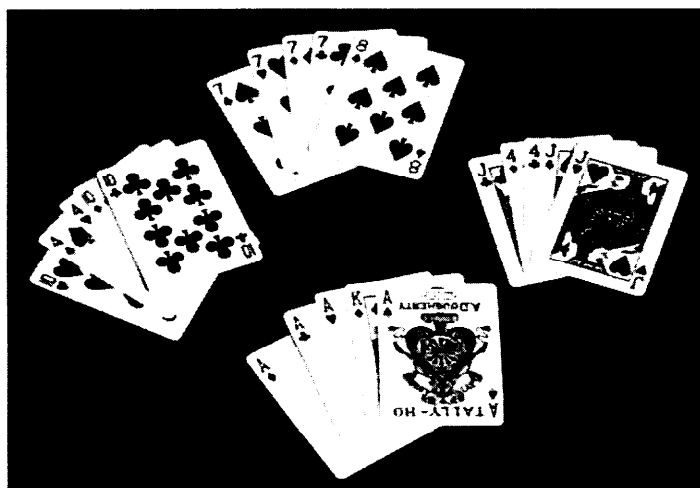


FIG.1

Como ves, es un efecto lleno de emociones variadas y continuas (habilidad, dominio del azar, apuestas, fallos, problemas, y resolución final de todo por arte de magia).

Necesitas ahora recomponer el orden de las **20** cartas repartidas. Para ello recoge, caras arriba, la jugada primera sobre la segunda, ambas sobre la tercera y todo sobre la cuarta, la del tahúr-mago. Voltea el paquete dorso arriba y échalo sobre el resto de la baraja. Corta en falso y reparte dorso arriba ~~cuatro~~ **cuatro** manos de cinco cartas (o sea, las veinte cartas que desordenaste) mientras dices: "Fijaos que repartí muy despacito, así, porque si llego a repartir rápido, así, podría pensarse que saqué cartas de la manga, o cualquier otra trampa... y nada más lejos de mi intachable conducta que las trampas...". Recoge la primera mano sobre la segunda, sobre la tercera, la cuarta y la quinta (dorso arriba), echándolas luego sobre el resto de la baraja. Todo queda como antes de repartir.²²

Pero debes aún deshacer las operaciones que realizaste antes del reparto. Para ello pela e invierte las tres cartas SUP, luego extiende todo cara arriba entre las manos y pasa el AI entre el A♣ y 4♥. Finalmente, corta entre ambos ases negros y todo queda en espejo y en posición de tras la cuarta faro-ext (a partir del orden inicial de baraja nueva en espejo).

²² Ver una regla general de ordenación tras repartos de jugadas de póquerocualquier otro juego de azar, en el Apéndice II, apartado 3, letra h.



2. - ASES, REYES... Y OTRAS JUGADAS DE PÓQUER

Se trata de un rápido efecto que pensé basándome en la posición de la baraja tras dos faros-ext.

Tenemos la baraja "nueva" dorso arriba con el A♠ arriba y el A♣ abajo, y los reyes rojos juntos en el centro (ver fig. 2, Cap. 2). Hacemos dos faros-ext (y otras falsas mezclas y cortes falsos). Nos quedan los cuatro sietes en el centro juntos, con dos ochos encima de ellos. Arriba quedan dos ases sobre dos reyes, y abajo dos reyes sobre dos ases (fig. 2).

Pedimos que nos digan una jugada de póquer; si nos piden un póquer alto, subimos los dos ases y mostramos las cuatro de arriba (póquer de ases). Si un póquer bajo, cortamos sobre los cuatro sietes y los mostramos arriba (póquer de sietes). Si nos piden full alto, subimos un solo as y mostramos arriba un full de ases reyes. Si piden full bajo, cortamos por encima de los dos ochos y mostramos arriba un full de sietes ochos. Si piden un trío alto, podemos subir un as y mostrar tres ases; si trío bajo, cortar por encima de tres sietes y mostrarlos. Y si nos piden parejas o dobles parejas, es todo muy sencillo, pues la baraja está ahora ordenada por parejas seguidas y podemos elegir a gusto, desde ases reyes a otras medianas o bajas.

Nota

Aunque lo considero menos interesante, te indico que puedes obtener póquer de cuatros o full de ases y sietes si haces una faro-ext más, o escalera si haces otra faro-ext (la 4ª) y pasas la segunda carta de arriba entre el 8♥ y el 3♦.

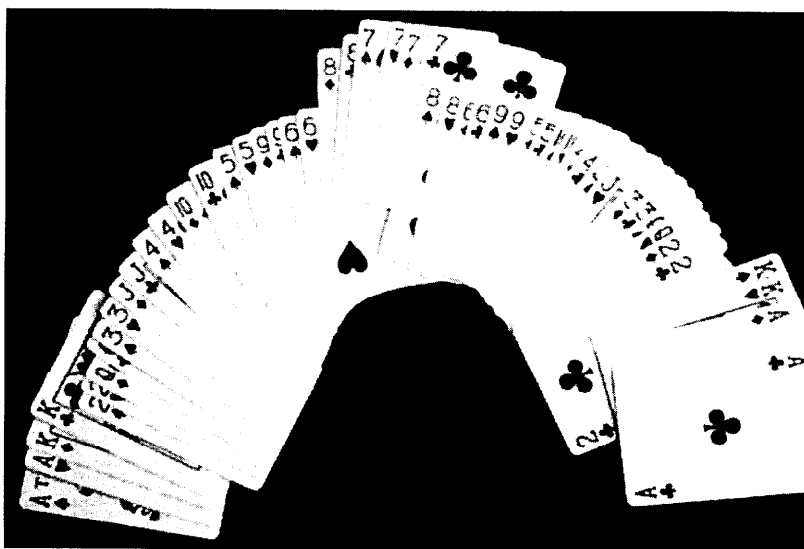


FIG. 2



3.- TODO EN ORDEN: GRAN CLÍMAX FINAL

Imagínate: has estado realizando varios juegos con la Mnemónica o con la Baraja Espejo y vas a terminar la sesión. De repente dices: "Para finalizar, voy a pedir a todas y cada una de las 52 cartas de la baraja que se preparen, nos vamos a casita, que se ordenen... a ver... eso es... todas las picas aquí; as, dos, tres... y rey, los corazones también, as, dos... y rey, y aquí, en orden perfecto... tréboles y rombos... (!!!)" (y muestras que lo has conseguido, y además sin cambiar de baraja, ¡claro!).

Puedo asegurarte que es uno de los finales más potentes para una sesión de cartas... Los espectadores quedan anonadados... No pueden creerlo: ¡las 52 cartas en orden!, y ellos han visto la baraja mezclada y remezclada, han visto juegos y juegos, repartos de cartas tipo jugadas de póquer, etc., etc.

Naturalmente que, debido a la estructura de la baraja, el **método** para conseguirlo es muy sencillo: basta con pasar de la posición de baraja Mnemónica a la posición Espejo (ver método al final del Capítulo 2) y hacer una antifaro-4 (o sea, repartir en 16 paquetes y recogerlos según el orden indicado).²³ La excusa es la de pedir a un espectador que piense una carta, cualquier carta, y distribuir las 52 cartas en paquetes para "sentir en cuál de ellos está la pensada". Se recogen los paquetes y se dice: "Ya sé, ya la tengo. Nómbrala". El espectador la nombra y el mago la busca (muy fácil, están en orden "de As a Rey"), corta por ella y la saca del bolsillo tras empalmarla (o tras revelarla arriba, o abajo, o donde prefiera).

Se corta luego entre los ases negros (que estarán juntos) y se extienden las dos mitades dorso arriba en cintas paralelas que, luego, se voltean cara arriba consiguiendo así el dramático y maravilloso final de mostrar que **las 52 cartas se han ordenado totalmente** (fig. 3). Un **gran clímax** de sesión.

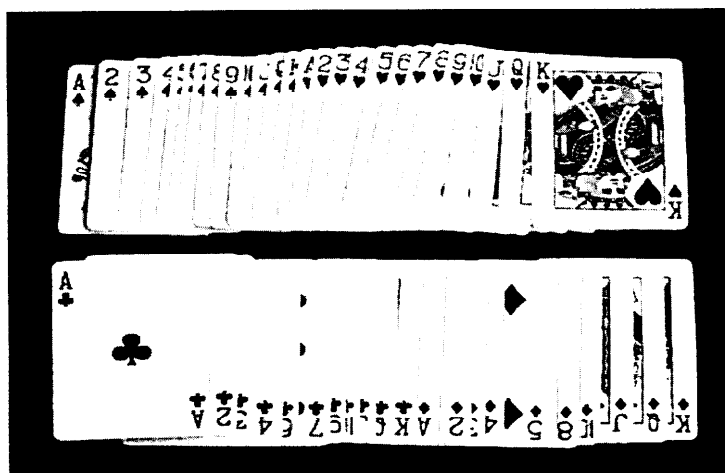


FIG. 3

²³ Ver Capítulo 2º, Metodo II (sin faros), y también el Apéndice V.



4.- GRAN JUGADA DE BRIDGE

Encontré una opción diferente y también magnífica para terminar. Es así: una vez en posición de baraja espejo tras la cuarta faro-ext, retiras ocultamente, o dejas caer secretamente al suelo, el A♣. Luego repartes una a una las 51 cartas restantes, dorso arriba, en cuatro manos de Bridge (o sea, de 13 cartas) mientras comentas que en este juego, cuando tienes todas las cartas del mismo palo, ganas todas las bazas y a esto se le llama "Grand Slam".

Al llegar al final observas que falta una carta (el cuarto jugador se queda sin la última carta...). Titubeas. Te extrañas... miras al suelo y encuentras el A♣ (o lo sacas del bolsillo si lo dejaste allí). Lo echas sobre el montón del cuarto jugador y recoges los cuatro paquetes así: el del cuarto jugador sobre el del tercero, sobre el del segundo y sobre el del primero, todos dorso arriba. Dices: "Mezclo de nuevo y repito el reparto". Efectivamente, mezclas (en falso) y repartes rápidamente las 52 cartas a los cuatro jugadores. Volteas tu mano lentamente y tienes el As, Dos, Tres... Dama y Rey de Picas. Todas en orden (¡Grand Slam!)... Aplausos. Pausa. De repente dices: "Y como en el Bridge se juega con compañero, el mío tiene también... ¡el palo completo y en orden!" Volteas las cartas del paquete del segundo espectador y efectivamente están del As al Rey de Rombos. Más aplausos y más pausa. Finalmente dices: "Pero como esto es una exhibición, quiero terminar esta sesión con los palos de tréboles y corazones en orden para quedar en paz". Muestras y vuelves a la vez los dos restantes paquetes que tienen, efectivamente, los palos nombrados y en orden (fig. 4). **Has conseguido ordenar y clasificar las 52 cartas de forma absolutamente increíble.** El efecto es morrocotudo (cuando menos).

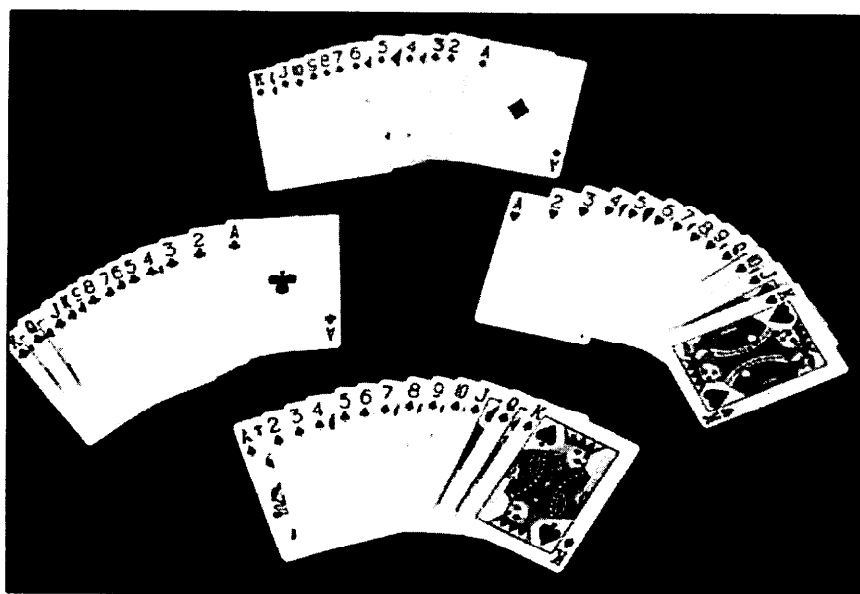


FIG. 4



5.- OTROS JUEGOS

He reunido algunos juegos que se pueden realizar con la baraja espejo. Te los describo en un capítulo especial (Capítulo 7º) al final de esta parte dedicada a juegos con la ordenación mnemónica completa. Al final de ese capítulo, encontrarás explicada una versión de la rutina de Luis García Soutullo "Rito de Iniciación". En ella utilizo todos los juegos que describo en dicho capítulo. (Ver en la Bibliografía comentada, al final del libro, otras muchas posibilidades de juegos con la Baraja Espejo).



CAPÍTULO 5°

JUEGOS ESPECÍFICOS DE LA MNEMÓNICA TAMARIZ

II.- Con la ordenación mnemónica

Paso ahora a explicar aquellos juegos que están contenidos en el orden específico de esta mnemónica. Son cerca de veinte con la mnemónica completa y media docena más con la media mnemónica, que unidos a los siete que explico con la ordenación espejo componen un conjunto de más de treinta efectos específicos de esta ordenación mnemónica.²⁴

1.- REPARTO DEL PALO COMPLETO

a) El palo de corazones

He aquí el método que encontré para que al dar tres jugadas, el mago reciba todas las cartas del palo de corazones en la suya (la última)

²⁴ La media mnemónica viene explicada en el *Expert Card Technique* de Hugard y Braue sin citar autor. Yo he tratado de estudiar sus posibilidades y desarrollar sus inmensas ventajas. El fruto de este trabajo es la segunda parte de este libro (capítulos 8 y 9).



Se fuerza el 3♥ (carta 28). Se hace devolver dos cartas antes de su lugar (al lugar 26: entre 5♦ y K♦). El mago corta la Q♠ abajo (tras mezclas falsas). Reparte tres cartas, una a una, cara abajo, salvo la tercera, que da frente a sí, que voltea cara arriba: es el AV. El mago dice: "La carta elegida es de corazones" (por ser el A♥ la carta a la vista). Luego sigue repartiendo, una a una, dorso arriba, salvo las del tercer paquete, que las da cara arriba: salen el 2♥, 4♥ y 5♥ (fig. 1). El mago para y dice: "Es claro. Falta el 3♥. Era tu carta ¿verdad?". La respuesta del espectador es afirmativa. El mago continúa dando cartas como antes mientras dice: "Buscaremos tu carta y, aunque en desorden numérico, haré que me vengan todos los corazones". Efectivamente, al repartir le van saliendo, uno a uno y cara arriba, los corazones hasta que aparece el 3♥: la elegida (fig. 2). El mago, ante el clímax, se relaja, busca secretamente la J♦ (es la SUP-6, o sea la sexta carta por arriba) y la deja abajo por corte o salto. Dice: "Todos los corazones, los trece...". Los espectadores, o en su defecto el mago, se dan cuenta de que sólo tiene diez cartas de corazones. El mago entonces sigue repartiendo velozmente, como antes, y dice: "Da igual. Aquí están los tres últimos corazones que faltaban". Efectivamente, le han salido tres cartas de corazones: **tiene todo el palo de corazones reunido. Clímax. (Fig. 3).**

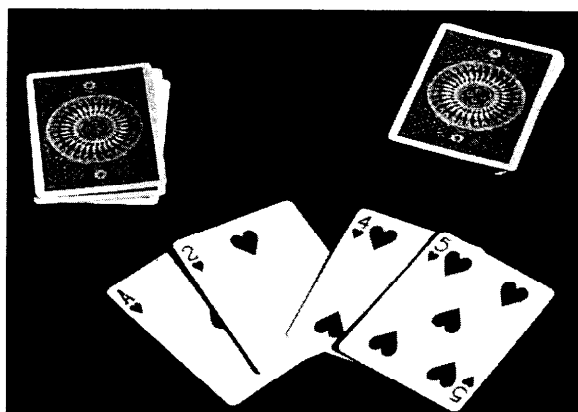


FIG. 1

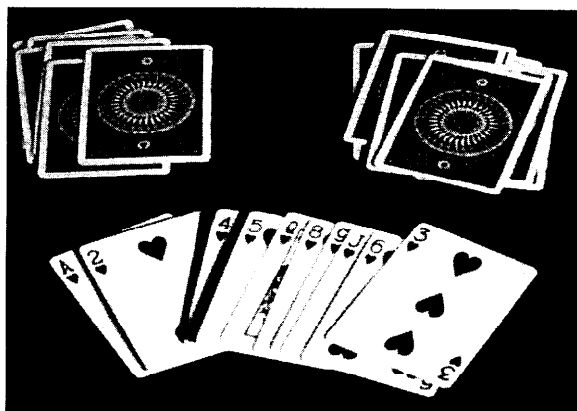


FIG. 2

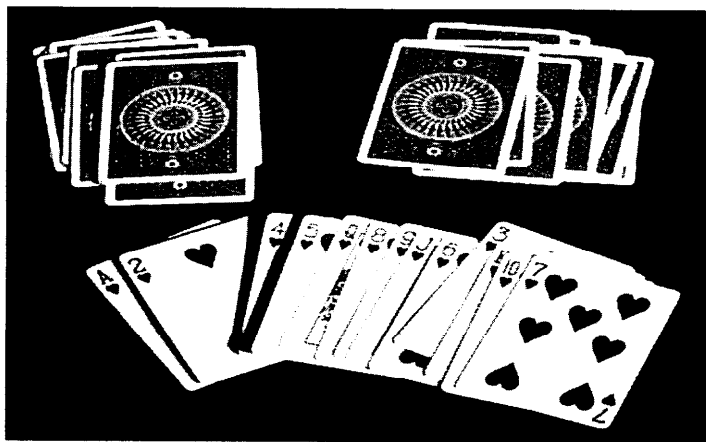


FIG. 3



Reordenación

En un principio me pareció imposible reordenar todo de una **forma** práctica (es decir, que no fuese el engorroso distribuir trece manos de tres cartas o algo así). Por suerte encontré un método práctico. Es así:

Invertir el orden de las trece cartas de corazones. Voltear ese paquete de trece cartas dorso arriba. Explicar que se han repartido una a una en vez de todas juntas, lo que hizo todo más difícil y, mientras, coger la SUP de cada uno de los tres montones de la mesa y devolverlas luego encima del resto de la baraja. Hay que devolverlas en orden mnemónico, es decir, que primero se devuelve el 7♥ (SUP del tercer paquete) luego el 4♠ (SUP del segundo paquete) y encima el A♦ (SUP del primer paquete).

Recoger los tres paquetes de la mesa así: el primero sobre el segundo y todo sobre el tercero. Repartir ahora estas cartas en tres paquetes, una a una dorso arriba. Recoger igual que antes (primero sobre segundo y todo sobre tercero). Repartir de nuevo, pero esta vez en cuatro paquetes y recoger de nuevo como antes: primero sobre segundo, sobre tercero y sobre último. Echar este paquete sobre el que dejamos antes en la mesa (el resto de la baraja, que tiene encima el A♦). Reponer ahora las cartas 26(K♦) a 32(J♦), que están abajo, en su sitio (sobre el 8♣). Bajar dos lugares el 3♥ y te queda toda la baraja en orden mnemónico.

Naturalmente que se debe buscar una justificación para los dos repartos. Se puede hacer al comenzar el juego siguiente mientras se dice: "Hay que separar las cartas para que no queden los corazones todos juntos". Más creíble es la idea siguiente: haz los repartos explicados teniendo la baraja cara arriba y repartiendo cara arriba las cartas. El orden de reparto y recogida es exactamente el explicado antes. Pide, mientras repartes, que un espectador piense en una de las cartas repartidas pero que no te diga nada sobre el montón en que quedó. Mírale a los ojos mientras repartes simulando percibir algo en sus ojos, en su mirada. Repite lo mismo durante el segundo reparto (esto suele dar lugar a situaciones divertidas). Los repartos deben hacerse velozmente y tú comentar algo del tipo: "Intenta engañarme, no podrás, tu mirada te delatará... veo tus pensamientos más íntimos...", etc. Luego, al tener ordenada la mnemónica di: "Lo siento. Me venciste. No lo conseguí. ¿Qué carta has pensado?". Te la nombran. Búscala rápidamente por un vistazo (ver Apéndice VI, apartado 1). Empalma la carta y sácala del bolsillo diciendo: "¡Ah, hiciste trampas. Esa carta estaba en mi bolsillo desde hace rato...!". **Clímax.**

b) Otras versiones para el mismo palo (M. Cuesta y J. Tamariz)

Mi amigo Manuel Cuesta, el inteligente mago de Lugo, de forma independiente y antes que yo, descubrió otro método para darse el palo completo de corazones. Es así:

Forzar el 3♥ y devolverlo a su sitio. Cortar el 5♦ abajo. Cortar



bajo el 10♠ y sostener este paquetito (K♦ a 10♠) en la mano izquierda y el otro en la mano derecha en disposición de mezcla por arrastre. Se pelan, una a una, siete cartas del paquete de la mano derecha sobre el de la mano izquierda. Juntar ambos paquetes y cortar llevando abajo la Q♠. Repartir, una a una, en tres montones. En el tercero van apareciendo todos los corazones. Se puede adaptar a este método mi presentación antes explicada del forraje del 3♥ y su adivinación. La última carta de corazones que aparece es, precisamente, el 3♥.

Se reordena en una forma muy similar a la explicada en el apartado anterior. La única diferencia está en que al devolver a su sitio las siete cartas (de K a 7 de corazones), hay que invertir primero su orden.

Encontré que también se puede conseguir preparar el reparto de todo el palo de corazones si, tras cortar abajo el 5♦, se obtienen dos separaciones bajo el 10♠ y el 7♥ y se cortan sobre la mesa los tres paquetes, formando uno e invirtiendo así su orden. Bajar, por corte, siete cartas y dar tres manos: salen todos los corazones en la tercera mano.

c) El palo de tréboles

Para el caso de que te pidan el palo de tréboles, te cuento un método que encontré para conseguir darse, en un reparto de tres jugadas, todas las cartas de dicho palo en la tercera de ellas.

Secretamente, sube dos lugares el A♣ (o sea, llevarlo bajo el 4♠). Forzar ahora la K♣ y hacerla devolver bajo el 6♦. Mientras miraban la carta se pasa la Q♣ bajo el 10♥. Se corta el 3♠ abajo. Repartiendo de una en una en tres montones, en el tercero salen todos los tréboles (el último es, precisamente, la K♣ elegida, fig. 4).

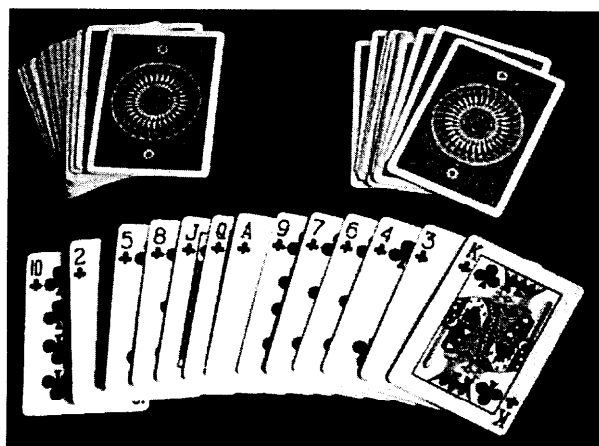


FIG. 4



FIG. 5



Se trata, pues, de mover tres cartas (Q, K, As) así: A♣ bajo 4♠, Q♣ bajo 10♥, y forzar la K♣ devolviéndola bajo el 6♦. Cortando por el 34 y repartiendo en tres paquetes salen los tréboles.

La **recomposición** es igual a la utilizada en la primera versión del palo de corazones: invertir las trece cartas de tréboles, que supongo se dieron cara arriba, voltear este paquete dorso arriba, recoger la carta SUP de cada uno de los tres montones devolviéndolas (K♣, 6♦ y 4♥) sobre el resto no repartido de la baraja (que estaba sobre la mesa, donde se deja), recoger los tres montones repartidos, primero sobre segundo y sobre tercero, repartir tres montones, recogerlos igual, repartir cuatro y recogerlos de la misma manera. Echar el conjunto sobre el paquete de la mesa y recolocar en su sitio el A♣, la Q♣, y la K♣.

Se me ocurre una bonita **charla** para ir diciendo mientras repartías las tres manos de trece cartas e iban apareciendo todos los tréboles:

(Recitar una línea por cada reparto de tres cartas, dos cara abajo y una cara arriba)

Tréboles.
Me llegan tréboles.
Y más tréboles.

Seguro...
...que tu carta...
...es de tréboles.

Y además...
...una figura...
...de tréboles.

Siento que es...
...la más valiosa;
precisamente...
¡el Rey de tréboles!

d) El palo de picas

Muy directo aunque técnicamente más difícil. Se trata de cortar bajo el 4♥, pasar el A♠ sobre el A♣, y llevar abajo del todo cuatro cartas juntas (de la 27 a la 30, que están por el centro).

Repartir ahora tres montones, una a una y volviendo cara arriba la última de cada ronda de tres. Pero para que salgan todas las picas en este tercer montón, hay que dar en segunda las dos primeras cartas de las rondas segunda, cuarta y sexta. Es decir, que se reparten así:

primera, primera, primera
segunda, segunda, primera



Repetir todo esto dos veces más, y luego ya desde la séptima ronda hasta el final se da normal, sin trampa. Salen las picas y la última de ellas es la Q♠ (fig. 5). Se puede adaptar la **charla** explicada para el palo de tréboles a este palo de picas, así como la recomposición explicada para corazones y tréboles (aquí hay que devolver a su sitio el A♠, las cuatro cartas de abajo, así como el 8, el 5 y el 2 de picas).

e) El palo de rombos

También es posible la aparición del palo completo de rombos, pero esto ocurre en la continuación a una rutina ideada por mi amigo el argentino "Áriston". Describo ambas cosas, rutina de "Áriston" y mi continuación para hacer aparecer el palo completo de rombos, más adelante en este capítulo. En este caso el palo aparece, además , ¡en orden!.

DELETREOS

2.- EL DELETREO DE LA CARTA PENSADA

Pasa el A♠ sobre el A♥ y corta para dejar arriba el A♣ (fácil de recordar: las tres cartas son ases).

Ve mostrando al espectador cartas, caras frente a él, una a una, pero no dejes que las vea hasta que llegues al A♣, y termina de mostrarle cartas al llegar al 5♥. En total le has mostrado diez cartas (fig. 6), que es una cantidad más que suficiente para darle tiempo a que piense en una de ellas. Mezclas y cortes falsos.

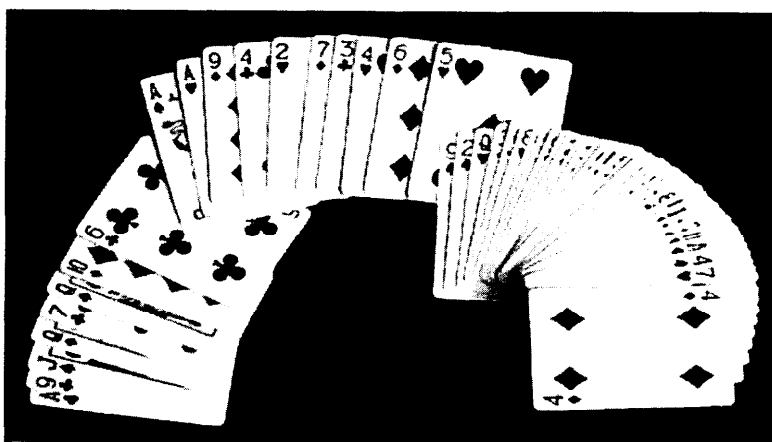


FIG. 6



Entrégale la baraja y dile que nombre la carta pensada. Lo hace y tú le repites: "Recuerda que de todas las cartas, has pensado en . . ." y la nombras tú de nuevo. Haz que el propio espectador deletree el nombre de la carta, a cada letra una carta. En la última letra, o en la siguiente a la última, aparecerá la carta pensada, ante el asombro de los espectadores. (Ver en la tabla adjunta cómo cada carta tiene una letra más en su nombre que la anterior).

El juego, de origen antiguo y desconocido para mí,²⁵ está aquí, en esta mnemónica, maravillosamente adaptado al haber diez cartas en orden. La tabla te dice también cómo tienes tú que repetir el nombre de la carta para que luego deletreen ese nombre (quiero decir, que si el espectador dice "el nueve de diamantes", tú dices: "Ah!... curioso... yo vi efectivamente nueve puntos... y no eran tréboles sino rombos... Así que el nueve de rombos... Bueno, deletrea NUEVE y ahora deletrea ROMBOS... Ahí está tu carta".).

El paso del A♠ sobre el A♥ puede hacerse, si se desea, después de que el espectador haya pensado una de las 10 cartas. Hazlo a la vista, corta luego para dejar el A♣ arriba y entrega la baraja al espectador. Parece que adivinaste la carta y la colocaste para que al deletrear salga al final. Elige tú mismo la presentación que prefieras: esta última de "adivinación por el mago", o la de "cartas obedientes que aparecen al ser llamadas por su nombre".

TABLA DE DELETREOS

A♠ - AS DE PICAS
A♥ - AS CORAZÓN - (la siguiente)
9♦ - NUEVE ROMBOS
4♣ - CUATRO TRÉBOL
2♥ - DOS CORAZONES - (la siguiente)
7♦ - SIETE DIAMANTES
3♣ - TRES DE TRÉBOLES - (la siguiente)
4♥ - CUATRO CORAZONES - (la siguiente)
6♦ - EL SEIS DE DIAMANTES
5♥ - EL CINCO DE CORAZONES

3. - DELETREOS DE COLOR, NÚMEROS, PALOS Y CARTA

Se trata de un efecto con múltiples sorpresas, que ideé y desarrollé para que no haya que cambiar el orden de la baraja ni de ninguna carta.

²⁵ La idea de la aparición de una carta al deletrear su nombre se le atribuye al legendario mago norteamericano Dr. Elliot. Ésta, concretamente, puede ser de A. Finley.



Basta con que fuerces el 4♠ y lo hagas devolver a su sitio. Luego mezclas en falso y cortas para llevar el 4♠ abajo (arriba quedará, pues, el 7♥).

Di: "Es curioso. Si deletreo la palabra **negra** sale una carta negra". Deletrea pasando cartas de la mano izquierda a la mano derecha sin invertirlas, una carta por letra. Al llegar a la Última (la quinta carta) volteas todo el paquete de cinco cartas, cuadrado, cara arriba: aparece a la vista una carta negra (JI). Deja el paquete en la mesa, cara arriba.

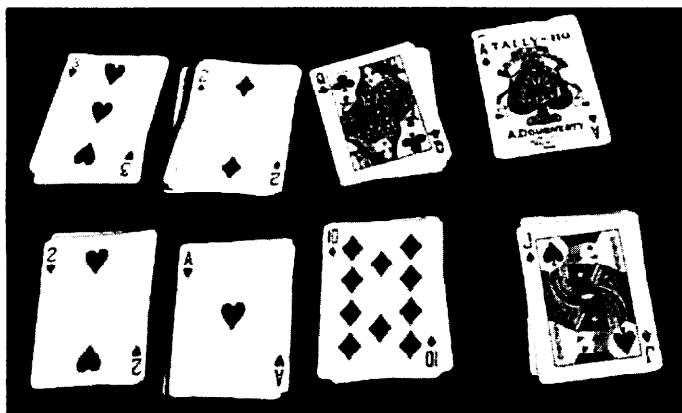


FIG. 7

Di: "Si digo **as**, sale un as" (AV)
 "Si digo **dos**, sale un dos" (2♥)
 "Si digo **picas**, sale picas" (Ab)
 "Si digo **trébol**, sale trébol" (Q♣)
 "Si digo **rombos**, sale rombos" (2♦)
 "Si digo **corazones**, sale corazones" (3♥)

La posición ahora es la de la fig. 7 (vista desde los espectadores).

Di: "Pero ¿te importaría ser tú mismo quien deleetree y encuentre tu carta?". Mientras dijiste lo anterior, te relajaste y volteaste secretamente cara arriba el 4♠ (la carta de abajo del paquete que te queda en las manos). Juntas los paquetes de cartas deleetreadas que están en la mesa, lo volteas dorso arriba y lo pones debajo del paquete de las manos (el que tiene abajo el 4♠ cara arriba). Entrega todo al espectador y pídele que deleetree el nombre del número de su carta. Deleetrea **CUATRO** colocando cartas una a una sobre la mesa, dorso arriba. Luego debe deleetrear el palo, **PICAS**. Al dar la carta correspondiente a la última letra, le aparecerá encima del paquete el 4♠ **cara arriba**, con la consiguiente doble sorpresa (está su carta allí y apareció vuelta cara arriba en sus propias manos. Ver fig.8, donde he dejado a la vista las cartas que han ido saliendo por deleetreo). **Clímax.**

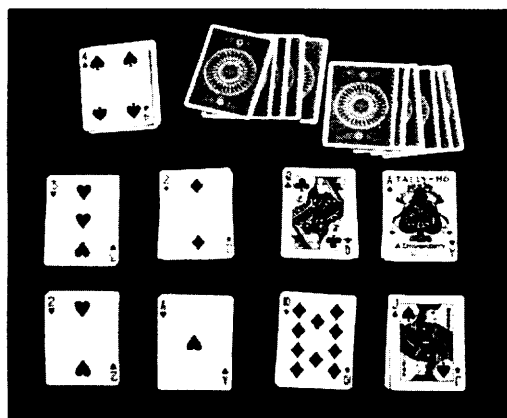


FIG. 8



Debes recomponer ahora todo, simplemente recogiendo e invirtiendo el orden de las últimas diez cartas deletreadas.

4.- DELETREO DE CUATRO CARTAS Y CUATRO ASES

Prueba esta bonita combinación que desarrollé basándome en un deletreo, creo que de Eddie Fields, para baraja no ordenada en mnemónica, al que además añadí un interesante deletreo de cuatro cartas más.

Abre las cartas caras hacia ti y pasa el AI sobre el 4♠, y mueve un lugar el A♣ para que quede sobre el 7♥. Verás que, ahora, los tres ases tienen una carta entre cada uno de ellos. Sube el A♥ un lugar, o sea, **que** quedará sobre el 9♦. Voltea todo dorso arriba.

Fuerza ahora dos cartas: el 7♠ y el AV. Deben ser devueltas a sus sitios. Tras mezclas falsas y cortes reales, corta para dejar el A♥ abajo. Di que las cartas son obedientes y vienen cuando se las llama deletreando su nombre. Pon como ejemplo el TRES DE ROMBOS, que deletreas pasando cartas una a una a la mano dercha, pero sin invertir su orden ni voltearlas, hasta terminar el nombre. Al voltear el paquete aparecerá a la vista el 3♦. Deja el montón cara arriba sobre la mesa

Continúa con otro ejemplo, el CINCO DE ROMBOS, que también aparece en la última letra de su nombre. Deja el paquete cara arriba, al lado del 3♦. Pide luego que te nombren la primera carta de las elegidas y la deletreas: SIETE DE PICAS, apareciendo también en la última letra. Deja el paquete junto a los otros. Ahora preguntas el nombre de la última carta y deletreas **EL AS DE CORAZONES**, pero colocando las cartas separadas sobre la mesa y cada palabra en una fila, de forma que tendrás cuatro filas de cartas (ver fig. 9). Al llegar a la última letra te quedará en las manos una sola carta: precisamente el AV, que volteas cara arriba de forma triunfal (el hecho de ser la última carta que quedaba en las manos añade una cierta inquietante angustia al clímax de la aparición de esta carta).

Tras una pausa de asimilación, dices: "Pero para que veáis el valor mágico de las palabras, mirad qué ocurre". Levantas ahora las tres cartas correspondientes a las última letra de cada una de las palabras EL, AS, DE y resultan ser ¡los otros tres ases! (Fig. 9). Clímax.

Para reordenar basta recoger las cartas de la palabra CORAZONES en orden inverso al repartido y echarlas sobre el AV; el resto es muy fácil de recolocar.



VARIANTE: LA DAMA DE TRÉBOLES. (M. Cuesta)

Manuel Cuesta me cuenta una idea suya basada en un efecto de Vernon: con las cartas dorso arriba lleva la QV bajo el AV. Fuerza la Q♣ y haz que la devuelvan a su sitio. Corta dejando abajo la J♠. Deletrea en la mesa LA DAMA DE TRÉBOLES formando cuatro filas de cartas, una por cada palabra, e invirtiendo el orden de las cartas al deletrear. Voltea y separa aparte las cartas que están en la primera letra de cada palabra. Son tres **damas** y un cuatro. Cuenta las cuatro cartas siguientes y la cuarta es... **la dama de tréboles** (fig. 10). **Clímax.**

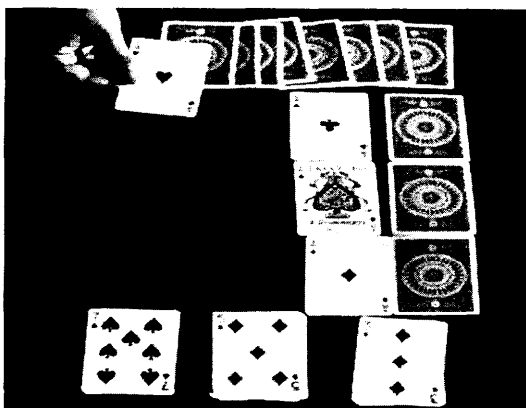


FIG. 9

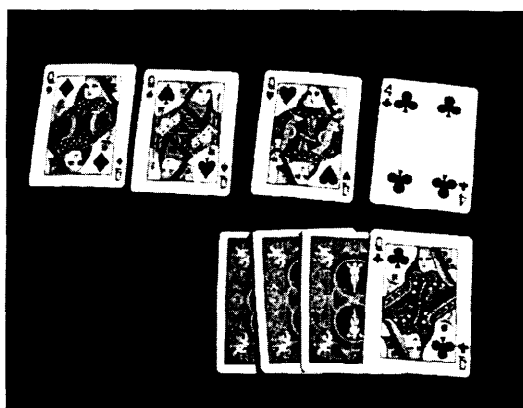


FIG. 10

5.- DAMAS, REYES, ASES Y JOTAS (Cuesta y Tamariz)

Estamos en febrero del 95, y el malvado y perverso Manuel Cuesta me llama excitado por teléfono: ha encontrado unas interesantes propiedades de esta mnemónica que le han llevado a crear una preciosa rutina para deletrear reyes, ases y damas dentro de una historia con las cartas. Es realmente bonita y muy mágica (por eso le llamo malvado, porque si no publico el libro pronto, Manuel seguirá estudiando propiedades, sospecho que con idea de que nunca lo termine). En cualquier caso, me contagia su entusiasmo y me paso toda la noche puliendo algunos momentos y agregándole dos finales, así como una rápida reordenación. El resultado es éste:

EFEECTO

Elegida y devuelta una carta, el mago adivina que es una figura y hace aparecer, por deletreos, los cuatro reyes de la baraja, luego los cuatro ases, y después, con un solo deletreo con dramático final, las cuatro damas, siendo la última la carta elegida: la Q♣. De propina, hace aparecer de forma instantánea las cuatro jotas (ver fig. 11).



Como segundo final (optativo), el mago pierde doce cartas (reyes, ases y damas), en la baraja y, con un solo gesto mágico, hace que se vuelvan cara arriba las damas y reyes (que además están juntos por parejas rey-dama del mismo palo). Finalmente muestra que los ases han pasado...¡al bolsillo!

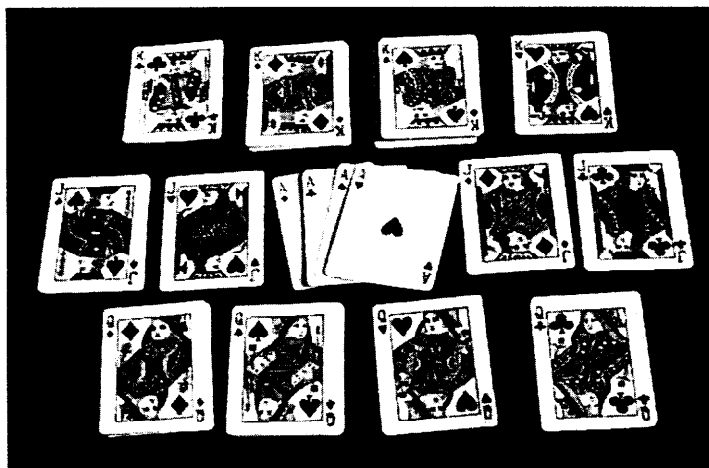


FIG.11

MÉTODO

Previamente debes pasar la QV arriba (sobre el 4♣), el A♠ bajo la Q♦, y subir un lugar el AV (sobre el 6♣). Fuerza ahora la Q♣ y hazla devolver a su sitio. Tras algunas falsas mezclas corta para dejar arriba la K♣.

Aparecen los reyes

Indica que captas la idea de una figura, por lo que la carta elegida debe de ser una figura. Comenta que son cartas que aparecen al ser llamadas. Por ejemplo, los reyes aparecen deletreando alguna característica suya. Deletrea la palabra REY invirtiendo, una a una, tres cartas de arriba de la baraja y las vas echando en un paquete sobre la mesa, a tu izquierda y lo más alejado posible de ti. Voltea cara arriba el paquete de tres cartas y aparece a la vista la K♣. Deletrea, pasando las cartas una a una a la mano derecha pero sin invertirlas, la palabra ROMBOS. Voltea cara arriba el paquete de seis cartas y aparece la K♦. Deja el paquete a la derecha del anterior (ambos están cara arriba mostrando sus reyes).

Repite lo mismo de la última vez pero deletreando PICAS: aparece la K♠. Deja el paquete cara arriba a la derecha de los anteriores. Di: "Queda uno algo raro, algo paradójico: un rey... rojo". Deletrea como las dos últimas veces la palabra ROJO, voltea el paquete de cuatro cartas y aparece el último rey: la KV.

Aparecen los ases

Di: "En cuanto a los ases, aparecen al repartir al póquer, como es lógico". Reparte cuatro jugadas de cuatro cartas, volteando las cartas



correspondientes a la cuarta jugada: son los cuatro ases (fig. 12)

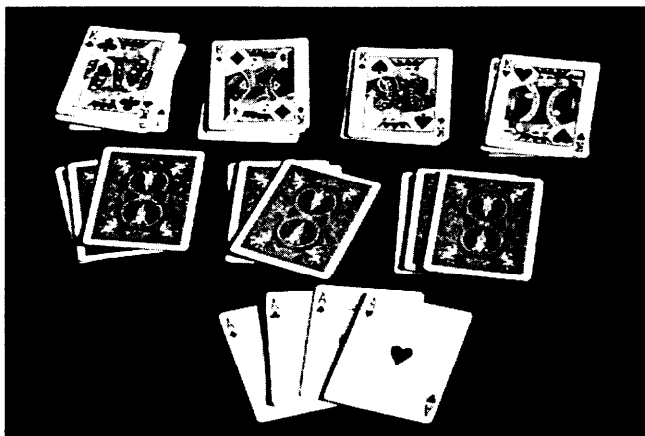


FIG.12

Recoge las tres jugadas restantes así: tercera sobre segunda, y todo sobre primera. Echa las doce cartas sobre el resto de la baraja. Corta en falso y di: "Observa que repartí dando cartas claramente de la baraja, no de la manga". Mientras, has ido repartiendo cartas, una a una, en cuatro jugadas de tres cartas cada una, como para ilustrar tus palabras anteriores. Recoge rápidamente cuarta sobre tercera, sobre segunda y sobre primera. Echa las doce cartas sobre el resto de la baraja. Deja los ases, ligeramente abiertos en abanico cara arriba, en el centro de una fila más abajo que los reyes.

Aparecen las damas

Busca por hojear la $Q\spadesuit$ y corta para que quede encima de la baraja (basta con bajar ocho cartas). Dirige luego tu mirada a los espectadores y di: "Pero bueno, es hora de encontrar vuestra carta. Lo haré deletreando su nombre... ¿qué carta era?". Te dirán que era la dama de tréboles.

Deletrea sobre la mesa las palabras **LA DAMA DE TRÉBOLES**, así: pasa las dos primeras cartas a la mano derecha, pero sin invertir su orden, y déjalas en un montoncito de dos cartas en la mesa, a tu izquierda y cercanas a ti (has deletreado **LA**). Luego haces lo mismo con las cuatro cartas siguientes (al deletrear **DAMA**) y las dejas en otro montoncito a la derecha del anterior. Luego pasas dos más (al deletrear **DE**) que dejas en un tercer montoncito más a la derecha y, finalmente, pasas las ocho que corresponden a **TRÉBOLES** y las dejas también en montoncito a la derecha de todos. Recuerda que siempre pasas las cartas sin invertir su orden. Voltea la carta siguiente de la baraja, diciendo: "Aquí está". Pero aparecerá en tu mano el $3\spadesuit$. Di: "O tenía que estar...". Aprovecha las risas, y tu relajación, para enfilar el $3\spadesuit$ por la SUP de la baraja (ahora es la $Q\clubsuit$). Haz una pausa y di: "Pero ya os dije que soy mago, así que basta este gesto mágico y aquí sí está la esquivada dama de tréboles". La muestras, la dejas cara arriba sobre el cuarto y último montoncito (el más a tu derecha) y te relajas. Luego, y antes de que terminen los aplausos, di: "Y con este otro gesto aparecen todas sus hermanas". Volteas la carta SUP de cada uno de los otros tres montones y, ante la sorpresa de propios y extraños, resultan



ser, en efecto, ¡las otras tres damas! (Fig. 13).

Aparecen las jotas.

Tras la aparición de las cuatro damas y la pausa post-efecto, corta el resto del paquete que te quedó en las manos por la J♣ y deja el paquete superior, con la J♣ abajo, a la derecha de los ases, y el paquete inferior, con la JI abajo, a la izquierda de los mismos. Di: "Y para que no falte nada, aquí están... ¡las cuatro jotas!". Saca y deja cara arriba una carta de debajo de los dos paquetes que tienen a la vista la K♣ y la KV, respectivamente: son las dos jotas rojas. Voltea los paquetes con las jotas negras para que se vean las mismas. Han aparecido las cuatro jotas (ver fig. 11). **Clímax.**

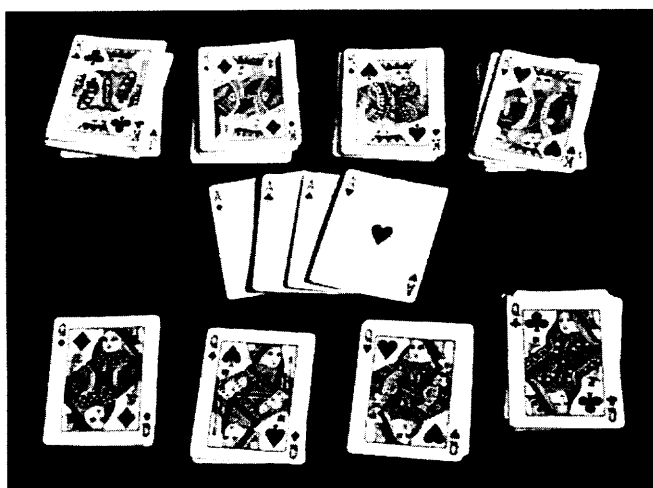


FIG.13

Reordenación

Para que no te parezca un barullo ininteligible, te pido, ruego e imploro que tengas las cartas en la posición final del juego, desplegadas sobre la mesa, y que sigas las acciones indicadas. Verás que son sencillas de realizar y fáciles de recordar: en realidad vas viendo las cartas y poniéndolas en orden mnemónico, lo que te va indicando qué hacer en cada momento.

Voltea la Q♦ sobre la carta bajo ella. Voltea la Q♠ sobre su paquete. Voltea la Q♥ y, con ella como pala, recoge el paquete de la Q♣. Pasa esta Q♣, volteándola, bajo la Q♥. Deja este paquete a la derecha de los otros tres. Tienes ahora una fila de cuatro paquetes dorso arriba (los que tenían arriba las damas). Recógelos montando el primero de la izquierda sobre el segundo, sobre el tercero y sobre el cuarto. Voltea el conjunto cara arriba y móntalo sobre el paquete que muestra la J♠. Todo va ahora sobre el paquete que muestra la KV, pero antes has cogido la J♣ y la has puesto sobre dicha KV. Echa todo sobre el paquete de la KA, pero antes has cogido la J♦ y la has puesto sobre dicha K♠. Echa todo sobre el paquete de la K♦, y todo sobre la J♥ y, luego, sobre la K♣ y el 2♦ (que previamente has debido invertir pra que quede el dos encima del rey). Echa todo sobre



el paquete del 9♥. Sólo falta que devuelvas a sus sitios los ases y que muevas un lugar la Q♣, para que todo quede en orden.

UN FINAL ROMÁNTICO Y FELIZ AÑADIDO TAMBIÉN POR JUAN TAMARIZ.

Si prefieres, puedes añadir este final:

Acaban de aparecer las cuatro jotas. Parece que todo haya terminado, así que cuadra, cuidadosa pero despreocupadamente, los cuatro paquetes que muestran encima una dama cada uno. Comenta algo sobre el juego recién presentado, para que los espectadores olviden que las cartas bajo las damas están dorso arriba (en la mesa sólo se ven cartas cara arriba).

Vas a ir ahora recogiendo, mientras charlas, las cartas, pero de forma tal que queden juntas el rey y la dama de cada palo. Hazlo así:

Coge la K♠ (el rey, no la dama) y con él cara arriba úsalo como pala para recoger el paquete de la Q♦ y echas esas tres cartas sobre el paquete de la Q♠ (quedaron juntos rey y dama de picas). Con la KV como pala recoges el doble paquete (que muestra arriba la Q♦) y echas todo sobre el de la Q♥, juntando así la dama y rey de corazones. Con la K♣ como pala recoge el triple paquete y échalo sobre el paquete de la Q♣ (juntaste rey y dama de tréboles). Coge la K♦ y échala sobre el cuádruple paquete, encima de la Q♦. Debes cuidar todo el rato que no se vean las cartas dorso arriba que hay bajo las damas.

Recoloca la J♥ sobre el 2♦ (20 sobre 19), la J♦ sobre el 5♣ (32 sobre 30) y la J♣ sobre el 10♠ (36 sobre 34). Recoge el resto de paquetes en orden, así: el que tiene la carta de mayor numero mnemónico a la vista (J♠) sobre el que tiene la siguiente mayor (J♣), todo sobre el de la siguiente mayor (J♦), todo sobre el siguiente (5♦), sobre el siguiente (J♥) y sobre el siguiente (9♥). Echa todo sobre el paquete de las damas y reyes, pero manteniendo una SEP en forma de escalón sobre este último (es decir sobre la K♦). Coge el conjunto en las manos y obtén una SEP por dicho escalón con el meñique izquierdo. Haz una pausa relajándote y comentando algo del juego y, mientras tanto, haz medio salto para voltear el paquete bajo la SEP. Deja que se pierda la SEP. Corta unas quince o veinte cartas de arriba y pásalas abajo. Echa todo sobre los cuatro ases.²⁶

Has recogido así toda la baraja, que, aparentemente, tiene todas sus cartas cara arriba. No es así: las parejas de rey y dama de cada palo están cara abajo. Aprovecha esta situación llamando la atención de los espectadores, diciendo: "Y es que la magia consigue siempre un final feliz...". Has volteado dorso arriba la baraja, sujetándola ahora en la mano derecha. Pasa las cuatro de arriba a la mano izquierda, pelándolas con el pulgar izquierdo como si mezclas. Echa las de la mano derecha sobre las cuatro de la mano izquierda (son los ases), pero manteniendo una SEP entre los dos paquetes. Mira a una espectadora: "¿Te gustaría un final

²⁶ Observa que el orden de recogida de los paquetes te lo marca el orden mnemónico de las cartas de encima de cada uno de ellos: basta con recogerlos con las cartas a la vista de mayor a menor. Pruébalo con las cartas para entender bien lo que te digo.



romántico?". Aprovecha tu relajación al esperar la respuesta, para empalmar los cuatro ases en la mano izquierda. "Mira éste: las damas y los reyes de cada palo forman felices parejas...". La mano derecha se llevó la baraja (salvo los ases empalmados) hacia la izquierda de la mesa (lo que obligó a tu cuerpo a girarse hacia ese lado) y extiende las cartas en amplia cinta de izquierda a derecha: aparecen cara arriba las parejas de cada palo, separadas por algunas cartas. "... Y los ases vienen a mí, su mago amigo...". La mano izquierda, debido al giro del cuerpo, quedó cerca del bolsillo de ese lado de la chaqueta o pantalón de donde los sacas uno a uno (fig. 14). Remata: "... a quien sin duda ayudarán en la partida de esta noche. ¿Alguno quiere jugar?". **Clímax.**

Nota 1

Si llevas chaqueta americana puedes sacar los ases, al final, del bolsillo interior derecho de la misma... si es que lo tiene, no soy un experto en chaquetas...

Nota II

Si realizaste la versión del "Final romántico y feliz..." se puede **reordenar** para dejar media mnemónica en orden, así: tras retirar las cartas cara arriba (reyes y damas), cortas para dejar abajo el 9♦ y recolocas en su sitio, mientras hablas, las damas de tréboles y corazones, los reyes de rombos y tréboles, y el as de picas. Sólo son cinco cartas.

Si necesitas continuar con toda la mnemónica ordenada, tienes que recolocar ahora, en la otra mitad de las cartas, los ases de corazones, de tréboles y de rombos, los reyes de corazones y picas y las damas de rombos y picas (siete cartas).

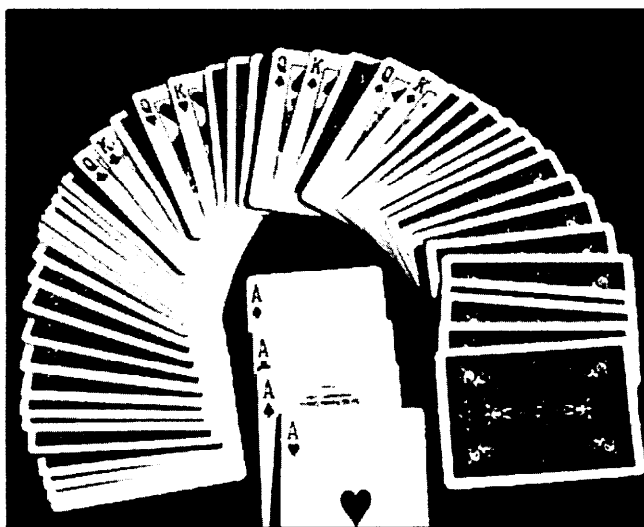


FIG.14

6.- UN CURIOSO DELETREO (M. Cuesta)

Manuel Cuesta me cuenta esta idea y yo, siempre tan pesadito, continúo con otras:



Se indica que cualquier carta se puede encontrar por un curioso método. Se corta el. 6♥ abajo y se deletrea **REY**, se voltea la última carta (la que corresponde a la Y) y aparece un rey (K♦). Se deletrea **DE** y se vuelve la última carta: sale un corazón (3♥). Se deletrea entonces **CORAZÓN** y al volver la última carta está allí el rey de **corazones** ;in person!...(Fig. 15).

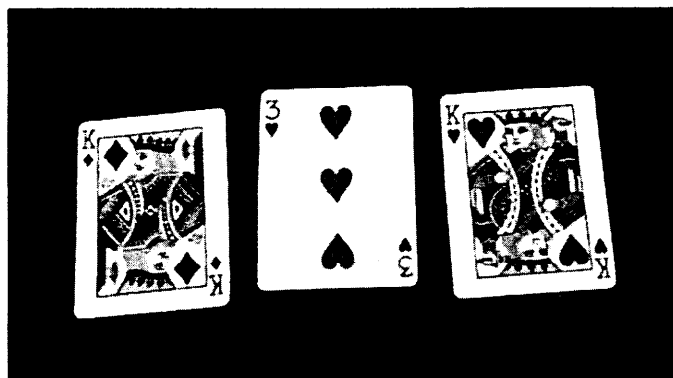


FIG.15

Se me ocurre que se puede continuar así:

Tras recomponer todo se corta por el A♠ abajo y se deletrea **DOS DE** (y salen un 2 y un rombo en las últimas letras). Se deletrea, pues, **ROMBOS** y volteando la siguiente carta aparece el **dos de rombos**. Recomponer. Se indica: "Cualquier carta aparece así. Elige una cualquiera". Se fuerza ahora el 3♦ y se devuelve a su sitio. Se corta para dejar la baraja en el orden mnemónico (9♦ abajo). Se pregunta por el número de la elegida. Nos dicen que es un tres. Así que deletreemos **TRES** y aparece un tres en la última letra (3♣), deletreemos **DE** y aparece un rombo (6♦), así que deletreemos **ROMBOS** y allí aparece-, en la última letra, el mismísimo **tres de rombos**: la carta que quiso elegir el espectador (!). **Clímax**.

Nota

El mismo Manuel Cuesta me dice, yendo este libro ya camino de imprenta, que también el 9♦ se puede encontrar deletreando como las anteriores (cortando abajo el A♦).

Creo que podría aprovecharse de esta forma: bajar un lugar el 5♠, forzar el 5♦ y hacerlo devolver a su sitio. Cortar para dejar abajo el 5♦. Contar por arriba tres cartas y sale un tres, deletrear **JOTA** y sale una jota, deletrear **SIETE** y sale un siete, deletrear **AS** y sale un as, deletrear **NUEVE DE ROMBOS** y salen un nueve, un rombo y el nueve de rombos, deletrear **TRES DE ROMBOS** y salen un tres, un rombo y el tres de rombos.

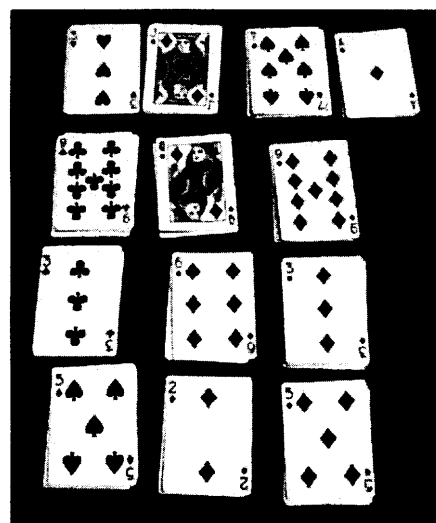


FIG.16



Preguntar **ahora** el nombre de la elegida y deletrearla: **CINCO DE ROMBOS** y salen un cinco, un rombo y el cinco de rombos. Clímax.
(Fig. 16)

EXHIBICIÓN DE JUEGO

7.- LA JUGADA DE PÓQUER PEDIDA

Se trata de uno de los más extraordinarios efectos posibles de exhibición de juego. Tan sólo con esta mnemónica, creo yo, se puede realizar. Un espectador pide la jugada que quiere, pareja, dobles, trío, full (alto, mediano o bajo), un póquer (de 10, J, Q, K o Ases) color, escalera, o escalera de color. El mago reparte tres o cuatro manos de póquer y allí está la jugada pedida (sin realizar dadas falsas, saltos o cambios de jugada). Lo grande es que puede repetirse más veces con otras jugadas pedidas y, al final, ¡la baraja entera sigue en orden mnemónico! Es quizá el efecto que más tiempo me ha llevado poder conseguir con el mínimo de sencillas manipulaciones (generalmente desplazar una sola carta de su lugar). Los repartos son luego "sin trampa".

Cualquier lector interesado en el tema es seguro que añadirá este juego a su repertorio. Explicare primero lo que hay que hacer en casos generales y luego en los particulares.

Una vez pedida la jugada por los espectadores, debes realizar la operación que te indico y seguir con algunas falsas mezclas y algunos cortes. Debes dar a cortar al espectador si puedes luego realizar un buen salto (el invisible de Herrmann-¿Hofzinser?, por ejemplo).

Los repartos serán siempre dando cartas una a una cara abajo, salvo la del mago-tahúr, **que se da** cara arriba. Supongo que el reparto es de izquierda a derecha. Explico entonces las acciones:

Si nos piden **Pareja**, es tan sencillo que, opino, sería mucho mejor obviarlo, pues la demostración es ineffectiva.

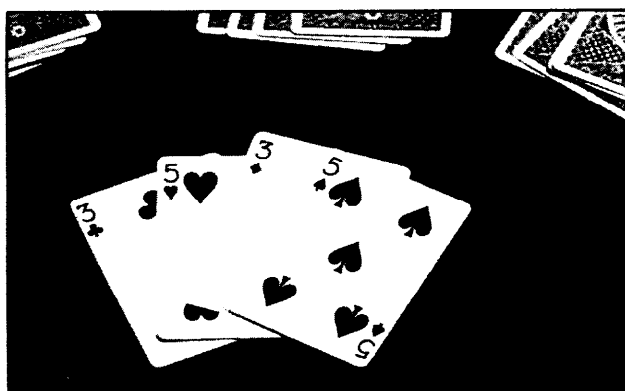


FIG.17



Si nos piden **Dobles parejas** se dan cuatro manos de cinco cartas sin alterar el orden mnemónico. El cuarto jugador recibe dobles de treses-cincos (fig. 17). El primero recibe dobles de cuatros-nueves.

Si nos piden **Trío**, lo mejor es cortar la K♠ abajo y repartir cuatro manos de cinco cartas. El cuarto obtiene trío de ases con rey (fig. 18).

Si nos piden **Full bajo**, repartimos sin alterar el orden normal (empezando, pues, por 4♣...) cuatro manos. El cuarto recibe dobles de cincos-treses. Se descarta de una carta y recibe full. (Se le ha dado la carta que quedó encima de la baraja, tras el reparto de las cuatro manos). (Fig. 19)

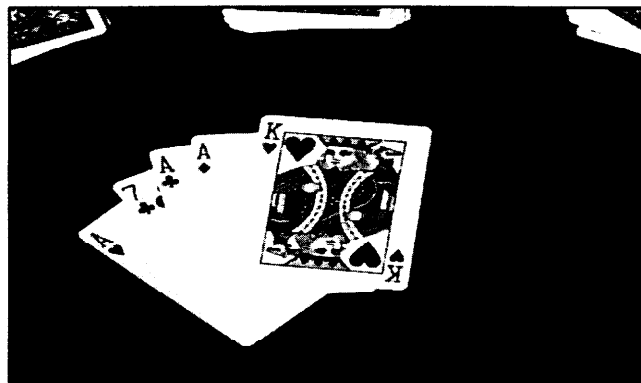


Fig. 18

Si nos piden **Full medio**, con el mismo reparto anterior, el primer jugador recibe dobles de nueves-cuatros, se descarta de una y, mientras tanto, hemos subido el 9♦ (la de abajo) arriba de la baraja. Se le da el 9♦ y completa el full. (También podría haberse dado el 9♦ de abajo mediante una falsa dada). (Fig. 20).



FIG. 19

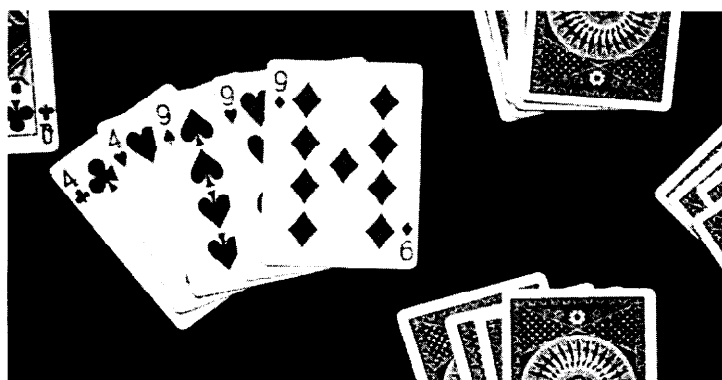


FIG. 20

Si nos piden **Full alto**, simplemente cortar la KV abajo y repartir cuatro manos. El cuarto jugador recibe full de ases-sietes (fig. 21).

Si nos piden **Póquer**, haremos así (según el póquer que nos pidan):



FIG. 21



Póquer de ases: pasar el A♠ bajo la K♥ y cortar por la J♦ abajo. Repartir cuatro manos y el cuarto obtiene póquer de ases (fig. 22).

Póquer de reyes: pasar el 2♣ bajo el 8♥ y cortar por el 2♣ abajo. Repartir cuatro manos y el cuarto obtiene póquer de reyes (fig. 23).

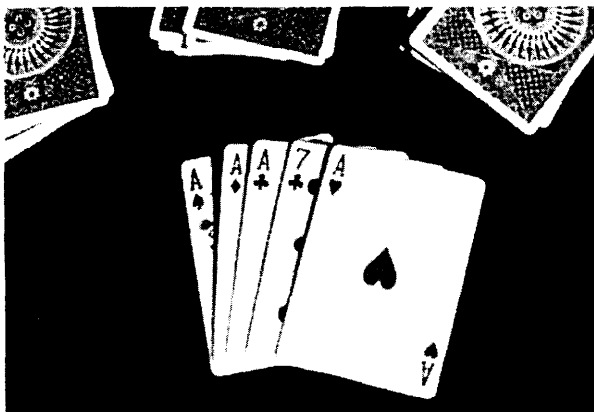


FIG. 22



FIG. 23

Póquer de damas: cortar el 9♠ abajo y luego partir por el 9♣. Mezclar el paquete del 9♣ en Zarrow²⁷ bajo la Q♣ (SUP-4). Dar dos manos de sólo cuatro cartas, la segunda mano cara arriba: el segundo obtiene las cuatro damas (fig. 24).²⁸

Póquer de jotas: pasar la J♥ bajo el 3♥ y cortar el 5♦ abajo. Dar cuatro manos de cinco cartas. El cuarto obtiene póquer de jotas si se da "en segunda" la última carta, o se enfila por arriba, o se descarta de una: le viene la jota que le falta (fig. 25).

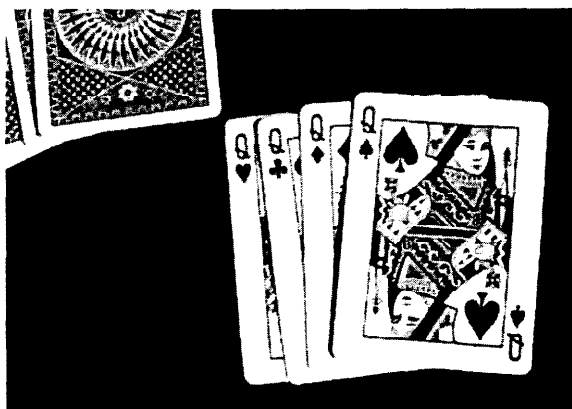


FIG. 24



FIG. 25

²⁷ Supongo que conoces la genial mezcla falsa de mi admirado (y gran amigo) Herb Zarrow. Ver descripción en los *Dai Vernon's Card Magic Inner Secrets* de Lewis Ganson.

²⁸ Ver otro método sin necesidad de hacer la mezcla Zarrow en el Apéndice III, apartado 2.



Para otros póqueres y otras jugadas, ver el Apéndice III.

Si nos piden **Escalera de color**: se pasa el A♠ sobre el A♥, se corta abajo la KV y se obtienen dos SEP bajo el A♣ (SUP-8) y bajo el 3♥ (INF-8). Se corta el paquete de ocho cartas de arriba sobre la mesa. Luego el central, encima, y finalmente las siete cartas de abajo, encima de todo. Se dan tres manos. El segundo tiene escalera de color de trébol (5 a 9) y el tercero tiene escalera de color máxima al As de Picas (fig. 26).

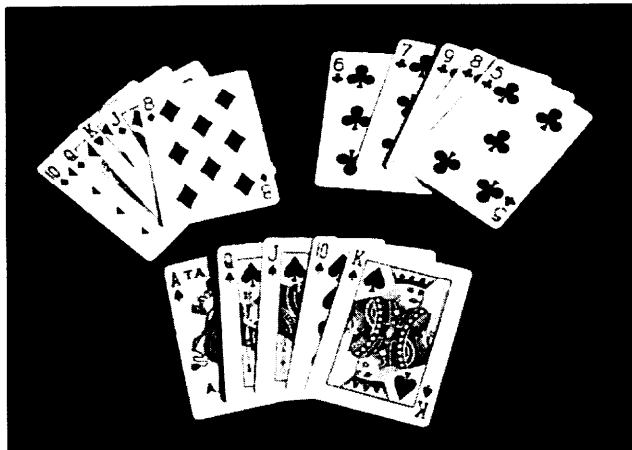


FIG. 26

La **presentación** de la dada de la escalera de color suelo hacerla así: reparto las tres manos mientras comento lo difícil que es conseguir la escalera de color. Volteo la mano del primer jugador y, con seguridad, comento: "¡Lo conseguí!". (En realidad salen 8♦, 10♦, J♦, Q♦ y KV). A veces nadie se fija lo suficiente para ver que no es una verdadera escalera, ni siquiera son del mismo palo. A veces sí y protestan. Si no lo hacen, yo mismo indico: "No, cuidado, hay que fijarse, el rey es de corazones, no de rombos". Generalmente los espectadores quedan conformes y yo continúo: "... pero si fuera de rombos... así sí ganaría, ¿eh?". Suelen asentir. Yo digo: "Pues tampoco. Porque falta el 9♦...". Esto suele producir sorpresa. Luego continúo: "Pero yo nunca prometí darme la escalera en esta mano, así que la dí aquí". Y volteo la segunda mano que sí es claramente una auténtica escalera de color (del 5 al 9 de trébol). Me relajo y digo: "Y ésta es la máxima jugada. Nadie puede superarla". Generalmente protestan: "No..., la máxima es la Escalera Real del 10 al As...". Volteo mi mano (la tercera) a la vez que digo: "Ésta la guardo siempre para mí". Aparece una Escalera Real de picas. **Clímax final.**²⁹

Recuperación del orden mnemónico de las cartas

Pero ¿cómo recuperar el orden tras los repartos? En general es fácil; en efecto, si la última jugada se dio cara arriba (la que tiene la jugada ganadora) se deben invertir sus cinco cartas y dejarlas dorso arriba sobre la jugada anterior, todo sobre la anterior y todo sobre la primera (si son cuatro manos). Todo ello sobre el resto de la baraja. Se reparten ahora cinco manos de cuatro cartas rápidamente y dorso arriba, explicando que "se han repartido las cartas lentamente y no tan deprisa como ahora para que nadie piense que se sacaban de la manga o algo así...". Se recogen como antes: último montón sobre anterior, sobre anterior, etc., se junta todo y finalmente basta con que llevemos, la carta que hayamos desplazado al

²⁹ Siempre en el apéndice III, apartado 17, encontrarás una compleja y completa combinación para terminar esta exhibición con una cascada de efectos con la separación de los cuatro palos y dos de ellos en orden.



comienzo, a su sitio.³⁰

En el caso del Póquer de damas se hace así: (sólo se dieron ocho cartas, cuatro dorso arriba y cuatro cara arriba: las damas). Se voltea el paquete de las cuatro damas dorso arriba, y se colocan bajo las otras cuatro cartas. Mezcla alfa ("Klondike" o "Milk shuffle"): o sea, a la vez, una de arriba y una de abajo juntas (fig. 27); luego la siguiente de arriba y la siguiente de abajo, juntas también y sobre la pareja anterior, luego lo mismo, y finalmente las dos últimas cartas. Poner todo sobre el resto de la baraja. Cortar bajo el 9♠ dejando el paquete a la izquierda de la mesa y hacer mezcla Zarrow del paquete de la derecha (el que tiene abajo el 9♣) bajo la Q♣ (SUP-4).

Ver en el Apéndice II, apartado 3 h, una regla general para reordenar las cartas tras un reparto cualquiera: se trata de, tras un reparto de m jugadas de n cartas, recoger último sobre anterior, etc, y hacer un nuevo reparto de n jugadas de m cartas (o sea, el inverso del primero).

Otras jugadas.- Si te piden **color** o **escalera** puedes decir: "Mira, soy tan generoso que te daré escalera de color" (o "color... ¡con escalera!"). Y haces el reparto explicado para la escalera de color. Pero, de todas formas, he aquí la manera de conseguir estas jugadas:

Si nos piden **Color**: dar tres manos desde el orden natural de la mnemónica y la segunda mano lleva Color de Corazones (fig. 28). Si hubiésemos subido el 9♦, el color sale en la tercera mano, la del "tahúr". En el Apéndice III, apartado 13, explico las muy sencillas maneras de obtener Color de picas, rombos o tréboles.

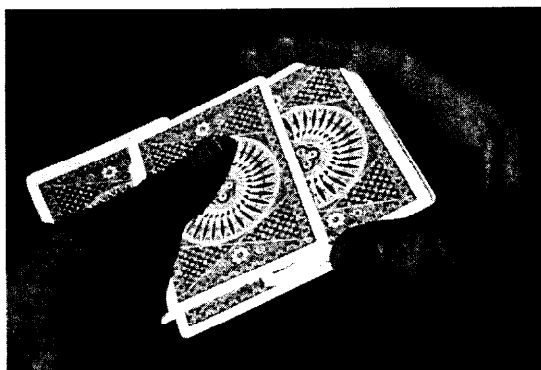


FIG. 27



FIG. 28

Si nos piden **Escalera**: Estando la Mnemónica en orden normal (4♣ a 9♦) se dan cinco manos de arriba y, luego, al primero una carta de descarte ("en segunda", o previamente subida un lugar). Aparece (en esa primera mano) la escalera del 2 al 6 (fig. 29). Ver en el Apéndice III cómo conseguir que cualquiera de los cinco jugadores tenga una escalera.

³⁰ Si sólo se dieron cuatro cartas por mano, hay que repartir, al final, cuatro manos de cuatro cartas. Si se dieron tres manos de cinco cartas (Escalera de Color), hay que repartir luego cinco manos de tres cartas.

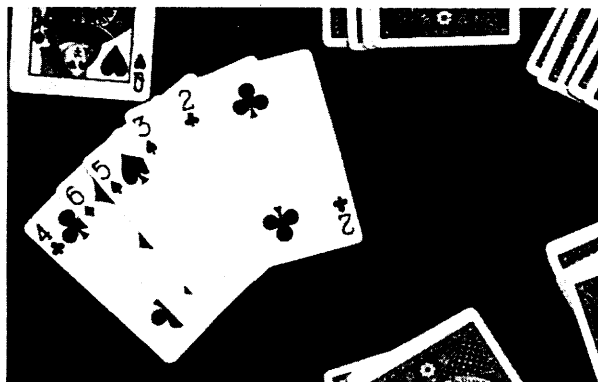


FIG. 29

CUADRO RECORDATORIO

A memorizar (o llevar apuntado en el dorso de un comodín y consultar secretamente cuando nos piden una jugada).

JUGADA	PASAR	CORTAR ABAJO	N° JUG
DOBLES PAREJAS	-	9♦	4
TRIO	-	K♠	4
COLOR	-	9♦	3
ESCALERA	-	9♦	5
FULL BAJO	-	9♦	4
FULL MEDIO	-	9♦	4
FULL ALTO	-	K♥	4
PÓQUER DE JOTAS	J♥ bajo 3♥	5♦	4
PÓQUER DE DAMAS	9♣ y 9♠ abajo	Zarrow bajo Q♣	2
PÓQUER DE REYES	2♣ bajo 8♥	2♣	4
PÓQUER DE ASES	A♠ bajo K♥	J♦	4
ESCALERA COLOR	A♠ sobre A♥	K♥ SEP: 3♥, A♣ Invert. los 3 paq.	3

Comentarios al cuadro:

- Observarás que, casi siempre, abajo debe estar el 9♦ (lo normal) y, en dos ocasiones, la K♥.



- Siempre se reparten cuatro manos, salvo en Póquer de Damas (que son dos manos) y si piden algo de Color (tres manos) y en escalera normal (cinco manos).
- El Chinchón, que explicaré en el próximo apartado, es similar (pero no idéntico) a la escalera de color.
- Sólo hay necesidad de dos dadas en segunda (para la escalera y el póquer de jotas). Si no sabes dar en segunda puedes darte una carta de descarte. Esto no se refleja en el cuadro, para no complicarlo.
- Observa que en el Póquer de Damas se corta por los dos nueve negros y se hace la Mezcla Zarrow bajo cuatro cartas (bajo la Q♣). En el Apéndice III cuento un sistema sin hacer la mezcla Zarrow.
- Siempre gana el último jugador (o sea, el tahúr) salvo en la Escalera, el Color y el Full medio. Si no te gustan, puedes obviar estas jugadas. Esto tampoco se refleja en el cuadro, para no complicarlo.
- Aunque no es tan difícil de memorizar, llevar el cuadrito adjunto en un comodín te dará mucha seguridad. Otro sistema muy ingenioso con billetes de banco, cuyo autor, el argentino Áriston, me lo envió especialmente para este libro, es descrito en el Apéndice III.

UNA PRESENTACIÓN GENERAL

Yo suelo pedir primero que me nombren una jugada cualquiera de póquer; si me piden la escalera de color, digo: "Bueno, de acuerdo, ésa luego, pero antes una jugada menor..., ésa es la máxima". Me piden otra. La doy. Lo recompongo todo. Ahora doy la escalera de color (con todos los clímax de presentación que te expliqué). Recompongo tras una pausa y luego termino con el reparto de Chinchón (ver más adelante) o, mejor todavía, con el reparto de todo un palo elegido (efecto explicado anteriormente). El conjunto son veinte minutos de una fuerza tremenda mostrando las habilidades del tahúr. Tienes así un acto-rutina que es casi una charla-conferencia sobre el juego con demostraciones increíbles y un final asombroso.

Otra posibilidad es, para terminar, pasar a la posición de baraja espejo y realizar el juego "Gran jugada de Bridge", que finaliza con cuatro manos con **todos los palos en** orden (ver el Capítulo 4º: "Juegos específicos de la Rueda de Barajas Espejo" y Apéndice III para otro final).

Nota 1

(Para estudiosos y perfeccionistas)

Te repito que en el Apéndice III podrás encontrar muchas otras posibilidades y variantes para este juego de "La jugada de póquer pedida".



Nota II

Las ideas que explico aquí y en el Apéndice III sobre este juego, más las que no cuento, pues las considero inferiores a éstas, me han supuesto un largo (y muy gozoso) tiempo de trabajo y búsqueda. En mis notas aparecen diferentes lugares (donde las escribí) como: El Escorial (abril de 1981), Madrid (Circular Escuela Mágica, año 1983), Miami (nov. 1989), Cartagena de Indias (Colombia, mayo 1990), Vigo (enero 1990), Santiago de Chile (6 enero 1993), Cádiz (julio 1994), que es la última junto con este escrito (estoy en Madrid, a 30 de enero de 1998, de momento).

Cuento esto aquí con la sana intención de que las mires con cariño y puedas, luego, disfrutar y hacer disfrutar de ellas a tus espectadores.

8.- EXHIBICIÓN DE CHINCHÓN (Gin Rummy)

Cortar KV abajo, obtener SEP bajo A♣ (SUP-8) y 2♣ (INF-9). Cortar las ocho cartas de arriba a la mesa, el paquete central encima, y luego las ocho últimas encima de todo. Dar tres manos de siete cartas. El último tiene Chinchón: siete tréboles correlativos, de 3 a 9 (fig. 30).

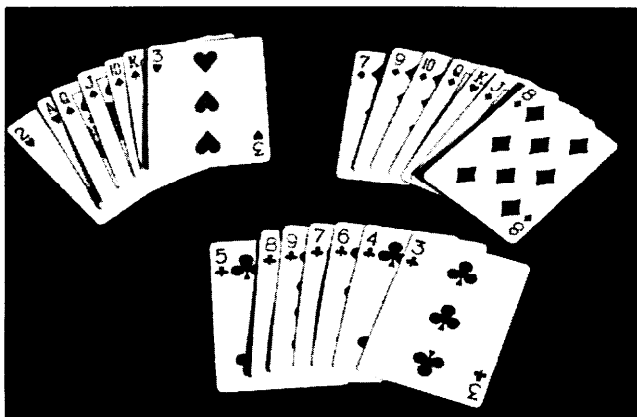


FIG. 30

Para la **presentación** del juego, yo muestro primero las cartas del segundo jugador: parece Chinchón pero le falta el 9♦ y el Rey es de corazones y no de rombos. Luego muestro la tercera jugada: ésta sí que es un auténtico Chinchón (3 a 7 de tréboles). Parece que no hay quien le gane... Pero muestro ahora la primera jugada: del As al 3 de corazones y 10, J, Q de picas. En un juego normal ese jugador termina el juego ("cierra") antes de que el tercero pueda enseñar la jugada (aunque depende de las reglas que se estipulen). Con las cartas en la mano entenderás, si conoces las reglas del juego, lo que quiero decir. En caso de que tus espectadores no sepan jugar al Chinchón, puedes mostrar simplemente la tercera jugada, que es enormemente vistosa: 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 de tréboles.



9.- EXHIBICIÓN DE "LAS SIETE Y MEDIA"

Encontré esta combinación que es bonita, rápida y fácil de hacer y recordar: pasa el grupo de cartas 11, 12 y 13 (Q♥, 3♦, Q♣) a SUP-4, 5 y 6 (entre el 7♦ y el 3♣). Puedes utilizar el Debex (DEslizamiento Bajo Extensión de Hofzinser: ver al final del Apéndice VI). Es muy sencillo hacerlo al pasar las cartas cara arriba entre las manos. Voltea dorso arriba todo. (Abajo estará el 9♦).

Pide a tres espectadores que coloquen una moneda cada uno en la mesa, frente a ellos. Tú coloca una tuya frente a ti. Reparte una carta a cuatro jugadores (el último, tú). El primero tiene un 4, pide carta y le das un 3, pide y le das una media (Q♣): ¡tiene siete y media! (lo máximo). El segundo tiene un 2, pide carta y le das un 3, pide otra, le das una: es un 4 y se pasa. El tercero tiene un 7. Se planta. (Si el anterior no pidió carta, dices: "Arriésgate". Pide carta. Le das una: es el 4. Se pasó. Dices: "Por hacerme caso"). Tú muestras tu carta: es una media (Q♥). Pides: un 6. Finges dudar. Preguntas: "¿Me arriesgo?". En cualquier caso, lo haces: te das una carta. Es un As. Tienes siete y media y como eres la Banca... ¡ganas a todos! (Fig. 31). Recoge las monedas y sal corriendo con tu botín ganado con tus malas artes... ¡tramposo!.³¹

Para reordenar es muy sencillo: recoge el A♠ y el 6♦ y échalas dorso arriba sobre la baraja, luego el 4♥ y el 3♣ (que están juntos) y los echas sobre la baraja. Luego el 7♦ y el 2♥ (que quedan sueltos en la mesa) sobre la baraja. Coge el 3♦ y la Q♣ y échalas cara arriba sobre la Q♥. El 4♣ lo pones sobre la baraja y devuelve el grupito de Q, 3, Q, a su sitio bajo el 2♠. Leído parece lioso. Con las cartas en la mesa, el sentido común te dice cómo hay que ir recogiénolas: simplemente en el orden mnemónico desde el A♠ al 4♣ y luego el grupito Q, 3, Q. Pruébalo.

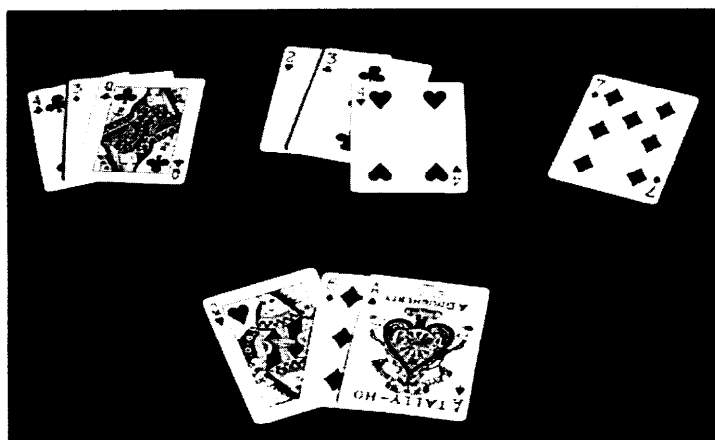


FIG. 31

³¹ Si el segundo jugador pidió la segunda carta y le diste un 4 (y se pasó), y el tercer jugador, quetieneun 7, pide cartadebes enseñarle la que le viene (un 6) mientras le dices: "¿Seguro?". Lógicamente, cambiará de idea y no querrá carta (se pasaría). Así que continúas dándote a ti el 6 y terminando con siete y media como te expliqué.



10.- EXHIBICIÓN DE "BLACK JACK" (J. Krenz)

He aquí una preciosa exhibición de Black Jack con esta mnemónica, que ideó mi gran amigo y colaborador **Jim Krenz**.

Pasa el A♠ bajo el 3♣ (o sea, sube el AI dos lugares), y la J♥ a segundo lugar por arriba (bajo el 4♣). Corta para dejar abajo la K♠. Fácil de recordar: la 20 a la 2, subir 2 el A♠ y cortar abajo la 31 ($3 - 1 = 2$).

Tras mezclas y cortes falsos reparte, una a una, cuatro cartas cara arriba a cuatro supuestos jugadores, siendo tú el cuarto. Seguidamente reparte otras cuatro cartas, una a una, todas cara arriba salvo la tuya, la cuarta, que la dejas dorso arriba bajo la carta que te habías dado previamente (al estilo de ciertos casinos americanos).

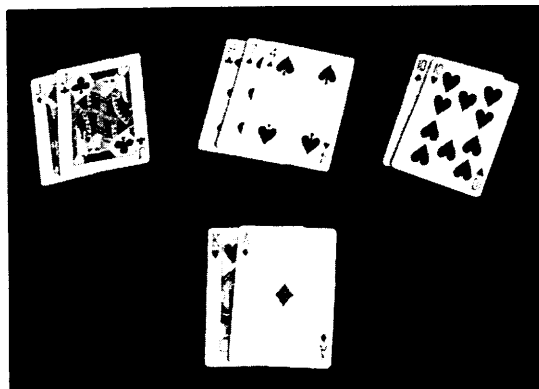


FIG. 32

El primer jugador tiene 20 puntos (dos figuras) y se planta. El segundo tiene 15, pide, saca un 4 y se planta con 19. El tercero tiene 20 y se planta también. Todos se plantaron con puntuación muy alta. El mago, que hace de Banca, tiene a la vista una figura, descubre dramáticamente su carta... y resulta ser un as, con lo que consigue la máxima puntuación: 21 puntos (fig. 32. En este juego el as vale uno u once puntos, a gusto del jugador)³²

El mago-tahúr, tras retirar aparte las cartas de la mesa, explica que un jugador deja la mesa y reparte, pues, sólo para tres jugadores. Da primero tres cartas cara arriba, una a una, y luego otras tres cara arriba, salvo la suya que deja dorso arriba bajo la cara arriba que ya tenía. El primer jugador tiene 16, pide carta y se pasa (le salió un 7, pasándose de 21). El segundo tiene 14, pide y también se pasa. El mago descubre su carta y de nuevo tiene el máximo: 21 (fig. 33).

Tras retirar las cartas jugadas, da de nuevo para tres jugadores: el primero tiene 19, pide y llega a 21 puntos (el máximo). El segundo tiene 10, pide y pide y pide ¡y también llega a 21! El mago descubre su carta. . . ¡y también él tiene 21! (as y jota)... pero a igualdad de puntos... ¡gana la Banca!! **Clímax**. (Fig. 34)

Nota 1

Si ahora recoges del 4♣ al A♠, así como la J♥ y las devuelves a su sitio (es muy fácil) te quedas con las 31 primeras cartas en orden.

³² Debes haber indicado que no vale "desdoblarse", o sea que los jugadores que tenían dos cartas iguales, no pueden separar sus cartas para jugar con dos jugadas.



Nota II

La exhibición puede realizarse contando la historia de "lo que pasó hace un par de noches", o bien jugando con los espectadores. En este segundo caso debes "obligar" a los espectadores a que jueguen como te describo. Tus aptitudes de convencer deben ser puestas a prueba.

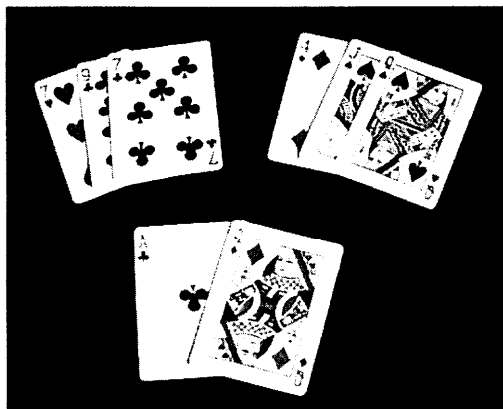


FIG. 33

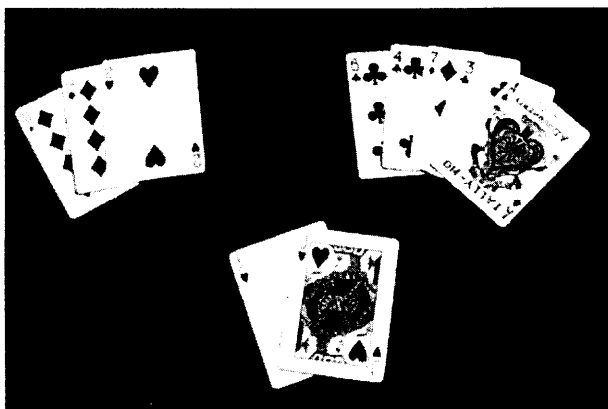


FIG. 34

11.- COLORES Y MUCHO MÁS (Rutina Áriston)

Estoy muy agradecido a mi amigo, el mago argentino de La Plata "Áriston", cuya magnífica idea de la rutina (los tres "colores" y la escalera de color de diamantes) completé con un, creo que, bonito clímax (el palo completo, y en orden, de diamantes).

Fase I (Áriston)

- 1.- Intercambia secretamente las posiciones del 8♦ y la Q♦ (ver técnica en el Apéndice VI, apartado 3, objetivo 3ª).
- 2.- Corta en dos paquetes cuyas cartas superiores sean los dos ases negros (todo dorso arriba).
- 3.- Haz una mezcla Zarrow del paquete pequeño en el grande bajo la SUP-4 (2♠): o sea, el paquete cuya SUP es el A♣ se introduce bajo las cuatro de arriba del otro paquete (fig. 35). Ver Nota 1 si no sabes hacer la mezcla Zarrow.



4.- Corta por el 6♦ abajo. El 6♦ era la carta INF del paquete pequeño que ha sido mezclado en Zarrow. Pudiste mantener una SEP bajo esta carta al final de la mezcla Zarrow.

5.- Reparte tres manos así: la primera carta cara arriba, luego una, a su derecha, dorso arriba y otra más a la derecha, dorso arriba. Repite lo mismo cuatro veces más, pero dando cinco cartas en el primer montón (las cinco cara arriba) y sólo cuatro en el segundo y tercero (dorso arriba). Sale un color de corazones: las cinco cartas cara arriba son de corazones.

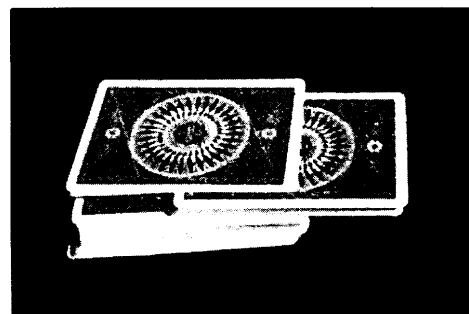


FIG. 35

6.- En una fila más abajo repite el punto anterior: dar una mano de cinco cara arriba y dos manos de cuatro dorso arriba. Sale color de tréboles.

7.- Repite lo mismo en una tercera fila: sale color de picas.

8.- Y lo mismo en la cuarta fila: sale color de diamantes, pero además es una Escalera de Color (Fig. 36. Vista desde el mago). Si quieres, puedes ordenar los diamantes del 6 al 10 para visualizar la escalera.

Primer clímax.

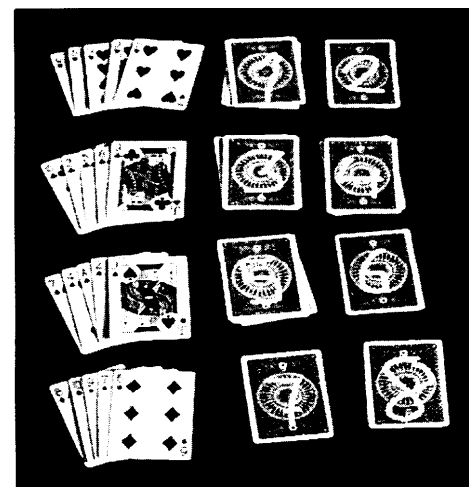


FIG. 36

Fase II (J. Tamariz)

Como la primera parte desordena la baraja sin posible recuperación, he aquí una continuación que desarrollé, que contiene otro espectacular final y que es muy fácil de hacer:

9.- Tras una pausa de asimilación, acércate al montón numero 2 de los que están dorso arriba y pasa abajo, como jugueteando, la carta segunda de arriba de dicho montón (es el 2♦). Deja el montón en su sitio.

10.- Con tu mano derecha coge el montón numero 6, y con tu mano izquierda el número 7. Acerca las manos y pasa la carta SUP del 7 sobre el 6 y la INF del 6 bajo el 7 (fig. 37).

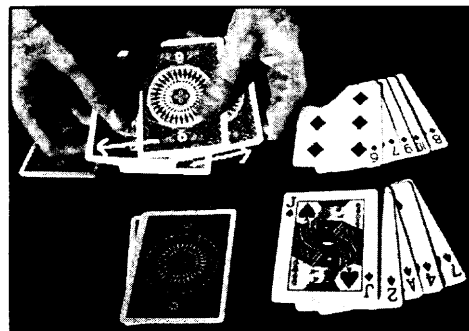


FIG. 37



11.- Con el montón de tu mano derecha (el 6) como "pala" recoge el montón numero 1 y, con ambos como pala, recoge el número 2. Pon estos tres montones juntos bajo el montón que tienes en tu mano izquierda (el 7) y todos ellos sobre el montón número 3. Sostén todo en tu mano izquierda.

12.- Con la mano derecha, que está libre, coge la carta SUP del paquete número 4 y, con ella como pala, recoge dicho montón que colocas después debajo del paquete de tu mano izquierda.

13.- Echa todo el paquete de tu mano izquierda sobre el montón 5 y todo sobre el 8.

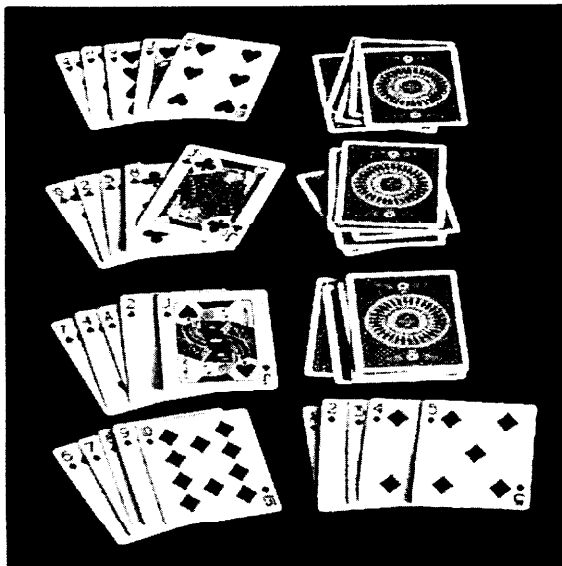


FIG. 38

14.- Tras una ligera pausa, di: "Pero no sólo color y escalera de color. También esto...". Reparte una a una cuatro cartas, cada una a la derecha de cada uno de las jugadas de "colores" que hay cara arriba en la mesa. La última carta la has volteado cara arriba: es el A♦.

15.- Sigue repartiendo igual y te saldrán en la última fila y en orden, 2♦, 3♦, 4♦ y 5♦ (fig. 38). Párate. **Coge** la escalera de color de 6♦ a 10♦, que está en la mesa (ordénala si no lo hiciste antes) y colócala a la derecha del 5♦.

Da ahora una a una y cara arriba las tres cartas superiores del paquete de tu mano: J, Q y K, que completan, en orden, el palo de diamantes (fig. 39). **Clímax.33**



FIG. 39

33 Podrías también coger, como tres, las seis cartas de arriba (J♦, Q♦, K♦ y tres indiferentes bajo ellas), dejar el resto del paquete en la mesa, volver cara arriba las seis cartas y enseñar las tres primeras (dejando bajo la tercera el paquetito secreto de J♦, Q♦ y K♦). Parece que falló. Añade a su cara el A♦ (sobre las tres indiferentes). Cierra todo (las siete cartas) y realiza el Triple Bucle descrito por Marlo (ver *The Cardician*) transformando así las tres indiferentes en la J♦, Q♦ y K♦. Es visualmente muy bello y dramáticamente muy fuerte.



Atiende a los espectadores que se desmayen. Yo suelo recoger en brazos a la más bella espectadora y llevarla a otra habitación para reanimarla

Una cierta reordenación

Si te interesa podrías recoger ahora las cartas de forma que te queden separadas las rojas de las negras. Hazlo así:

Tras una gran pausa de asimilación, y como jugueteando, pasa la carta SUP-2 del paquete de tu mano izquierda debajo del paquete. Coge la primera carta de la fila tercera que repartiste y ponla sobre el paquete de la mano izquierda. Echa este paquete sobre las cartas de las filas 3ª, 2ª y 1ª recogiendo así todas las que siguen dorso arriba en la mesa. Coge todo el paquete en tu mano izquierda.

Recoge de la mesa todas las cartas rojas que están cara arriba y échalas cara abajo sobre las de la mano.

Junta los "colores" de tréboles y picas (filas 2ª y 3ª), y colócalos, dorso arriba, bajo el paquete de la mano izquierda: tienes ahora juntas todas las cartas rojas sobre las negras.

Puedes continuar ahora con alguna mezcla que mantenga los colores separados y realizar el "Fuera de este mundo" de Paul Curry, o cualquier otro juego que exija esta preparación de colores separados secretamente.³⁴

Nota 1

Si no sabes hacer la mezcla Zarrow puedes realizar estas otras acciones en los puntos 2 y 3 de la Fase 1: corta por el 6♦ abajo. Obtén y mantén una SEP sobre el A♣ con el meñique izquierdo y otra segunda SEP con el anular bajo el 2♠ (la cuarta de arriba). Corta sobre la mesa el primer paquetito de cuatro cartas (hasta la SEP del anular), luego el paquete siguiente (hasta la SEP del meñique), que echas sobre el paquete de la mesa, y finalmente el tercer y último paquete sobre los dos anteriores. Luego debes cortar para dejar el 6♦ abajo y continuar como expliqué en el punto 5.

Nota II

En realidad, tanto la recogida de los ocho paquetes para preparar el orden de as a cinco y jota, dama y rey de rombos (párrafos 9 a 13), como la recogida final para dejar rojas y negras separadas, no necesitan memorizarse. Basta recordar vagamente la idea de las acciones a realizar, y mirar las cartas y los paquetes mientras se comenta el efecto anterior. El sentido común ayudará entonces a realizar los movimientos debidos para conseguir el fin propuesto.

³⁴ Por cierto que el título "Fuera de este mundo" es en realidad una mala traducción literal del original inglés "Out Of This World". Creo que sería mucho mejor llamarlo "De otro planeta" o "De otra galaxia" que **son las** frases castellanas normalmente usadas para indicar lo que significa la frase inglesa.



12.- DOS REPARTOS CONSECUTIVOS "A lo Fórmula de Dai Vernon" (M. Cuesta)

Para presentar un efecto más o menos similar al maravilloso de la fórmula de póquer de Dai Vernon³⁵, he aquí una ingeniosa combinación que me envía el inteligente Manuel Cuesta para su publicación, y que espero te guste.

- 1.- Intercambiar el 8♦ por el 10♦(o sea, cambiar sus respectivas posiciones).
- 2.- Cortar para subir el 10♦ a SUP. Queda el 3♥ en INF. Voltear cara arriba, y hacer el Debex de Hofzinser (ver al final del Apéndice VI) de la JV y A♠. Se siguen pasando cartas de mano izquierda a mano derecha y se introduce el AI entre KV y Jf. La J♥ queda abajo de todo al cerrar la extensión (pretexto: "De una mirada controlaré las cartas").³⁶
- 3.- Voltear todo dorso arriba. Baja las 5 SUP a INF (J♦ en INF).
- 4.- Repartir cuatro manos de cinco cartas. Se dan dorso arriba las tres primeras y cara arriba la del mago-tahúr. ¡Tiene Póquer de Ases! (Drama al darse la cuarta carta, no es un As, sino el 7♣... pero se dice: "En póquer se dan cinco cartas...". Y la quinta es el As que faltaba).
- 5.- Para recoger, se toman el 7♣ y el A♥ y, usándolos como pala, recoger los otros tres ases. Echar estas cinco cartas, dorso arriba, sobre la baraja (dorso arriba). Ahora se echa la primera jugada sobre la tercera, todo sobre la segunda y todo sobre la baraja (que tenía el 7♣ como carta SUP).

Repetición con sorpresa

- 6.- Se ofrece repetir la exhibición para darse de nuevo Póquer de Ases... Se suben las ocho INF arriba.

³⁵ Ver, entre otros libros, el *Dai Vernon's Book of Magic* de Lewis Ganson. Se trata de una de las mejores demostraciones de póquer que existen en toda la literatura cartomágica (a mi juicio, ¡claro!).

³⁶ En realidad es fácil recordar toda esta preparación, pues aparte de intercambiar el 8♦ por el 10♦, has realizado las preparaciones necesarias para darte el póquer de Ases y el de Jotas (ver el juego "La jugada de póquer pedida" en el apartado 7 de este capítulo).



- 7.- Se pelan las tres SUP, una a una, para invertir su orden, dejándolas arriba de nuevo.
- 8.- Se reparten cuatro manos de cinco cartas, todas dorso arriba.
- 9.- Se voltea la primera mano, Se descarta de tres y obtiene full de dieces con siete.
- 10.- Se voltea la segunda, se descarta de una y obtiene color (de tréboles).
- 11.- Se voltea la tercera, tiene dos reyes, se descarta de tres y se le dan tres cartas de la baraja pero dejándolas dorso arriba, sin voltearlas aún. Se coge la segunda de arriba de la mano del mago, se enseña: es el 4♦ y se dice: "Yo me descarto de una para el disimule", y te das una carta de la baraja (dorso arriba) pero colocándola bajo tus otras cuatro cartas (el público cree que son los cuatro ases). Pausa. Di: "Bueno, en estas condiciones, sin ver tus cartas, yo me juego ¡hasta la camisa!...", y volteas tu jugada sin descuadrar las cartas: a la vista aparece el A♣ lo que aumenta la idea de que tienes los cuatro ases. Ante las negativas a apostar contigo dices: "porque yo con mis cuatro ases, no me importa lo que consigais", y volteas las tres cartas de la mano del espectador, que resultan ser: ¡tres ases! (Fig.40). Pausa. Confusión. Drama. Di: "Ahora... sólo podría ganar con cuatro iguales, un póquer como éste". Extiende: tienes **póquer de jotas**. **Clímax**.

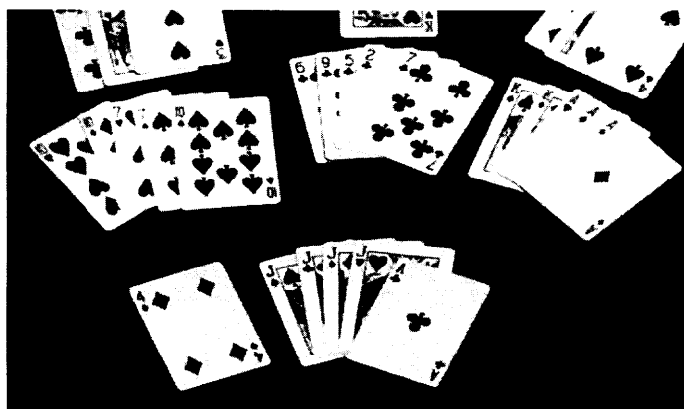


FIG. 40

Reponiendo Ab y J♥ y añadiendo abajo K♦, tienes media mnemónica.

Clímax para técnicos (J. Tamariz)

- 12.- Tras el reparto del párrafo 11, aparecido el póquer de jotas, haz el salto bajo 2♠ (arriba queda QV en el resto de la baraja).
- 13.- Di: "Pero si me quedo con la J♣ y el A♣ puedo mejorar mi



jugada". (Retira el 4♦ y las otras tres jotas). Retira también todas las cartas de la mesa. Sólo quedan la J♣ y el A♣ en tu jugada.

- 14.- Reparte tres cartas a cada jugador, una a una, así: da una de arriba al primero, de arriba al segundo, en segunda al tercero, y de arriba (volteándola, es una Q♣) al mago-tahúr. Luego de arriba, de arriba, de arriba y de arriba (volteála: es la K♣). Y da, finalmente, de arriba, de arriba, de arriba y en segunda: el 10♣, que volteas, formando así la Escalera de Color Máxima: del 10 al As de Trébol). (Fig. 41). **Clímax final.**

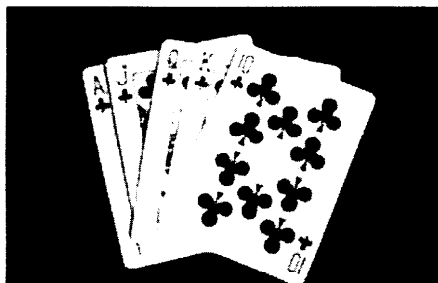


FIG. 41

Si realizas este último clímax pierdes, en cambio, el hecho de quedarte con media mnemónica ordenada. TÚ eliges.

13.- EXHIBICIÓN DE PÓQUER PARA OCHO JUGADORES

Pasa el A♠ bajo el 3♥. Corta para dejar abajo la J♣. Reparte, dorso abajo, 8 jugadas de 5 cartas cada una. Gira las siete primeras jugadas cara arriba. Salen tres con dobles parejas (2ª, 4ª y 7ª) y un póquer de seises (la 6ª). Sube, como jugando, o por salto, las dos cartas de abajo de la baraja para dejarlas arriba (son la KV y la J♣). Di: "Antes de nada, veamos los descartes". En la 1ª jugada te quedas con J y K, das tres cartas y sale full de reyes y jotas.

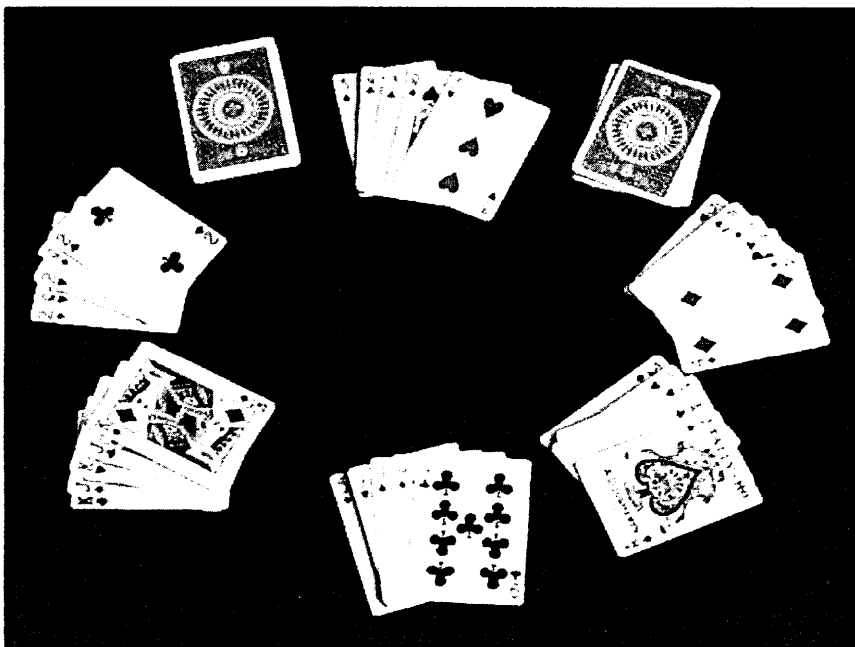


FIG. 42



En la 2ª descartas una y te sale full de doses y damas, en la 3ª nada, no juega, se retira, en la 4ª descartas una y te sale full de treses y damas, en la 5ª nada, la 6ª es ;póquer de seises! y en la 7ª descartas una y entonces te sale ;full de ases-cincos!... Salieron cuatro fulles y un póquer ;nada menos! Vuelves tu jugada: tienes... un póquer de nueves ganador ;Nada más! (fig. 42).

Una presentación

Naturalmente que se puede realizar esta exhibición así, tal como acabo de describirla. Pero en la búsqueda de una presentación más dramática (algo que sirva para rellenar de emociones el juego, cosa siempre muy recomendable en mi opinión) encontré la siguiente:

Debes, tras el reparto, voltear sólo la primera jugada cara arriba, descartarte, voltear la segunda, etc.

Cuentas la historia en la que te encontraste metido cierta vez cuando jugabas una partida con seis hombres y una bellísima mujer (si eres maga cambia, si así lo prefieres, los sexos de los protagonistas).

"Jugaba con desconocidos y la suerte me había sido esquivada, pero me tocaba dar a mí y tuve que ayudar un poquito al Azar. Repartí las ocho manos de póquer. Uno de los hombres pidió cartas y consiguió un magnífico full; otro que parecía muy tímido pidió cartas y consiguió otro full; la mesa se ponía caliente; uno gordo no fue; uno muy flaco sí fue, y mejor es que no hubiera ido porque pidió y sacó otro full; y la mesa quemaba; otro de aspecto patibulario tampoco fue; la mujer, sin mover una milésima de sus largas y rizadísimas pestañas ni mostró ni pidió cartas: el último hombre, que parecía una mosquita muerta, pidió carta con su vocecilla infantil y nos dejó helados con su full de ases. Pero la chica con voz sensual y fingida inocencia susurró, al mostrar su jugada, un "vale más mi póquer de seises, ¿verdad?". La mesa ardía, pero más ardía mi mirada observando el atractivo lunar que coronaba sus preciosos y perfectamente dibujados labios. "¡Póquer de seises! -exclamé-, pero aunque no ganan a mi **póquer de nueves...** podemos combinar nuestro juego (mirando a la chica) y seguro que podemos pasarlo... bien... bien... ¡estupendamente!". Mientras decías las cuatro últimas palabras has ido colocando cada uno de tus nueves bajo cada uno de los seises de su jugada (ver fig. 43), formando así cuatro parejas separadas de "sesenta y nueves". **Clímax** (y nunca mejor dicho).

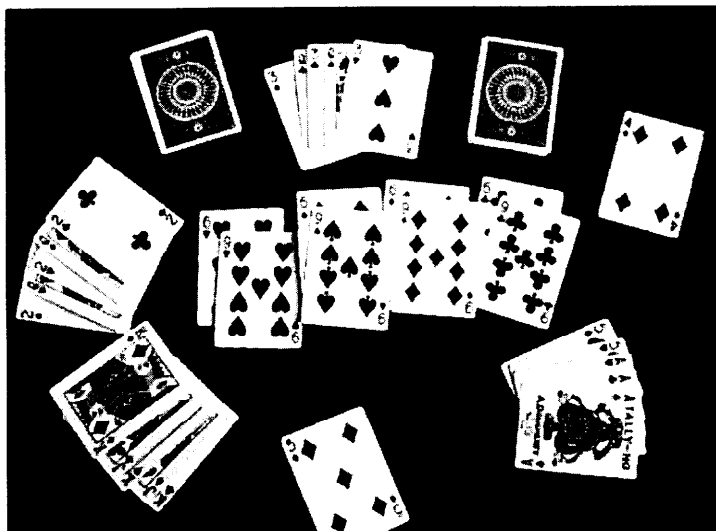


FIG. 43



OTROS JUEGOS

14.- PAREJAS CONTROLADAS

Si en esta Mnemónica haces mezclas faro-ext (o faro-impar retirando una carta) y extiendes la baraja en cinta cara arriba, aparecen parejas juntas (dos cartas juntas del mismo valor) y luego, en las faros-impares siguientes, escaleras, tríos, full y hasta un póquer. Utilizando antifaros ocurre lo mismo, como es natural.

Se puede simular un gran control anunciando, antes de cada faro (que unirás a otras mezclas falsas), qué parejas vas a conseguir. Así: retiras el 4♣, lo dejas aparte, e intercambias el A♠ con el 6♦. Haces mezclas falsas, y enseñas, extendiendo en cinta cara arriba, que no hay parejas juntas (dos cartas juntas del mismo valor). Haces dos faros-impares con cortes reales (del espectador) y alguna mezcla falsa y muestras, siempre con una extensión cara arriba, que conseguiste parejas de 7, J y K; dos mezclas faro-impar más y simulas que intentas controlar que aparezcan parejas de 4, 6 (dos veces) y Q (dos veces) así como dobles parejas de 9-J y de 9-3. Ahora extiendes en cinta y demuestra que lo has conseguido. Dí que vas a obtener parejas de 8, 2, dobles de Q-4, K-2, y A-5, full de J-3 y dos magníficos póqueres de 9 y de 6. Haz ahora una faro-impar y alguna mezcla falsa más y extiende en la mesa para demostrar que has conseguido todo lo que anunciaste (fig. 44).

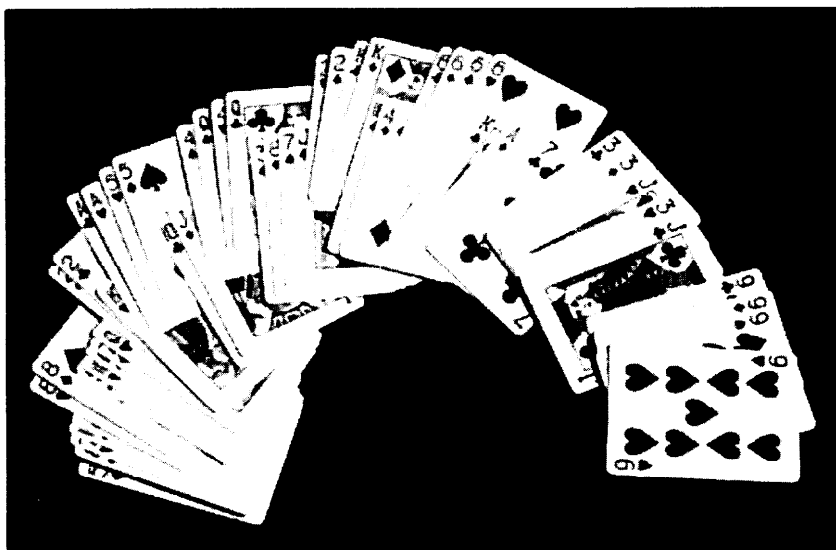


FIG. 44

Si haces tres faros-impares más te queda todo en orden. Añade el 4♣, intercambia el A♠ con el 6♦ y tienes tu mnemónica dispuesta para más milagros.

Podría hacerse sin faros: tras retirar el 4♣ e intercambiar el A♠ con el 6♦, haz una antifaro-3 (reparto de ocho paquetes, ver Apéndice V) y estás en la posición final del método anterior (o sea, tras la quinta faro). Tras demostrar que conseguiste las parejas, dobles, full y póqueres anunciados, realiza otra antifaro-3 seguida de una antifaro-2 (cuatro paquetes: Ver Apéndice V) y estás en orden mnemónico (aunque invertido: de 52 a 1) tras devolver 4♣, A♠ y 6♦ a sus sitios.



Esta versión sin faros no es recomendable, pues apenas tiene efecto. Es muchísimo mejor que utilices, en cambio, el método que, con el título de **"Increíble control de cartas"**, explico en el capítulo 8º dedicado a juegos específicos de la media mnemónica: no utiliza faros y contiene varios efectos de control de las cartas de corazones, además de parejas, tríos, full y póquer, con una buena graduación dramática.

Nota 1

Este juego se puede combinar en su presentación con otros varios que explico a lo largo del capítulo 6º "Juegos con toda la Mnemónica" y que también utilizan mezclas faro (0 antifaro). Los juegos son: "Super Memoria", "Localización Real", "Tiroliororí" y "Las 8 Mnemónicas".

Nota II

Para el método que utiliza faros, si quieres saber por dónde cortar exactamente para hacer las faros, debes llevar abajo, cada vez, el 9♦ y cortar entre dos cartas que, en el centro, sumen 53 sus números del orden mnemónico (por ejemplo: J♥ (20) y 8♣ (33). Las cartas que verás al cortar serán: K♦, A♦, Q♣, J♥, J♣, 9♣, Q♠ y AV.

15.- LAS TRES HORAS (Aronson y Riobóo)

Este precioso efecto de adivinación de tres cartas pensadas al mismo tiempo, está basado en una extraordinaria idea de Simon Aronson, aplicada a esta mnemónica con una gran inteligencia por Ramón Riobóo, el mago madrileño que domina la mnemónica y que tanto efecto consigue con ella ante sus estupefactos auditorios. Está basado en una idea aparecida en **Abradacabra**, pero que no utilizaba la mnemónica y usaba un método menos directo (basado a su vez en el magnífico "Simon-eyes" de Aronson).³⁷

EFEECTO

Los espectadores se ponen de acuerdo en un número del 1 al 12 (el mago desconoce el número). **Se** muestran al primer espectador doce cartas de la baraja para **que** piense en la que está en el número de orden secretamente

³⁷ En plena corrección de este libro (larga y trabajosa corrección, por cierto) recibo el libro *Workers number 5* de mi amigo Michael Close. Como siempre leo todo lo que escribe con verdadera fruición, encuentro enseguida un capítulo dedicado a la mnemónica (ver Bibliografía) y en él una versión del "Simon-eyes" adaptado también a la mnemónica (en este caso para la estupenda ordenación de Aronson).



elegido. Al segundo espectador se le muestran otras doce cartas para que piense también en la carta que, en ese paquete, ha caído en el lugar de orden elegido. Lo mismo con un tercer paquete y un tercer espectador. El mago adivina las tres cartas con afirmaciones de las características de las cartas, sin equivocarse en ninguna de sus sucesivas constataciones o afirmaciones.

MÉTODO

Enseña al primer espectador las cartas desde 38 a 49 (fig. 45), ambas incluidas (10♥ a 10♦. Son fáciles de recordar: son los dos dieces rojos). Supongamos que los espectadores han convenido secretamente en el número ocho. El primer espectador se fijará en la carta octava, es decir, en la JI. Mezcla la baraja en falso y corta para empezar a mostrar al segundo espectador doce cartas desde la siguiente al 10♥, o sea, desde el A♦ hasta el 6♣. Estas doce cartas son las mismas que las enseñadas al primer espectador salvo que no está el 10♥ y sí el 6♣. Además, la octava carta será la siguiente en el orden mnemónico a la que estaba antes como octava. O sea: ahora la carta pensada por el segundo espectador será la siguiente a la pensada por el primero (en nuestro ejemplo será la Q♦). Y esto sucederá sea cual sea el número convenido por los tres espectadores. Para el tercer espectador (tras hacer unas mezclas falsas y cortes), empiezas a enseñarle comenzando por la carta siguiente (O sea, el 4♠) a la que empezaste a mostrar antes (que fue el A♦), y terminas en el A♥ (o sea una carta más que antes). La carta pensada por el tercer espectador será la siguiente a la del segundo (el 7♣ en nuestro ejemplo).

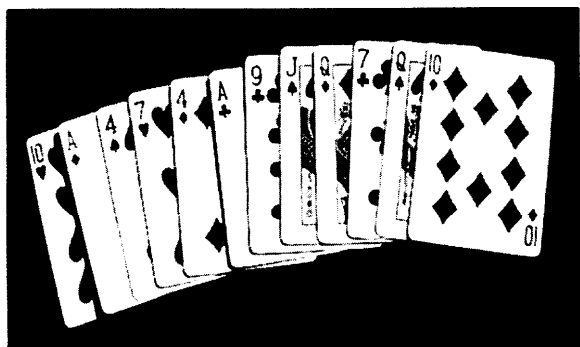


FIG. 45

Ahora sólo falta que el mago, tras concentrarse, pida a los espectadores que levanten una mano cuando el mago nombre una característica de su carta pensada.

El mago dice: "Veo el color negro" (uno, dos o todos los espectadores levantarán la mano. En efecto: no hay tres rojas juntas, y alguna de las cartas pensadas debe ser negra). Según quién o quiénes levanten la mano, tendrás la clave de cuáles son las cartas pensadas. Aunque, según los casos, tendrás que hacer una segunda afirmación (que siempre será verdadera). En unos casos dirás: "Ahora veo una dama...". En otros dirás: "Veo un As". Según quién o quiénes levanten la mano, sabrás las cartas de cada uno, por el método que te explico a continuación.

Sólo recordarte que cada espectador no debe ver las cartas que se están mostrando a los otros dos espectadores, para evitar análisis que den con el secreto.



No te asustes, no tienes que recordar nada, simplemente basta con que sepas el orden de la mnemónica. Al ver quién levanta las manos, el tiempo que tardes en simular captar mentalmente las cartas lo empleas en recorrer, también mentalmente, la serie de catorce cartas posibles y ver en qué caso te encuentras. Pruébalo: es sencillísimo.

Veamos todo en detalle: se enseñan catorce cartas en total:

Al primer espectador: del 10♥ al 10♦
Al segundo espectador: del A♦ al 6♣
Al tercer espectador: del 4♠ al A♥

Cuando el mago dice: "Veo el color negro", pueden darse siete casos distintos de manos levantadas por los espectadores:

- 1.- Sólo levanta la mano el primer espectador; las cartas son: 4♠, 7♥, y 4♦.
- 2.- Los tres espectadores levantan la mano; las cartas son: A♣, 9♣ y J♠.
- 3.- Sólo levanta la mano el segundo espectador: se afirma con seguridad que "se ve un As rojo".

Si ahora levanta la mano el primer espectador, son: A♦, 4♠, 7♥.

Si levanta la mano el tercer espectador, son: 10♦, 6♣, AV.

- 4.- Sólo levanta la mano el tercer espectador (ante la afirmación de que se ve el color negro) : se indica que "se ve un As".

Si ahora levanta la mano el segundo espectador, son: 10♥, A♦, 4♠.

Si levanta la mano el tercer espectador, son: 7♥, 4♦, A♣.

- 5.- Levantan la mano el primer y segundo espectadores (ambos tienen carta negra) : se indica que "se ve una Dama".

Si ahora levanta la mano el tercer espectador, son: 9♣, JI, Q♦.

Si levanta la mano el segundo espectador, son: 7♣, Q♠, 10♦.

- 6.- Levantan la mano el primer y tercer espectadores (ambos tienen carta negra): se indica que "se ve una Dama".

Si ahora levanta la mano el primer espectador, son: Q♠, 10♦, 6♣.

Si levanta la mano el segundo espectador, son: JI, Q♦, 7♣.

- 7.- La levantan el segundo y tercer espectadores (por tener cartas negras): se indica que "se ve alguna carta de tréboles".

Si levantan la mano el segundo y tercer espectadores, son: 4♦, A♣, 9♣.

Si levanta la mano sólo el segundo espectador, son: Q♦, 7♣, Q♠.



Nota

Si en el caso número siete se prefiere, se puede decir que "se ve una figura"; si nadie levanta la mano, dirígete al segundo espectador y le dices: "Estoy viendo una figura, un As...". Asentirá. Ya sabes que son 4♦, A♣ y 9♣. Si la levantaron el primer y tercer espectadores, son: Q♦, 7♣ y Q♠.

16.- PREDICCIÓN "A LO KRUSKAL" (A. J. Arenillas)

El jovencísimo y ya muy prometedor Antonio Jesús Arenillas, a quien los Hados le regalaron la fortuna de vivir en Sevilla, me cuenta una curiosa idea que descubrió mientras estudiaba esta mnemónica.

Se basa en el conocido "Principio de Kruskal" aplicado a esta mnemónica. Yo me he limitado a un retoque en la predicción final, para que salga exactamente la carta predicha, así como al añadido de algunas ideas.

Se trata de intercambiar secretamente las cartas 35 y 36 (KV y J♣). Sube ahora las dos cartas INF a SUP. Quedarán arriba A♥, 9♦, 4♣, 2♥... 10♦, 6♣.

Escribe en un papel una predicción que indique que va a ser seleccionado el 9♣. Déjalo a la vista bien doblado para que nadie lea lo escrito.

Tras mezclas y cortes falsos que dejen la baraja en igual orden y posición, pide a un espectador que corte por donde quiera (no más de la mitad de la baraja) y que voltee cara arriba el paquete cortado: supongamos que corta por el 5♥. Tiene ahora que ir dando cara arriba cinco cartas (cinco por haber cortado por un cinco). Las cartas se cogen de arriba del paquete no cortado y se van echando cara arriba sobre el 5♥. Llegará así a otra carta (en nuestro ejemplo, a la Q♣), voltea encima otras cuatro cartas (por ser cuatro las letras de DAMA), llegando así al 9♥, echando por tanto nueve cartas más, lo que le hará llegar a la K♦, y así sucesivamente hasta que llegue un momento en que no tenga suficientes cartas para echar, dado el número de la última carta. Pues bien, esta última carta será **precisamente el 9♣. Y esto ocurrirá sea cual sea la carta por donde corte el espectador al principio.**

Compruébalo tú mismo con cualquier carta. El espectador debe echar tres cartas si sale un rey, y cuatro si sale una dama o una jota. Si sale un as, debe echar una sola carta.

Como es lógico, enseñas tu predicción y recoges los aplausos.



Repíte todo pero devolviendo arriba el 9♣. Predice, ahora, el 10♦. Por increíble que parezca ésta será siempre la carta a la que lleguen.

Devuelve abajo el 10♦ y di que repetirás todo una tercera vez, pero que no serás tú, sino el propio espectador quien prediga la carta a la que luego, él mismo llegará. Fuerza el 6♣ de otra baraja al espectador y haz que lo guarde sin verlo. Pide ahora que vaya echando las cartas desde la primera (A♥), volteándolas una a una cara arriba sobre la mesa, que se fije en cualquiera de las cartas que salgan (de las primeras veinte cartas más o menos) y que, a partir de ella, vaya realizando mentalmente las operaciones antes indicadas. Al final llegará al 6♣. Pide que muestre la carta que eligió al principio y que tenía guardada. Al ver que coincide, el espectador quedará espantado total.

También es más despistado todo si, la última vez, cambias la J♠ por la Q♦. Si lo pruebas verás por qué lo digo (evitas la repetición de la jota como penúltima carta en las dos predicciones últimas).

Nota 1

Podría presentarse como un efecto de lectura del pensamiento, si el mago no escribe la predicción y permanece de espaldas durante todo el proceso.

Nota II

Las quince o veinte cartas de arriba pueden mezclarse cada vez y el juego sale lo mismo. Es más fuerte, aunque tú pierdes la ordenación de esas cartas.

Nota III

Si asignas, al comienzo de todo, el valor de la unidad a todas las figuras, en vez de deletrearlas, resulta bastante más fácil para los espectadores al contar, es independiente del idioma y, además, no necesitas permutar la KV con la J♣.

Nota IV

Si utilizas sólo veintiseis cartas (de la 1 a la 26 de la mnemónica), debes pasar arriba el 8♥ (sobre el 4♣) y llegarás siempre al 10♣.

Se podría combinar con la rutina explicada y hacer la tercera fase con toda la baraja, cortándola cinco o seis cartas más abajo del 10♣ y forzando un 10♣ de otra baraja.



17.- EXTRAÑA COINCIDENCIA (Angel San Frutos)

Mi amigo Angel San Frutos me envía este curioso efecto basado en la ordenación de esta mnemónica. Luego explicaré una rutina ("Rutina de la suerte") que desarrollé basada en su idea. Pero antes, la idea de Angel con sus propias palabras:

"Las cartas involucradas directamente en la coincidencia son las siguientes, así como su lugar en la ordenación:

CARTA	LUGAR EN LA MNEMÓNICA	CARTA	LUGAR EN LA MNEMÓNICA
Q♥	11	Q♦	46
Q♣	13	Q♠	48
6♠	15	6♣	50
9♥	17	9♦	52
2♦	19	2♥	2
3♠	21	3♣	4
6♥	23	6♦	6
5♦	25	5♥	8
2♣	27	2♠	10

Como podemos observar, las cartas indicadas en la primera columna coinciden en número, o figura, y en color con las de la tercera columna. Podemos decir que son cartas homónimas en una baraja.

Si estudiamos su posición dentro del orden de la mnemónica observamos que se encuentran a un número de cartas constantes, es decir, distan 35 cartas (ó 17 cartas, según por donde cortemos).

Esta circunstancia es la que aprovecharemos para realizar este sencillo efecto.

Desarrollo del juego:

Indicaré cómo lo presento yo mismo:

Corto llevando abajo el 2♠ (10). A continuación indico que voy a dividir en, aproximadamente, tres partes iguales el mazo, para intentar realizar un juego de coincidencias. Corto el mazo bajo el 3♥ (28). Estas 18



cartas, las extendiendo cara abajo y de izquierda a derecha sobre el tapete, en la parte superior del mismo.

Del mazo que me queda en las manos retiro un segundo paquete con 16 cartas, por lo que tendré que cortar bajo el 9♣ (44), y lo extendiendo sobre el tapete, boca abajo, debajo de la primera extensión.

Bajo ahora, por doble corte, la carta SUP (J♠) del paquete que queda en las manos y lo extendiendo luego también cara abajo sobre el tapete, debajo de las extensiones anteriores.

En estos momentos las cartas involucradas en la coincidencia ocupan la misma posición relativa en la primera y en la tercera extensión.

Si en esta situación contara, desde el extremo derecho de la primera y tercera extensión, un mismo número (impar) de cartas, las cartas alcanzadas son homónimas. Claro está que lo mismo ocurre contando un número par, pero esta vez, de izquierda a derecha de estas dos extensiones.

La segunda extensión puede valer para seleccionar un número por el espectador del 1 al 16 (hay 16 cartas) y contar ese número en las otras dos extensiones: se produce una coincidencia de las cartas homónimas.

Es muy curioso repetir un par de veces el efecto. Dejo bastante abierta la posible presentación, para que utilices tu imaginación y creatividad."

18.- RUTINA DE LA SUERTE

Con el descubrimiento anterior de Ángel San Frutos, he aquí el juego que he ideado y que permite conseguir un dramático efecto en dos fases. He de indicarte que desde que lo desarrollé, lo he venido presentando con tal éxito, que hasta los propios magos se quedan absolutamente sorprendidos cuando lo ven. Incluso algunos han demostrado incredulidad cuando, tras haberlo presenciado, les indiqué que se trataba de la mnemónica.

E F E C T O

El mago ofrece "echar las cartas" a los espectadores por el método de las coincidencias. Los espectadores van preguntando a las cartas cuál será su suerte en temas de amor, salud, trabajo, etc (una pregunta cada vez). Luego dicen un numero del 1 al 7, el mago muestra las cartas que están en ese numero en dos paquetes de cartas cortados con anterioridad, y resultan ser cartas coincidentes en numero y color (cartas homónimas). Esto se repite una y otra vez, los espectadores preguntan cada vez más interesados



por lo que el destino les va a deparar, el ambiente crece en sorpresa y emoción y, finalmente, hasta el propio mago realiza dos preguntas sobre su porvenir y resulta que le sale la suerte máxima: dos parejas de ases: los cuatro ases ¡La suerte máxima!

Las continuas repeticiones, la claridad de manejo, la comprobación de que son las cartas que están en los números nombrados las que coinciden como parejas y no las demás, y el propio atractivo del tema y de la situación hacen de este juego uno de los más inolvidables para el público.

MÉTODO

Fase 1"

- 1.- Cortar y completar para dejar el At abajo. Cortar por el 2♣ y, sin completar, levantar el paquete superior (el del 2♣) dejando el inferior (el del A♣) en la mesa. Bajar una carta (9♣) de SUP del paquete de las manos a INF de dicho paquete. Cortar este paquete por el 2♠ abajo y, sin completar el corte, dejar el inferior (el del 9♣) en la mesa, aparte. Bajar una carta (J♠) de SUP a INF del paquete de las manos. Tenemos tres paquetes con la JI, el 9♣ y el A♣ debajo de cada uno.
- 2.- Coge el del 9♣ y el de la J♠, uno en cada mano sujetos con el dorso de las manos hacia arriba en posición similar a la cogida para hacer la carta corrida. Voltear ambas manos palma arriba, se ven J y 9.
- 3.- Pedir que nombren un tema de su interés (amor, dinero, salud, trabajo...) y que digan un número del 1 al 7. Supongamos que nombran el 5 (impar). Contando en voz alta "uno", gira cara abajo los paquetes y empuja con los pulgares las inferiores de cada uno (J y 9) y déjalas separadas dorso arriba sobre la mesa. Empuja, sin mostrar las siguientes (2 y 2), y échalas sobre las que están ya en la mesa (9 y J), contando "dos". Echa las dos siguientes, siempre de abajo (9 y K), contando "tres", y así hasta llegar al "cinco" (A y 10) que también echas sobre los paquetes de la mesa.

Ahora, utilizando ambas manos, se da un golpecito de un paquete con el otro. Girar las manos palma arriba; se ve que las cartas de abajo de los paquetes son homónimas (mismo numero y color: en nuestro ejemplo son los dos seises rojos, ver fig. 46). Primera coincidencia: gran suerte en el tema elegido.³⁸

- 4.- Sin voltear las manos dorso arriba, se empujan los dos seises rojos cara arriba sobre los paquetes de cartas en la mesa. Se ven ahora dos cartas no coincidentes en las caras de cada paquete de las manos. Éste es el punto esencial y despistante del juego.

³⁸ si hubiesen dicho un numero par (por ejemplo "cuatro"), el golpecito y la demostración de las coincidencias se realizan al decir "cuatro" y antes de empujar las cartas de abajo. Se voltean y coinciden (en este ejemplo son dos cincos rojos). La coincidencia se debe a que una no y una sí de cada paquete coinciden entre sí (las cartas en posición de numero par).



- 5.- Se pide que otro espectador o espectadora nombre el tema del que quiere saber su suerte y que diga otro número del 1 al 7. Se repiten todas las acciones anteriores: volteo de manos, empuje de cartas inferiores contando "uno" (echándolas sobre los seises rojos), y así hasta llegar al número nombrado (fig. 46). Si el número es PAR coinciden en él dos nuevas cartas homónimas, por lo que se da el golpecito antes de mostrar las cartas correspondientes a ese numero. Si es impar se da el golpecito después de echar las cartas correspondientes al numero nombrado. El golpecito y la pausa impiden que se note el hecho de que alguna vez muestres las cartas que corresponden al número nombrado y otra, quizás, muestres las cartas siguientes al numero nombrado. Yo suelo preguntar en ese momento cuál es el tema (amor, dinero, trabajo) sobre el que quieren hacer la "consulta" a las cartas.

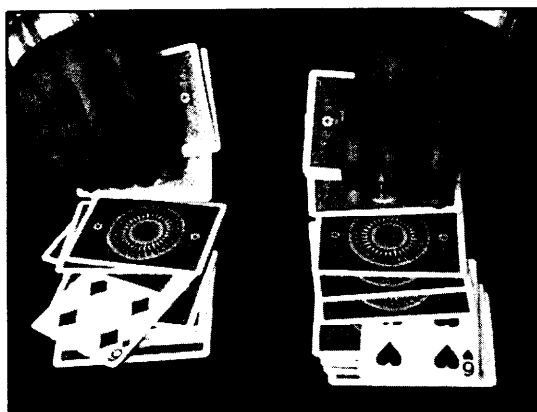


FIG. 46

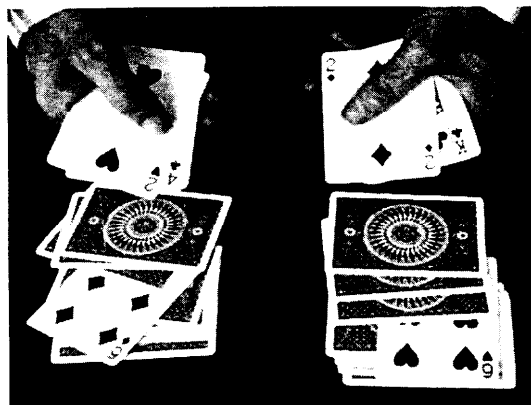


FIG. 47

- 6.- Se muestra así que hay una segunda coincidencia de cartas homónimas y, por tanto, suerte en el tema nombrado (fig. 47) y se dejan, igual que antes, dichas cartas cara arriba sobre los paquetes de la mesa permitiendo ver las siguientes de cada paquete (que son cartas no coincidentes).

Se pide un tercer número, y se repite todo exactamente igual.

- 7.- Finalmente, se van echando cartas sin dejarlas ver, dorso arriba hasta agotar las cartas. Se dice: "Yo probaré mi suerte con las últimas"; se da el golpecito cuando te queda una en cada mano, se muestran cara arriba. Son las damas rojas. Yo digo: "Siempre mi suerte: las damas", y las dejo cara arriba sobre los paquetes.

Aquí, con estas cuatro coincidencias puedes terminar el efecto, aunque yo te aconsejo continuar con la fase 2ª que explico luego.

Nota I.

Por cierto, como cada dos cartas no coinciden, puedes, al ir contando y echando cartas sobre los paquetes de la mesa, "descuidarte" de vez en cuando (en alguna pareja de no coincidentes) y, levantando las



manos ligeramente, dejar que se vean las cartas antes de echarlas: el hecho de que no coincidan da fuerza y misterio al juego.

Nota II

Para recuperar el orden mnemónico (si decidiste terminar aquí): simplemente voltea las cartas que están cara arriba dejándolas en el mismo sitio que ocupan.

Sube la J♠ arriba de su paquete. Queda abajo el 2♠. Echa este paquete sobre el otro. Sube la de abajo del conjunto (el 9♣) y junta todo con el resto de la baraja que dejaste aparte. Todo queda en orden mnemónico.

Fase 2ª

Si prefieres puedes realizar sólo tres coincidencias en la fase 1ª (dos números dados por los espectadores y la coincidencia final de las damas) y, antes de juntar los tres paquetes para reordenar, continuar así:

- 8.- Deja aparte el paquete del 9♣. En el paquete de la JI, sube tres cartas (dejando como INF el 5♥).
- 9.- Coge el tercer paquete (que estaba aparte con el A♣ abajo) y haz una mezcla Klondike, Milk Shuffle o Mezcla Alfa dorsos arriba: coger el paquete en la mano izquierda y pasar dos cartas juntas (la SUP y la INF). Sobre ellas pasar dos más (SUP e INF del paquete) y así hasta agotar todas las cartas. Baja una carta (KV) dejando arriba la J♣.
- 10.- Coge este último paquete en una mano y el del 5♥ en la otra, en la misma posición de la primera fase.

Con estos paquetes, dices, repetirás todo de nuevo, pero tú también probarás suerte.

- 11.- Di: "Diré yo un número, el dos por ejemplo".

Echa, como siempre, una carta de cada paquete en la mesa contando "uno", y al decir "dos", echa la siguiente (de cada paquete) aparte, sin mostrarlas, y una carta frente a la otra. Son los ases negros.

- 12.- Pide ahora un numero del 1 al 7. Realiza las acciones necesarias (las de siempre) para mostrar una nueva coincidencia, dejando las homónimas cara arriba en los paquetes de la mesa.
- 13, Fíjate ahora en estas dos cartas: una de ellas será de las primeras (me refiero a que su orden mnemónico será del 1 al 5), o la última (9♦). Sigue ahora echando (sin mostrar) cartas de abajo de cada paquete hasta llegar al A♥ (es fácil: si la carta que está cara



arriba es el 7♦, por ejemplo, deberás echar 2♥, 4♣ y 9♦. Tras ellas estará, precisamente, el AV). Párate en ese momento y di: "Siento algo aquí también", y da esa carta (AV) y la correspondiente del otro paquete (A♦) aparte, sin mostrarlas, y una frente a la otra cerca de los ases negros.

- 14.- Repite el que te digan un numero y muestra que allí hay una nueva coincidencia. Voltea ahora dos a dos las cartas de "tu suerte" (las que están aparte, en dos parejas sobre la mesa). **Resultan ser los cuatro ases: la suerte máxima. Clímax.** (Fig. 48).

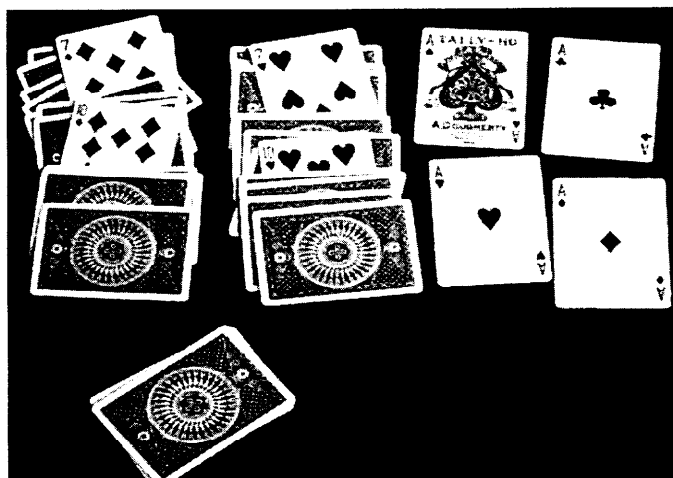


FIG. 48

Nota III

Para **recuperar el orden de toda la baraja**: Recoge con ambas manos los dos paquetes extendidos en la mesa, volteando las cartas que están cara arriba y dejándolas de dorso en el mismo sitio que ocupan. En el paquete no usado ahora (el del 5♥) baja el 94 y el 2♠ y echa este paquete encima del que tiene el 9♣ abajo, y sube el 9♣ sobre la JI (o sea: arriba del todo). **Coge** el tercer paquete (caras arriba, con la KV a la vista). Coloca el A♦ entre la K♠ y la J♦. Pasa la KV abajo. Ve repartiendo las cartas caras arriba en la mesa, dándolas alternativamente en dos paquetes. Di: "Como veis, es imposible que por azar coincidan cartas del mismo número y color". Lo has hecho muy rápidamente y como comentario casi para ti. Coge el paquetito que muestra la J♣ e invierte sus cartas (dándolas una a una sobre la KV del otro paquetito). Pon encima el A♣, voltea el paquetito y ponlo sobre el paquete grande restante: todo está en orden salvo dos ases, que recolocas luego con cualquiera de los sistemas explicados en este libro, en el Apéndice VI.

Nota IV

Es fácil recordar todas las acciones necesarias. Veamos: el comienzo es cortar por el A♣. Luego por el 2♣ (bajar una) y luego por el 2♠ (bajar otra). Ya puedes hacer la primera fase. Son As y 2 de tréboles y el otro 2 negro.



.

Para la segunda fase, hacer la mezcla Klondike o alfa con el paquete restante y luego cortar para que los **ases** negros queden en segundo lugar. La recomposición te la ha dictado el propio orden lógico de las cartas que ves en los paquetes para dejarlos en orden mnemónico. Quiero decir que, si lo pruebas con las cartas en la mano, tú mismo verás qué hacer para recomponer todo.

Nota V

En vez de la mezcla Klondike o Alfa puedes hacer una faro-ext en el paquete del A♣. Pasa una carta de arriba abajo (el 3♥). Estás en disposición de mostrar las coincidencias con este paquete y el que tiene debajo el 5♥.

Nota VI

Si quieres terminar la Fase 1ª con la doble coincidencia, puedes hacerlo con las cuatro damas, que están en antepenúltimo y último lugar de cada paquete.

Nota VII

La segunda parte de la rutina también funciona con el paquete mezclado en alfa o klondike, y el paquete no usado en la explicación que te doy, o sea, con el que contiene los reyes de rombos y de tréboles. En este caso hay que cortar abajo de ese paquete el 2♣ y en el otro paquete, el recién mezclado en alfa o klondike (pero que se ha debido mezclar con las cartas cara arriba) dejar abajo la J♣. Ahora lo que sucede es que te quedarán **al final los cuatro reyes** en vez de los cuatro ases. Es una opción a tener en cuenta, pues puedes así dar a elegir con total libertad uno de los paquetes.

Nota VIII

Aunque no sé si te puede servir para algo, comentaré un último descubrimiento: el paquete del A♣ (una vez mezclado en faro) y el de los dos reyes (de rombos y tréboles), resultan contener otra curiosísima coincidencia. En efecto, las cartas que no coinciden formando parejas en ambos paquetes, sí coinciden en forma de cartas "hermanas", es decir que son el A♣ y 2♣, 4♦ y 5♦, 6♥ y 7♥, 3♠ y 4♠, etc ...hasta J♣ y Q♣.

O sea, que en el mismo paquete (el del A♣ fareado y con dicha carta como INF), las cartas que están en lugar par por las caras son parejas homónimas de las cartas de lugar par del paquete de los reyes, y las cartas de lugar impar (del paquete del A♣ fareado) son homónimas de las de lugar impar del paquete de los ases y también son "hermanas" de las cartas de lugar impar del paquete de los reyes. Ya sé que suena a galimatías, pero si te molestas en comprobarlo lo entenderás rápidamente.

Este conjunto de curiosísimas propiedades de esta mnemónica deja pasmado al propio autor de este libro. Y aún debe de contener muchas otras maravillas por descubrir (invitación a la danza investigadora y creativa de la mente del lector).



CAPÍTULO 6 °

JUEGOS CON TODA LA MNEMÓNICA

A) CINCO CLÁSICOS

1.- ADIVINACIÓN (Clásico)

Se trata, sin duda, del primer efecto que se suele realizar con la mnemónica y muy probablemente del primer efecto (0 único) para el que fue creada. Sigue siendo absolutamente insospechable. Su fuerza está en la repetición del efecto varias veces.

LOS MÉTODOS

Tras una o dos mezclas en falso, se corta realmente y se completa. Conviene que sea el propio espectador quien corte y complete.

Se extienden las cartas en las manos y un espectador elige una libremente. Obtenemos una SEP al cerrar la extensión por el lugar en que estaba la carta elegida (el meñique izquierdo mantiene la SEP). Se trata ahora de mirar la carta anterior a la elegida (para así saber cuál es la elegida).



Vistazo de espaldas: El método más sencillo, aunque quizás no el más sutil, es el de volverse de espaldas "para no ver la carta" (que deben enseñar al resto del público) y levantar nosotros el montón superior para ver la inferior de dicho montón (todo ello secretamente al estar de espaldas al público). Nos enteramos, pues, del valor de la carta elegida al mismo tiempo que los demás espectadores. Podríamos nombrarla en el momento (tipo Malini) diciendo: "Muestra a todos el Tres de Corazones para que lo vean bien" (las risas y el asombro se mezclan en difícil y raro equilibrio). O podríamos, también, dejar la baraja aparte y pedir que devuelvan la carta al centro sin que la toquemos jamás. Luego, mirando a los ojos de los espectadores, adivinar la carta. Este efecto se puede repetir varias veces.

Vistazo de la inferior: Otro método para ver la carta anterior consiste en cortar la baraja por la SEP y, con un vistazo de los explicados en el Apéndice VI, apartado 1 a, mirar la inferior (que es la anterior a la elegida). Otra posibilidad es realizar el salto y luego el vistazo, o mucho mejor aún, el salto de Herrmann (con volteo de la baraja durante el mismo dejándola en la mesa cara arriba, viendo así la que muestra la cara).

Vistazo del centro: También puede hacerse un vistazo del centro de la baraja (de la carta sobre la SEP. Ver Apéndice VI, apartado 1c).

El robo lateral: Se puede, sin mirar a la baraja (y es otra solución), hacer el "Robo lateral" o "Empalme lateral" de la carta central (de la carta sobre la SEP) y dejar el resto de la baraja en la mesa (el "Robo lateral" está muy facilitado pues se empieza a hacer al ir cerrando la extensión de cartas, una vez elegida la carta por el espectador). Con la carta empalmada podemos volvernos de espaldas, mirarla y guardarla en el bolsillo de la chaqueta recordando qué carta es. O, mejor, devolverla luego una vez adivinada la carta y cuando nadie está interesado en nuestras acciones (en un claro momento de gran relajación o gran descanso).

RUTINA DE ADIVINACIONES

Una rutina entre las muchas posibles es ésta:

- 1.- Eligen una carta. Ves la anterior. Devuelven la carta. La adivinas.
- 2.- Eligen otra carta. Ves la anterior. Guardan la carta en su bolsillo (sin devolverla). También la adivinas.
- 3.- Eligen otra carta y, según la están mostrando a los demás espectadores, la nombras (y adivinas por tanto) con la frase antes comentada (y vuelto tú de espaldas).
- 4.- Dos espectadores cogen dos cartas (una cada uno) de diferentes lugares de la baraja (ves las dos anteriores, mediante dos SEP con anular y meñique...) y las adivinas.



5.- Un espectador elige un montón de cartas (ves la anterior). El propio espectador mezcla el paq-uetito elegido (8 ó 10 cartas). Las vas adivinando, diciéndolas en orden a partir de la vista por ti. La continuada adivinación consigue un efecto final martilleante y de enorme fuerza mágica.

Comentarios: psicología y presentación

El efecto del conjunto es extraordinario ante profanos. Sólo la práctica del mismo te demostrará la verdad de esta afirmación. Tienes que tener cuidado para que no puedan creer que la baraja tiene marcas (por ejemplo, una elección de las que se guardan en el bolsillo, puede ser así: pides que corten y, vuelto tú de espaldas, que cojan la SUP, la miren y la guarden en el bolsillo. Luego tú te vuelves, coges la baraja para retirarla y colocarla en otro sitio y haces un "vistazo" secreto de la INF. Conviene recalcar el hecho de que no ves **ni siquiera el dorso de la carta, e** incluso expresar abiertamente que "así queda claro que no se trata de cartas marcadas"). También tu actitud y acciones deben dejar claro que la elección es libre. Todo mejora si de vez en cuando realizas una buena falsa mezcla (no tiene por qué ser de las más técnicas, sino únicamente realizarla sin darle importancia, casi mecánicamente) y si, además, los "vistazos" son realizados con total tranquilidad y sin pretender hacerlos subrepticamente. Sólo queda recrearte en la presentación del efecto (adivinación mental de cartas una y otra vez, hasta llegar en un crescendo al clímax final).

Todo ello, aunque de técnica digital bastante sencillita, requiere una excelente técnica psicológica, de expresión corporal y facial y, además, creerte el efecto, creer en su potencia milagrosa (si realmente lo hicieses sin trampa, estarías presentando el acontecimiento del siglo. Recuerda lo que consiguió Uri Geller con probablemente mucho menos que este juego maravilloso).

Un consejo

Mi consejo sería, pues, que tires este libro, que no leas más y que te dediques a ensayar, pensar, guionizar la charla, los detalles y la presentación de esta Milagrosa Rutina.

Una lamentación

Advierto, como me temía, que no me has hecho caso y sigues leyendo...

Una advertencia

¡Allá tú!...



OTROS MÉTODOS

Y aquí yo. Que sigo comentando ideas para otros métodos posibles de adivinación.

Nombrar un número

Uno de ellos consiste, no en ver la carta anterior sino en el mero hecho de conocer qué carta hay en cualquier posición numérica nombrada por los espectadores. Así, tras falsas mezclas, deja la baraja en orden del 1 al 52. Pide luego al espectador que nombre un número del 1 al 52 y que mire la carta que el azar dejó allí. Tú sabes la carta mucho antes que el espectador: en cuanto él dice en voz alta el número. Adivinas, pues, sin tocar la baraja. Aunque este método no debe, a mi juicio, hacerse obvio: conviene que retrases la adivinación o que lo utilices para una adivinación lenta, "psicológica", una telepatía con un ayudante tuyo, etc.

Por estimación

Puedes también, cómo no, pedir que (estando en orden de 1 a 52) alcen un paquete y miren la INF del mismo y cuadren de nuevo. Tú has estimado el número de cartas del paquete alzado y con un par de preguntas del tipo: "Creo que es negra ¿verdad? ¿No?... Roja... Rombos. ...¿Sí?... el 2 de Rombos". (Estimaste entre 17 y 23 cartas, por ejemplo, y el 2 de Rombos es la única de Rombos...). Este método, aunque parece poco directo '(puedes decir un par de cosas equivocadas al comienzo), te permite sin embargo, muchas veces, llegar a la carta de forma dramática y segura en tu segunda o tercera afirmación... Las dudas primeras dan más verosimilitud al efecto de "adivinación mental". Y todo ello sin acercarte a la baraja ni, por tanto, tocarla... ¡Milagroso!

Por carta en desorden

A veces será de gran interés utilizar este método: entregas la baraja, eligen una carta, la miran y la devuelven al centro (normalmente no la recolocarán en el mismo lugar). Tras mirar al espectador fíjamente dices: "Creo que tu carta es... no...". Pides la baraja, falsas mezclas sin mirar, y de repente: "¡Sí!... ya la tengo...". Pasas rápidamente las cartas con sus caras hacia ti, como buscando una carta, pero en realidad fijándote en el orden. Al llegar a una que esté en un lugar que no le corresponda, la sacas y, sin decir nada, la echas en la mesa, cara arriba, frente a los espectadores, con gesto triunfal (o de duda, según le vaya mejor a tu estilo de presentación).

Con un médium

Como puedes imaginar, estas adivinaciones pueden ser realizadas por un "médium" siempre que le hagas saber la carta "llave" (la anterior a la, 0 las, elegidas). Puedes utilizar códigos verbales: "Cuarenta veces que repitiera esto que voy a intentar, conseguiría el mismo resultado: ya verás". Con ello le has pasado el número clave: **40**, que corresponde a la



carta elegida (el médium no tiene necesidad de saberse tu mnemónica, basta con que esté de espaldas y tenga escrito en el estuche de las cartas el orden de la misma). También podías haberle mostrado la de abajo (tras cortar por la SEP, para que ésta de abajo sea la anterior a la elegida). Fíjate en que, mientras los espectadores están viendo la elegida, nadie te presta atención y es en ese maravilloso momento de no atención, cuando realizas tu vistazo y el pase de información a tu médium.

Consideraciones finales

Aunque fuese tan sólo por este potencial de adivinar cartas elegidas, una 0 varias, por ti o por tu médium, devolviendo o no la carta a la baraja, tocando tú luego la baraja o sin tocarla en absoluto, sólo por eso, insisto, ya merecería la pena absolutamente el trabajo de un par de tardes en aprenderse la baraja... Pero, querido lector o lectora, esto es sólo una centésima parte de los milagros que te explico en este libro (y una milésima de las potencialidades que tiene la milagrosa mnemónica).

2.- CARTA AL NÚMERO (Clásico)

Uno de los clásicos. Uno de los más fuertes. Exige perfección técnica (salto y vistazo indetectables) y buena capacidad para el cálculo rápido.

EFECTO

Nombrados un número del 1 al 52 y una carta cualquiera, se encuentra la carta en dicho número.

MÉTODOS

2a.- EL MÉTODO CLÁSICO POR SALTO

- 1.- Un espectador nombra una carta cualquiera. Sea **m** el número de orden de la carta en la mnemónica (por ejemplo: 8♣ = 33).
- 2.- Otro espectador dice un número del 1 al 52. Sea **n** el número elegido (por ejemplo: 41).
- 3.- Resta **m** de **n** (o al revés), (por ejemplo: 41 - 33 = 8). Si el número



nombrado es mayor que el lugar de orden de la carta (como pasa en nuestro ejemplo), piensa en el complemento a 53 de la diferencia obtenida (por ejemplo: $53 - 8 = 45$) y busca por hojear la carta 45 ($J\spadesuit$). Si, al contrario (**m** es mayor que **n**), busca directamente la carta cuyo número de orden corresponda al resultado de la resta; ejemplo: nombran el $6\clubsuit$ (50) y el número 20; $50 - 20 = 30$. Busca la 30 ($5\clubsuit$).

- 4.- Pide a un espectador que extienda una mano y le entregas la baraja. En esta acción realiza el salto. El movimiento grande de brazos cubre el movimiento pequeño del salto. La atención está dividida entre el mago y la mano que se extiende del espectador (a la que mira el mago). Si prefieres, realiza el "salto invisible de Herrmann" dejando la baraja cara arriba sobre la mano del espectador.
- 5.- Mientras le das la baraja (y haces el salto), dices: "Cualquier número vale y cualquier carta también".
- 6.- Una vez la baraja en la mano del espectador, pídele que la tape con la otra mano, pero de forma que quede dorso arriba entre sus palmas.
- 7.- Pide al primer espectador que diga en voz alta si su elección es libre. Afirmará que sí (si dice que no, está mintiendo cual bellaco).
- 8.- Pregunta lo mismo al espectador que dijo el número. Luego repite: "Así que elegís el 8 de Trébol y el número 41 libremente... Entonces, sin tocar la baraja, que está entre las manos de este amable espectador, haré que la carta baje desde donde está, que intuyo... a ver... sí... está hacia arriba de la baraja... ayúdame moviendo las manos con la baraja hacia abajo, dando ligeras sacudidas... ya va bajando... está por el centro... otra sacudida más... ¡No! Demasiado fuerte... una pequeña hacia arriba... ¡Ya! Ahora, por favor, cuenta tú mismo, yo no quiero tocar nunca la baraja; ve volteando las cartas una a una sobre la mesa, contando desde arriba... 1, 2, 3... 40 y 41... ¡El ocho de tréboles! Lo conseguiste. Enhorabuena" (y felicitas al espectador por sus mágicos movimientos de manos).

2b.- CON OTRO DORSO (Antón López)

El admirado e inventivo mago Antón, de Lugo, me pasa dos versiones del juego anterior, para este libro. Son magníficas, como todo lo **suyo**. Veamos la primera:

- 1.- Coloca abajo, secretamente, una carta de dorso rojo (si la baraja es de dorso azul). La cara de la carta de dorso rojo tiene untada un poco de cera en su parte central, lo que la hace adherente.³³

³³ Cera de la empleada en las bolitas médicas para taponar los oídos (se vende en farmacias). Basta frotar ligeramente con una de las bolitas en el área central de la carta. Hay otros productos que consiguen lo mismo.



- 2.- Nombran una carta. Haz un corte para llevar la carta nombrada arriba, pero manteniendo siempre abajo la carta roja con la cera. Utiliza para ello un bucle de la inferior y allí introduce el paquete superior del corte (fig. 1). Otro método es pasar la carta INF por el Debex de Hofzinser (ver al final del Apéndice VI) sobre la carta nombrada tras haber buscado por vistazo el lugar de la misma.

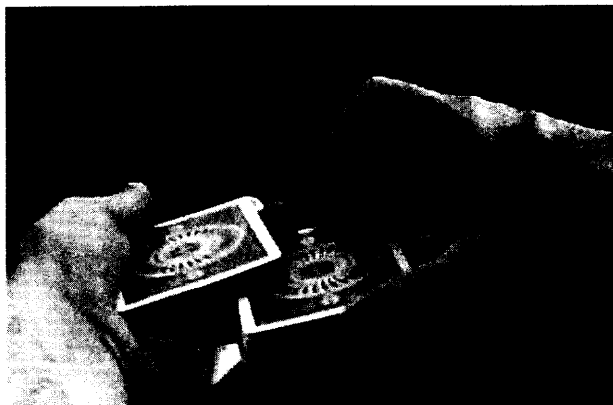


FIG.1

- 3.- Nombran un número. Haz un cálculo idéntico al de la versión clásica antes explicada y realiza el salto para dejar la carta nombrada en el lugar deseado (en el número nombrado). A la vez aprieta la baraja por la parte central del dorso (lo que hace que la carta de dorso rojo se adhiera a la nombrada).
- 4.- Cuando se cuentan las cartas, la nombrada aparece en el número elegido **¡y es de dorso rojo!** (En realidad son dos cartas pegadas por la cera que pueden manejarse perfectamente como una. En este caso debe ser el mago quien cuente las cartas hasta llegar al número nombrado, para evitar que el espectador note el grosor de dos cartas pegadas o las despegue sin querer).

Nota

Se me ocurre la posibilidad de realizar todo cara arriba (a la vista la cara de la carta de dorso rojo) y hacer un salto "cubierto" para llevar la carta nombrada abajo, pero quedando siempre a la vista la cara de la de dorso rojo.³⁴ Se continúa ahora con un salto de Herrmann, volteando toda la baraja para llevar la carta nombrada al número elegido.

³⁴ El salto "cubierto", generalmente atribuido al mago inglés Stanyon, pero que el Dr. Elliotusabahabitualmente, consiste en hacer el salto manteniendo la carta SUP arriba, lo que da una magnífica cobertura a toda la maniobra.



2c.- CONDICIONES IMPOSIBLES (Antón López)

He aquí la segunda idea de Antón:

Si al comienzo de la versión clásica colocas toda la baraja dentro de una bolsa de plástico transparente, que sea bastante amplia, puedes hacer una búsqueda por hojear y luego el salto teniendo las manos fuera de la bolsa y la baraja dentro (fig. 2). Compruébalo tú mismo. El efecto es muy sorprendente (la bolsa asegura el aislamiento de la baraja y la manipulación parece imposible).



FIG.2

2d.- CON FALSAS DADAS

Si quieres realizar el efecto de otra manera se me ocurrió que podrías llevar por salto la carta a SUP-2 y pedir, ahora, el número. Por medio de dadas en segunda (a partir de la segunda carta de la baraja) puedes mostrar que la carta está en el número pedido. Lo mismo por medio de la dada de abajo, si al comienzo se lleva abajo la carta nombrada (y se hace la falsa dada al llegar al número nombrado).

También puedes colocarla en salida lateral y luego realizar la dada central para mostrarla en el número deseado.

2e.- CON EL CONTROL PERPENDICULAR (TPC)

Otra versión que pensé fue ésta:

Tienes marcadas (ángulo doblado) las cartas 18 y 35 (K♣ y KV). (Ver en fig. 3, dobleces exagerados). Te nombran una carta (por ejemplo: 7♠). La buscas por estimación y **contaje** desde una doblada. Obtienes SEP bajo ella, la sacas ligeramente hacia la derecha con los dedos izquierdos y



realizas el Control Perpendicular (TPC).³⁵ Extiende en cinta entre las manos y deja todo en la mesa. La extensión tapa la carta. Pide que te nombren un número (por ejemplo: el 22). Gracias a la marca de la 18 (K♣) localizas en la extensión el lugar 22 (0 sea, bajo la carta 21). Coloca un comodín cara arriba encima de la primera carta de la extensión (el 4♣). "Para control", dices. Si quieres colocas también otro comodín cara arriba, debajo de la última carta. La baraja queda emparedada entre dos comodines cara arriba (fig. 3). Recoge la extensión obteniendo a la vez una SEP en el lugar 21, y cuidando de no dejar que se vea la carta en Posición Perpendicular (7♠). Extrae ahora el 7♠ y pásalo a la SEP, introduciéndola allí (la carta va siempre en Posición Perpendicular, lo que impide que pueda verse. La seguridad es total). Cierra la extensión cuadrando a la vez el 7♠. Entrega todo al espectador. La carta nombrada (7♠) está ahora, sin contar los comodines, en el lugar 21.

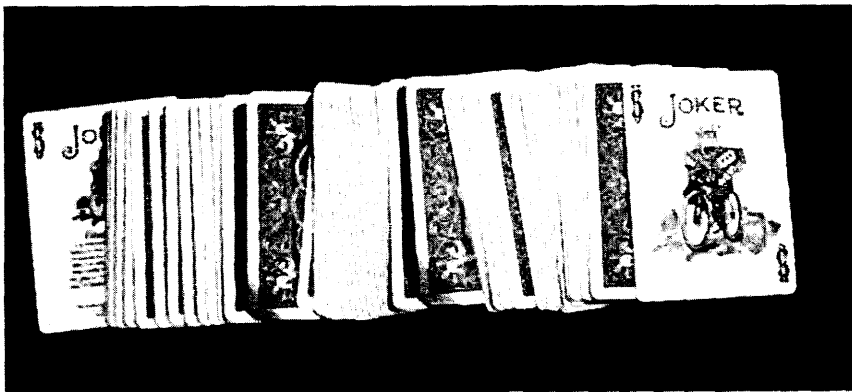


FIG. 3

Nota

Te recuerdo aquí que existe un ingeniosísimo sistema para lograr este efecto, ideado por mi amigo Ken Krenzel, el creativo mago norteamericano, y que publicó en el libro *Close-Up Impact* escrito por el magnífico Stephen Minch. En él la baraja está dentro del estuche. Se dicen carta y número, se saca la baraja y se entrega sin manipulación aparente (y sin apenas técnica). La carta está en el número pedido. Es una auténtica joya.

³⁵ Ver mis libros *Sonata* o *La Vía Mágica* o el apartado *Otras Técnicas* al final del Apéndice VI.



3.- LOS TRES PAQUETES (Clásico)

He aquí mi versión y mi presentación de este efecto tan clásico como estupendo.

EFEECTO

Tres paquetes de cartas son libremente elegidos y luego mezclados, por tres espectadores. El mago adivina todas las cartas de los tres paquetes de una forma increíblemente dramática.

MÉTODO

- 1.- Un espectador coge un paquete de seis a doce cartas, aproximadamente, del centro de la baraja. Obtén una separación por donde fue extraído el paquete y corta por allí (puede ser un doble corte).
- 2.- Pide que mezclen el paquetito de cartas: "Recuerda que cogiste seis o doce cartas, no veintisiete...". Has nombrado el número 27 no por azar, sino porque corresponde a la carta que está, ahora, abajo (habiendo dado un vistazo secreto a la misma)³⁶. Esa carta es la llave para adivinar las cartas del paquete elegido (son las siguientes a la llave en el orden mnemónico). Al decir "veintisiete" en voz alta, queda fijada en tu memoria esta llave, sin esfuerzo.
- 3.- Pide a otro espectador que elija otro paquetito de cartas. Lo hace así y tú mantienes la separación natural que quedó en el abanico o en la extensión entre las manos. El espectador mezcla su paquete.
- 4.- Un tercer espectador coge un paquete de cartas de otra zona del abanico (zona no contigua a la separación anterior, es decir, no contigua al segundo paquete elegido). Mantén una segunda separación por el lugar del que salió este tercer paquete. Por cierto, ni el segundo ni el tercer espectador han debido coger paquetes que contengan la carta SUP o INF de la extensión o del abanico de cartas, para evitar la contigüidad con el primer paquete (fig. 5). Corta (y

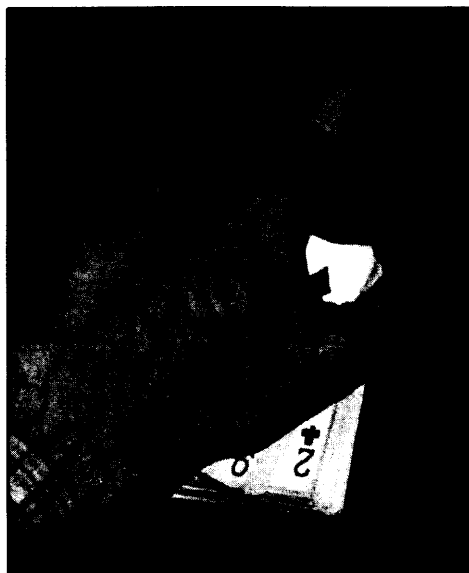


FIG. 4

³⁶ También podías haber hecho el vistazo antes de cortar, para mirar la carta que estaba justo encima del paquetito extraído (fig. 4).



realizas el Control Perpendicular (TPC).³⁵ Extiende en cinta entre las manos y deja todo en la mesa. La extensión tapa la carta. Pide que te nombren un número (por ejemplo: el 22). Gracias a la marca de la 18 (K♣) localizas en la extensión el lugar 22 (o sea, bajo la carta 21). Coloca un comodín cara arriba encima de la primera carta de la extensión (el 4♣). "Para control", dices. Si quieres colocas también otro comodín cara arriba, debajo de la última carta. La baraja queda emparedada entre dos comodines cara arriba (fig. 3). Recoge la extensión obteniendo a la vez una SEP en el lugar 21, y cuidando de no dejar que se vea la carta en Posición Perpendicular (7♠). Extrae ahora el 7♠ y pásalo a la SEP, introduciéndola allí (la carta va siempre en Posición Perpendicular, lo que impide que pueda verse. La seguridad es total). Cierra la extensión cuadrando a la vez el 7♠. Entrega todo al espectador. La carta nombrada (7♠) está ahora, sin contar los comodines, en el lugar 21.

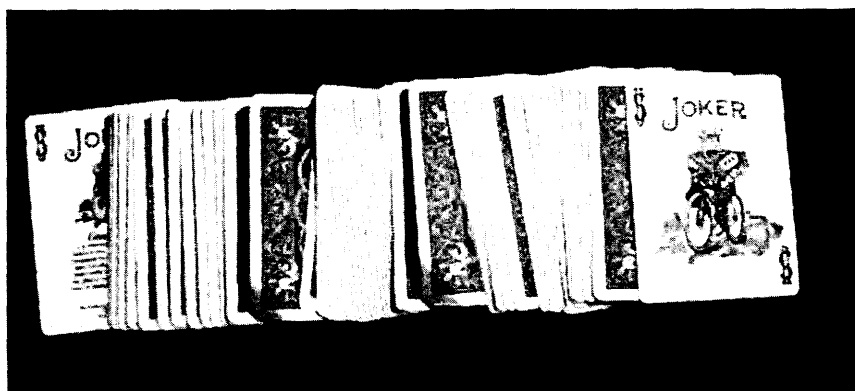


FIG. 3

Nota

Te recuerdo aquí que existe un ingeniosísimo sistema para lograr este efecto, ideado por mi amigo Ken Krenzel, el creativo mago norteamericano, y que publicó en el libro *Close-Up Impact* escrito por el magnífico Stephen Minch. En él la baraja está dentro del estuche. Se dicen carta y número, se saca la baraja y se entrega sin manipulación aparente (y sin apenas técnica). La carta está en el número pedido. Es una auténtica joya.

³⁵ Ver mis libros *Sonata* o *La Vía Mágica* o el apartado Otras Técnicas al final del Apéndice VI.

luego completa) por el hueco más abajo (o más a la izquierda) de los dejados por los dos últimos paquetes elegidos.

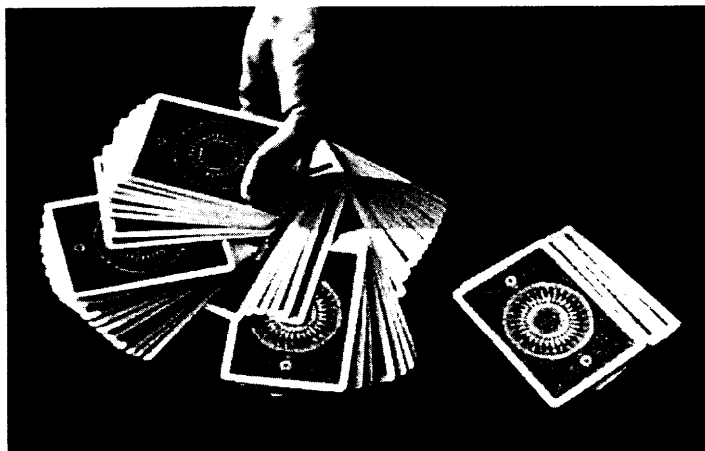


FIG. 5

- 5.- Cierra la extensión de cartas, pero obtén una SEP con el meñique izquierdo en el hueco dejado por el otro paquete.
- 6.- Voltea la baraja y déjala en la mesa cara arriba de forma que quede descuadrada justo por la separación. Las cartas a la vista (la que muestra toda su cara y la que muestra su índice en el centro) son las claves o llaves de los paquetes del segundo y tercer espectador. No necesitas memorizar nada (evitando así los típicos balbuceos en la charla y los posibles olvidos y problemas).
- 7.- Ahora puedes ir adivinando las cartas del primer paquete (las que siguen a la 27 en nuestro ejemplo) y las del segundo y tercero (que siguen a las cartas llaves que tenemos a la vista en la mesa). Pero para dramatizar al máximo la adivinación te describo mi presentación:

CHARLA:

Di que vas a adivinar sólo tres cartas: una de cada montón... Falla una de las tres, que "no llega a la mente" (más que fallar, no se dice nada, ningún nombre, no se "capta"...). Entonces dices: "Bueno... idos de tres!". (Primer aplauso). Después intentas de nuevo con el espectador difícil y, como no captas nada, adivinas otras dos (una de cada uno de los otros espectadores) y luego otra más de cada uno (Total "¡cuatro más!". Segundo aplauso). Ahora intentas de nuevo y... ¡nada! Así que adivinas ¡todas las del primer espectador! (Tercer aplauso)... y además, de propina, ¡todas las del segundo! (muy rápidamente) (Cuarto aplauso). Te dispones a hacer otro juego y de repente: "¡Ah!, quizás tú (al espectador difícil), conoces mejor las cartas españolas". Le pides que imagine que los oros son rombos, las picas espadas, los corazones copas y los bastos tréboles. Luego las adivinas nombrándolas así: "3 de bastos, o sea, 3 de tréboles; 4 de copas, 0 sea, 4 de corazones...*", y así el resto de forma rápida y dramática. (¡Quinto aplauso y ovación final!). Yo procuro dar siempre la impresión de que, realmente, no consigo adivinar las de un paquete hasta el



último momento. Este conflicto dramático da potencia al juego, obteniendo, además, varios clímax. Todo resulta, así, emocionante y memorable.³⁷

Nota

Si se recogen las cartas según te las van dando los espectadores, en tres grupos separados, te quedan los tres paquetes ordenados y puedes devolverlos a la baraja, a su sitio, dejando así toda la baraja en orden. **Yo** no lo haría: tras pedir las cartas en orden podrían los espectadores recordar dicho orden en el juego siguiente. Además creo que el juego es un juego de final.

VARIANTE PRIMERA: CON UN MÉDIUM

Se puede hacer con un médium que conozca la ordenación mnemónica o que la tenga apuntada en una tarjeta y se encuentre de espaldas al público (incluso vendado, viendo por la separación que la nariz deja entre venda y cara). Basta transmitirle en voz alta los números de las tres llaves: "Me alejo 7 metros del médium", o, "En total debe haber no más de 40 cartas elegidas, ni menos de 26...". Busca tú mismo frases aparentemente "inocentes".

VARIANTE SEGUNDA: IDEAS

Enviar al médium, que está en otra habitación, las llaves de los tres paquetes (o los números de las llaves)... Con el uñil ("nail writer") se puede escribir secretamente en estuche o en papel... También es posible escribir el número de cartas de cada paquete (los espectadores lo dicen en alto) y a la vez el número clave... ¡en clave! Crear, inventar, imaginar cómo, es tarea que dejo al lector para su propio placer.

VARIANTE TERCERA (clásico)

Un espectador guarda en un sobre un grupo de diez cartas (paquete libremente elegido por él y mezclado). El mago marca secretamente con la uña el sobre, indicando por la posición de la marca, la carta llave (anterior a las elegidas). El sobre se lleva al médium quien, tras

³⁷ En realidad, desconoces el número de cartas de cada paquete. Pero, según vas nombrando las cartas, vas pidiendo a los espectadores que las retiren de **su paquete** (que tienen abierto en abanico, cara hacia ellos). Cuando veas que quedan pocas cartas pregunta: "**¿Cuántas** te quedan?". (El efecto es de adivinación de las cartas, no de la cantidad de las mismas).



enterarse de la clave al tocarlo con sus manos ("para sentir los efluvios de las cartas"), escribe el nombre de las mismas en el propio sobre. Vuelven con el sobre, se abre y se comprueba el total acierto del médium (quien, esta vez sí, debe conocer el orden "mnemónico" de memoria. Quien, curiosamente, no necesita conocerlo es... ¡el mago!...).

4.- CARTAS OBEDIENTES (CLÁSICO)

He aquí un efecto, o encadenación de efectos, muy clásico y que produce el máximo impacto mágico. Tanto es así, que algunos magos de la primera mitad del siglo, presentaban tan sólo este efecto con la mnemónica y le sacaban el máximo partido.

Se trata de que, de pie y moviéndote entre los espectadores, vayas preguntando nombres de cartas y, a cada carta nombrada, le suceda algo mágico, rápido y diferente. Así, por ejemplo:

- 1.- La carta nombrada **aparece arriba** (búsqueda por vistazo y salto o corte).
- 2.- La carta **aparece abajo** (búsqueda por vistazo y salto o corte).
- 3.- La carta **no está arriba pero luego aparece allí** (vistazo, salto o corte, doble volteo y volteo simple).
- 4.- La carta **aparece vuelta** (vistazo, salto 0 corte para llevarla abajo, volteo de la carta y salto o corte).
- 5.- La carta **aparece al deletreo** (por salto llevarla al lugar necesario).
- 6.- La carta es **elegida por otro espectador** (localizar la carta y forzarla al segundo espectador).
- 7.- La carta **aparece al decir "alto"** (localización y forzaje al stop, o dada de abajo o en segunda).
- 8.- La carta **aparece mediante una floritura** (salto, giro, lanzamientos, resorte, etc.).
- 9.- La carta **aparece en el bolsillo del mago** (salto 0 corte y empalme).
10. La carta **está en el bolsillo de un espectador** (salto o corte y empalme).



- 11.- La carta **sube**: carta ascendente (localización y ascendente impromptu o con accesorio tipo elástico o bolita de goma).
- 12.- La carta **está en el número nombrado** (control y salto del número de cartas necesario).
13. La carta **desaparece** (empalme) y **reaparece**.
- 14.- La carta **atraviesa** la mesa.
15. La carta **aparece en lugares insólitos**: sombrero, bolso, paraguas, zapato, monedero, cartera, cajita, etc. (Empalme a veces tras plegado secreto)
16. La carta aparece arriba (pero luego se demuestra que fue tan sólo **una ilusión** (salto y enfile).
17. **Pintajes, transformaciones, sandwich,** y un largo etcétera de otros posibles efectos cuyo límite coincide con el de tu imaginación.

Es muy importante mezclar en falso, de diferentes maneras, entre un juego y otro. También llevar un ritmo muy rápido y producir los efectos como una ametralladora mágica (las únicas que deberían existir). Tus movimientos de mago entre los espectadores, ayudan a cubrir mejor los saltos, vistazos, empalmes, enfiles, etc. De todas maneras, estas técnicas (y otras que se utilicen) deberían estudiarse y cuidarse **al máximo para que no sólo pasen desapercibidas, sino que parezcan inexistentes e imposibles** (baraja en mano extendida siempre que sea posible, miradas a los ojos de los espectadores durante técnicas, entregar la baraja cuando se pueda, etc.). Es imposible visualizar, con sólo leerlo, el tremendo y maravilloso efecto de esta rutina.

5.- MEMORIA TOTAL (dos versiones)

5a) EL MÉTODO CLÁSICO

EFEECTO

El mago simula aprenderse todas las cartas de la baraja en orden y las recita una tras otra a gran velocidad.



MÉTODO

Obvio: mezclas falsas y cortes reales. Buena presentación. Dudas a veces. Rápido otras. Final con brío y super rapidez. Suele ser tan fuerte su efecto que es mejor cerrar la sesión con él. Las mezclas deben ser muy buenas. Otra posibilidad es utilizar una baraja no ordenada y que se mezcló muchas veces por los espectadores durante la sesión. Hacer un cambio de baraja (ver Apéndice VI, apartado 5) y luego, tras mezclas falsas, presentar el efecto. Quizás algún fallo aparente de memoria ayude a la credibilidad del efecto. El genial mago polaco Chan Canasta, gran experto en Mnemónica, solía fallar a propósito un poquito en muchas de sus adivinaciones. No le daba importancia y cuando luego adivinaba el resto con brío, el efecto producido era extraordinario.

5b) MI VERSIÓN: TRIPLE MEMORIZACIÓN

Para conseguir un efecto aún mayor se me ocurrió una idea que te explico seguidamente.

EFEECTO

El mago, tras mezclar realmente la baraja, se "aprende" su orden y lo recita. Luego mezcla (realmente) de nuevo y se aprende un nuevo orden, que también recita. Lo repite (tras mezclas reales) con un tercer orden. Muestra luego que recuerda los tres órdenes a la perfección (algunos espectadores tomaron alguna nota de los primeros órdenes). Lo sobrehumano del efecto (tres órdenes de los mismos elementos) linda con la verdadera magia.

MÉTODO

Como veremos,³⁸ si con una baraja ordenada en mnemónica hacemos cinco faros-ext, cada carta corresponde a un número mnemónico que se obtiene sumando 8 al número mnemónico de la anterior carta. Es decir: al 4♥ (5) le sigue el 5+8= 13 (Q♣) y luego viene la 21, la 29, etc. Así que, si simulamos aprendernos este orden, lo podremos recitar luego sin problemas.

También ocurre que si hacemos dos faros-ext más, las cartas quedan con una diferencia de 2 en sus respectivos números mnemónicos. Es decir, van así: 1, 3, 5, 7... 51 y luego 2, 4, 6, 8... 52, que es aún más fácil de simular memorizar y luego recitar.

Finalmente, si se hace una faro-ext más, quedan de nuevo en orden inicial, 0 sea, el orden mnemónico de 1 a 52. (Con antifaros también es posible acceder a las mismas ordenaciones: de 8 en 8, de 2 en 2, y orden inicial mnemónico). Esto nos permite conseguir el efecto descrito antes.

³⁸ Ver "Las ocho mnemónicas" en este mismo libro (Capítulo 6, apartado F,1).



El problema está en las muchas faros necesarias (O muchas antifaros) Y en que, debido a que cada vez hay 52 cartas, el efecto se alarga y complica en exceso. Por eso he ideado un método mucho más rápido y práctico que no pierde nada del perfume de lo imposible.

Se trata de usar sólo 31 cartas (las 31 primeras del orden mnemónico), con lo que se reduce a casi la mitad el número de mezclas faros O antifaros necesarias y, además, dado el menor grosor del paquete, se facilita enormemente la realización de las mismas. En realidad, y dada la presentación, las antifaros no son más que unos simples y naturales repartos de jugadas.

Como se utilizan tan sólo 31 cartas ordenadas, he preferido explicarlo con detalle en la segunda parte del libro donde trato de juegos con la media mnemónica. Allí te remito: Capítulo 9, apartado B, 2.



B) TRES JOYAS DE LA CORONA

1.- PREDICCIÓN

EFECTO

El mago saca una carta de dorso rojo y la deja sobre la mesa sin mostrarla. Tiene en las manos una baraja de dorso azul. Con una de las azules empuja, mueve y coloca bien la roja "para no tocarla con las manos". Un espectador nombra una carta. El mago, sin tocar la roja con las manos, voltea la carta: ¡es la nombrada!

MÉTODOS

1a) MÉTODO DE CHARLES MILLER Y HOFZINSE

El genial mago vienés J.N. Hofzinser creó, a mediados del S. XIX, la carta de doble dorso para este juego de predicción³⁹. Creo que Ch. Miller usaba esta idea, pero con doble dorso de dos colores. Así:

- 1.- La carta que dejas en la mesa es de doble dorso (rojo-azul, lado rojo hacia arriba). Utiliza la SUP de la baraja azul para empujar y colocar la roja (azul) más adelantada en la mesa. Devuelve la azul a SUP. Nombran una carta (por ejemplo el 3♦). Te pones contento: "¡Sí!". Búscala secretamente y haz el salto para llevar la nombrada a SUP de la baraja azul.
- 2.- Deja la baraja en la mesa. Acerca la mano derecha para voltear la carta predicción. Como dándote cuenta de que no quieres tocarla con la mano, coges la SUP (es la nombrada) y usándola como pala (fig. 6), voltea la carta de

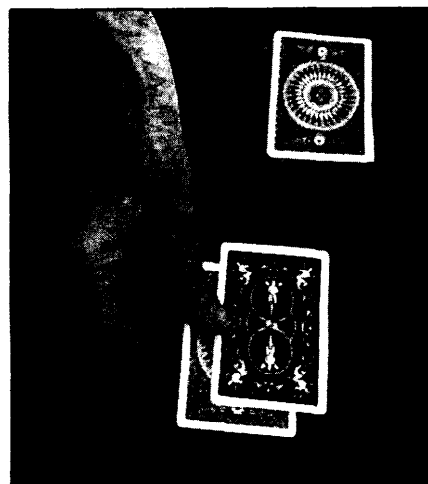


FIG. 6

³⁹ Ver elabsolutamentegenial, *La Cartomagia de Hofzinser* (Ed. Frakson) Madrid 1991, traducciónde la originalenlengua alemana de Ottokar Fisher editada hacia 1910. Para mí es una obra cumbre de la Cartomagia de todos los tiempos.



doble dorso junto con la "pala".⁴⁰ Se ve un dorso azul y el 3♦ cara arriba. Todos creen que la carta vuelta (3♦) es de dorso rojo.

- 3.- En movimiento absolutamente continuado deja la de doble dorso (que está ahora, dorso azul arriba, pinzada entre los dedos) sobre la baraja (fig. 7).
- 4.- Tras una pausa coge la baraja en la mano izquierda y pon encima el 3♦ cara arriba. Doble volteo (se ve dorso rojo), coge la de arriba y llévala al bolsillo sin dejar ver su cara (en realidad el dorso azul).

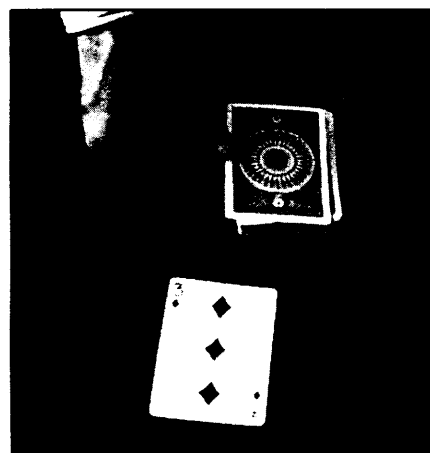


FIG. 7

Nota

Otra posibilidad sería repetir el movimiento de "pala y volteo" con la SUP (la de doble dorso) para voltear el 3♦ cuando está cara arriba en la mesa y llevarse la de doble dorso (rojo a la vista) al bolsillo, dejando la azul (3♦) sobre la baraja.

1b) CON BARAJA NORMAL Y DOS COMODINES

Pensé esta versión, útil a veces.

- 1.- Deja en la mesa un comodín cara abajo de dorso azul (como la baraja). El otro comodín, de dorso azul, está sobre la baraja, cara arriba.
- 2.- Un espectador nombra una carta y el mago la busca y hace el salto cubierto ("cover pass") bajo el comodín cara arriba (fig. 8). La nombrada queda en SUP-2. Voltea el comodín dorso arriba y da en segunda de forma que en la mano derecha quede la nombrada (dorso arriba).
- 3.- Continuadamente, con esta carta como pala, haces el enfile mejicano



FIG. 8

⁴⁰ Se trata del "volteo de Hofzinser", que él utilizaba con cartas de doble cara a veces y de doble dorso otras (pero con ambos dorsos del mismo color). Posteriormente fué muy usado por el americano Bert Allerton.



pero volteando ambas cartas cara arriba a la vez⁴¹ (ver fig. 9, en donde aún no se ha sacado el comodín de bajo el tres. Momento en que no debe pararse la acción). Lo bueno es que en la mano queda ahora un comodín, y en la mesa, cara arriba, la carta nombrada. Ambas cartas se pueden ver por cara y dorso. Como excusa para, al comienzo, poner cara arriba sobre la baraja el comodín, di: "Nombra una carta cualquiera menos el comodín, claro..." (voltéalo cara arriba). También es posible usar una carta cualquiera repetida que no sea el comodín.



FIG. 9

1c) CON BARAJA NORMAL SIN COMODINES

Se me ocurrió esta variante, para casos imromptu:

- 1.- Tienes en SUP-2 el A♥, bajo el 4♣. "Casi todos me nombran el As de corazones, así que lo retiramos aquí...". Doble volteo enseñando el A♥ y completa el doble volteo dejando en la mesa, dorso arriba, el 4♣ (que todos creen es el A♥). "Ahora haré una predicción: dejo esta carta aquí..." Cortes falsos y coge el auténtico A♥, sin mostrarlo, y déjalo dorso arriba en la mesa, separado de todo.
- 2.- "Así que nombra cualquiera salvo el A♥." Coge el supuesto A♥ (4♣ en realidad) y ponlo sobre la baraja (toda la atención está en la carta-predicción de la mesa). El espectador nombra el 2♠ (por ejemplo). Salto para llevar el 2♠ arriba.
- 3.- Coge la de arriba (2♠), que todos creen que es el AV, y con él como pala realiza el enfile mejicano, volteando ambas cartas cara arriba. Aparecen a la vista dos cartas: en la mano el A♥ y en la mesa el 2♠.

⁴¹ Ver mi libro *Sonata o La Gran Escuela Cartomágica* de Giobbi.



1d) CON CARTA "EXTRAÑA"

Pensé esta idea para cuando puedas disponer de una carta extraña (es decir, una carta de cualquier otra baraja, no importa su dorso, pero sí su cara, que debe ser del mismo modelo de las cartas de la baraja y estar en una situación similar de limpieza)

Debajo de la baraja tienes la carta "extraña".

La carta idéntica (la de la baraja) está en la mesa (dorso arriba). Nombran una carta cualquiera (si es la de la mesa, ¡Clímax!). Si no es: corta bajo la nombrada y completa pero, con bucle, mantén la carta extraña en su posición inferior. La nombrada queda, pues, en posición INF-2. Gira todo y muestra la de abajo, haz la carta corrida y saca la nombrada dorso arriba. Haz el enfile mejicano, volteando ambas cara arriba. **Clímax.**

Nota

Todas las versiones ganan si se dobla la esquina de la carta-predicción y se hace el cambio 0 el enfile peruano (con esquina doblada).⁴²

1e) UNA VERSIÓN ESCÉNICA: "EL COMODÍN"

Desde que ideé esta versión, es uno de los juegos que más presento en escena. Gusta mucho.

EFECTO Y DESARROLLO DEL JUEGO

Al espectador se le entrega un comodín. Lo tiene en la mano sin verlo ni mostrarlo (vertical, dorso al público). Otro espectador nombra una carta cualquiera (el 9♠, por ejemplo). Busca por hoqueo la nombrada (fig. 10) y la subes a SUP por salto (o corte-salto).

Coge el comodín, míralo, te alegras...: "¡Maravilloso!, pudiste decir el dos de trébol o el cinco de rombos, pero has dicho el nueve de picas... y ésta es exactamente... (voltea la carta cara al público) el comodín, que vale por todas..."



FIG. 10

⁴² Ver en mi libro *Sonata*.



Aprovechando la relajación por risas (post gag) haz un enfile por la elegida. Entrégala al espectador (sin dejarla ver). Pausa. Luego: "¿Seguro que te gustaba ésa?... Esto del comodín era una broma... Si lo cojo y soplo sobre él... ahora es... el nueve de picas". Cógelo, voltea y muestra: ahora es el 9♠. Aprovecha (tras pausa de asimilación) la relajación post efecto para hacer un nuevo enfile por el comodín y se lo entregas al espectador sin dejar que lo vea. Termina: "Pero el juego del nueve de picas es una ilusión... y como todas las ilusiones, es evanescente, dura muy poco; si dejo pasar algunos segundos... (coge la carta)... la carta es la que ha sido, es y será siempre... (la vuelves) ...¡el comodín!". Regala el comodín al espectador. **Clímax.**

2.- TODAS DE LA MISMA CLASE

He aquí mi versión de este efecto clásico (¿Vernon?), que creo que aquí adquiere una nueva y diferente dimensión.

EFFECTO

El mago dice que un espectador elegirá con toda libertad una carta, la guardará sin verla ni mostrarla, y el mago encontrará las tres del mismo número que la elegida (tres ochos si se eligió un ocho, etc.). Falla de forma estrepitosa, pues va volteando, una a una, tres cartas y dejándolas cara arriba dentro de la baraja: pero resultan ser, por ejemplo, un cinco, una diez y un as (es decir cada una de un número diferente). Al sacar la carta elegida y mostrarla ¡es un seis!: No tiene nada que ver con ninguna de las tres encontradas por el mago. ¡Tremendo desastre! Pero el mago hace un pase mágico, extiende la baraja y las tres cartas cara arriba son, ahora, precisamente... ¡los tres seises!

MÉTODO

Lo fuerte del juego es que la elección de la carta es realmente libre (y así debe hacerse notar al darla a elegir: abrir en abanico y decir que elija con cuidado, que seleccione una de las cincuenta y dos, etc.).

Toda la emoción y el impacto dependen del sucesivo y progresivo fracaso, que culmina en un verdadero desastre cuando el espectador saca su carta del bolsillo y no tiene nada que ver con ninguna de las tres cartas vueltas cara arriba en el abanico. Parece que no hay salida... Incluso los magos conocedores piensan que "esta vez no". Y puedo asegurarte que siempre hay un "¡oh!" cuando tras el pase mágico se abre el abanico y aparecen vueltas, en los mismos lugares de las anteriores, las tres cartas del mismo



número de la elegida...⁴³

Pero vamos por pasos:

- 1.- Anuncia y explica claramente el efecto que quieres conseguir. Abre en abanico la baraja, dorso arriba, y recalca la libertad de elección de una carta, que deben guardar sin mirarla.
- 2.- Obtén una SEP por el lugar donde se eligió la carta. Mantén la SEP con el meñique izquierdo y relaja la mano izquierda con la baraja, dejándola caer a un lado del cuerpo.
- 3.- Haz un gesto con la mano derecha (la izquierda mantiene la baraja en "zona de penumbra"). El gesto es de acercamiento al lugar donde está la carta elegida para "sentir" qué número tiene (si es un ocho, un dos...). Dices: "¡Ah... Ya lo tengo!...".
- 4.- Corta la baraja subiendo paquetes hasta llegar a la SEP. Gira la baraja entre las manos (giro, sin volteo, quiero decir) y echa un vistazo a la carta inferior⁴⁴. Supongamos que es el 4♥: ya sabes que la elegida es el 6♦. Busca secretamente el 6 más cercano (el 6♠ que está ahora la SUP-9 de la baraja). Puedes buscarlo contando cartas al extenderlas entre las manos.
- 5.- Voltea cara arriba la carta siguiente al 66 (el 5♠). Di: "Un cinco, buscaré los otros dos cincos...". Deja el 5♠ vuelto cara arriba en su lugar, dentro del abanico.
- 6.- Busca, contando (secretamente) al pasar cartas abiertamente de una mano a otra, otro 6 (el 6♥ está siete cartas por debajo del 5♠), y voltea la carta siguiente al 6♥ (el 10♣). Has fallado (debía salir otra del mismo número, o sea, un 5), titubea: "No, no... ¡Ah! ¡Ya!... me equivoqué, no era un cinco... era un diez... olvidad el cinco..." y extiendes en abanico dejando ver (sin sacarlo) el 5♠ cara arriba. El 10♣ también lo dejas vuelto cara arriba en su sitio. "Buscaré otro diez...".
- 7.- En realidad buscas otro seis..., el 6♣: estará ahora la octava por abajo de la baraja... Voltea la carta siguiente: el A♥ (otro fallo)... "¡Puaff!... no se qué pero... creo... perdón, empiezo de nuevo... debe ser un As... pero...". Deja el A♥ cara arriba en su sitio; luego abre en abanico (fig. 11) y comienza a voltear cara abajo el A♥ pero realizando al mismo tiempo el "Larreverse" (fig. 12, pase que voltea secretamente cara arriba la carta anterior a la que se voltea claramente cara abajo: ver explicación al final de este juego). Es importante que la atención de los espectadores vaya a la carta elegida que mantienen oculta en algún sitio. Tú miras hacia

⁴³ Sería larguísima la lista de grandes magos que pertenecen al Club de los "¡Oh!" (de los que gritaron ¡Oh! tras vereste juego), pero entre ellos destacaría a David Williamson y Paul Harris, a quienes cito aquí por pertenecer a otro club: el de los genios (mi admiración por ambos es inmensa).

⁴⁴ Ver Apéndice VI para diferentes vistazos secretos.



allí al decir "debe de ser un as...", y sigues, "a ver, saca la carta... será un as, o un diez...o un cinco...".

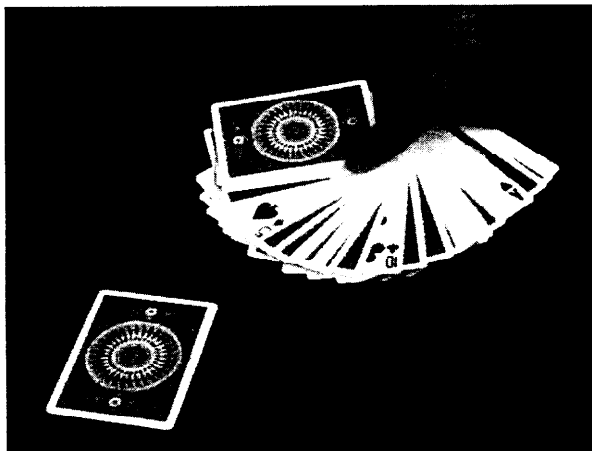


FIG. 11



FIG. 12

- 8.- El espectador saca la carta, la vuelve y ¡es un seis! ¡Gran fracaso! (mientras, tú has ido volteando cara abajo el 10♣ y el 5♦ realizando sendos "Larreverses", con lo que han quedado cara arriba los tres seises, pero ocultos, no visibles, en el abanico de cartas). Semicierra el abanico para ocultar las cara arriba.

Al ver que la carta elegida es un seis (6♦), simula tristeza pero sin sobreactuar... Basta pensar: "¡Qué desastre!" en tu monólogo interior, para que tu cara y cuerpo expresen lo justo. Serás, así, creíble.

- 9.- Finalmente, cierra del todo la baraja. Coge el 6♦. Titubea. Luego di: "Espera..., un mago no debe olvidar que tiene poderes... así que...". Haz un suave gesto mágico y abre un amplio abanico: aparecen los otros tres seises, triunfales, cara arriba (fig. 13). **Gran clímax.**



FIG. 13

Nota 1

La claridad de la libertad de elección al principio, el que no se pierda la atención en la baraja (apenas un poco al final), la extensión amplia en abanico (o en cinta sobre la mesa, si tienes una cerca) para que se vean al final bien los tres seises cara arriba, y el no sobreactuar, son elementos esenciales a mi juicio.



Nota II

Otra ventaja del método aquí expuesto para realizar este efecto, es que puede hacerse de pie, sin mesa ni superficie de ningún tipo donde dejar cartas.

Quiero comentar aquí mi idea de que una de las más hermosas tareas para un cartomago es la de buscar nuevas versiones (¡las mejores posibles!) de los efectos clásicos de la cartomagia

Nota III

El "**Larreverse**" es una maravillosa técnica ideada por el gran Larry Jennings y que en resumen es así:

Este pase vuelve una carta cara abajo, pero al mismo tiempo vuelve secretamente la inmediata superior cara arriba.

Para ello extiendes las cartas entre las manos hasta llegar a la carta cara arriba. Pasa esta carta a la extensión de la mano derecha y empieza a girar dicha mano para voltear la carta y dejarla cara abajo. A la vez, el dedo mayor derecho tira de esa carta hasta que esté directamente debajo de la carta de su derecha. Tus otros dedos derechos, debajo de la extensión, hacen de tope para cuadrar estas dos cartas. Tu mano izquierda ha estado sujetando la mitad de la baraja no extendida (fig. 12). Deja la doble carta sobre el paquete de la mano izquierda. El pulgar izquierdo sujeta por encima de la doble carta para evitar que se separe. Seguidamente, vuelve la mano derecha, con su paquete, a su posición normal y coloca sus cartas, ahora dorso arriba, encima de las de la mano izquierda.

Realizar el "Larreverse" es una acción que debe parecer automática y poco interesante y que apenas lleva uno o dos segundos.

3.- MNEMONICOSIS (Tamariz sobre ideas de Marlo y Vernon)

De todos los efectos de este libro, el que más impresión ha producido en los espectadores, magos o profanos, durante los más de quince años que lo vengo realizando, ha sido éste. Fue el preferido de Vernon cuando me lo vio hacer y repetir noche tras noche en 1982. Curiosamente, se basa en ideas del propio Vernon, así como en un juego de Marlo, combinados y estudiados a fondo por el Tamaricillo.⁴⁵

⁴⁵ Ver "Fingertip Miracle" en **Faro Notes** de Marlo.



EFECTO

Se piensa una carta por un espectador. El mago no pregunta nada. De repente: "¡Ah! ya la tengo". Deja la baraja sobre la mesa y no la vuelve a tocar. Y sin embargo la adivina (la carta es encontrada por un método en el que el propio espectador hace todo). Un milagro.

MÉTODOS Y PRESENTACIONES

3a) MNEMONICOSIS

Esta es la presentación que ideé para público profano: pide que piensen una carta. Concéntrate. Simula captar algo que no llega. Pide que piensen con más fuerza... Parece que te vas a dar por vencido... que no consigues adivinarlo... De repente cambias de actitud: "¡Ah!, sí... ya la tengo". En realidad no sabes nada de la carta, pero tras simular que sí la conoces, mira las cartas, corta la baraja y déjala (en orden) sobre la mesa. Pide al espectador que nombre la carta ("Yo ya no tocaré la baraja. La carta está ya colocada y estoy seguro de que he acertado..."). El espectador nombra la carta. Expresa tu alegría: "¡Sí! ¡Exacto!". Asombro de los espectadores. (En realidad es la primera vez que sabes algo de la carta pensada). Pide ahora al espectador que corte la baraja, indicándole: "Corta un paquetito, no muy grande..." o "Corta un gran paquete, bastante más de la mitad" o "Corta la mitad aproximada". (Todo ello dependerá de dónde esté la carta nombrada). Pide que voltee cara arriba, en la mesa, el paquete SUP (el de arriba del corte). **Tu ves** así la carta por donde cortó el espectador e inventas rápidamente el método para llegar a la carta. Puede ser que utilices el deletreo de la carta, o del nombre del espectador, o del tuyo propio, o quizás uses el número de la carta a la vista (la del corte), o que la carta esté justamente la primera tras el corte, etc. Las combinaciones son múltiples. Te cuento las que yo suelo utilizar:⁴⁶

Si cortan por la carta (lo que ocurre más a menudo de lo que podría pensarse, ya que le indicas la zona del corte), no hago nada, ya está hecho. (Recuerda que son dos posibilidades, dos cartas, la de arriba y la de abajo del corte).

Si queda la segunda (en cualquiera de los dos paquetes) pido un número "chiquitín, chiquitín...". Suelen decir el dos (y si dicen otro, pido que saquen ese número de cartas del paquete que me interesa y hago una elección forzada -pero sin tocar yo las cartas- de la carta entre tres o cuatro). Si queda la tercera (en cualquiera de los paquetes) pido un número entre uno y cuatro. Si queda la cuarta, deletrean mi nombre (JUAN). Si la carta es la quinta, deletrean mi nombre (y la siguiente la enseñan: es la pensada). Si la carta es la sexta, suelo ayudarme del nombre del espectador (que he preguntado al comienzo del juego), o tengo localizado un espectador(a) que tenga cinco o seis letras en su nombre (María, Jesús, Carmen, Marisa, Elena, Alicia, Mónica, etc.). Si la carta es la séptima, pido un número del cinco al diez (suelen decir el siete, ya sabes, y si

⁴⁶ Ver la idea provocadora de esta versión en L. Ganson: *Dai Vernon's Inner Secrets of Card Magic: "The Trick That Cannot Be Explained"*.



dicen seis, es la siguiente, y si ocho pido que cuenten de dos en dos, y si nueve de tres en tres).

Pero, generalmente, el lugar de la carta no pasa de seis en uno de los paquetes tras el corte. Así que hay doce cartas (seis y seis) como margen de error del corte. Si veo que el corte del espectador comienza a realizarse muy lejos de la carta le digo: "No, algo más, son pocas" o "No tantas ¡hombre!, algunas menos...".

Otras veces, al nombrar la carta, es una de las siete primeras o siete últimas del orden mnemónico (41 a A♠, Q♦ a 9♦) y llego a ellas de la misma manera que antes expliqué, pero sin necesidad de que corte el espectador. La Q♥(que es, junto con A♥ y AI, de las más nombradas) está justo al final del deletreo de mi nombre y apellido (Juan Tamariz).

Pero lo importante es transmitir la sensación de que, de repente, captaste la carta. De que al oír el nombre de la carta te pones feliz (acertaste) y de que es el propio espectador quien encuentra la carta que tú colocaste en el lugar exacto para deletrear (o lo que sea).

Insisto: no es un juego. Suele parecer un milagro.

La idea de Marlo utiliza tres faros aunque luego el mago toca y maneja la baraja para encontrar la carta. Pero fue el germen de Mnemonicosis.

A continuación te cuento mi versión para magos y otra con adivinación por teléfono. La primera la titulo "Card Control".

3b) " CARD CONTROL "

Así, en inglés, pues generalmente lo realizo con magos de todo tipo de lenguas y al utilizar la palabra técnica inglesa desvió la atención de los magos conocedores: creen que se trata de un "peek" o vistazo y control en condiciones imposibles y repetido tres veces. En realidad no es ninguna de esas tres cosas.

- 1.- Digo que voy a realizar un "card control" con variantes... Cojo la baraja con dos dedos delante y el pulgar detrás por la esquina inferior izquierda, estilo "peek". (La baraja vertical con las caras de las cartas frente a los espectadores). Paso mi índice derecho por la esquina de los índices de las cartas y me dicen: "¡Alto!". Ven la carta. Cuadro y entrego para que cuadren (los magos dudan: "¿habrá forzado?... ¿Estimación?..."). Digo: "No sé tu carta, de verdad". Cojo la baraja, la cuadro, corto, y luego miro subrepticamente la baraja mientras la giro y digo: "¡Ya la sé!". Sin más paso a repetirlo (aún no la nombré ni la adiviné pero los magos creen que sí la sé...).
- 2.- Digo: "Dos dedos son muchos, sobra con un dedo delante y otro



detrás". Repito lo mismo, pero esta vez no paso mi dedo índice derecho por la esquina de la baraja. ("Podríaís creer que llevo espejillos en la yema del dedo, o pequeños animalillos en la uña **que** luego me dicen el nombre de la carta..."). Así que es el propio espectador quien pasa su dedo, para, mira la carta, coge la baraja, la cuadra y corta (yo tuve mi cara vuelta todo el tiempo). Misma presentación que antes: "No sé...". Cojo la baraja y sin cortar, sólo con miradas subrepticias: "¡Ya lo sé!... Bueno no estoy seguro... De la primera carta sí estoy seguro... con ésta tengo una ligera duda...".

- 3.- "Pero más claro aún... no con tres dedos, ni con dos, ni con uno, se caería la baraja, es una idiotez, sino con ninguno. Tú mismo (se la entrego a un espectador) sujeta la baraja por la esquina y tú (otro espectador) pasa tu dedo y para donde quieras, mira la carta, recuérdala, cuadra y corta. Yo me vuelvo y cierro los ojos, así...". Me tapo los ojos con los índices de cada mano apretando los párpados. Luego me vuelvo de cara, pido la baraja, aparento dudas... miro subrepticamente las cartas, abro en abanico cara a los espectadores (deben ver y recordar que son cartas diferentes: las 52 de la baraja, sin cartas repetidas...), mezclo (en falso). De repente: "Sí, ¡ya la tengo! y ésta vez es seguro... Con la tuya (al segundo espectador) tengo una pequeña duda, pero con ésta no...".
- 4.- Ahora paso a "adivinarlas". Simulo colocar la primera carta (la busco mirando abiertamente la baraja por las caras y cortando para dejarla en el orden mnemónico de 4♣ a 9♦). Dejo la baraja en la mesa. Ahora pregunto el nombre (mejor dicho, pido que la nombren "para que los demás espectadores sigan el juego"). Adivino -encuentro- la primera por el método (explicado antes) del corte hecho por el espectador (como es mago suele ser más exacto en su corte, si le digo quince o veinte cartas... o dos tercios de arriba, etc.). La presentación, igual que antes, es decir, con seguridad y alegría al oír el nombre: "sí, sí es... ¡exacto!".
- 5.- Luego cojo de nuevo la baraja. Simulo buscar. La dejo, en orden, en la mesa y repito la adivinación con la segunda carta. Me muestro intranquilo (dije que no estaba seguro) y expectante antes de oír el nombre y feliz al escucharlo. Y luego con la tercera, siempre por el mismo método (cada vez digo: "Lo haré diferente ahora", porque probablemente una vez deletreo, otra sale al número dicho, otra sale al corte exacto, etc.).

Dura unos quince minutos en mi presentación (soy bastante "pesadito" presentando) pero el tremendo efecto es difícil de describir. Créeme.

Nota 1

A veces utilizo baraja no ordenada durante el desarrollo de los supuestos "controles" y luego la cambio por una ordenada. (Por ejemplo, al llevar la baraja a la espalda para "encontrar al tacto la primera carta..."). Eso permite que los espectadores barajen durante el juego.



Nota II

Si algún mago tiene una baraja del mismo dorso que la tuya ordenada, ¿a qué esperas para pedírsela y, tras el cambio final de barajas, encontrar las cartas...?

Y ahora otra presentación del mismo juego:

3c) MNEMONICOSIS POR TELÉFONO

Si quieres dejar patidifusos a tus espectadores, he aquí mi presentación del efecto que llamo "Mnemonicosis" en el que utilizo un teléfono móvil (fig. 14):⁴⁷

Se trata de pedir que alguien llame por teléfono a algún amigo o familiar. Que le pida que piense una carta, pero que no la nombre. Sólo debe pensarla. Tú simulas concentrarte y, de repente: "¡Sí!, me llegó...". Buscas en la baraja, cortas para dejar el 4♣ arriba y te apartas dejando la baraja en la mesa, pides que nombren la carta (la persona que está al otro lado del hilo telefónico se la dice al espectador, quien la nombra en voz alta). Desde aquí continuas con el método explicado antes. ¡Pero el efecto es diez veces mayor!



FIG.14

A veces continuo así: llevo la baraja Brainwave o "la Invisible" en el bolsillo de atrás del pantalón. Cojo la mnemónica y la llevo a la espalda "para voltear allí una carta" (en realidad la cambio por "la Invisible"). Cojo el estuche y lo llevo también a la espalda y allí guardo "la Invisible". Saco el estuche (con la baraja dentro) a la vista. La persona al otro lado del teléfono intenta adivinar, ahora él, la carta que volteé. La nombra. Abro el estuche y aparece (¡claro está!) allí, vuelta, la carta nombrada. Mazazo final.

⁴⁷ En la foto salgo yo hablando por el teléfono, porque no había nadie más elegante a mano.



C) OCHO JOYITAS MÁS

1.- BUÑUELOS DE VIENTO

La idea me vino al comienzo de mis estudios sobre la Mnemónica, a finales de los años setenta.

EFEECTO

Las cuatro cartas del número nombrado por un espectador desaparecen instantáneamente y luego reaparecen vueltas cara arriba en diferentes lugares de la baraja.

MÉTODO

- 1.- Un espectador nombra un número del uno al trece. Por ejemplo el seis.
- 2.- Vas volteando las cartas de la baraja, una a una, cara arriba, y dejándolas en un montón sobre la mesa. Es decir, empujas la carta SUP con el pulgar izquierdo y la volteas sobre la baraja con ayuda de los dedos derechos. Estos mismos dedos cogen ahora la carta y la dejan sobre la mesa. Esto lo vas haciendo con todas las cartas de la baraja.
- 3.- Al llegar a la anterior a un 6 (por ejemplo: el 4♥) volteas ésta y la dejas momentáneamente sobre la baraja (como has debido hacer antes con otras cartas para condicionar el movimiento), pero esta vez, además, obtienes una SEP bajo el 6♦ (la SUP-2 de la baraja, fig. 15). Coques ahora dos cartas (el 4♥ cara arriba y el 6♦ cara abajo) como si fuesen una sola y las depositas (juntas) sobre el paquete de cartas cara arriba que hay en la mesa (fig. 16). Esto pudo hacerse cogiéndolas "a lo Biddle" (el mayor y el anular derechos en el extremo exterior, el pulgar en el extremo interior) o por empuje con el pulgar izquierdo de las dos cartas cogiéndolas por la esquina exterior



FIG. 15

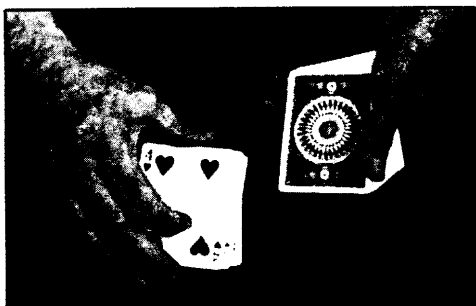


FIG. 16



derecha con el pulgar derecho (por encima) y mayor y anular (por debajo). La SEP que hay bajo ambas cartas facilita el doble empuje.⁴⁸

- 4.- Continúas así volteando todas las cartas hasta el final: ninguna es la del número nombrado (ninguna es un seis). Han desaparecido los cuatro seises. (Cada vez que iba a salir uno de ellos lo ocultaste por cogida doble o empuje de dos como una). **Primer Clímax.**
- 5.- Recoges con cuidado las cartas de la mesa. Cuadras y las dejas en la mesa cara arriba. Di: "Pero puedo hacerlas volver a la baraja".
- 6.- Haces gesto de traer del aire las cartas que "volaron" y echarlas sobre la baraja.
- 7.- "¡Ah! ¡Perdón! Las hice desaparecer dorso arriba y las traje por tanto dorso arriba. Quedaron vueltas". Voltea la baraja dorso arriba, extiendes las cartas y aparecen cuatro cartas cara arriba en diferentes lugares: son los cuatro seises (fig. 17). **Clímax final.**

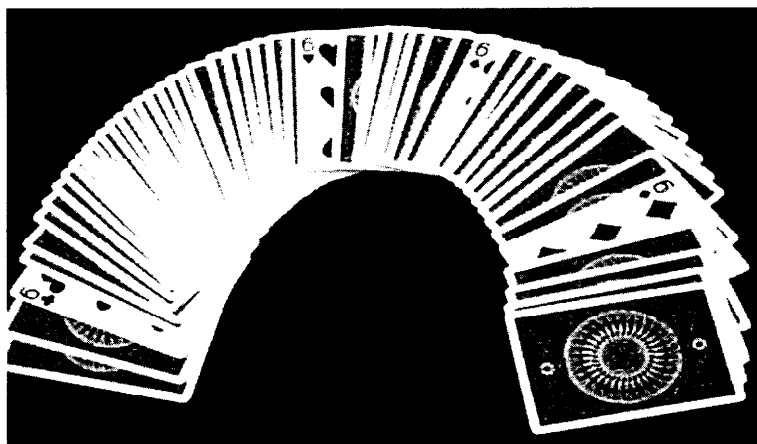


FIG.17

Recomposición

Voltea cada uno de los seises colocándolos una más abajo del lugar en que están. (Hazlo descuidadamente, sin darle gran importancia, durante la relajación post efecto).

Nota 1

Al comienzo debes cortar para que entre las quince o veinte últimas cartas a mostrar no quede ningún seis (en nuestro ejemplo). Corta la J♠ abajo y así, cuando hayas pasado el último seis (6♥, oculto bajo la carta anterior) quedan aún veintidós cartas sin seises, que puedes voltear juntas cara arriba y así pasarlas muy rápidamente sobre el montón de la mesa o incluso entregarlas a un espectador para que las pase "él mismo". Se gana en ritmo y limpieza.

⁴⁸ Ver técnica del doble empuje en *Expert Card Technique* de Hugard y Braue.



Nota II

Es importante, si se utiliza el método primero de los explicados para ir ocultando las cartas del número nombrado, que de vez en cuando, en alguna carta que se coge simple (o sea, en la que no se hace la "trampa" de coger dos como una), dejar ver el dorso de dicha (única) carta como por descuido. Otras veces, en otra carta también simple (no doble) se puede, al cogerla en posición "Biddle", hacer un chasquido ("snap") y dejarla caer desde cierta altura sobre las de la mesa. De esta forma se verá que no hay carta vuelta tras el dorso de la que se tiene en la mano y que son cartas simples.

Nota III

Otro detalle es mirar y hablar a los espectadores al coger y dejar las dobles.

Aunque puede parecer que es lento y aburrido el mostrar, una a una, todas las cartas de la baraja, debe tenerse en cuenta que sólo se muestran lentamente treinta o treinta y cinco (el resto, las finales, son muy rápidas). También ayuda el que hay un dramatismo implícito en el efecto de mostrar cartas y cartas sin que aparezca ningún seis. Los espectadores están más y más intrigados cada vez que se voltea una nueva carta, y están empezando a creer en el efecto prometido.

2.- LAS CARTAS VIAJERAS AL BOLSILLO

Este EFECTO produce una buena impresión: un espectador nombra un número del uno al trece (equivalente a del As al Rey). El mago hace viajar las cuatro cartas de ese número al bolsillo (en la baraja no están, o sea: no hay duplicadas en absoluto).

El PRIMER MÉTODO se basa en hacer vistazos y cortes deslizantes. Así: una vez nombrado un número (por ejemplo, el 7), busca secretamente por estimación un siete y corta para que quede arriba, pero mantén una SEP con el meñique izquierdo entre 9♦ y 4♣. Haz ahora un corte deslizante: el pulgar izquierdo tira de la SUP a la vez que los dedos izquierdos tiran del paquete bajo la SEP (fig. 18).⁴⁹

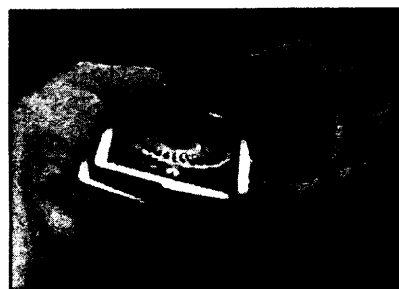


FIG. 18

⁴⁹ Posteriormente encontré otros sistemas más técnicos que te describo al final de este juego.



La mano derecha coloca su paquete bajo el de la izquierda. Arriba queda el siete al que le siguen todas las cartas en orden (de 4♣ a 9♦). Compruébalo mejor con las cartas en las manos y entenderás el sistema.

Repite lo mismo con los otros tres sietes. Luego empalma las cuatro de arriba (los sietes) y los sacas del bolsillo (fig. 19).

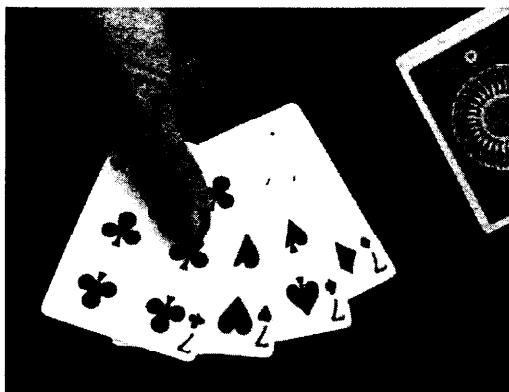


FIG.19

Es muy importante distraer al espectador con preguntas y cuestiones que le hagan pensar durante las búsquedas (vistazos) y cortes. Así:

Cuando el espectador dice el número, le preguntamos: "¿Ése es tu número preferido o lo has dicho al azar?" (vistazo y primer corte). Luego, durante la respuesta del espectador, como jugueteando, se hace el segundo corte, el deslizante. Luego, en seguida: "Sabes que hay cuatro palos: picas, corazones, tréboles y rombos ¿verdad?" (búsqueda del segundo siete, el de picas). "¿Serías capaz de imaginar uno de los sietes, el de rombos?", "¿y ahora el de corazones, y los dos negros después?", "no estamos compinchados ¿verdad?, ¿qué palo prefieres?, ¿por qué?...". Búsqueda de los otros dos sietes y empalme. Luego sacas los sietes del bolsillo, uno a uno, dejando para el final el del palo nombrado (conoces el orden de palos).

Otra posibilidad es sacar del bolsillo primero el del palo nombrado. Pausa. Di: "¿Pero qué habría pasado si nombras otro palo? Pues que también estaría en mi bolsillo", y sacas entonces los tres sietes restantes.

El hecho de que, tras cada corte deslizante para dejar un siete arriba, la baraja quede en orden natural de 4♣ a 9♦, ayuda enormemente a la localización rápida de los otros sietes. Conviene variar el vistazo al menos una vez para que no se repitan en exceso los gestos a los que obliga cada método de vistazo. Cuando, como en el caso de los sietes, hay dos o tres muy juntos (7♠, 7♥, 7♣) se puede, una vez hecho el corte deslizante que llevó el 7♠ a SUP, mantener una SEP en el lugar del 71. Para buscar ahora el 7♥ no necesitas vistazo: basta dejar pasar cuatro cartas desde la SEP (de 37 a 41). Lo mismo para el 7♣ (a seis cartas del 7♥).

Nota 1

Naturalmente, el final es modificable según tus posibilidades técnicas: pueden aparecer los sietes, uno en cada bolsillo (siguiendo



la maravillosa técnica de Dai Vernon en "The Travellers" o usando cualquier otro método que conozcas).⁵⁰ Se pueden hacer aparecer juntos en una cartera cerrada con cremallera o pueden aparecer dentro de un sobre a lo "Le Paul", etc.

Nota II

Es fundamental que, una vez que aparecen los cuatro sietes, entregues la baraja claramente o la extiendas cara arriba sobre la mesa para que se vea que no hay más sietes en la baraja. Si lo ves necesario, recálcalo o dilo con voz no muy alta, tipo comentario: "Y, claro, aquí ni un siete más...". El peligro de obviedad o redundancia se compensa con lo que ganas en claridad y en fuerza mágica al tapar el camino a soluciones falsas que podrían estropear, en la mente del espectador, el efecto que has realizado.

Nota III

Si te piden jotas, damas, reyes o ases puedes aplicar las fórmulas que explico para darse un póquer y, de esta manera, al repartir, nos damos las cuatro del número nombrado, pero no se enseñan.⁵¹ Se recoge todo, se empalman esas cuatro cartas y se sacan del bolsillo. Habría que buscar una buena justificación al reparto.

OTROS MÉTODOS

a) Con la mezcla de Ray Grismer

Últimamente he encontrado otros sistemas para realizar la búsqueda de las cuatro cartas: uno utiliza contajes y el Debex de Hofzinser (ver al final del Apéndice VI). En el otro hago uso de la maravillosa "mezcla para reunir cartas", de Ray Grismer.⁵² Se trata de ir pelando cartas una a una y dorsos arriba, simulando una mezcla por arrastre. Cuando llegas a una de las del número deseado, la pelas y arrastras a la mano izquierda al mismo tiempo que robas el paquete de cartas ya arrastrado, cogiéndolo con los dedos de la mano derecha y dejándolo momentáneamente en la mano derecha, bajo la baraja y ligeramente separado de ella. La carta buscada es ahora la única de la mano izquierda y, al pelar la siguiente encima de ella, devuelves el paquete (antes robado) sobre dicha única carta, que quedará como INF de todas las de la mano izquierda. Se continúa así hasta reunir abajo las cuatro del número deseado. Se recompone el orden con facilidad, volviendo a pelar una a una las cartas que antes se invirtieron.

⁵⁰ Ver *Stars of Magic* - Dai Vernon: "The Travellers".

⁵¹ Ver las fórmulas en el Capítulo 5" y el Apéndice III.

⁵² Ver la "Introduction" de Persi Diaconis al libro *Revelations* de Dai Vernon.



b) Con la mezcla Zarrow

Si estás sentado a la mesa y dominas las técnicas de la búsqueda y mezclas falsas en mesa, te aconsejo este método que ideé para encontrar y reunir los cuatro sietes (o las cuatro del número que nombren):

Con la baraja en la mesa en posición preparatoria a la mezcla americana, buscas, por hoqueo con el pulgar izquierdo de abajo arriba, el 7♦ y extraes con la mano derecha un paquete de unas veinte cartas cuya carta SUP sea precisamente el 7♦ (el paquete no viene de arriba. Conviene disimular este hecho). Mantén una SEP con el pulgar izquierdo en el paquete izquierdo. Haz ahora la mezcla Zarrow introduciendo el paquete derecho en la SEP del izquierdo, o sea, en el mismo lugar de donde lo extrajiste, a excepción de la carta SUP de dicho paquete derecho que dejas encima de toda la baraja (fig. 20).⁵³ La baraja queda en orden y el 7♦ arriba. Continúa igual para los otros tres sietes. El único problema con este método se presenta cuando una de las cartas a subir es una de las ocho o diez inferiores, pues el paquete a extraer queda muy pequeño, en cuyo caso te recomiendo esta variante del método primero, pero realizado en mesa:

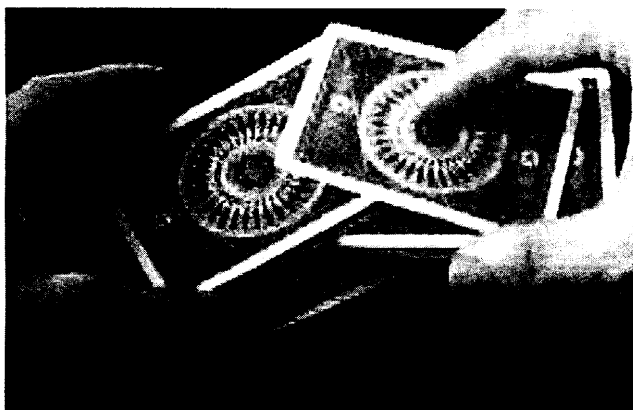


FIG. 20

La mano derecha saca un paquetito de cartas de abajo (las doce de abajo, en nuestro caso) cuya carta superior sea la que quieres dejar arriba (el 7♥ en nuestro ejemplo). Lleva dicho paquetito sobre el resto manteniendo una SEP entre ambos con el pulgar izquierdo. La mano derecha extrae todo el paquete bajo la SEP y el índice derecho se lleva (deslizando con su yema) la SUP (el 7♥) junto con el paquete. Todo lo de la mano derecha se deja sobre el paquete de la mano izquierda (el 7♥ queda arriba y el resto de la baraja en orden).

⁵³ Esta variante maravillosa de la Mezcla Zarrow, ideada por él mismo, la explica Frank García, sin dar crédito al autor, en *Million Dollar Card Secrets*.



3.- TIROLIRORÍ (Una múltiple aparición musical)

EFECTO

Un espectador nombra una carta y el mago otra. Ambas aparecen al deletrear una frase o recitar una poesía. Se mezcla la baraja realmente y las dos cartas quedan separadas. Se canta ahora una canción y aparecen siempre ambas al final de la misma (al ir echando cartas, una a una, al ritmo de la canción). Un nuevo espectador nombra una tercera carta y otro espectador coge una cuarta. Se mezcla de nuevo la baraja realmente. Nueva frase, poesía o canción y aparecen las dos últimas cartas nombradas. Más mezclas reales y elección de nueva pareja de cartas. Los espectadores deciden qué canción quieren cantar y qué pareja de cartas debe aparecer. Todos cantan a coro y aparece una de las cartas y luego varias parejas de espectadores bailan un vals, al compás del cual aparece la otra elegida. Misterioso y divertido, compagina suspense, risa, asombro y gozo compartido (y quizás el embrión de una futura Coral Mágica...).

MÉTODO

Como casi todos los juegos de este libro, lo he ido desarrollando a lo largo de los años. En los "Jokers Hipnotizadores" de mi libro *Sonata* comentaba la evolución de la génesis de aquel juego. Pero estaba reescrito todo y contado años después. En este caso voy a dejarte el (creo) placer de seguir las notas tal como las escribí y a veces publiqué en cada momento, hasta llegar a la versión final.

Transcribo literalmente lo publicado:

"APARECE CARTA AMADA" (27 de Enero. Pleno verano.)

O mejor, mi primer verano del año 83. Estaba en Viña del Mar, Chile, Hemisferio Sur.

Un par de libros de magia conmigo. El magnífico *And a Pack of Cards* de Jack Merlin, que estoy leyendo desde hace unos meses, y el libro de cabecera, mi inseparable *Expert Card Technique*, el más completo y genial libro de cartas, imposible terminar de estudiarlo, inagotable fuente de técnicas, pases y sutilezas.

Releo el "The Chart of Seventeen". Se me ocurre un efecto para utilizar el principio allí expuesto. Es fácil si haces la faro. Si no la haces, ¿a qué esperas, hombre?

Y va el juego.

Supongamos que tienes la baraja ordenada según la Super-Mnemónica (Mnemónica Tamariz, la llama Alfonso Moliné).



- 1.- Busca el Ab y sácalo fuera de la baraja, dejándolo aparte. Di: "Ésta es mi carta de la suerte, el trébol". Busca el 6♦, fuérzalo (carta número 6), y haz que lo devuelvan a su sitio.
- 2.- Haz lo mismo con el 6♥ (carta número 23), o sea: forzarlo y hacerlo devolver a su sitio. Mezcla en falso (Zarrow modificada, por ejemplo). Busca el 4♠ (carta número 40) y voltéalo cara arriba dejándolo en su sitio (fig.21: en ella se ha cortado por el 4♠, que está dorso arriba)). Di que esta carta te ayudará a encontrar las dos elegidas. Mezcla en falso y da a cortar. Completa el corte.

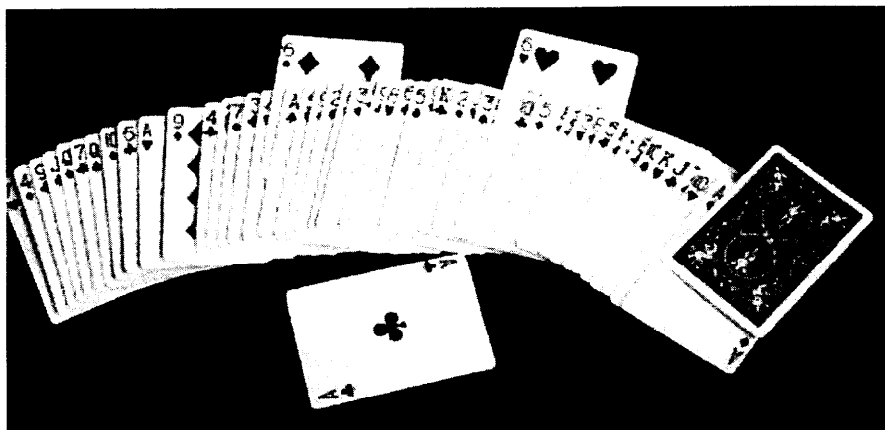


FIG. 21

- 3.- Realiza dos faros-impares (o sea: 25 cartas entre 26), y corta para dejar el 4♠ arriba (está cara arriba). Voltéalo y déjalo aparte sobre la mesa.
- 4.- Volteando cartas de arriba, una a una, ve deletreando sobre la mesa la frase "APARECE CARTA AMADA", una carta por letra. En la Última letra aparece una de las elegidas: el 6♦ (fig. 22). Recoge las cartas de la palabra "AMADA", échalas encima de las de la palabra "CARTA", y, todas, sobre las de "APARECE" (has recompuesto el orden, sin más). Echa todas, cara arriba, sobre el 4♠ que está cara abajo.
- 5.- Con el resto del mazo, que supongo permanece en tu mano izquierda, repite el paso 4. (Aparecerá, en la última letra, la otra carta elegida, el 6♥). Recoge las cartas igual que antes, echándolas cara arriba sobre las anteriores.
- 6.- Voltea el resto de la baraja y échalo cara arriba sobre el paquete de la mesa. Corta y completa. Estás en la misma posición que al principio, tras el paso 2. Mezcla en falso, pero en las manos.
- 7.- Repite los pasos 3 a 6 (un par de faros-impares con cortes reales. El 4♠ arriba y deletreos). De nuevo aparecen el 6♥ y el 6♦ al final de cada deletreo de la frase mágica ("Aparece...").

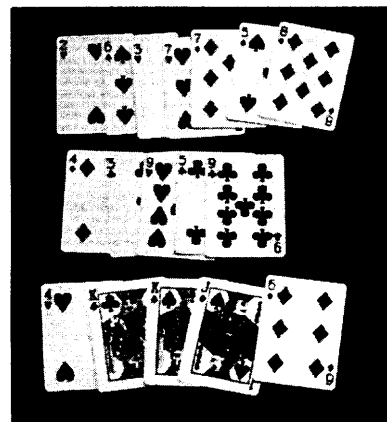


FIG. 22



Porque, y esto es lo curioso y casi increíble, aunque todas las cartas cambian, el 4♠, el 6♦ y el 6♥ siguen siempre separados diecisiete lugares de distancia.

- 8.- Mezcla en falso y repite los pasos 3 a 6. Puedes, esta vez, hacer tres faros-impares en vez de dos. De nuevo se produce el efecto. Cada vez es más y más sorprendente el que, a pesar de las mezclas de todo tipo (¡y las mezclas faro son bien reales!), y de ser evidente que las cartas cambian de lugar y orden, las elegidas aparecen en cuanto se las llama con la frase cariñosa y mágica.
- 9.- Has terminado. Finaliza así: haz una faro-impar más. Busca y voltea el 4♠ dorso arriba, dejándolo en su sitio. Coge el A♣ y colócalo tres más abajo del 4♠. (El A♣ es la carta número 43 y el 4♠ la número 40). Tras tantas mezclas y tras el repetido efecto mágico, tienes en tus manos la Mnemónica en orden (!!!).

Si no aprovechas esto, ¿eres mago?

* * *

Hasta aquí el juego tal como apareció escrito en la *Circular de la Escuela Mágica de Madrid* (año 83).

Ahora transcribo literalmente notas que enriquecen enormemente el juego, en el orden en que las fui escribiendo años después:

Notas (1991)

- 1.- Puede tenerse el 4♠ con una esquina doblada en vez de voltearlo cara arriba. Precisamente la esquina que no tenga índice para que no moleste durante las faros. Es fácil cortar por ella para dejarla abajo.
- 2.- Se podría, perfectamente, tras hacer tres faros-impares hacer una antifaro-3 (con ocho paquetes), y dejarla en Mnemónica.⁵⁴
- 3.- Es importante dar a cortar al espectador entre mezcla y mezcla y luego hacer el salto invisible (de Herrmann) y dejar el 4♠ abajo.
- 4.- Se podrían hacer antifaros, como demostración de desorden y funciona igual.
- 5.- Valdría también con otros tríos de cartas como la 5, la 22 y la 39... 0 con tres cualesquiera que estén separadas diecisiete lugares de cada una de las otras. Pero es importante señalar que, en vez de retirar el A♣ (43) se debería retirar mejor el AV(51) (con excusa similar). Así los cálculos mentales son más fáciles, pues no necesitas tener en cuenta que la 43 no está. Sólo si te sale el número 51 piensa que es el 9♦ y no el AV.
- 6.- Muy importante: creo que el efecto aumenta si el espectador puede

⁵⁴ Ver el Apéndice V.



pararte cuando quiera (en tu serie de mezclas y desórdenes). Salto. Deletreo, y aparecen las dos cartas (primero una, y luego la otra).

Si llevas mentalmente el orden o número de faros, podrás siempre que quieras volver al orden inicial (Mnemónica).

- 7.- Podrían los espectadores nombrar una carta y el mago la que esté diecisiete más adelante. Por ejemplo: el espectador nombra el 5♦ (25), el mago el 4♦ (42). Luego se dobla secretamente la esquina de la que esté diecisiete más adelante de una de las cartas (si pasa de 51, restar 51) o diecisiete más atrás de la otra (que es lo mismo). En el ejemplo sería: $42 + 17 = 59$; $59 - 51 = 8$ (o también $25 - 17 = 8$), es decir, el 5♥. Se ha retirado siempre antes el A♥ (o quizás el 9♦, a gusto). Hay que recordar que, tras cada faro (y cortando siempre por la carta de la esquina doblada), cambia el orden de aparición de las otras dos (las nombradas). Una vez sale primero la del espectador, otra la del mago. Aunque pienso que no hace falta tenerlo en cuenta.

Notas 1993 (enero)

- 1.- Para saber por dónde cortar al hacer las faro-impares he aquí una regla: hay que ver la de abajo y para la primera faro cortar por una que sea 26 más que la vista. Para la segunda faro, sumar 13 a la de abajo y buscar por el centro esa carta y cortar por ella (que "se vea" también). Para la tercera faro, sumar 32. Para la cuarta sumar 16, para la quinta sumar 8, para la sexta sumar 4, para la séptima sumar 2 y para la octava y última sumar 1. 0 sea: 26, 13, 32, 16, 8, 4, 2, 1. Muy fácil de recordar. (Idea: sumar 32 = restar 19)
- 2.- También podemos así saber en qué faro estamos en cualquier momento sin necesidad de llevar el orden mentalmente.
- 3.- Combinar este juego con el de "Parejas Controladas".
- 4.- De Perogrullo, pero muy **Útil**: sumar 17 (recordar que es el número clave) equivale a sumar 20 y quitar 3. Pero esto último es más fácil de hacer mentalmente.
- 5.- Posibilidad de hacerlo con dos cartas (una dicha por espectador y otra por mago) y luego repetirlo con otras dos cartas diferentes (nombradas por otro espectador y el mago) y esta vez, con la frase: "Ven, cartita, ven aquí". Luego, tras faros, pedir que elijan la pareja que quieren que aparezca. Hacerlo con esa pareja, utilizando la llave correspondiente para el corte. Finalmente, tras más faros, se encuentran las dos parejas, una tras otra. **Clímax**.

Notas 1993 (marzo)

- 1.- Se puede cambiar de cartas nombradas en cualquier momento.
- 2.- Tener varias frases de **la** misma longitud: "Tu carta está ya aquí" o "Carta nombrada, aquí" o "Quiero tu carta aquí", etc. El caso es que



contengan diecisiete letras.

Notas 1993 (mayo)

- 1.- Sería maravilloso poder presentarlo con música en vez de con frases. Da la casualidad de que, como todos sabemos (e incluso se aplicó alguna vez a la aparición de cartas), la mayoría de las estrofas de las canciones populares tienen 16 tiempos o partes de compás, lo que permite cantarla (o tararearla) y seguir el compás con el pie y echando al mismo ritmo cartas, una a una, en la mesa. Tras la última carta echada se vuelve la siguiente: es una de las nombradas.

Notas 1993 (junio)

- 1.- El "Oh, Susana", el tema de "Carmen" de la ópera de Bizet, el "Oh sole mio" y tantas y tantas otras músicas y canciones valen perfectamente. Se trata de sustituir los golpecitos del pie (tiempos) que solemos dar para seguir el ritmo, por dadas de cartas. También los vales valen... Probarlo.
- 2.- La segunda carta podría ser forzada en vez de nombrada por el mago...
- 3.- Se pueden combinar unas apariciones con frases (deletreo) y otras con música y canciones.
- 4.- Un coro final sería el clímax lógico, espectacular y memorable para una buena presentación de este juego-rutina. Podrían cantar o tararear un vals y que una pareja de espectadores lo bailen al mismo tiempo.
- 5.- También se puede combinar con los juegos "Las Ocho Mnemónicas", "Super Memoria" y "Localización Real", además del citado "Parejas Controladas".
- 6.- Si no se dominan las faros, hacerlo con antifaros y falsas mezclas.

Nota 1997 (11 Noviembre)

- 1.- En algún momento se puede pedir una frase a un espectador (frase de llamada de carta) y por medio del salto o de dadas en segunda se llega a la carta deseada. Recomponer y seguir.

Nota 1999

- 1.- Muchas poesías (cuartetos y otras) tienen cuatro versos de cuatro tiempos fuertes y valen para el juego.

* * *

Y así finalmente, quedó el juego tal como te lo prometí en el efecto. Reléelo, por favor. Deseo que tú y tus espectadores gocéis con él. Así sea.



4.- LA IMAGINARIA

Un **EFEECTO** similar (que no idéntico desgraciadamente) al genial "Brainwave" de Dai Vernon y Joe Berg, utilizando baraja normal en orden mnemónico. Te describo mi método, una variante de Antón López y otra mía.

MÉTODO

- 1.- En INF-2 hay un AY de dorso rojo vuelto cara **arriba** (la baraja es de **dorso azul**). Todo está dentro del estuche. Un espectador nombra una carta, por ejemplo: el 2♠.
- 2.- Sacar la baraja (cara arriba) del estuche y cortar, aproximadamente, por quince más de la nombrada: 2♠ = 10 + 15 = 25 (5♦).
- 3.- Siempre con la baraja cara arriba, ir dando y volteando, una a una, cartas dorso arriba, en la mesa, buscando el 2♠. Al llegar a la Q♥ (11), hacer dada doble (fig. 23, empujar dos cartas como una) y voltearlas sobre el paquete de la mesa (fig. 24). Has ocultado el 28).
- 4.- Pararse. Se extienden las restantes en cinta (cara arriba) "entre las manos y se encuentra una de dorso rojo (y dorso arriba, fig. 25). ¡Sorpresa! Sacarla y dejarla (sin mostrar su cara), sobre el paquete de la mesa, sobre el 2♠.

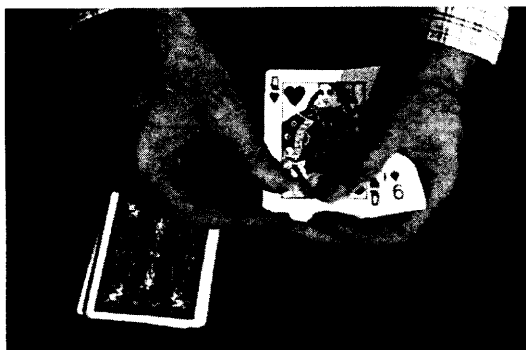


FIG. 23

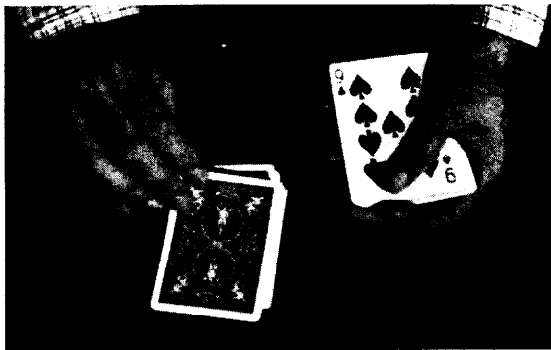


FIG. 24

- 5.- Extender en cinta sobre la mesa, cara arriba, las que quedan en la mano (como buscando el 2♠, que no se encuentra). Dejarlas aparte. Coger el paquete de la mesa que tiene la de dorso rojo arriba y voltear dos como una: la de dorso rojo es (parece ser) el 2♠ (la nombrada). **Clímax.**

Nota 1

Si la roja es de doble dorso rojo-azul, el volteo final nos deja más claro con una sola carta (2♠) cara arriba.



Nota II

Si la nombrada es una de la 35 a la 45 (de orden mnemónico) cortar para dejar a la vista el 10♦. Si es la 46, 47, 48, 49 ó 50, coger las dos de arriba como una (el 9♦ y la de dorso rojo vuelta) e introducirlas, jugueteando, en el centro. Sube ahora unas quince cartas y continúa como antes. Si nombran el A♥, saca la baraja, corta, extiende dorso arriba: una carta vuelta aparece. Es el AV. Se voltea: es de dorso rojo (¡Catacrook!).

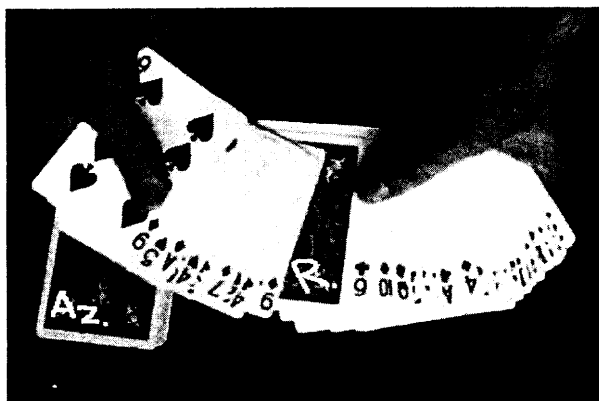


FIG.25

VARIANTE 1: Carta tratada con cera (Antón López)

En esta variante del muy ingenioso Antón se utiliza una carta de dorso rojo (que se tiene como INF de la baraja azul) y con algo de cera untada en su cara. Veamos el método:

- 1.- Un espectador nombra una carta. El mago corta para dejar la nombrada arriba pero manteniendo la de dorso rojo en INF. Para ello se hace un bucle de la INF con el mayor izquierdo y el paquete de arriba, compuesto de todas las cartas que están sobre la nombrada, se cuela por la derecha entre la bucleada y el resto de la baraja. Cortar, luego, por el centro aproximadamente, y apretar la baraja para que, a causa del tratamiento con la cera, se peguen las dos cartas: la de dorso rojo y la nombrada.
- 2.- Extender entre las manos: aparece una carta de dorso rojo. Se voltea (es doble pero tiene cera): es la nombrada. **Clímax.**

VARIANTE II: carta normal

Aquí sólo utilizo una carta de dorso rojo, sin más preparaciones. Ponerla en INF de la baraja azul. Veamos el desarrollo:

- 1.- Un espectador nombra una carta. Buscarla por vistazo o contaje secretos y obtener una SEP bajo ella.



- 2.- Con ayuda del meñique y anular izquierdos hacer sobresalir la carta hacia la derecha, ligeramente diagonal, y luego con el pulgar y meñique izquierdos se hace el TPC (Control Perpendicular) para llevarla a Posición Perpendicular y pasarla luego abajo (ver: Otras Técnicas, al final del Apéndice VI).
- 3.- Pedir que corten y completen. Extender en cinta: hay una roja en el centro. Cortar por ella. Doble volteo: aparece la nombrada. **Clímax.**

Nota

Si antes de cortar, pero ya con la nombrada abajo, se voltean secretamente las dos inferiores, la carta de dorso rojo aparecerá al pasar las cartas cara arriba una a una, en el centro y volteada. Cortar por ella y doble volteo: es la nombrada.

Aunque el manejo de la baraja (por el TPC y el volteo) no sea tan limpio como en la versión primera, el hecho de que es nombrada, está vuelta, y sobre todo, es de dorso distinto, da fuerza al efecto.⁵⁵

5.- COINCIDENCIA CON DOS BARAJAS Y TRES CARTAS

Charlando con la maravillosa Mary Pura, con quien tanta magia compartí, me vino esta idea:

EFEECTO

Los espectadores entregan al mago tres cartas libremente elegidas de la baraja roja que se introducen en diferentes lugares de la baraja azul, sin que el mago sepa la identidad de las cartas.

El mago coge, luego, tres cartas azules al azar y se las da a los espectadores, quienes las introducen en la baraja roja. Al extender luego las dos barajas, las seis cartas coinciden, dos a dos, exactamente. O sea: las tres azules resultan ser idénticas a las tres rojas.⁵⁶

⁵⁵ Mi admirado amigo, el mnemónico-adicto Michael Close, ha publicado su interesante y muy diferente versión de "La Imaginaria" en su *Workersnumber5*. Te recomiendo su lectura, así como la de los otros libros de la serie.

⁵⁶ Ver en el libro *Stars of Magic* un efecto similar titulado "Triple Coincidencia", por John Scame. Es maravilloso.



MÉTODO

Un espectador mezcla la baraja roja. TÚ mezclas en falso la azul, que está en orden mnemónico.

Busca y obtén en la baraja azul tres SEP bajo el A♦, la K♦ y la Q♣ (39, 26, 13), mientras tres espectadores seleccionan tres cartas de dorso rojo, las miran, y las dejan en la mesa dorso arriba.

Cortando por las tres SEP, haz cuatro paquetes sobre la mesa y coloca luego una de las cartas rojas encima del paquete cuya SUP es el 4♠ (40), otra sobre el paquete cuya SUP es el 2♣ (27) y la tercera sobre el paquete cuya SUP es el 8♥ (14) (las cartas se colocan encima pero no cuadradas, sino sobresalientes por delante, fig. 26).

Monta ahora el paquete que tiene arriba el 4♣ sobre el del 8♥ y cuadra la carta roja que está entremedias de ambos paquetes. Monta todo sobre el del 2♣ y, luego, sobre el del 4♠. Dejaste dos cartas de dorso rojo sobresalientes.

Realiza el Control Perpendicular (TPC) (ver: Otras Técnicas, al final del Apéndice VI). Hazlo con las dos cartas sobresalientes a la vez. Luego las combas y miras los índices de las dos cartas (fig. 27).⁵⁷ Para que no te olvides de las cartas vistas dices: "Lo haré con tres cartas aunque podría hacerse con cincuenta 0 veintiuna" (diciendo así en voz alta los números de orden mnemónico de las dos cartas vistas, con lo que no se te olvidarán).

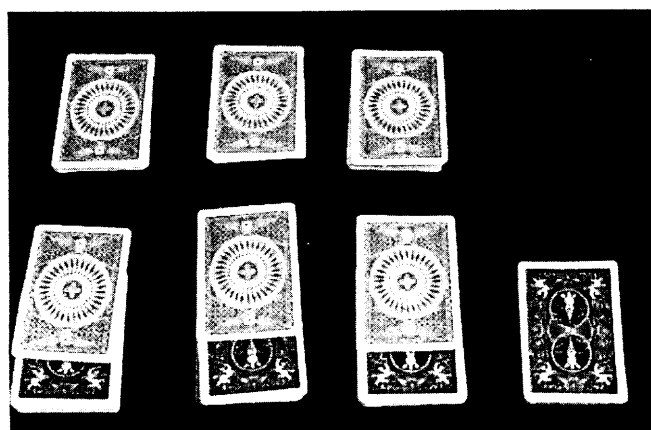


FIG. 26



FIG. 27

Cuadra secretamente las dos cartas, realizando con el pulgar izquierdo los movimientos inversos del TPC, o sea, llevando las esquinas inferiores izquierdas de las dos cartas hacia arriba con el pulgar izquierdo. La baraja queda cuadrada completamente.

⁵⁷ Ver Sonata y la Nota II al final de este juego.



Extiende ahora entre las manos la baraja y obtén una SEP sobre el 6♣ (50) y el 3♠ (21) azules, que son las idénticas en tu baraja a las "vistas". La búsqueda es fácil gracias a que se conoce su número de orden en la baraja y a que las tres de dorso rojo marcan las posiciones 13, 26 y 39, lo que te permite rápidos contajes secretos. Mientras tanto, pide al espectador que haga cuatro montones con su baraja roja.

Abre ahora por las dos SEP y saca las dos cartas azules, el 6♣ y el 3♠, que estaban bajo dichas SEP, y las colocas sobre dos montones rojos. Ahora debes mirar secretamente la tercera carta roja (la que no "viste" durante el Control Perpendicular). Es fácil: tiene el dorso rojo y está en el lugar trece. Obtén una SEP bajo ella, gira la mano con la baraja y mírala secretamente gracias al escalón que formó el meñique izquierdo en la SEP (sea, por ejemplo, el 4♦, fig. 28). Busca ahora la azul idéntica y obtén una SEP sobre ella.⁵⁸ Corta luego por la SEP y saca dicha carta (4♦) colocándola sobre el tercer montón de la baraja roja.

Pide luego al espectador que termine de montar todos los paquetes.

Finalmente, recapitula todo lo hecho: "Os he dado tres cartas azules al azar y vosotros me habéis dado tres rojas. Veamos qué ha sucedido". Dos espectadores extienden ellos mismos las dos barajas. Extraen las seis cartas y las voltean: resultan ser tres parejas idénticas (fig. 29). **Clímax.**



FIG. 28

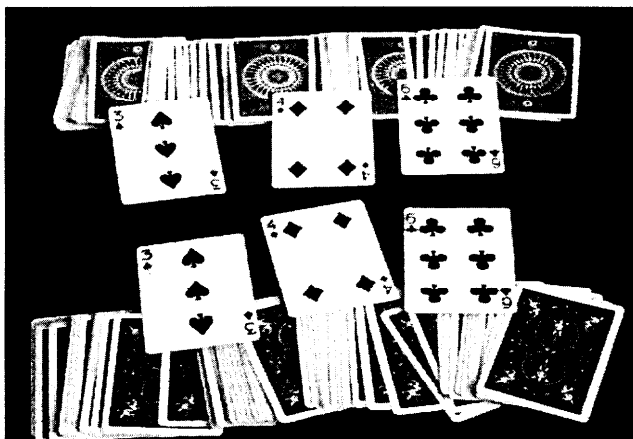


FIG. 29

Nota 1

La búsqueda de las cartas azules es muy sencilla en la extensión, puesto que las tres rojas marcan los lugares 13, 26 y 39. Basta con contar visualmente las cartas necesarias a derecha e izquierda de una roja (o de la 1ª y la 52ª) y obtener la SEP sobre ella. Nunca hay que contar visualmente más de siete cartas.

Nota II

El vistazo: una vez en Posición Perpendicular las dos cartas, basta

⁵⁸ Has pedido al espectador que vaya montando los dos paquetes rojos que ya tienen carta azul. Así ganas tiempo para el vistazo y búsqueda de la tercera carta, aparte de "misdirection" automática.



con doblar hacia abajo la parte sobresaliente por la derecha de las cartas (la mano derecha cubre todo) y ver sus índices por abajo y detrás de la baraja. Observa en la figura 27 que, si al doblar las cartas empujaste hacia abajo y hacia atrás su esquina exterior derecha, se ven mejor los índices de las mismas.

6.- CONTROL EN EL CAOS (Aronson y Ramón Riobóo)

Este efecto es impresionante. Yo se lo he visto presentar a Ramón Riobóo y dejar patitiosos a gentes tan conocedoras como mi admiradísimo Johnny Thompson (Tomsoni)... La idea de Ramón se produjo de forma independiente a una similar (que no igual) del gran creativo, inteligente y expertísimo en la materia Simon Aronson, quien la había publicado anteriormente en un librito titulado *Shuffle Bored*. La versión y presentación de Ramón Riobóo con los estupendos clímax finales, son realmente extraordinarias.

EFEECTO

Los espectadores cogen una baraja recién mezclada (realmente) por el mago y la mezclan, una vez dividida por ellos en varios paquetes. Luego voltean dos paquetes cualesquiera cara arriba y los mezclan con dos cara abajo. Siguen así dividiendo la baraja en paquetes, volteando los que quieran y mezclándolos de forma que la baraja quede en la más desordenada situación que se pueda imaginar. Sin embargo, el mago, que no ha tocado la baraja desde el comienzo (cuando la entregó a los espectadores), adivina cuántas cartas hay cara arriba y cara abajo, los colores de las mismas, así como cuántas y cuáles son las cartas cara arriba de cualquier palo nombrado. De verdad, un milagro.

MÉTODO

- 1.- La baraja está en mnemónica y en orden de 1 a 52. Cógela y mezcla unas quince cartas de arriba por mezcla de arrastre de una en una o en grupitos, y devuélvelas sobre el resto.
- 2.- Gira la baraja cara arriba en la mano derecha y repite lo mismo por las caras, es decir, mezclar unas quince cartas de arriba y devolverlas sobre el resto. Con esto has realizado dos mezclas parciales, pero reales. Unas veinte cartas del centro siguen en orden.
- 3.- Deja la baraja en la mesa y realiza antes un corte falso que deje todo como estaba.



- 4.- Un espectador debe cortar la baraja en dos paquetes. Si notas que no cortan por el paquete de las veinte centrales, corrígele: "No, dos paquetes más iguales...". Entrega el superior a un espectador y, de paso, echa un vistazo a la carta de abajo de ese paquete. Supongamos que es la K♣ (18). Aléjate un par de pasos. No tocarás nunca más la baraja.
- 5.- Pide a dos espectadores que mezclen los paquetes, uno cada uno, a conciencia. Recuerda que en el paquete superior (por muchas mezclas que se le den) habrá dieciocho cartas (K♣ = 18). Conoces, por tanto, los colores, los palos y las cartas que hay en ese paquete (basta repasar mentalmente el orden mnemónico cuando llegue el caso).
- 6.- Pide a cada uno que corte su paquete en dos paquetillos y que dé uno a un nuevo espectador para que mezcle. Los cuatro espectadores mezclan sus paquetes. TÚ no pierdas de vista los dos paquetes que formaban el primitivo SUP (y al que llamaremos "paquete clave").
- 7.- Pide que dejen los cuatro paquetes sobre la mesa separados (fig. 30) y que volteen dos de ellos cara arriba (fig. 31).

Se trata ahora de que mezclen los cuatro paquetes, dos a dos (fig. 32), para dejar todas las cartas del paquete clave cara arriba, y todas las del resto dorso arriba (o al contrario). Naturalmente, dependiendo de qué paquetes hayan volteado cara arriba, indicas unos u otros paquetitos para ser mezclados entre sí. Doy ejemplos de las dos posibilidades que existen. (Lo mejor es que pruebes con las cartas mientras lees para que todo te sea más comprensible y fácil).

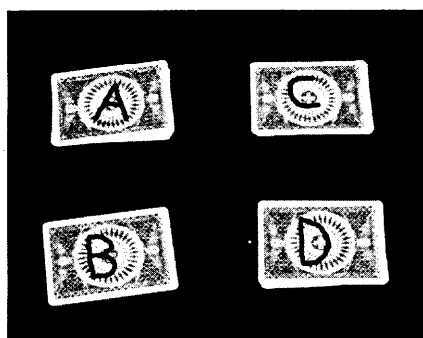


FIG. 30

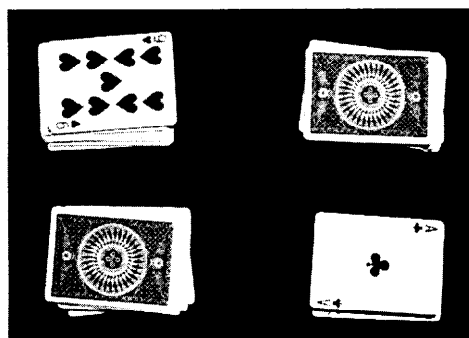


FIG. 31

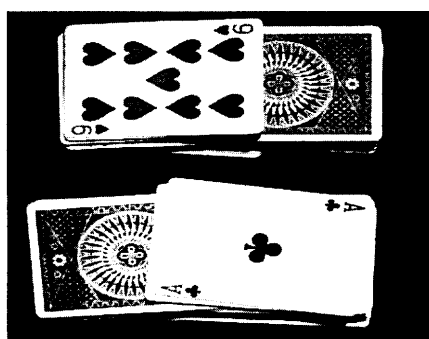


FIG. 32



Ejemplo 1º:

Sean A y B las dos mitades aproximadas del paquete de dieciocho cartas y C y D las del resto de la baraja. Supongamos que voltean A y D (ver fig. 31).

Pedir que mezclen A con C (uno está cara arriba y el otro cara abajo)

Pedir que mezclen B con D (también están cara arriba y cara abajo). Ver fig. 32.

Pedir que volteen uno de los dos paquetes resultantes y lo mezclen con el otro.

Ejemplo 2º:

Supongamos que voltean A y B (los dos que componían el paquete de dieciocho cartas).

Pedir ahora que mezclen, dos a dos, uno cualquiera de los paquetes cara arriba con uno cualquiera de los paquetes cara abajo. Los dos paquetes que resulten deben ser mezclados entre sí.

Al final tendrás las cartas del "paquete clave" en posición invertida (caras-dorsos) con las restantes y mezcladas con ellas.

- 8.- Pide que, de nuevo, dividan la baraja en cuatro paquetes y que volteen dos de ellos.
- 9.- Señala los dos volteados y pide que los mezclen entre sí. Los dos restantes deben ser mezclados entre sí también. Pide que volteen uno de los dos paquetes obtenidos y que lo mezclen con el restante.
- 10.- Si quieres repite una vez más los pasos 8 y 9 (o las acciones, más sutiles, que te propongo y explico en la **Nota 1**). En cualquier caso, la sensación de barullo y descontrol es enorme.
- 11.- Fíjate, la última vez que mezclen, en alguna de las cartas que caen cara arriba al mezclar. Supongamos que no es una de las dieciocho primeras del orden mnemónico. Di: "En estas condiciones nadie en el mundo puede tener la más ligera idea de cuántas cartas han quedado dorso arriba y cuántas cara arriba. Sin embargo, yo siento que hay dieciocho cara abajo y el resto cara arriba" (en el caso de que te hubiesen quedado cara arriba las dieciocho del "paquete clave" puedes pedir que repitan una vez más el ritual de voltear la baraja).
- 12.- Vuélvete de espaldas mientras lo comprueban y separan las dieciocho cartas del resto cara arriba. Mientras lo hacen repasa mentalmente el color de las dieciocho primeras de la mnemónica. Te confirman asombrados que, efectivamente, hay dieciocho cara abajo. Inmediatamente dices, siempre vuelto de espaldas a los espectadores:



"De las cuales nueve son negras y nueve rojas". Lo comprueban anonadados. Mientras, repasas mentalmente el número de cartas de, por ejemplo, corazones y dices: "Y entre ellas hay cinco cartas de corazones que son el 2, el 4, el 5, el 8 y el 9 y ninguna otra carta de ese palo"... Te lo confirman asustados. Dices: "Nómbreme otro palo". Te dicen, por ejemplo, "Picas". Dices: "De picas veo el As, veo el 9, veo el 2, veo el... 6, veo el... 5 y no veo ninguna otra... porque no hay". Te vuelves y observarás que algunos de tus espectadores te miran como a un marciano, otros te reverencian y alguno no te hará ni caso porque, pobrecillo, habrá muerto de la impresión.

Nota 1

Si prefieres, he aquí unas acciones que son más despistadas aún, para la posible tercera vez que realizas los movimientos de los párrafos 8 y 9:

8 bis.- Pide que, como siempre, hagan cuatro montones y que vuelvan los que ellos quieran (pueden volver 1, 2, 3, todos o ninguno).

Lo que tú tienes que hacer es fijarte en cuáles y cuántos han vuelto. Se pueden dar tres casos diferentes:

a) Que vuelvan todos o ninguno: muy fácil. Pide que los mezclen entre sí de dos en dos (los que quieran) y luego los dos resultantes entre sí.

b) Que vuelvan dos montones: estamos en el caso de los párrafos 8 y 9. Actúa como allí te expliqué.

c) Que vuelvan tres o uno. (Llamaré "grupo de tres" al conjunto de los tres que han corrido la misma suerte. Al cuarto le llamaré "independiente"). Di: "Para más barullo, voltea otro paquete, el que tú quieras, con entera libertad". Fíjate en si es el paquete del "grupo de tres"; si es así, te encuentras en el tantas veces citado caso de los párrafos 8 y 9. Si es el que no pertenecía "al grupo de tres" estás en el caso a, equivalente a que hayan vuelto todos. Así que deben mezclar entre sí los dos señalados, luego los dos restantes y finalmente los dos paquetes así formados. Continúa como allí te explico.

Nota II

Lo más importante de todo es que tu actitud sea la de alguien a quien no le importa cuáles volteen cada vez ni cómo se mezclen entre sí... Buscas conseguir la sensación de "caos".

Nota III

Los paquetes se pueden mezclar dos a dos por hojear a la americana, o juntando los paquetes y mezclando en las manos por arrastre o imbricación. En este caso observa bien para que se cojan y dejen los



paquetes tras las mezclas en las posiciones correctas y que no los volteen al dejarlos en la mesa (piensa que los paquetes tienen cartas cara arriba y cara abajo y podría darse el caso explicado).

Cuida también que no dejen caer cartas, al mezclar, por torpeza... Si sucediese, las recoges y las devuelves cara arriba o cara abajo, según sean del paquete de las dieciocho primeras cartas o no.

Nota IV

Si al principio del juego el espectador cortase un paquete demasiado pequeño, tipo diez a trece cartas, no necesitas hacer que lo devuelva y que corte de nuevo por otro lado. Basta con que digas: "Éste será el primero de cuatro paquetes... a ver, tú (a otro espectador) corta otro paquetito y deja cartas para los dos últimos paquetes". La carta "clave" a recordar es la de abajo del segundo paquetito.

Nota V

No te dejes engañar por la aparente complejidad de esta descripción escrita. Aunque te parezca lioso al leerlo, en realidad no lo es y al público le parece maravilloso.

7. - "EL CARBUQUILLO"

Este divertidísimo y misterioso efecto se me ocurrió buscando la posibilidad de conseguir aplicaciones prácticas a la idea de juegos fuertes con la mnemónica **mezclada por los propios espectadores**.

EFECTO

Mientras juegas al "Carbuquillo" (inexistente juego, por cierto) con tus espectadores, se producen dos adivinaciones de grupos de cartas, y eso tras mezclas y cortes reales y auténticos de los espectadores, que tú no deshaces ni nada parecido. Absolutamente incomprensible hasta para conocedores de la mnemónica e incluso mnemónico-adictos.

MÉTODO

(Fase 1)

El mago invita a un espectador a jugar al "Carbuquillo", extrañándose enormemente cuando el espectador dice desconocer dicho juego. El mago pide al espectador que, siguiendo las reglas más habituales del "Carbuquillo", corte en dos la baraja y mezcle entre sí las dos mitades (por hojear o



imbricación). Luego debe cortar y darse las cinco cartas superiores. Finalmente, debe dar las cinco cartas siguientes al mago y dejar el resto en la mesa.

El mago coge el resto de la baraja y lo aparta, echando al mismo tiempo un vistazo secreto a la carta inferior de dicho paquete. Ahora mira sus cartas y ya sabe las que tiene el espectador. ¿Cómo? Fácil. Si por ejemplo la vista de abajo de la baraja es la 30 (5♣) y tiene en su mano la 11 (QV), 12 (3♦), 34 (10♠), 35 (KV) y 36 (J♣), las cinco cartas del espectador deben contener las cartas que hay entre la 30 y la 34 en la mnemónica: 31 (K♠), 32 (J♦) y 33 (8♣). Las otras dos (hasta cinco cartas que tiene) han de ser las anteriores a la 11 (QV) (la más baja de la otra serie que tiene el mago), o sea: la 10 (2♠) y la 9 (9♠) (fig. 33). Se trata, pues, de completar dos tramos o series de la mnemónica con las dos jugadas de cinco cartas. La carta "final" de cada serie es la del número mnemónico más bajo de esa serie (de entre las que tienes en tu mano). Debes, pues, ir nombrando las cartas anteriores a la "final" en el orden mnemónico hasta llegar a la que viste debajo del resto de la baraja. Luego continuas con las cartas de la otra serie, nombrando las anteriores a la otra carta "final", hasta que hayas nombrado cinco cartas. Si haces unas pruebas comprenderás mejor lo que te digo.⁵⁹



FIG. 33

Si las cinco cartas de la jugada del mago son correlativas (o sea: todas de la misma serie) y la INF de la baraja es de otra serie, el mago necesitaría ver una o dos cartas de arriba de la baraja (hasta ver una que pertenezca a la serie de la carta vista abajo) para poder saber cuáles son las del espectador. Es un caso excepcionalmente raro. Tu adversario tendrá todas las cartas que estén entre la vista arriba y la vista abajo de la baraja (ambas de la misma serie). Además tendrá las anteriores en orden mnemónico a las cinco cartas de tu mano.

La explicación a todo esto es sencilla: el hecho de haber mezclado una sola vez a la americana (por hojear), ha dejado dos series intercaladas de cartas. Las cinco cartas de arriba (que el espectador se quedó) deben tener números de orden mnemónico comprendidos entre la carta de abajo de la baraja (la anterior a esas cinco de arriba) y las cartas siguientes a dichas cinco de arriba (o sea: las que da al mago). Pero continuemos con la presentación del juego.

El mago dice: "Yo tengo esta dama de corazones (la echa cara arriba en la mesa)... y tú sólo podrías ganarme con un rey de picas, ¿lo tienes?... pues échalo sobre la mesa... ¡qué suerte!... pero yo ahora tengo el tres de rombos y sólo le gana la jota de rombos. ¿También la tienes?... No me digas que también tienes el ocho de tréboles y el dos de picas, que

⁵⁹ Y si ordenas dos palos de as a rey, los juntas y pruebas con esas veintiseis cartas todas las acciones explicadas para el juego, verás lo sencillo que te resulta saber las cinco cartas de tu imaginario oponente.



ganan a mi diez de picas y mi rey de corazones...¿Sí?... En fin, ya me has ganado cuatro bazas y contando tus triunfos llevas diez puntos... eres un genio del "Carbuquillo", pero mi última oportunidad para empatar esta partida sería que yo hiciese "las diez de últimas" y que tu última carta fuese el nueve de picas, a la que "mata" mi jota de trébol... ¿La tienes? ¿Sí?... Menos mal, ¡hemos empatado y mi honor queda a salvo! ". Estréchale efusivamente la mano.

Si quieres, **se** puede repetir todo el proceso (sin mezclar de nuevo, sólo cortando) repartiendo tres cartas a cada uno, que adivinas rápido y "de un tirón".

Toda esta presentación es divertidísima a la par que asombrosa. Compruébalo. El único "pero" está en que, en este juego, el orden mnemónico se pierde. A mí me merece la pena.

(Fase II)

Si te gusta "rizar el rizo" de lo imposible he aquí cómo puedes continuar (supongo que no has repetido la adivinación segunda, la de sólo tres cartas).

Las diez cartas utilizadas en la primera fase se dejan aparte en la mesa.

El espectador mezcla el resto de la baraja a la americana una segunda vez y corta. El mago coge las siete de arriba y, juntas, 'las pone en la mesa a su izquierda, las siete siguientes al centro y las siete siguientes frente a él, como si fuesen jugadas de Chinchón (Gin Rummy).

El mago avanza la jugada central hacia el espectador. Voltea la primera **jugada** de siete cartas caras arriba y la comenta: "buena" o "mala" o "dos sietes"... luego la deja, siempre caras arriba, apartada en la mesa, y mira su mano: ya sabe las siete del espectador **a pesar de las dos mezclas americanas y los cortes reales.**

¿Cómo? Así: aparecen cuatro series o cadenas. Supongamos que las cartas del mago son: 22, 13, 23, 36, 24, 25 y 52. y las de la primera jugada (cara arriba): 2, 3, 39, 4, 15, 16, y 5.

El espectador debe tener las que están entre 13 y 15, o sea, en este ejemplo sólo una carta: la 14 (8♥); también las que están entre 52 y 2, o sea, la 1 (4♣); las que se encuentran entre 36 y 39, o sea, 37 (7♠) y 38 (10♥). Las tres restantes deben ser las siguientes a la 25, o sea: 26 (K♦), 27 (2♣) y 28 (3♥) (fig. 34). Adivínalas en voz alta: pasmo total.

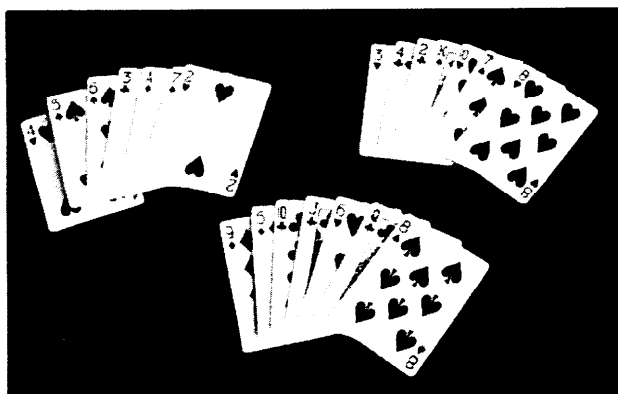


FIG. 34



Nota

El espectador debió cortar esta vez unas diez o doce cartas de arriba para evitar así que algunas de las cartas que nombramos creyendo que se tratan de las que tiene el espectador sean, en realidad, algunas de las diez cartas que salieron en la primera fase del juego **y que están** aparte en la mesa.

Si quieres evitar la anterior limitación del corte debes dejar las diez cartas de la primera fase extendidas en la mesa cara arriba para evitar nombrarlas ahora. Sáltatelas.

VARIANTES E IDEAS

- 1.- Para una presentación que no sea del tipo exhibición de juego, se puede adivinar cualquier paquete. Así: un espectador, tras mezclar a la americana, extrae un paquete central cualquiera; si el mago ve las dos o tres de arriba y de abajo del resto de la baraja (quiero decir, una vez que se cortó por donde se extrajo el paquete) sabremos cuántas cartas hay y cuáles son (a pesar de la mezcla previa del espectador).

Para ver las tres de encima y las tres de abajo podemos coger seis cartas (esas seis) y ponerlas en abanico caras hacia nosotros "para explicar" al espectador lo que debe hacer: poner las suyas en abanico y mirarlas fijamente. Ahora tenemos tiempo para deducir cuáles y cuántas tiene el espectador.

- 2.- Esta idea vale para añadir a la rutina de "Cartas al peso", que explicaré en el Capítulo 9, apartado B, 1 (con media mnemónica). Basta dar las veintiseis ordenadas al espectador para que las mezcle a la americana y, a otro espectador, las veintiseis desordenadas para que también las mezcle (como quiera). Se juntan ambas, pasando diez de las desordenadas sobre las veintiseis ordenadas (aunque mezcladas, están "ordenadas"). El espectador coge ahora un paquete: puede cortar de arriba o extraerlo del centro, siempre que coja entre la diez y la treinta y seis por arriba. Utilizando el método explicado sabremos cuántas tiene el paquete.
- 3.- Tras una sola mezcla americana: si un espectador coge un paquete y mira la de abajo y mezcla, podemos ahora, mirando ese paquete, saber cuál es la elegida (la mayor en orden mnemónico de una de las dos "cadenas" o "series" entremezcladas).⁶⁰
- 4.- También tras una sola mezcla americana: si un espectador mira la carta de arriba de un paquete y otro la de abajo y mezclan el paquete, sabremos cuáles son: la mayor y la menor en orden mnemónico de alguna cadena o serie de las dos de ese paquete (hay, pues, cuatro cartas posibles).

⁶⁰ Utilizaciones muy ingeniosas de ideas similares a ésta se pueden encontrar en los libros del creativo S. Aronson. La idea de las cadenas viene de Jordan y, quizás, Finley.



8.- CORTANDO LOS ASEs... O CUALQUIER NÚMERO

Encontré que, gracias a la mnemónica, el magnífico efecto de Vernon⁶¹ se puede presentar, en cualquier momento de tu sesión, encontrando por cortes las cuatro cartas del mismo número (o letra: A, J, Q, K)) dicho libremente por un espectador. Quiero decir, hacerlo directamente, sin necesidad de sacar las cuatro cartas, perderlas y encontrarlas.

Para ello basta con, una vez nombrado el número, ir localizando con vistazos y estimaciones las cartas de ese número, ir cortando para dejarlas en segundo lugar por arriba, o por abajo, e ir realizando los cortes "del manco" que revelan las cartas, siguiendo la maravillosa charla de la rutina de Vernon.

Para la revelación de la última carta (al corte aparentemente fallido) yo corto para dejar el orden natural (el 4♣ arriba) y busco la carta con número mnemónico 4 unidades menos que la carta que quiero revelar (la última de las cuatro del número nombrado). Obtengo una SEP bajo esa carta buscada y hago un corte deslizante, pasando el 4♣ a la SEP. Subo una carta encima de dicho 4♣ y ya estoy preparado para la revelación final. Obviamente, a veces hay que tener en cuenta las cartas que ya se revelaron.

Para evitar que en cada corte "del manco" se desordene una carta (la que retienes con el índice al cortar) debes actuar así: has realizado el corte de Vernon cogiendo la baraja en posición de Biddle con la mano derecha, levantando luego un paquete con el dedo mayor derecho y lanzando el paquete superior hacia tu izquierda, a la vez que retienes con la yema del índice derecho la carta SUP. Deja en la mesa el paquete de la mano derecha (con su carta extra encima) y con dicha mano derecha, ahora libre, voltea cara arriba la carta SUP del paquete cortado hacia la izquierda: es la carta que buscabas, del número pedido.

Separa esa carta de su paquete y déjala en la mesa cara arriba. Luego coge con la mano derecha la carta SUP del paquete más a tu derecha (se trata de la carta que retuviste con el índice durante el corte a una mano) y con ella como pala, y sin utilizar la mano izquierda, recoge dicho paquete (la carta queda bajo el paquete). Siempre con la mano derecha, utiliza como pala todo el paquete que llevas en ella y recoge el otro paquete, el que cortaste y tenía la carta del número nombrado arriba. Has recompuesto, así, todo lo que desordenaste al hacer, previamente, el corte deslizante.⁶² Esto debes hacerlo cada vez que realices el corte "del manco". Las acciones de recogida con una sola mano, vienen perfectamente justificadas por la historia del manco.

⁶¹ Supongo que conoces el "Cutting the aces" del libro *Stars of Magic*. En caso contrario, lo mejor que puedes hacer es regalar el libro que tienes en las manos a algún amigo y aprovechar mucho mejor tu tiempo, estudiando las obras maestras que nos legaron los más grandes maestros del pasado, y que están reunidas en dicho libro. Nunca me lo agradecerás bastante.

⁶² Lo único que ha variado es que la carta que estaba arriba antes del corte, ha quedado abajo. Pero esto no varía el orden cíclico de la baraja, como sabes.



D) UNOS VISUALES

1.- APARICIÓN VISUAL DE CARTAS NOMBRADAS

EFEECTO

Un espectador nombra una carta, un segundo espectador otra carta y un tercero otra. El mago extiende la baraja en cinta dorso arriba en la mesa. Voltea la cinta y las tres cartas aparecen en su mano como venidas del aire.

MÉTODO

Se trata de utilizar el método que explicaré para la aparición final de las dos cartas en el juego "Va y ven" con la media mnemónica.⁶³

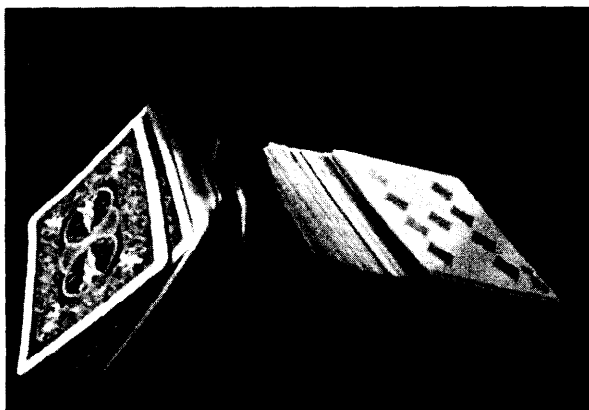


FIG. 35

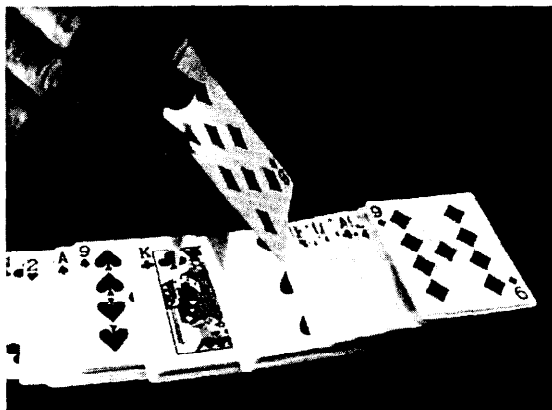


FIG. 36

Naturalmente, pueden emplearse todos los métodos que uno conozca: entre ellos, el maravilloso "Pop-out" del entrañable y gran mago Piet Forton, "Carta vuelta por efecto del aire al caer la baraja", "Combada y dar una palmada que voltea la SUP por acción del aire", "La carta salta en búmeran desde la baraja", "Cazada con el sombrero a lo Audley Walsh",

⁶³ Ver más adelante, en este libro, en el capítulo 9º el juego "Va y ven", párrafos segundo y tercero de la Tercera Fase. En resumen, se trata aquí de buscar secretamente las tres cartas y realizar con ellas las acciones del TPC o Control Perpendicular (ver: Otras Técnicas, al final del Apéndice VI) para llevarlas a Posición Perpendicular, extraerlas ligeramente hacia la derecha, extender en cinta de izquierda a derecha sobre la mesa ocultando las cartas en Posición Perpendicular y voltear la cinta cazando las tres cartas, que sobresaldrán verticalmente durante el volteo. Más que cazar es sujetar las cartas, pues ellas solas te vienen a los dedos al voltear la cinta (figs. 35 y 36).



"Aparición de Bruce Cervon entremedias de la baraja semimezclada",
"Combamiento y salta sobre la mesa a lo Paul Le Paul", etc., etc.

Dependes de tus conocimientos, tus habilidades manuales y tu creatividad para construir una rutina de apariciones de cartas nombradas (o para improvisar a lo "magi-jazz" durante una sesión...).

El campo es amplísimo y las posibilidades excitantes (parece que hablo del "picnic" que hice la semana pasada con la morenita aquella que...).

2.- CARTAS ASCENDENTES

EFEECTO

Nombran una carta. Sin hacer aparentemente nada, la carta sube de entre las **demás**.

MÉTODO

Como supones, basta que por un buen vistazo busques la nombrada y hagas con ella una carta ascendente de las manipulativas. Por ejemplo:

- a) Tras haber encontrado la carta, haz el salto para llevarla arriba y realiza el método de Paul Le Paul,⁶⁴ o el de Jack McMillen.⁶⁵
- b) Sin necesidad de salto, basta con que hagas salir ligeramente la carta hacia la derecha (por la esquina interior derecha) y realices ahora el método de Krenzel (sobre la idea de Fred Robinson) o el del propio Fred Robinson.⁶⁶
- c) También puedes usar una bolita de goma o cualquier otro "gimmick" (hilo invisible, hilo fino pero elástico, dos cartas con gomilla entre ambas, etc.) y realizar así el efecto de la ascensión de la carta o cartas nombradas (a veces, si te nombran y subes dos o tres

⁶⁴ Ver Paul Le Paul: *The Card Magic of Le Paul*.

⁶⁵ Ver *Expert Card Technique* de Hugard y Braue.

⁶⁶ Ver *Pabular* n° 1, para el de Robinson y *On the Up And Up* de R. Kaufman, para el de Krenzel.



cartas es todo más efectivo).⁶⁷

d) **Técnica de Tamariz**

Te explico aquí este método de ascendentes que ideé precisamente para la Mnemónica y que me ha dado un resultado estupendo:

Tienes la baraja dorso arriba en la mano izquierda. Te nombran una carta, por ejemplo el 9♥ (17). Buscas por vistazo la siguiente al 9♥ (la K♣) y obtienes una SEP bajo esta carta con el meñique izquierdo. Continuadamente, el pulgar derecho deja pasar las dos cartas de encima de la SEP (K♣ y 9♥) hojeándolas, y obtienes sobre ellas otra SEP con el anular izquierdo, sin perder la SEP del meñique (fig.37). Con el anular y mayor izquierdos empujas y deslizas lateralmente (hacia la derecha) la carta de encima de la SEP de arriba, en nuestro caso la 16 (5♠). Fig. 38. Basta con que sobresalga un centímetro. La mano derecha cubre todo. Inmediatamente, pasa los dedos anular y mayor izquierdos a la SEP de abajo que mantiene el meñique y desliza la carta que está sobre ellos (la K♣) hacia la derecha para que sobresalga al mismo nivel que la que anteriormente deslizaste (el 5♠). Fig. 38. Ten cuidado de que el 9♥ no sea deslizado también. Debe quedar entre las dos deslizadas lateralmente, pero manteniéndose alineado con el resto de la baraja.

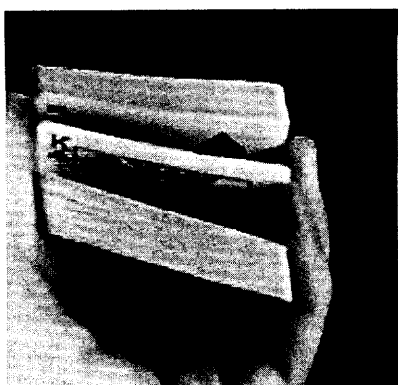


FIG. 37



FIG. 38



FIG. 39

El pulgar derecho debe estar tocando la esquina interior izquierda de la baraja. Sujeta entre los meñiques de ambas manos, y por las esquinas derechas de las cartas, las dos cartas sobresalientes: el meñique izquierdo por la esquina interior derecha y el meñique derecho por la esquina exterior derecha (ver la fig. 39). La mano derecha cubre todo. Mueve ambas cartas hacia abajo (con los meñiques que las sujetan) para que queden en salida interior además de en salida lateral (fig. 40). Muévelas ahora hacia la izquierda con ayuda de los dedos izquierdos que se cierran para que ambas cartas dejen de estar en salida lateral (fig. 41).

⁶⁷ Ver el de la bolita en *Pallbearer's Review*, vol. 9, "Squeeze Rise" por David Drake, y en el vídeo de la Escuela Mágica de Madrid para las Jornadas de Cartomagia de El Escorial: *Las Cartas Ascendentes*.



El resultado de estas acciones (que duran unos segundos y están cubiertas por la mano derecha, por tu charla y por tu mirada, que diriges al público) es que la nombrada está entremedias de dos cartas que sobresalen por abajo, es decir, en posición para la ascensión "a lo plunger" de Jack McMillen (ver fig. 41), aunque para el público no has hecho absolutamente nada.⁶⁸

Con "tempo" muy lento y con la mano izquierda cubriendo por delante las cartas sobresalientes, empuja con el meñique derecho las cartas de abajo, que harán así subir misteriosamente, y al mandato de tus palabras, la carta recién nombrada (fig. 42).

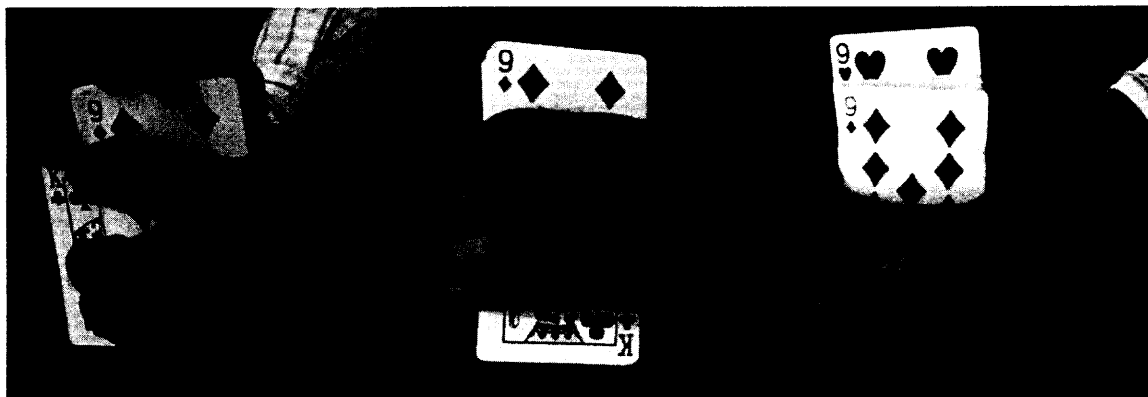


FIG. 40

FIG. 41

FIG. 42

3.- DOBLE PINTAJE

Las posibilidades con la mnemónica para conseguir efectos visuales son enormes. A la espera de las ideas que tú mismo tengas, he aquí una de las que yo tuve:

EFEECTO

Dos espectadores nombran una carta cada uno (p. ej.: 6♦ y 10♠). El mago voltea la baraja cara arriba: hay una carta indiferente y su mano derecha se ve vacía, pero al pasarla sobre la cara de la carta visible (indiferente) de la baraja, se transforma en una de las nombradas, el 10♠. Pasa de nuevo la mano y es ahora la otra nombrada, el 6♦.

⁶⁸ Para el método de McMillen ver *Expert Card Technique* de Hugard y Braue.



MÉTODO

El método es directo. El mago busca y obtiene una **SEP** sobre el 6♦ y hace el salto de Herrmann al volver la baraja cara arriba dejando el 6♦ abajo y el 4♥ a la vista (fig. 43). Cubre con la mano derecha la baraja y, con ayuda del meñique izquierdo, hojea y busca el 10♠ obteniendo una SEP bajo él. Enseña la mano derecha vacía y, por medio del robo lateral, empalma el 10♠ y pinta la carta a la vista (que será el 4V): aparece el 10♠ (fig. 44). Se relaja tras el efecto y con la mano derecha roba (a lo Leipzig o a lo Malini) la de abajo (6♦), y pinta con ella el 10♠ (fig. 45).

Sólo hace falta reponer el 10♠ a su sitio, pues el 6♦ queda ya bien situado.

Lo interesante del método está en que el segundo robo es instantáneo (la carta está ya preparada abajo) y puedes aprovechar la relajación post efecto para hacer el robo con tranquilidad. Además, esto permite hacer los dos pintajes de forma casi continua y el impacto del segundo se suma al del primero, consiguiendo un impacto de doble potencia (que no es lo mismo que dos impactos de potencia simple).

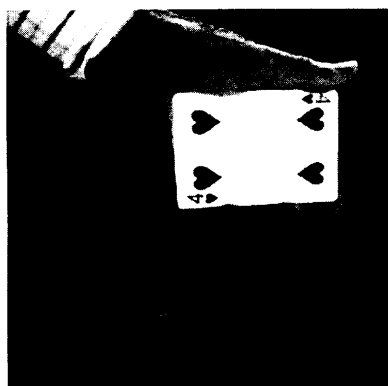


FIG. 43

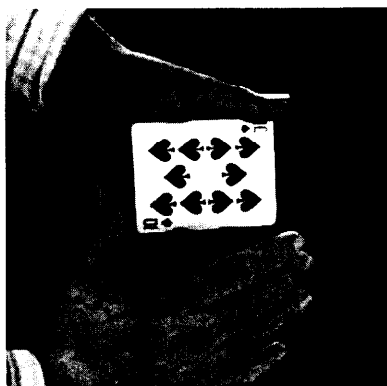


FIG. 44

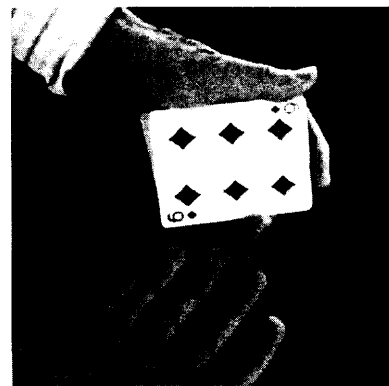


FIG. 45

4.- CARTAS VUELTAS (Antón López y Tamariz)

Se trata de una idea de Antón, con ideas mías para el efecto. Damos a mezclar una baraja que guardamos en el bolsillo interior de la chaqueta. Pedimos que nos aten las manos a la espalda (atadura que nos permita escapar y volver a entrar en la atadura).⁶⁹

⁶⁹ Ver en Tarbell varias de estas ataduras para muñecas o pulgares.



Dando la cara al público, preguntamos los nombres de tres cartas así como tres números entre 1 y 52. Simulamos concentrarnos, respiramos fatigosa y exageradamente y anunciamos que, con gran esfuerzo mental, vamos a intentar volver de cara las tres cartas nombradas. Sacamos secretamente una baraja duplicada y ordenada en mnemónica que tenemos en el bolsillo de atrás del pantalón (fig. 46). Buscamos por conteo las tres cartas nombradas, las volvemos cara arriba en los lugares pedidos y pasamos la baraja a la axila izquierda por debajo de la chaqueta como en el juego de la carta a la cartera (el habernos escapado momentáneamente de la atadura nos lo permite). Luego nos desatan y, con la mano claramente vacía, sacamos la baraja, aparentemente del bolsillo interior de la americana: allí están las tres cartas nombradas vueltas cara arriba entre las demás y en los lugares nombrados.⁷⁰



FIG. 46

5.- CARTAS NOMBRADAS AL BOLSILLO

Otras ideitas que tuve para visualizar efectos con la mnemónica.

5a) UNA CARTA

La baraja está dorso arriba. Sube el 9♦ arriba. Voltea secretamente (medio salto) las cincuenta y una cartas que no son la de arriba (9♦). Un

⁷⁰ Existe otro método maravilloso de llevarlas cartas desde la espalda ala cartera, en *Lo mejor en magia* de Bruce Elliot. Su autor, el ingeniosísimo Franklin V. Taylor.



espectador nombra una carta cualquiera. Con el meñique izquierdo hojea la esquina interior derecha hacia abajo, hasta donde estimes que está la carta nombrada (sea el 9♠). Recuerda que la baraja está invertida, o sea, que la carta 9 está muy abajo). La mano derecha cubre todo, pero tú puedes ver las esquinas de los índices que van pasando, aun mirando desde arriba y con la baraja horizontal (¡las cartas están cara arriba!). Obtén una SEP sobre la carta nombrada (fig. 47 donde se retiró la mano derecha).

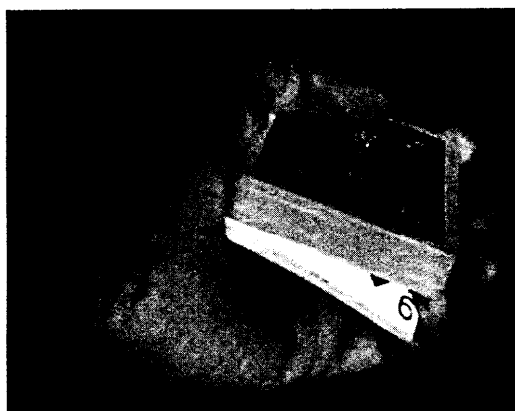


FIG. 47

Haz un medio salto del paquete bajo la SEP, volteándolo. La nombrada queda abajo. Empálmala en la mano izquierda y sácala de un bolsillo.⁷¹

El problema es que ahora te queda un paquete cara arriba. Tras la aparición de la carta y durante la relajación "post-efecto" busca el lugar en que hay dos cartas dorso contra dorso y corta por allí, completando el corte y manteniendo una SEP. Justo una carta debajo de la SEP es el lugar en el que hay dos cartas cara contra cara. Haz un medio salto por allí, volteando el paquete inferior, y te queda todo en orden, salvo el 9♦ y la carta nombrada.

5b) DOS CARTAS

La baraja está en la mano izquierda en posición de dar. Te nombran una carta. La buscas y haces un salto o corte para dejarla encima, mientras pides que nombren otra carta. Es bueno psicológicamente decir: "No, ésa no vale, dime otra". Cuando te nombran la segunda dices: "No, ésa tampoco vale... son las dos únicas que no valen" (risas). Mientras, has buscado por un vistazo la segunda nombrada, obtienes una SEP bajo ella y haces un corte deslizante (reteniendo la SUP) por la SEP del meñique, o sea: retiras con la mano derecha desde la SUP-2 hasta la que está sobre la SEP y llevas todo

⁷¹ Esta manera de buscar y llevar abajo la carta nombrada se me ocurrió para evitar el salto (difícil a veces en condiciones de miradas atentas) y usar un vistazo que parece imposible, pues aunque vean que miras la baraja no pueden entender o creer que veas los índices o caras de las cartas. Posteriormente aprendo en el *Vernon's Chronicles 2* que un vistazo parecido era utilizado, y hacemuchó, por el propio Vernon (aunque usado de forma diferente).



encima del paquete de la mano izquierda pero manteniendo una SEP allí y cortando luego por ella. Te ha quedado una de las nombradas arriba y otra abajo. Es cuestión de segundos. Los cortes finales se hacen mientras ríen (en la relajación "post gag").

Di: "No, de verdad, **no valen** porque puse una aquí en mi bolsillo izquierdo... (has empalmado en la mano izquierda la INF y la sacas del bolsillo izquierdo) . . .y la otra en el derecho". Mientras sacabas la del bolsillo izquierdo tenías la baraja en la mano derecha y empalmaste, a una mano, **la SUP**, que ahora llevas al bolsillo derecho y simulas sacar de allí.

Todo el efecto es rápido y directo. Te nombran una, te nombran otra, sacas una y sacas la otra.

Devuelve la segunda nombrada sobre la baraja y recoloca, luego, la otra carta en su sitio.

6.- CARTA PENSADA AL BOLSILLO (con una ventaja añadida)

Simpson describió en *Jinx*, un método excelente para distribuir cuarenta y ocho cartas, tres veces (una vez en tres paquetes, otra en cuatro, y una última en cuatro) y que al final la baraja quede exactamente en el mismo orden que al comienzo. Inmediatamente me vino la idea de aplicarlo a la mnemónica.⁷²

- 1.- Retira los reyes diciendo que vas a pedir que piensen una carta y que los reyes son demasiadas veces los pensados por el público. Tienes cuarenta y ocho cartas.
- 2.- Tras mezclas falsas y corte real (por el espectador) distribuye las cartas, volteándolas una a una cara arriba, en tres paquetes. Pide al espectador que se fije en una de ellas. Haz rápidamente la distribución.
- 3.- Recoge los paquetes así: el tercero sobre el segundo y ambos sobre el primero. Voltea todo dorso arriba.
- 4.- Distribuye de nuevo las cartas, **esta vez en** cuatro paquetes, volteándolas una a una cara arriba. Recoge el cuarto sobre el **tercero, ambos sobre el segundo, y** todo sobre el primero. Cuadra y voltea la baraja dorso arriba. Has dicho al espectador que se fije en

⁷² Ver el juego de Simpson en *JINX*, n° 94 (año 1940), pág. 581.



su carta y que no te diga nada. Que la piense y que tú tratarás, mirándole a los ojos, de adivinar cuál es...

- 5.- Simula que fue difícil... Repite la distribución en cuatro montones y la recogida igual que antes. Cuadra y voltea todo dorso arriba. Esta vez di: "¡Sí... ya la tengo!". Inmediatamente saca una carta (la segunda por abajo, el As de corazones), pero sin que se vea de donde vino o, mejor aún, cortando antes y sacando el As de corazones de donde se encuentre. Guarda el Asen el bolsillo sin mostrarlo.
- 6.- Pregunta: "¿Qué carta pensaste?". Te nombran la carta. Sonríe. Pausa... Busca la carta nombrada por un vistazo secreto, llévala arriba, empálmala (o haz un Robo Lateral) y sácala del bolsillo triunfalmente. La baraja, una vez repuestos los reyes y el As de corazones, queda totalmente en orden. (Ésta es la ventaja añadida prometida en el título).

Nota 1

Si en vez de tres, cuatro y cuatro, distribuyes en otro orden (cuatro, tres, cuatro; o cuatro, cuatro, tres) el resultado es el mismo. La baraja (cuarenta y ocho cartas) vuelve a su orden. Stephen Simpson da unas fórmulas (en ese mismo artículo de *Jinx*) para saber, en caso de la primera distribución (tres, cuatro, cuatro) y recogida, en cualquier orden, de los paquetes por los espectadores, en qué lugar a partir de arriba se encuentra una carta cualquiera. Allí te remito.

Nota II

Yo mismo publiqué una versión para cuarenta cartas (la baraja española reducida, sin ochos ni nueves) en mi libro-revista *Magia Potagia* nº3. En ese caso hay que hacer cuatro, cinco y dos montones, en cualquier orden, para que al final la baraja quede en su orden primitivo. La presentación estaba basada en el ritual enseñado al mago por un lama tibetano de 90 años lo que justificaba el sucesivo reparto en 4, 5 y 2 paquetes ($90 = 45 \times 2$), además de darle un interesante tono de misterio al juego.

Para paquetes de otro numero de cartas, encontré que repartiendo m, n, 1, ... paquetes, **se** vuelve al orden inicial si el número de cartas del paquete repartido es el producto $m \times n \times 1$.. Por ello, para 48 cartas hay que repartir 3, 4 y 4 paquetes (o 4, 3 y 4, u otra combinación), pues es: $48 = 3 \times 4 \times 4$. Otros casos: para 40 cartas se repartirían 4, 5 y 2, pues $40 = 4 \times 5 \times 2$. Para 42 cartas: 3, 2 y 7 paquetes. Para 45 cartas: 3, 3 y 5 paquetes, para 36 cartas: 3, 3 y 4 paquetes, etc.

Creo que todo lo anterior puede ser interesante para aplicarlo a juegos y efectos con partes de la mnemónica. Tu turno para pensar, imaginar, crear y gozar. (lector: "¡Gracias Tamaricillo!". Yo: "De nada, lectorcillo").



7.- CARTA DESAPARECIDA INSTANTÁNEAMENTE

Una idea rápida para un efecto rápido. Nombran una carta. El mago, con las cartas en extensión entre las manos y teniendo localizadas la 18 y la 35 (algo más abiertas en la extensión), encuentra rápidamente casi sin mirar (contando) la nombrada y la moja, en su cara, con saliva que lleva en los dedos derechos. Cuadra. El espectador aprieta la baraja entre las palmas. El propio espectador da las cartas una a una, volteándolas cara arriba sobre la mesa, para ver en qué número se encuentra la carta: pero ésta no aparece y hay sólo cincuenta y una cartas. Después, el mago la localiza, la empalma, y la hace reaparecer en el bolsillo o donde prefiera.

Efugio, o "salida" para posible fallo

En el caso de que las cartas se despegasen al ser repartidas por el espectador, se puede aún salir airoso del trance si se toma la precaución siguiente: El mago ha dicho en voz alta el número de orden de la carta nombrada, de forma sutil (por ejemplo: "En cuarenta y tres segundos la carta obedecerá... espera... ya... Mira a ver en que número se encuentra la carta: cuéntalas una a una en voz alta, volteándolas cara arriba al contarlas).

Si aparece la carta nombrada, porque se despegas, en el lugar cuarenta y tres, parecerá que ése es el efecto (supongo que nombraron la carta número cuarenta y tres: A♣).

Naturalmente que lo mismo podría conseguirse (la desaparición de la carta nombrada) pero sin necesidad de buscarla ni de utilizar saliva, si es el mago quien reparte las cartas cara arriba y hace dada doble en la cuarenta y tres (con la nombrada detrás, oculta), o si ha empalmado la carta. Pero el sistema de la saliva cuando funciona (y para ello conviene probar con el tipo de cartas que tú tengas) es formidable: muestras las manos vacías, le entregas la baraja, el espectador cuenta y la carta no está. Es una versión del juego "Premonition" (de Hofzinser y popularizado por Eddie Joseph), pero con baraja normal y tan limpio como aquél.

Si tienes media mnemónica, se puede hacer cuando nombran una de la mitad ordenada, bien porque al azar la nombren, o porque se ha mostrado antes en abanico la mitad ordenada para que piensen una de ellas. (Si es de la mitad no ordenada puedes hacer otro juego).

VARIANTE

Subir el 9♦ y darle saliva en su dorso. Nombran una carta. Búsqueda y SEP bajo la nombrada. Por Corte Deslizante se pasa el 9♦ bajo la nombrada. Cuadrar y apretar. Quedan pegadas en el centro. Continuar como antes.

Naturalmente que, en vez de saliva, puedes tener el 9♦ tratado con cera en su dorso, en cuyo caso la seguridad en la desaparición es mayor.



E) OTROS BELLOS JUEGOS

1. -SIMPATÍA (Clásico y Tamariz)

EFECTO

El espectador, con una baraja bien mezclada (?) en la mesa, tiene su mano tocando la baraja por un lateral. El mago también toca la baraja con su mano por otro lateral. Se concentran ambos. El espectador nombra un número del uno al cincuenta y dos y el mago nombra una carta. Se comprueba que la carta está en dicho número.

MÉTODO

El método es obvio sabiendo que es mnémónica, pero deben utilizarse muy buenas mezclas falsas previas y cortes reales del espectador (seguido el último de ellos por un salto o maniobra para deshacer el corte).

Te doy, a continuación, mis ideas en forma de variantes.

VARIANTE 1ª: por "lectura de lápiz"

El espectador escribe el número en un papel y el mago, por medio de la lectura del lápiz ("pencil reading", fig. 48) se entera del número y escribe él la carta que corresponde.⁷³



FIG. 48

⁷³ Ver la técnica citada, en el libro del inglés Corinda *13 Steps To Mentalism*. (hay traducción española en Ed. Páginas).



Conviene poner arriba una carta que no sea el 4♣, sino cortar arriba la Q♥ (11), por ejemplo, y pensar que cuando alguien dice el número treinta y siete hay que nombrar la carta número cuarenta y siete (diez más). Si dicen un número del cuarenta y tres al cincuenta y dos se deben nombrar las cartas uno a diez (o sea, restar, en este caso, cuarenta y dos del número nombrado). Esto evita que los espectadores asocien una carta a su número de orden mnemónico.

VARIANTE 2ª: con el uñil

El espectador escribe una carta (0 un número); el mago simula escribir. Luego, cuando el espectador lee en voz alta lo escrito por él, el mago escribe secretamente con el "uñil" la carta o número que corresponda.

VARIANTE 3ª: con clasificador de papелitos

Se puede cambiar el papel del mago por otro cogido de un clasificador que tiene en el bolsillo (saca el papel oculto bajo el estuche de cartas y lo cambia bajo el mismo, al sacar de allí la baraja). En este caso la baraja no está a la vista al comienzo.

VARIANTE 4ª: por salto

El mago escribe 4♣ (o lo nombra). Luego el espectador dice un número. El mago, que tiene la baraja en las manos, busca la carta que corresponde al número nombrado y hace el salto bajo ella (para llevarla abajo). El 4♣ quedará, por abajo, al número nombrado. Se voltea la baraja cara arriba y cuentan para encontrar el 4♣ en el número nombrado.

Nota 1

La instantaneidad de lo que dice el mago (con respecto a lo que dice el espectador) debe ser casi total. No debe haber vacilaciones, dudas o esperas. Además el mago puede simular que no oye o no entiende bien lo que dice el espectador. A pesar de eso el mago dice su carta (o número) y, luego, pregunta al espectador: "¿Tú qué dices?". Esta estratagema hará que parezca que el mago dijo su carta antes de que el espectador dijera nada (o al menos, antes de enterarse de lo que dijo el espectador).

Parte del efecto depende de la forma en que el mago simule concentrarse y cuando dice "¡Ya!" (para que el espectador diga su número o carta) aparente relajarse (ya ha pensado su carta -o su número-, sólo falta decirlo).

Creo que nunca nadie podrá exagerar la importancia de este tipo de sutilezas psicológicas, o sutilezas de comportamiento. Personalmente creo que son, muchas veces, más engañosas que el más exquisito método técnico, manipulativo o el más ingenioso trucaje.

El efecto que consigas con este juego (tan simple por otro lado, casi tan "obvio") podría darte la medida de tu capacidad o grado de



dominio de este tipo de técnicas psicológicas de presentación.

Nota II

Ver una versión de este juego con media mnemónica en el Capítulo 9, apartado G, 1.

Una presentación: Cumberlandismo⁷⁴ (Oscar Hugo)

Una buena presentación para este juego, idea de Oscar Hugo, es ésta:⁷⁵

Pide que nombren una carta y que corten la baraja (tras mezclas falsas). Fíjate en la carta de abajo (vistazo). Supongamos que es el 5♠ (16) y que te nombran el 8♣ (33). Coge la muñeca del espectador y simula concentrarte, o mejor dicho, concéntrate de verdad y calcula en qué lugar está el 8♣ desde arriba (en este ejemplo será la: $33 - 16 = 17$ desde arriba). Di: "Puedes empezar a repartir cartas una a una, volteándolas cara arriba despacito. Intentaré sentir tus reacciones al tocar la carta que nombraste". Gira tu cabeza para que sea evidente que no miras al espectador ni a las cartas y ve contando mentalmente las cartas que van echando y mándale parar en la 17. "Sí. **Creo que... TÚ has** sentido algo también ¿verdad?... (Te vuelves)... Exacto: ¡el 8 de tréboles! Gracias." (Podría también realizarse todo con las cartas dorso arriba y dando a entender que se siente el nerviosismo subconsciente del espectador (¿?) al tocar y sentir su carta. Tiene la ventaja de que tú puedes estar mirando al público y no pierdes la comunicación con él).

Nota

Pienso que es más fácil no hacer ningún cálculo y simplemente ir pensando, a cada carta que oyes echar a la mesa, el nombre de dicha carta: la primera será la 17 (9♥), la siguiente la 18 (K♣), etc., hasta que llegues a la nombrada (8♣) y allí mandas parar. Si temes que echen cartas muy de prisa o que no oigas o sientas alguna de las que echan, puedes ir, tú mismo, pidiendo carta: "Otra, otra, otra...".

⁷⁴ Se llama Cumberlandismo a la percepción de los movimientos musculares inconscientes de otra persona. En inglés: "Muscle Reading" y también "Hellstromism"

⁷⁵ Ver: Oscar Hugo, *The Magi Card System*: "Hellstrom Card Trick", páginas 30 y siguientes. Aunque, desgraciadamente, es un libro totalmente agotado desde hace mucho tiempo.



2.- HA NACIDO UNA ESTRELLA

Cuando ideé el esqueleto de este juego, lo puse en práctica. Pero al carecer entonces de emociones (la sustancia mágica que confiere formas al juego) el resultado era frío. Bueno, pero frío. Cuando lo rellené de emociones y lo vestí con la presentación que te cuento, el resultado fue mucho más interesante: cálido y sensual como un cuerpo caribeño. Que lo disfrutes.

EFEECTO

Una carta nombrada libremente aparece en un paquetito elegido por un espectador y, además, es encontrada de forma mágica por él mismo. Pero la presentación es, a mi juicio, lo más valioso: el mago anuncia que se retira de la magia porque ha encontrado un nuevo trabajo, cómodo y excelentemente pagado: representante de artistas. Y va a firmar exclusiva con un artista genial y único, de pelo moreno, gafas, corbata azul, camisa a rayas...(aquí describe a un espectador presente, hasta que las risas de todos demuestren que han comprendido de quién se trata. El propio espectador reirá según se siente descrito). El mago, ahora representante, estrecha la mano de su artista exclusivo en señal de pacto profesional, y explica que su artista es capaz de encontrar mentalmente cualquier carta nombrada por uno de sus espectadores. Le pide al nuevo artista que saque dos monedas, con las que, se le promete, ganará millones. Otro espectador debe sacar dos monedas más. Se le nombra socio capitalista de la empresa. Las monedas se dejan en la mesa. Alguien nombra una carta libremente y al espectador-artista se le pide que coja un paquetito de cartas entre las que se encuentre la nombrada (dado que la baraja ha sido extendida dorso arriba, la tarea no parece fácil). El representante junta dos monedas, una del artista y otra del capitalista, y las pone en el centro de la mesa como primera inversión (está seguro de que su artista no fallará...). El espectador-artista saca un paquetito de la extensión. El representante pide ahora, al artista, que corte el paquete extraído de la extensión, en dos mitades. Que coloque una mano encima de cada mitad y que señale la mano del paquetito que contenga la carta elegida. El representante se separa un poco para no tocar las cartas, pues dice que no quiere que nadie sospeche que él colabora o ayuda a su exquisito artista. El artista duda entre los dos paquetes... todos rien... Elegido un paquetito, el artista debe cortarlo y completar varias veces. Debe ahora encontrar la posición exacta de la carta nombrada, en la mitad elegida del paquete que él mismo extrajo de la extensión. El representante añade las dos monedas restantes a la inversión del centro de la mesa (tal es su seguridad de que su artista genial acertará la posición de la carta). Por increíble que parezca, el artista, sin que el representante se acerque siquiera a las cartas, encuentra la posición exacta de la nombrada. El representante, tras la salva de aplausos de los espectadores, recoge las monedas de la inversión y guarda tres de ellas ("mi 75 % habitual", dice) y hace intención de dar la moneda restante al artista, aunque cambia repentinamente de idea, y se guarda también esa moneda ("para gastos de publicidad, propinas y varios" explica) y remata: "Sois afortunados, habeis sido testigos, en vivo y en directo, de que ha nacido **una estrella**".



MÉTODO

El mago-representante pide a un espectador que nombre una carta. El espectador-artista extrae un paquetito pequeño de la extensión de la baraja, que está en orden mnemónico del 1 al 52. El mago hizo un vistazo de la anterior y posterior del paquetito. Pero supongamos que se escogió un paquetito de arriba, once cartas por ejemplo.

El mago recoge la extensión y busca secretamente la carta en este paquete (si está en él. Si está en el paquete del espectador, mira la *Nota final*) y por corte o salto la lleva arriba y deja el paquete en la mesa, aparte. Pide al espectador que, de su paquete, haga dos paquetitos, cortando por la mitad aproximada. Luego dice: "Ahora te pediré que pongas las manos en tus paquetes... (el mago pone su mano derecha sobre su paquete y empalma la carta superior, la nombrada, en el empalme plano del tahúr, entre pulgar y meñique derechos, fig. 49) . . . estos dos".⁷⁶ El mago avanza primero la mano izquierda vacía y la coloca sobre un paquete del espectador, y casi al mismo tiempo, coloca su mano derecha, cargada con la carta, sobre el otro de los paquetillos que hizo el espectador, (concretamente sobre el que tenía arriba el 4♣), como para mostrarle la acción que le pide que realice. Ha depositado encima la carta empalmada, o sea, la nombrada. Todo debe hacerse mirando a los ojos del espectador. Desde ahora, el mago no se acercará más a las cartas.

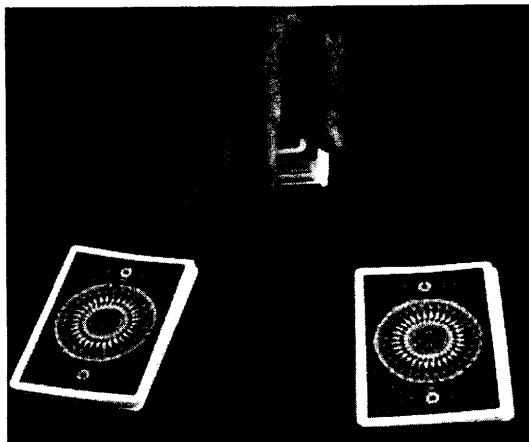


FIG. 49

Ahora, por medio de "la elección del mago", fuerza el paquete con la carta elegida encima y pide al espectador que corte y complete algunas veces ese paquetito. Luego le pide que lo voltee cara arriba y si, por azar, la carta de la cara del paquete es precisamente la nombrada, ¡PLAF!, el efecto es morrocotudo. Si no, esa carta que vemos nos indica la posición de la nombrada: si, por ejemplo, ve al voltear el paquete, el 6♦(6), sabe que contando 6 más hacia abajo, estando el paquete cara arriba, llegará a

⁷⁶ Ver este empalme en Lewis Ganson: *Dai Vemon's Further Inner Card Secrets*, pág. 39. En la figura se ha separado el pulgar para dejar ver la carta empalmada



La carta nombrada (pues recuerda que siempre queda bajo el 4♣). Bastará ahora que fuerce ese número (al estilo del juego de Vernon "El juego que no se puede explicar") para llegar a la carta nombrada, ante el asombro de todos y el pasmo absoluto del espectador "artista".⁷⁷

Nota

Si la carta nombrada está, por azar, en el paquete extraído por el espectador, entonces sobra la primera búsqueda, la transferencia e incluso el corte en dos mitades y el forzaje de una mitad. Basta pedir que corte el paquete y lo voltee cara arriba y ya sabemos dónde se encuentra la nombrada. La limpieza es, así, total.

3.- CARTA AL "STOP"

El efecto en sí es un clásico de la mnemónica. Te cuento mis métodos.

3a) PRIMERA VERSIÓN (Dadas en segunda)

Tras corte completo del espectador, el mago mira secretamente la que queda como INF y deja la baraja en la mesa, cuadrada.

El espectador nombra una carta. El mago corta dejando la carta nombrada en SUP-4 o SUP-5 y hace una mezcla falsa que la deja en donde estaba (SUP-4 o SUP-5). Esto no es necesario si, por azar, la carta nombrada quedó entre las cinco de arriba al cortar el espectador.

El mago comienza a dar cartas de arriba de una en una, volteándolas cara arriba sobre la mesa, y pide que digan "¡Alto!" en una de ellas. Al llegar a la nombrada va dando en segunda hasta que dicen "¡Alto!", dando entonces la nombrada claramente de arriba.

3b) SEGUNDA VERSIÓN (Otras falsas dadas)

Cuando nombran una carta, se busca y se obtiene una SEP bajo ella y se van dando cartas hasta que digan "¡Alto!", haciendo entonces una dada

⁷⁷ Ver L. Ganson *Dai Vernon's More Inner Card Secrets*, Cap.11, y también, en este mismo libro, el juego "Mnemonicosis" (Cap. 6, apartado B, número 3).



central. En este caso, mejor que decir "Alto" es que digan un número o se deletree el nombre de la carta o el del espectador. Naturalmente, se podría hacer con **dadas de abajo** (fig. 50) si se lleva la carta a INF; o "Greek Deal" (**dada en segunda de abajo**) si se llevó a INF-2.

En cualquiera de estos casos (dadas central, o de abajo, o segunda de abajo), cuando la mano derecha coge la carta nombrada con sus dedos, no hace falta que tire de la carta y se la lleve, sino que basta con que la mano izquierda gire dorso arriba y hacia la izquierda para dejar la baraja cara arriba sobre la mesa (fig. 51). La cobertura es total.⁷⁸



FIG. 50

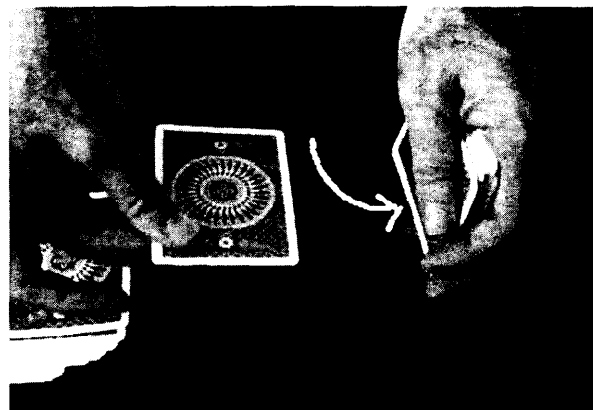


FIG. 51

4.- CARA A CARA (Marlo y Tamariz)

Marlo describió una ingeniosa idea para que un espectador adivinase la carta vista por otro espectador. He aquí mi adaptación a la mnemónica.

Se voltea claramente la segunda mitad de la baraja (del 2♣ al 9♦) cara arriba y se mezcla en faro con la primera mitad (dorso arriba), dejando arriba el 4♣ y abajo el 2♣ (éste cara arriba). Basta ahora con que, tras falsas mezclas y cortes reales, un espectador vea por la esquina SUP derecha (hojeando el mago hasta que el espectador nos pare) una carta, para que el mago sepa instantáneamente la carta que está viendo el espectador. En efecto: la carta que queda de cara al mago, y de la cual ve el índice si fuerza suficientemente la abertura del hoqueo (fig. 52), es

⁷⁸

Ver esta idea de Jacob Daley en *Daley's Notebook*



complemento a 53 de la del espectador (fig. 53): si el mago ve la $Q\spadesuit$ (46), el espectador está viendo el $A\heartsuit$ (7) ($53-46=7$). Procede ahora a adivinarla.⁷⁹

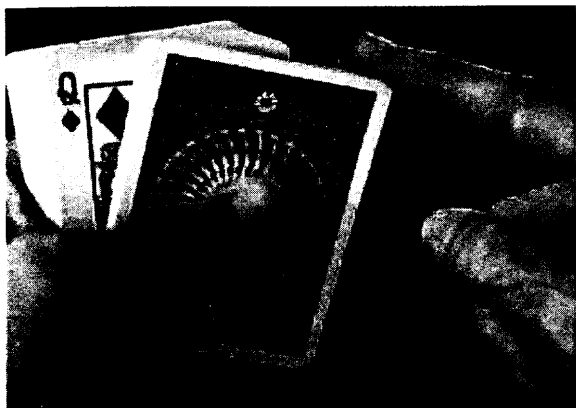


FIG. 52

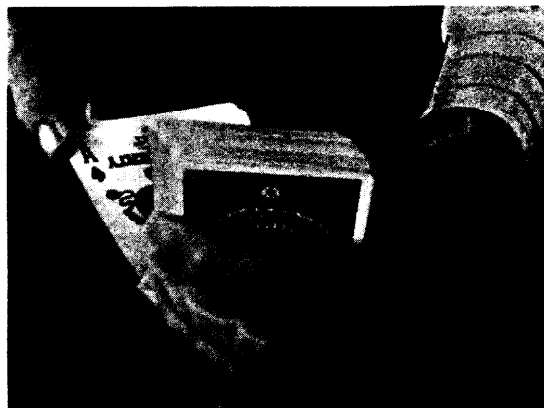


FIG. 53

5.- UN GRAN TRIUNFO (Camilo Vázquez)

Mi admirado y querido Camilo me contó esta magnífica idea suya.

Parte de la situación final del juego anterior ("Cara a cara"): veintiseis cartas entremezcladas, una a una y cara arriba, entre veintiseis cara abajo.

Cuadra la baraja. Realiza una antifaro-4 (fig. 54, ver Apéndice V) "para desordenar más"⁸⁰. Una vez recogidos los dieciseis montoncitos, extiende la baraja en cinta en la mesa. Están mezcladas en grupos alternantes de cartas cara arriba con grupos de cartas cara abajo, así: 4, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 4. Es decir, 4 cartas cara arriba, 3 cara abajo, 3 cara arriba, etc. (fig. 55).

Pide a tres espectadores que, estando tú de espaldas, volteen una

⁷⁹ Se puede continuar con el juego explicado en mi libro *Sonata*: "Revoltijo Tamariz" y, al final, queda toda la baraja en orden mnemónico y cara abajo. ¡Bonita combinación, oiga! También puedes continuar con el juego que describo a continuación.

⁸⁰ En realidad Camilo lo pensó para realizar faros. Yo simplemente lo adapto aquí para antifaros.



carta cualquiera, la recuerden y la dejen en el mismo sitio que está. Da igual que la carta esté al principio cara arriba y tras el volteo cara abajo, o al contrario. El segundo y tercer espectador deben hacer lo mismo (con dos cartas distintas a la primera y distintas entre sí). Cuadran el paquete, te vuelves y te lo entregan.

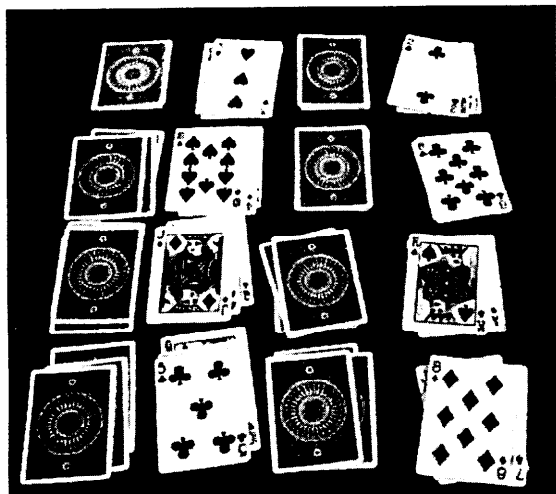


FIG. 54

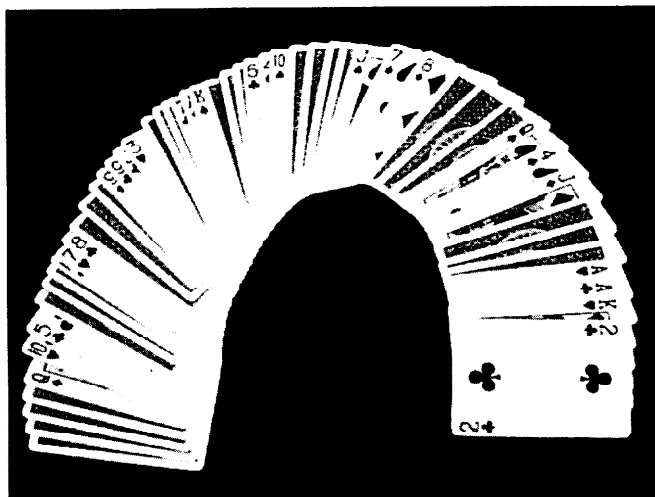


FIG. 55

Realiza tres faros-ext. Corta luego por la mitad y completa. Voltea la mitad SUP (hazlo a la vista). Extiende las cartas sobre la mesa: todas las cartas están dorso arriba, salvo las tres elegidas que están cara arriba (fig. 56). **Clímax.**

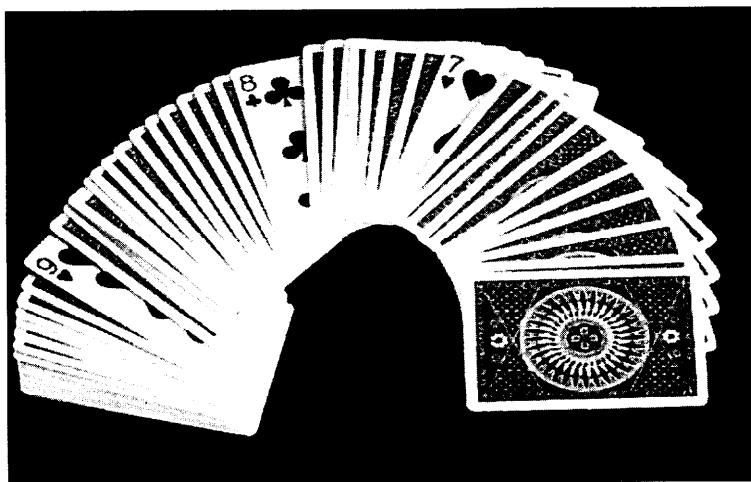


FIG. 56

Pero... además, si volteas estas tres cartas dorso arriba y las dejas en los mismos lugares que ocupan, te queda la mnemónica en orden (aunque invertida, de 52 a 1).



Comprenderás que el efecto es fortísimo y, además, muy útil (¿quién piensa ahora, tras estos desórdenes y mezclas, que tienes la baraja en el mismo orden que al comienzo?). Aprovecha esta situación tan ventajosa para ti.

Nota 1

Al hacer la Antifaro-4, al comienzo, verás que las cartas te van quedando en montoncitos de todas cara arriba o todas cara abajo (fig. 54). Al recogerlos en diagonales, di: "Así se mezclarán más todavía".

Nota II

Podría no hacerse la Antifaro-4 sino cuatro faros-ext y luego las tres faro-ext que te indicaba antes (en este caso debes voltear, al final, la mitad INF. Además te quedarán en el orden mnemónico normal, no en el orden invertido). Aunque la dificultad aumenta (son siete faros-ext) tiene la ventaja de que no se ven los montoncitos de tres o cuatro cartas todas cara arriba, o todas cara abajo, que aparecen durante la antifaro-4.

Nota III

El hecho de que el juego termine con las cartas en orden mnemónico invertido (la 52 arriba y la 1 abajo) te permite continuar con el juego "Localización exacta" que explico más adelante.

6.- TRIUNFO Y PREDICCIÓN

Combiné los dos juegos anteriores para conseguir un interesante efecto de predicción y revelación mágica.

Para ello basta con que, una vez las cartas entremezcladas una a una (cara arriba, cara abajo), des a ver tres cartas a los espectadores por hojeo y parada, enterándote de cuáles son al ver la carta que nos da la cara (como en el efecto "Cara a cara"). Realiza ahora la antifaro-4. Voltea toda la baraja y extiéndela en cinta sobre la mesa. Luego pides que volteen cara abajo las tres cartas vistas. Mientras, estando tú de espaldas, escribes en un papel el nombre de las tres cartas. Déjalo aparte y realiza las acciones del juego "Un gran triunfo" volteando, al final, la mitad de la baraja que convenga. Haz leer la predicción de las tres cartas "pensadas" que, además, son las únicas que han quedado vueltas.



7.- EL ROBO DEL SIGLO

Aquí mi método para conseguir llevar a buen término un desafío imposible:

EFECTO

Un espectador sostiene la baraja entre las manos. Nombra una carta. El mago pasa sus manos cerca, rozando las del espectador y roba mágicamente la carta nombrada. La muestra en sus manos y luego extiende la baraja cara arriba en cinta y se ve que, efectivamente, no está ya la carta nombrada (lo que es lógico).

MÉTODO

Con un clasificador en su bolsillo, el mago encuentra y empalma la carta nombrada. Hace como que la roba de entre las manos del espectador y la muestra a la vista (fig. 57). (El efecto es, en este momento, absolutamente impresionante por lo directo e imposible).

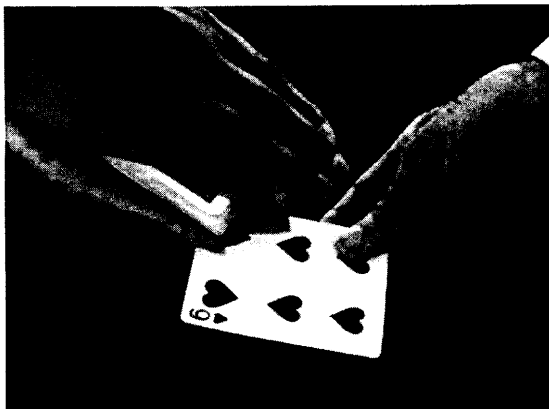


FIG. 57

El mago coge luego la baraja de manos del espectador, busca por vistazo la elegida (teniendo la baraja cara arriba, el meñique izquierdo ha hojeado las esquinas de las cartas por la zona de la nombrada) y obtiene una SEP bajo la nombrada. Luego los dedos anular y mayor izquierdos se introducen en la abertura de la SEP y extendiéndose, sacan la carta nombrada hacia la derecha, dejándola sobresalir.

Como es lógico todo debe hacerse en relajación: el efecto debe darse por terminado cuando aparece la carta en las manos del mago.



Al hacer ahora una extensión en cinta sobre la mesa, esta carta queda totalmente oculta bajo las otras (fig. 58: la carta oculta se ha desplazado hacia arriba para una mejor comprensión de su posición). Si se prefiere puede emplearse el Control Perpendicular, con idéntico resultado. (Ver: Otras Técnicas, al final del Apéndice VI).

Otra posibilidad para el ocultamiento es ir dando cartas una a una con la baraja cara arriba, volteándolas dorso arriba en un montón sobre la mesa. Al llegar a la anterior a la elegida (si la elegida es el 3♠, será el 8♠) se dan dos cartas como una (dada doble), que se voltean juntas, dorso arriba, en el montón de la mesa.⁸¹ También se pueden aplicar los métodos con saliva del juego "La Carta desaparecida instantáneamente" (Capítulo 6, apartado D, 7).

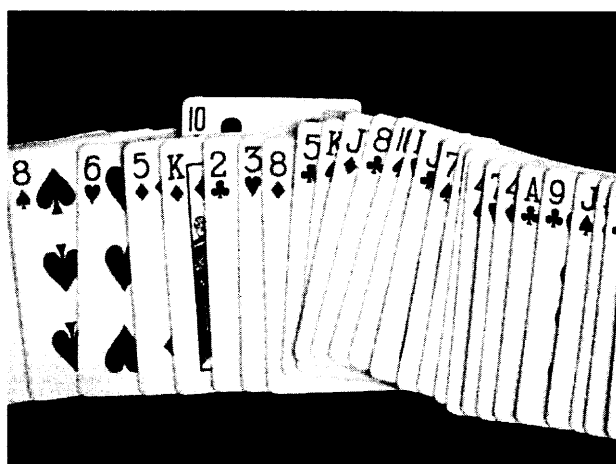


FIG. 58

8.- LOCALIZACIÓN REAL

Si hacemos faros-ext, la KV y la K♣ (35 y 18) van, como sabemos, intercambiando sus lugares (del 18 al 35 y viceversa).⁸² Pero, por otro lado, también sabemos que todas y cada una de las demás cartas permanecen en lugar simétrico al de su pareja-complemento a 53 (tras una 0 varios faros-ext, fig. 59). Es decir, que la Q♣ (13) quedará siempre en un lugar

⁸¹ Ver *Expert Card Technique* de Hugard y Braue.

⁸² Ver *Expert Card Technique* de Hugard y Braue.



simétrico al del 4♠ (40) ($40+13=53$), el 9♣ y el 9♠ ($44+9=53$) siempre estarán en posiciones simétricos, etc. Simétricas significa que si una está por ejemplo la cuarta por arriba, la otra estará la cuarta por abajo. (Ver en "Miscelánea de Ideas", en este mismo capítulo, la idea número 2, "Baraja espejo 0 capicúa con mnemónica").

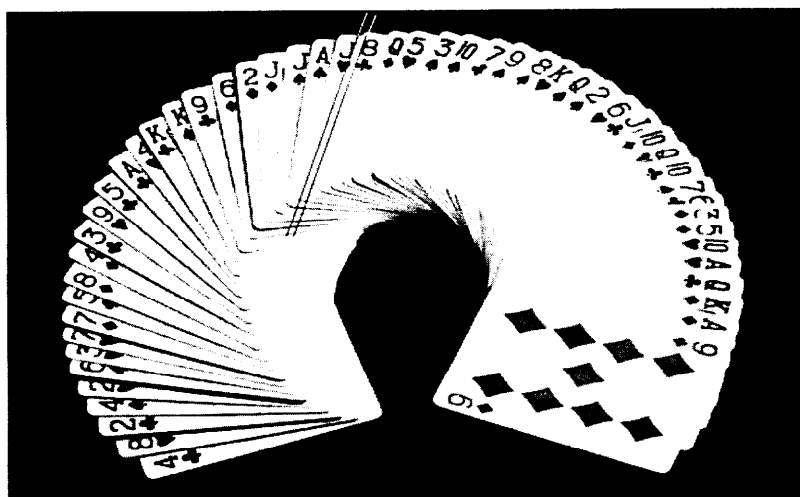


FIG. 59

Combinando lo anterior, vi que una forma de conocer cualquier carta elegida en cualquier momento (tras una 0 varias faro-ext) es ver la que ocupa el lugar simétrico (que será la complementaria a 53 de la que deseamos conocer).

A efectos prácticos, el hecho de que KV y K♣ estén siempre en los lugares 18 y 35, permite que, si marcamos de alguna manera estas dos cartas (marca por el dorso o uso de baraja con dorso asimétrico), al señalar o coger un espectador una carta cualquiera, podemos ver rápida y fácilmente a qué distancia se encuentra esta carta, bien de la de arriba, bien de la de abajo (4♣, 9♦), o bien de una de las marcadas (K♣, KV). Mirando ahora la carta simétrica (que será la que esté a la misma distancia de la otra marcada) y hallando mentalmente el complemento a 53, sabremos cuál es la elegida. Por ejemplo: eligen la carta cuarta a la izquierda de la 35 (marcada). Miramos la cuarta a la derecha de la 18 (la otra marcada) y vemos que es el 5♠ (16). La elegida será la 37 ($53-16$) o sea, el 7♠.

Nota 1

El caso más incómodo para el contejo secreto es cuando se elige una de las cartas muy centrales. Podrían haberse buscado por hojear las dos centrales (son una pareja de complementarias a cincuenta y tres) y obtener allí una SEP con el meñique. Ahora es más fácil porque lo más que habría que contar por esa zona central sería, así, cinco cartas. Pero, sinceramente, no creo necesario lo explicado en esta nota.



Nota II

Otra utilización de esta propiedad de la mezcla faro la explico más adelante en el Apéndice VI, dedicado a las técnicas útiles, apartado 2 ("Búsquedas"), letra d ("Conocer la elegida sin mirar ninguna carta") .

Nota III

Combinar este juego 0 idea con "Parejas controladas", "Memoria total", "Rito de Iniciación", "Tirolirorí" o "Las ocho mnemónicas".

9.- DOBLE PREDICCIÓN (Louis Zingone y Tamariz)

En el libro tercero de la serie *Vernon's Chronicles* escritos por el excelente Stephen Minch, se explica en la página XXXIII un bonito efecto de Louis Zingone que he adaptado a la mnemónica.

EFEECTO

Un espectador corta la baraja en dos paquetes no muy desiguales. El mago pide a otro espectador que piense un número no mayor de 20 ó 22. Luego, el mago escribe una predicción con el nombre de dos cartas y la deja doblada en la mesa. El espectador, con el mago vuelto de espaldas, mira las dos cartas que están en el número pensado (a partir de arriba de cada una de los montones). Cuando se lee la predicción resulta ser exacta: allí están escritos los nombres de las dos cartas. Directo y muy sorprendente.

MÉTODO

- 1.- La baraja en orden de 1 a 52 (4♣ a 9♦). Cuando el espectador corte, entérate por vistazo de la inferior del paquete de arriba: supongamos que es la carta numero 24 (10♣).
- 2.- Coge un papel y escribe el nombre de las cartas números 17 y 41 (el 17, porque es un numero que se nombra a menudo; el 41, porque $24+17=41$), o sea: 9♥ y 7♥. Dobla el papel y déjalo en la mesa, hacia la derecha de la misma.
- 3.- Di a un espectador: "Piensa un número, cualquiera, puede ser alto, pero que no pase de 20 ó 22...". En la mayoría de los casos pensará el número 17, lo que te colocará en posición de hacer un milagro. Si no lo piensa... ¡también lo harás!



Pídele que, vuelto tú de espaldas, cuente una a una cartas sobre la mesa, dándolas del primer paquete (el que tiene abajo el $10\clubsuit$, aunque esto no lo dices, simplemente le indicas ese paquete). El paquete lo tiene el espectador en su mano. Dile que al llegar al número que pensó (si pensó el doce, la carta decimosegunda), guarde esa carta en su bolsillo, recoja el montoncito de cartas contadas y las devuelva a su sitio, sobre el paquetito de su mano.

- 4.- Vuélvete y, con alguna buena excusa, coge el paquete de su mano y realiza un vistazo secreto de la carta SUP. Si esa carta es la 16 ($5\spadesuit$) es señal de que él tiene en su bolsillo la 17 ($9\heartsuit$) y estás dispuesto para el milagro.

Si es otra carta, por ejemplo, la $Q\clubsuit$ (13), sabes que el espectador pensó el número 14 y guardó en su bolsillo el $8\heartsuit$ (14). Deja el paquete en la mesa.

- 5.- Vuélvete de nuevo de espaldas y pídele que tome el otro paquete (la otra mitad aproximada de la baraja que está en la mesa) y que coja la carta que esté por arriba en el mismo número, el que él pensó. Para ello puede realizar las mismas operaciones de antes: contar catorce cartas (en nuestro ejemplo) y guardarse en el bolsillo la 14.

Mientras, tú, vuelto de espaldas has sacado secretamente un papel similar al de la predicción y has escrito en él el nombre de las cartas 14 ($8\heartsuit$) y $(14+24) = 38$ ($10\heartsuit$), que será la carta que está cogiendo el espectador en el segundo paquete (fig. 60). Dobla el papel igual que doblaste el primero y ocúltalo en tu mano izquierda.



FIG. 60

- 6.- Cuando el espectador te indique que ya guardó la segunda carta, vuélvete, coge el papel de la predicción con la mano derecha (fig.



61), mira a un espectador que esté muy a tu izquierda y dile: "Tú serás el notario". Mientras, has simulado pasar el papel de la mano derecha a la mano izquierda, pero lo has retenido en la mano derecha (falso depósito) enseñando el de la mano izquierda (fig. 62), que extiendes para entregar el papel al espectador-notario muy a tu izquierda.

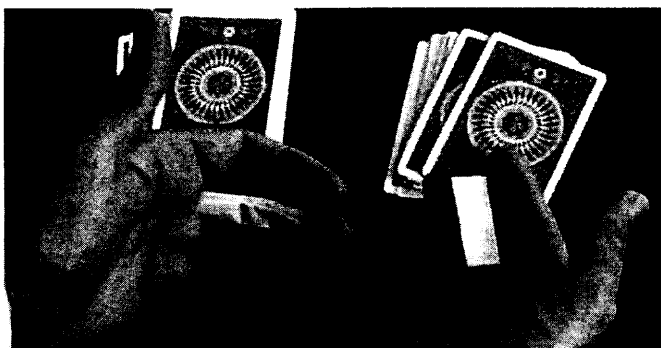


FIG. 61

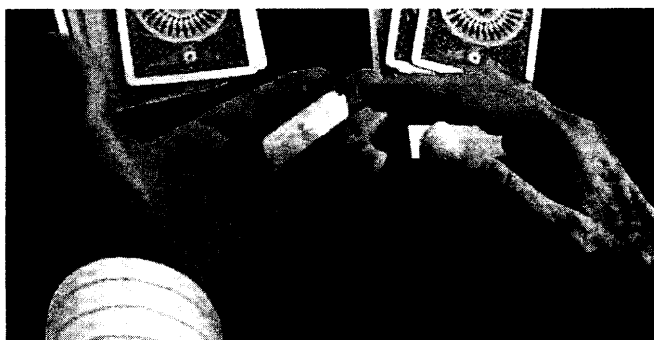


FIG. 62

7.- Se lee en alto la predicción y se hacen sacar las dos cartas, una a una, dramáticamente, de los bolsillos del espectador: la predicción es exacta (fig. 63).

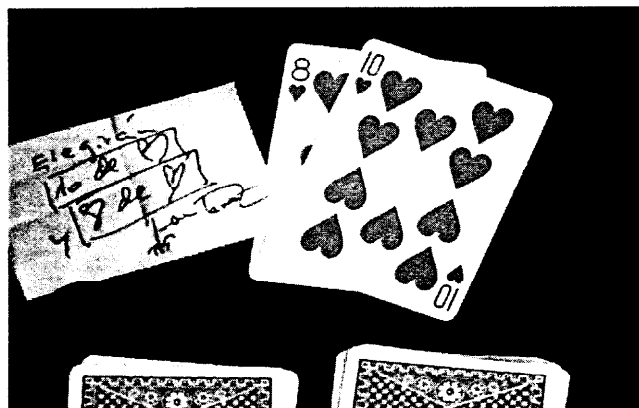


FIG. 63



Nota 1

Si el espectador pensó el número 17, no necesitas escribir ocultamente nada, ni por tanto hacer ningún cambio, sino simplemente hacer que cojan la predicción (sin tocarla tú), que la lean en alto y que caigan al suelo con un sponcio total.

Nota II

Si se quiere, se puede utilizar otro tipo de cambio (la pinza con resorte, el cambio a una mano de Al Baker, el de la bolita de papel en la punta del lápiz del libro de Kaplan, el de Anneman con el Falso Pulgar, etc.).

Nota III

En el original de Zingone, se escriben dos predicciones, una en cada papel, lo que se presta a otras combinaciones, a un manejo quizás más fácil para el cambio (se cambia sólo un papel de dos), pero también quizás es más fácil que se piense en una posible utilización del, bastante conocido por los profanos, método de ir "una por delante". El lector puede elegir según su gusto y también su entendimiento, si lo lleva puesto y le queda algo después de leer este libracó.

10.- LOCALIZACIÓN EXACTA (Jordan, P. Clive y Tamariz)

Basándome en una idea descrita por Paul Clive, he aquí una muy intrigante y directa adivinación y localización de dos cartas.⁸³

EFEECTO

Deja la baraja en la mesa, cuadrada y dorso arriba. Aléjate un par de pasos de la mesa. Pide a un espectador que corte libremente un paquetito de arriba y lo deje en la mesa aparte, que coja la carta siguiente (la SUP del resto), que la mire y la deje sobre el paquetito cortado. Un segundo espectador debe cortar libremente otro paq-uetito del resto de la baraja y ponerlo sobre la carta recién vista (la SUP del paquetito primero, que queda así perdida). Debe ver ahora la carta siguiente (la SUP del resto) y dejarla sobre el conjunto de los paquetitos antes cortados. Finalmente, que complete todo poniendo el paquete restante, el no cortado, sobre las demás

⁸³ Ver en su libro *Card Tricks without skill* (Blackpool, 1946) pág. 152, el juego "Cut at the Cut". Utiliza una sola carta elegida. Con este libro ya escrito, leo una versión muy interesante ideada por el muy creativo Simon Aronson, publicada en su libro *Simply Simon*. Y a Jordan publicó "Discard Trick", origen de todo, en los años 20.



cartas (perdiendo así también la segunda carta elegida). De esta forma los espectadores han mirados dos cartas elegidas libremente por ellos y perdidas también por ellos sin intervención ninguna del mago. Sin embargo, éste las adivina y, además, dice la posición exacta en que se encuentran las dos cartas en la baraja (el lugar exacto desde arriba de la baraja). Se comprueba por los propios espectadores.

MÉTODO

Lo único que debes hacer es invertir previamente el orden de todas las cartas (al mirar si hay comodines o con otra plausible excusa). Después basta que, cuando los espectadores hayan terminado sus acciones de cortar, mirar y perder dos cartas, tú mires secretamente las cartas de arriba y de abajo de la baraja (supongamos que la de arriba es la carta 16 y la de abajo la 33). Nombra ahora las cartas 32 y 17 (una más que la de arriba y una menos que la de abajo). Esas serán las dos cartas vistas por los espectadores. Pero además puedes decir que, a pesar de haber sido perdidas por los espectadores, tú sientes que las cartas se han colocado en los lugares 17 y 32 de la baraja (nombra los números auténticos de orden mnemónico de las dos cartas elegidas). Los espectadores cuentan una a una dorso arriba sobre la mesa. Al llegar a la 17 pide que la muestren: es una de las elegidas (9♥). Pide que la dejen cara arriba en la mesa y que sigan contando en otro paquete aparte sobre la mesa (18, 19, 20...) hasta llegar a la 32 que deben volver y mostrar: es la otra elegida (J♦). **Clímax.**

Mientras comentan y degustan el juego, coge el resto de cartas no contadas y, tú mismo, cuéntalas invirtiéndolas en tus manos. Puedes decir que quieres comprobar que está completa la baraja. Coge luego la carta segunda de las elegidas (J♦) y échala sobre las de tu mano. Encima coloca el paquete segundo de los contados en la mesa. Encima la primera carta elegida, y encima el resto (el primer paquete contado en la mesa). Tienes ahora la baraja en orden natural (de 1 a 52).

Nota 1

Conviene que el vistazo sea realizado rápidamente al coger la baraja para cuadrarla bien o "sentirla" e, inmediatamente, dejarla en la mesa. Un buen vistazo doble consiste en obtener una SEP, con el meñique izquierdo, bajo la carta de arriba, desplazarla algo hacia la izquierda y voltear la mano izquierda con la baraja para señalar al espectador con el dedo índice izquierdo extendido. Al mismo tiempo se ve la carta de abajo y el índice de la carta de arriba (fig. 64).



FIG. 64

Nota II

Paul Clive utiliza una carta corta como primitiva carta SUP para cortar por ella y demostrar que es capaz de encontrar la elegida al corte (es la anterior a la carta corta). Recordemos que él adivina la



identidad y localización de sólo una carta.

Nota III

si antes de hacer este juego das a mezclar a un espectador (a la americana) y deshaces la mezcla separando las cartas recién mezcladas por medio del GAS de L. Green o el Debex de Hofzinser (ver el Apéndice II, 3d y al final del Apéndice VI) las cartas te quedan invertidas (de 52 a 1). Estás, pues, en las condiciones ideales para realizar este juego. También puedes empezar realizando el juego "Un gran triunfo" que te expliqué en este mismo capítulo y que deja las cartas en orden invertido.

Nota IV

Para evitar que los espectadores asocien las dos cartas con su número mnemónico, es bueno haber bajado, al comienzo de todo, cinco cartas de SUP a INF. Ahora, tras las acciones del juego y la adivinación de las dos cartas, puedes decir la posición en que se encuentran cada una, que será su número mnemónico más cinco unidades.

11.- CARTAS Y BOLSILLO. AL STOP (Ramblar)

Entre los asistentes al primer cursillo que di sobre la mnemónica (Buenos Aires, finales de los años 80) estaba un jovencísimo valor: Adrián Guerra "Ramblar". Varios años después ha llegado a dominar su manejo y ha tenido la generosa idea de pasarme varias de sus ideas para su publicación en este libro.⁸⁴ Son de alta calidad, como lo es toda su magia (su estupendo número de cartomagia, además de ser primer premio de la FISM de Japón 1994, contiene sorprendentes efectos de muchos quilates mágicos). Veamos estas ideas:

EFECTO

La baraja se guarda en el bolsillo. Un espectador nombra una carta cualquiera. El mago va sacando cartas del bolsillo y cuando el espectador dice "¡Alto!" el mago saca la carta nombrada.

MÉTODO

⁸⁴ Ver también sus Notas de *Conferencia*. Buenos Aires (1997).



Sencillo y directo: el mago corta la baraja dentro del bolsillo, estimando para que la nombrada quede de las primeras por arriba. Saca ahora la carta de arriba y la deja en la mesa mientras explica que irá sacando cartas hasta que el espectador le mande parar... Mientras, ha visto la primera carta, la recién sacada del bolsillo, y sabe a cuántas está la nombrada. Sigue sacando cartas hasta la anterior a la nombrada, que procura coincida con el final de su frase anunciadora del efecto. Sigue ahora sacando cartas de abajo y cuando el espectador dice "¡alto!", el mago saca la nombrada (que es la de arriba). Todo parece ser posible gracias al tacto mágico del mago. Naturalmente que el efecto producido es proporcional a la calidad de las mezclas falsas y del momento en que se realice el juego (si es detrás de una serie de juegos en los cuales parecieron desordenarse y mezclarse las cartas, mucho mejor). También es conveniente enseñar, al comienzo, el bolsillo vacío.

En caso de bolsillo estrecho (pantalón vaquero muy ceñido) que dificulte el corte de la baraja en su interior, se puede girar un paquete (en vez de cortar) para dejarlo en posición vertical (estando la baraja horizontal) y de ahí sacar una a una las cartas de arriba o de abajo, según convenga.

Desconocido para Adrián, Laurie Ireland describe un efecto similar basado en el mismo método en su excelente libro *Ireland Writes a Book* (Chicago, 1931). Además cambia secretamente la baraja durante el juego.

12.- CARTA NOMBRADA Y SACADA DEL BOLSILLO (Ramblar)

EFEECTO

El que indica el título.

MÉTODO

Se trata de una ingeniosa idea de Ramblar aplicada de tres diferentes maneras. He aquí la primera:

Tras buenas falsas mezclas, el mago da a elegir una carta, se entera de cuál es (mirando la anterior) y hace que sea devuelta al mismo sitio; luego pone las cartas caras hacia sí, las va pasando de mano a mano y va haciendo sobresalir cuatro cartas: 11, 21, 31 y 41 (QV, 3♠, K♠ y 7♥) como si dudase de la identidad de la carta elegida. Luego nombra la elegida (como si fuese una de esas cuatro) y acierta. Con esto termina la fase



previa del juego. Al cuadrar esas cuatro cartas con el resto de la baraja, el mago realiza el Control Perpendicular (ver al final del Apéndice VI) y lleva las 4 cartas a Posición Perpendicular (PP, fig. 65) todo tapado por el dorso de la mano derecha. Corre y avanza, con los dedos izquierdos, las cartas en PP para acercarlas al borde de la baraja sujeto por los dedos derechos. Guarda la baraja en el bolsillo, caras hacia el exterior. Pide ahora que le nombren una carta. Para buscarla, el pulgar hojea la baraja por el borde superior y nota cuándo pasan las que están en PP, gracias al salto que siente al hojearlas (fig. 66). Tras parar en la deseada deja pasar las que necesite para llegar a la nombrada. O sea: las que están en PP funcionan como cartas cortas: no tendrá que contar más de ocho cartas, en el peor caso, a partir de un extremo o de una de las cartas en PP. Saca la carta a la vista y el juego está hecho. **Clímax.**

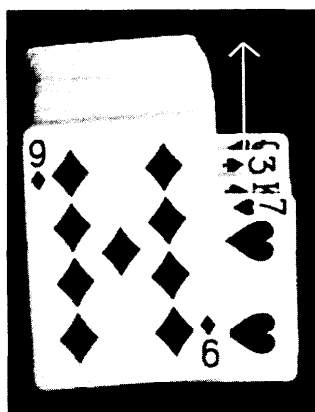


FIG. 65

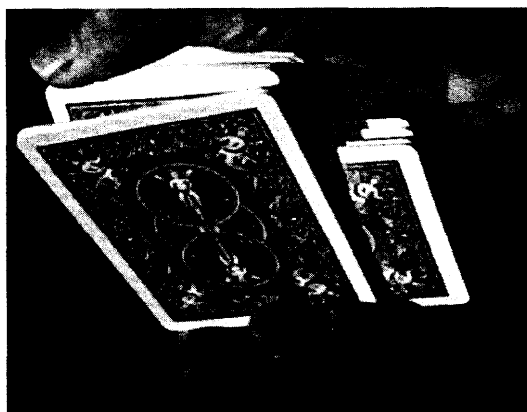


FIG. 66

13. -CARTA AL NÚMERO EN EL BOLSILLO (Ramblar)

Otro juego ideado por Ramblar: también con la baraja dentro del bolsillo y con las cuatro cartas 11, 21, 31 y 41 en Posición Perpendicular (ver efecto anterior). Un espectador nombra una carta y otro un número del 1 al 52. Realizando las operaciones mentales necesarias (ver el juego "Carta al número") el mago corta exacta y secretamente por donde precise para que la carta quede en el número dicho. La exactitud del corte se consigue gracias a las cuatro cartas en Posición Perpendicular.

Se saca la baraja (previamente se han cuadrado las cartas en Posición Perpendicular, con el resto). Se entrega al espectador, quien comprueba que, efectivamente, la carta nombrada se encuentra en el número dicho.



14.- CARTA A LA CARTERA (Ramblar)

Una extraordinaria idea del magnífico mago argentino "Ramblar" es la de utilizar también el sistema (explicado en los dos juegos anteriores: cuatro cartas en Posición Perpendicular) para guardar en el bolsillo una baraja ordenada, pedir que se piense una carta, sacar el A♥ del bolsillo y, sin enseñarlo, guardarlo en una cartera Himbert y cerrar ésta. Sigue ahora "Ramblar" con la mano dentro del bolsillo en actitud displicente y pregunta el nombre de la carta pensada. Una vez nombrada, busca rápidamente en el bolsillo dicha carta (sin olvidar que falta el A♥) y empalmándola saca la mano (y carta) para ayudar a abrir la Himbert. Se ve dentro una carta de dorso. A la vez introduce secretamente la carta empalmada en el compartimento inferior de la Himbert abierta (fig. 67) y dice: "Yo guardé una carta aquí, ésta...", y señala la carta a la vista (AY de dorso). Cierra la cartera y continúa: "Tú nombraste luego la carta que pensabas, el tres de tréboles (por ejemplo)... El milagro sería que esta carta (abre la Himbert por el otro compartimento y señala la carta a la vista: el 3♣ dorso arriba) fuese el tres de tréboles (saca y muestra la carta, fig. 68), que es precisamente la realidad". **Clímax.**

Nota

Para introducir la carta en la Himbert de manera secreta utiliza la abertura que hay entre las dos partes de la Himbert cuando se tiene abierta (fig. 67).

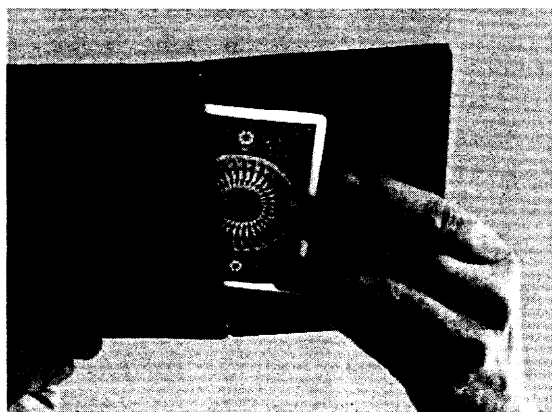


FIG. 67

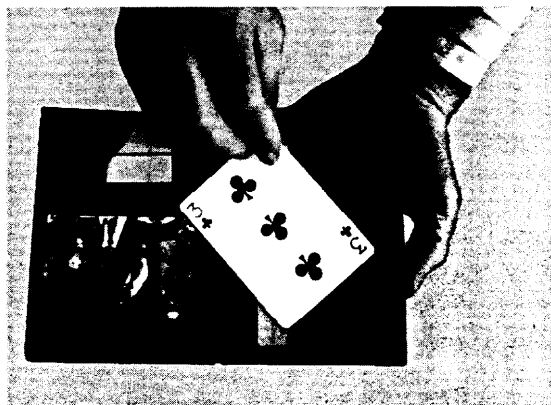


FIG. 68



15.- REUNIÓN DE ELEGIDAS EN JUGADAS DE PÓQUER (Charles Miller y Tamariz)

Mi versión para mnemónica de un excelente juego, creo que de Ch. Miller.

El mago reparte cinco jugadas de cuatro cartas, dando una a una, cara arriba. De repente se para, antes de dar la quinta carta a cada jugada (lo normal en póquer), y dice: "¡Ah!, no... debe ser sin verlas, cara abajo". Recoge las jugadas así: quinta sobre cuarta, sobre tercera, sobre segunda, sobre primera. Voltea todo y lo echa sobre el resto de la baraja. Tras mezcla y corte falsos, reparte de una en una y dorso arriba, cuatro jugadas de cinco cartas. Ahora en la primera jugada estarán las cartas 1 a 5 del orden mnemónico, en la segunda de la 6 a la 10, etc. El mago se venda con un pañuelo (y deja una rendijilla para ver, gracias a la prominencia de la nariz) y pide que cada espectador coja la jugada en su mano, la extienda en abanico, caras frente a sí, y haga sobresalir una carta de las demás. Les pide que recuerden dicha carta.

El mago ve la posición, en cada grupo, de las cartas sobresalientes y, por tanto, ya sabe qué carta tiene cada uno. Memoriza todo como si fuera un número de teléfono. Así, si ve que han levantado el 2♥, 5♥, Q♣ y 5♠ (al ver que son la segunda de la primera mano, la tercera de la segunda mano, etc...) el mago memoriza los números de orden mnemónico (2, 8, 13, 16). Pide a los espectadores que mezclen ahora sus cinco cartas, y que le entreguen las cuatro jugadas en cualquier orden (no necesita verlo). Mezcla en falso y extiende todo cara arriba en cinta. Simula captar algo al tocar las cartas con sus manos. En realidad se fija en las posiciones de las cartas memorizadas, me refiero a la posición de cada carta dentro de cada grupo de cinco y contando de abajo arriba. Para ello, ha hecho una muy ligera separación cada cinco cartas de la extensión. Sean, por ejemplo, las posiciones así: 2ª por abajo del grupo de abajo, 3ª por abajo del grupo siguiente, 5ª por abajo del grupo siguiente, y 2ª por abajo del último grupo (es decir, el superior estando las cartas así, cara arriba). Olvida los números memorizados antes y recuerda la nueva serie: 2-3-5-2. Recoge la extensión y voltea todo dorso arriba, echándolo sobre el resto de la baraja. Reparte ahora cinco manos de cuatro cartas, dando "en segunda" las cartas a partir de las claves (incluidas) y hasta la carta de la cuarta jugada (también incluida). O sea, en nuestro ejemplo, en la primera ronda del reparto, da "en segunda" la segunda carta, la tercera y la cuarta. La quinta (que es una elegida) la da de arriba y le viene a él. En la segunda ronda da dos normales de arriba, dos "en segunda" y una de arriba a él: es otra elegida. En la tercera ronda da todas de arriba, etc. Al final tiene las cuatro elegidas en su mano, reunidas. Los espectadores las nombran y el mago voltea su mano mostrándolas. **Clímax.**

Esquema: las cartas, cara arriba entre las manos, están en este orden (siendo C una de las cartas pensadas por los espectadores). De abajo arriba: x-c-x-x-x, x-x-c-x-x, x-x-x-x-c, x-c-x-x-x.



Se reparte así, tras voltear todo dorso arriba (siendo A una carta dada de arriba, normal):

A-2^a-2^a-2^a-A, A-A-2^a-2^a-A, A-A-A-A-A, A-2^a-2^a-2^a-A

Se queda con treinta y dos cartas en orden mnemónico.

Nota

Podría haber adivinado las cartas, en vez de hacerlas nombrar, pero existe el peligro de que pierda efecto la reunión de las mismas, al demostrar que el mago ya sabía cuáles eran. Elige tú mismo la opción que prefieras.



F) MISCELÁNEA DE IDEAS

1.- UNA IDEA ESPECIAL: LAS OCHO MNEMÓNICAS

Encontré que sería muy interesante poder utilizar ocho diferentes mnemónicas de forma que los espectadores, al no ver siempre la misma ordenación, no puedan recordar el orden correlativo de dos cartas (esto es muy útil tras hacer algunos juegos con historias, refranes, memorizaciones, deletreos,, etc.). Se trata de realizar mezclas faro (o antifaros) y de esta forma conseguir otros órdenes. Date cuenta de que, al existir tal cantidad y variedad de efectos posibles con la mnemónica en general y con ésta en particular, es fácil que presentes a veces ocho, diez o más juegos. Si entremedias mezclas con faros (o antifaros) y realizas juegos con otra ordenación, despistarás a los espectadores más observadores y analíticos (y, desde luego, a los magos que no hayan leído esto).

Se me ocurrió una forma muy sencilla de utilizar las ocho mnemónicas que se forman con las mezclas faro (o antifaro). Síguelo con la baraja en las manos en orden mnemónico:

Retira el 9♦. Tienes 51 cartas. Tras las faros-impares se pueden hacer cortes reales (pero si no retiras el 9♦ debes hacer faros-ext y cortes falsos y, además, el 9♦ siempre irá seguido del 4♣).

Tras la 1ª faro-impar, para saber cuál es la carta elegida, basta con mirar la carta que esté ahora dos lugares antes que la elegida (por encima): si ves la carta 26 del orden mnemónico (K♦), la elegida será la siguiente en dicho orden, la 27 (2♣) (fig. 69. Ojo: en esta y en las siguientes figuras he dejado el 9♦).

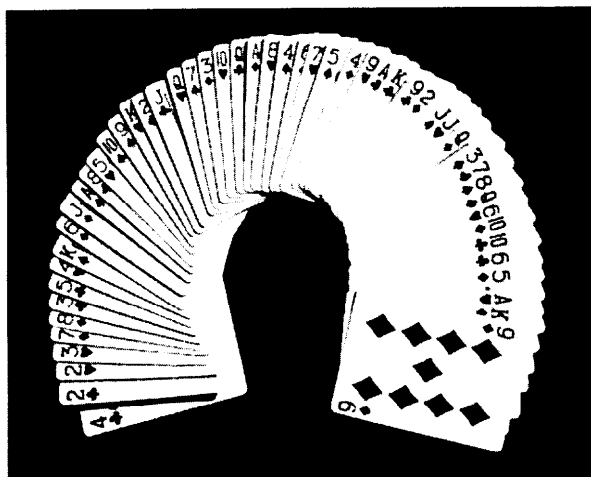


FIG. 69

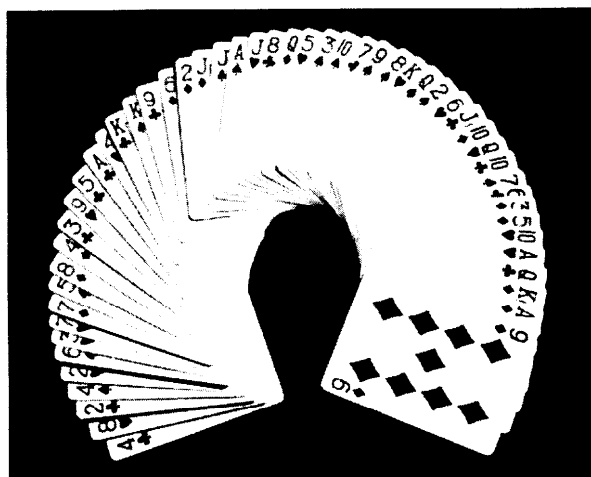


FIG. 70



Tras la 2ª faro-impar hay que mirar la carta que está cuatro lugares antes de la elegida (por encima), y sumarle también uno a su valor mnemónico; por ejemplo: si ves que la cuarta anterior a la elegida es la 20 de la mnemónica (JV), la elegida será la 21 (3♠) (fig. 70). Recordar que si al mirar la cuarta carta anterior a la elegida vemos la 51 (AV), la elegida no es la 52 (9♦), en el caso de haberla retirado, sino la 1 (4♣).

Tras la 3ª faro-impar, hay que mirar la tercera carta posterior a la elegida (por debajo de ella) y sumar seis a su número de orden mnemónico (fig. 71); por ejemplo: si la tercera posterior es la 22 (8♠), la elegida es: $22 + 6 = 28$ (3♥). Si pasa de 51 el resultado de la suma, restar 51 al resultado final; por ejemplo: si la tercera posterior es la 49 (10♦), la elegida será $49 + 6 = 55 - 51 = 4$ (3♣).

Tras la 4ª faro-impar, mirar también la tercera posterior a la elegida y sumar tres a su número de orden mnemónico (fig. 72).

Tras la 5ª faro-impar, mirar la carta anterior y sumar ocho (fig. 73). Por ejemplo: ves la 15 (6♠), sumas ocho y sabes que eligieron la 23 (6♥).

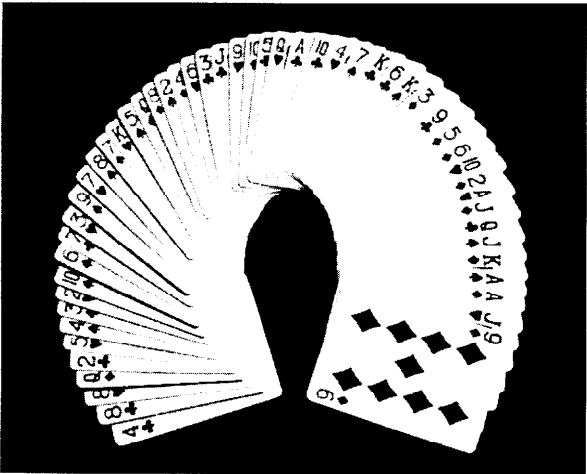


FIG. 71

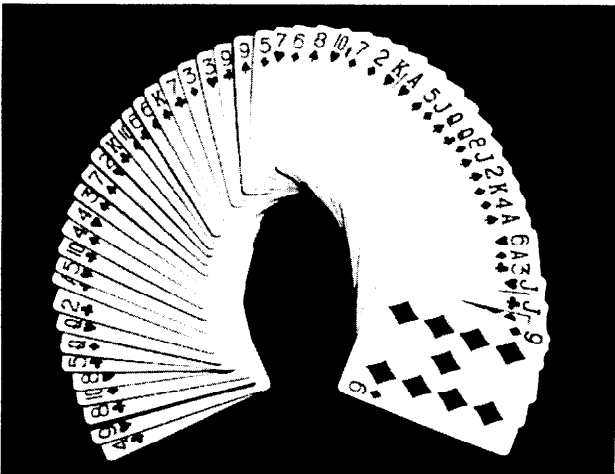


FIG. 72

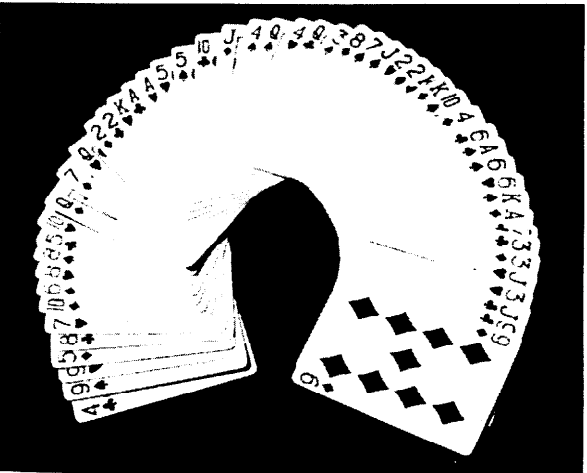


FIG. 73

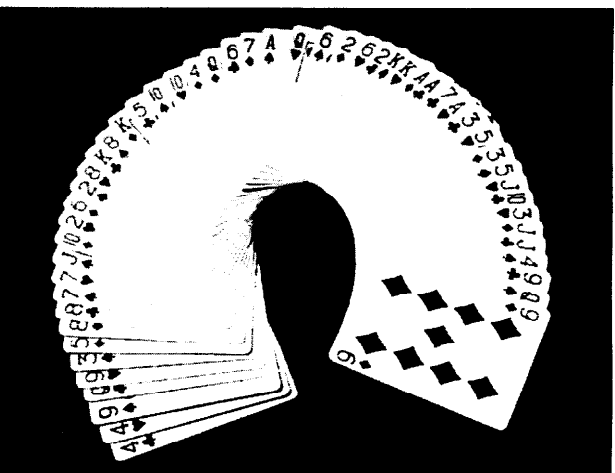


FIG. 74



Tras la 6ª faro-impar, mirar la carta anterior y sumar cuatro (fig. 74). Por ejemplo: ves la 50 (6♣), sumas cuatro y te sale 54, restas 51 y sale la 3 (7♦).

Tras la 7ª faro-impar, mirar la carta anterior y sumar 2 (fig. 75). Por ejemplo: ves la 11 (Q♥) y la elegida será la 13 (Q♣).

El lector puede, por sí mismo, imaginarse que con antifaros podemos llegar a las mismas posiciones descritas. He aplicado esta idea a la media mnemónica (agrandada: 31 cartas, en realidad) y con sólo cinco antifaros, en el juego "Memoria total" (Capítulo 9ª, apartado B, número 2)

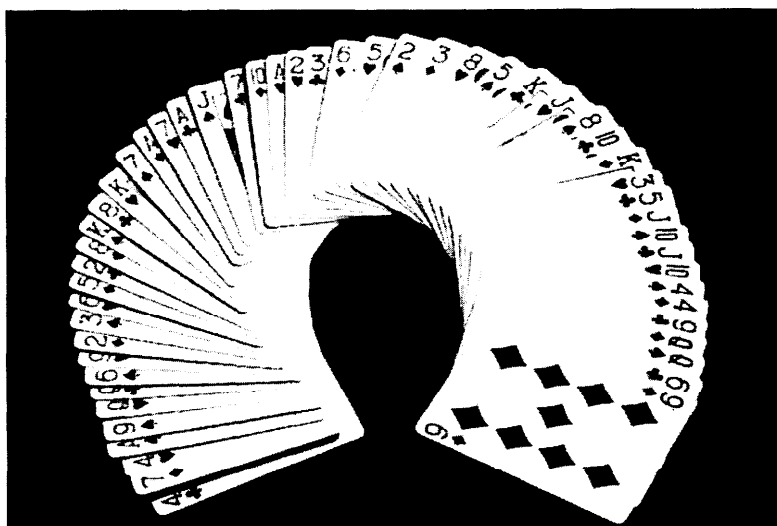


FIG. 75

Por cierto, un buen sistema para saber, en las faros-impares, por dónde cortar (y saber cuál es el paquete de 26 cartas y cuál el de 25), es éste: para la 1ª faro-impar, mirar la de abajo y sumar 26 a su orden; así p. ej.: vemos la 22 (8♠), $22 + 26 = 48$ (Q♠), cortar por Q♠ a la vista. El paquete de arriba tiene 26 y el otro 25. Si la suma pasa de 51, restar 51. Para la 2ª faro, sumar 13 a la de abajo. Para la 3ª faro sumar 32. Para la 4ª faro sumar 16. Para la 5ª faro sumar 8. Para la 6ª, sumar 4. Para la 7ª sumar 2 y para la 8ª sumar 1. Es muy fácil y ayuda enormemente al corte rápido y seguro.

En los cuadros recordatorios de la página siguiente puedes ver con claridad las distintas operaciones.

Por cierto que, dada la naturaleza matemática de las transformaciones que sufre la baraja al serle aplicadas mezclas exactas (las mezclas faro), son muy grandes las posibilidades de combinación de esa técnica (la faro) y la mnemónica. Te aconsejo, si estás interesado, que leas las obras de Elmsley, Gardner, Swinford, Hugard, Marlo, etc. para adquirir el dominio técnico y el conocimiento de lo que se puede conseguir con dichas mezclas. Luego, tú mismo puedes pensar nuevas aplicaciones a la mnemónica.



CUADRO 1º
LA RUEDA DE LAS OCHO MNEMÓNICAS

Número de faros-impares ya hechas	Mirar la carta en posición	Sumar al número mnemónico visto
1ª	2 antes	1
2 "	4 antes	1
3 "	3 después	6
4 "	3 después	3
5 "	1 antes	8
6ª	1 antes	4
7 "	1 antes	2
8 "	1 antes	1

Observaciones:

Quitar antes el 9♦.
Si la suma pasa de 51, restar 51 al resultado.

CUADRO 2 "
POR DÓNDE CORTAR DURANTE LAS FAROS IMPARES

Para ir a hacer la faro impar	Mirar la INF y sumar al número mnemónico	Con el 4♣ arriba, serían
1 "	26	K♦ (26)
2 "	13	A♦ (39)
3 "	32 *	J♥ (20)
49	16	J♣ (36)
5 "	8	9♣ (44)
6 "	4	Q♠ (48)
7 "	2	6♣ (50)
8 "	1	A♥ (51)

(Observaciones en la página siguiente)



Observaciones:

Quitar antes el 9♦.

El paquete superior del corte contiene 26 cartas, el inferior 25.

(*) 0 restarle 19 si es más fácil.

Estos cuadros son muy útiles también para los juegos en los que se van realizando faros ("Tirolirorí", "Parejas controladas", "Localización real", "Rito de iniciación" y "Memoria total").

2.- BARAJA ESPEJO O CAPICÚA CON LA MNEMÓNICA

(Parte de esta idea la he utilizado ya en este mismo capítulo en el apartado E, 8: "Localización real").

Es una idea que permite múltiples juegos tremendamente engañosos: pensar que la Mnemónica es en realidad una Baraja Espejo o Capicúa ("Stay-Stack"). Quiero decir que los números de orden de las cartas 1 y 52 suman 53, los de la segunda y penúltima también suman 53, y así todas las parejas simétricas con respecto al centro hasta la pareja formada por 26 y 27. Si aprendemos de memoria estas parejas, evitamos tener que restar de 53 durante el juego y podemos usar la Mnemónica como una Espejo. Las mezclas deben ser siempre faros o antifaros y así permanecerá siempre la baraja en espejo-capicúa.⁸⁵

Pero creo que sigue siendo más útil pasar al orden de baraja espejo por medio de la antifaro parcial (hasta la K♦) e invertir el orden de las veintiseis de arriba. Es una de las grandes ventajas de esta mnemónica.

De todas formas, otra posibilidad es partir de la mnemónica y hacer una antifaro-simple, invertir las veintiseis inferiores (fig. 76) y quedará 4♣, 7♦, 4♥, etc. (1, 3, 5), y desde abajo el 2♥ bajo el 3♣, bajo el 6♦, etc. (2, 4, 6). Esto significa que ahora, si hacemos faros-ext 0 antifaros-ext (conviene que sean ext para volver al orden inicial fácilmente) en todo momento hay una Baraja Espejo muy fácil de ver (cada carta impar va en espejo con la siguiente par: por ejemplo: si el 7♣ (47)

⁸⁵ Acabo de encontrar la misma idea en el magnífico libro de Simon Aronson, *Aronson Approach*, cuya última página es de obligada lectura para todo mago amante de su arte. Al investigar para la Bibliografía final, encuentro que también Marlo, y antes que nosotros dos, describe la misma idea. (Ver *Faro Notes*, página 40).



está la doce por arriba, la Q♠ (48) estará la doce por abajo).

Esto nos permite hacer muy rápidamente el efecto de que se elija y guarde una carta y adivinarla mirando las cincuenta y una restantes. Hay que seguir un método ideado por Marlo para encontrar una carta que falta en una baraja espejo: ver el hueco que dejó la carta, al ir mirando por parejas desde el centro. La contigüidad del orden de las cartas en posiciones simétricas hace que sea muy fácil.⁸⁶

Otro método es aplicar mi sistema, que explico en el juego "La carta que falta" (Capítulo 7). Resumen: se corta por la mitad aproximadamente (el espectador puede cortar) y del paquete superior, un espectador nombra un número del 1 al 20 y mira la carta que está allí; el mago, mientras tanto, mira secretamente la carta que está en ese número, contando desde abajo en el otro paquete y sabe la elegida, pues es pareja de la vista por él.

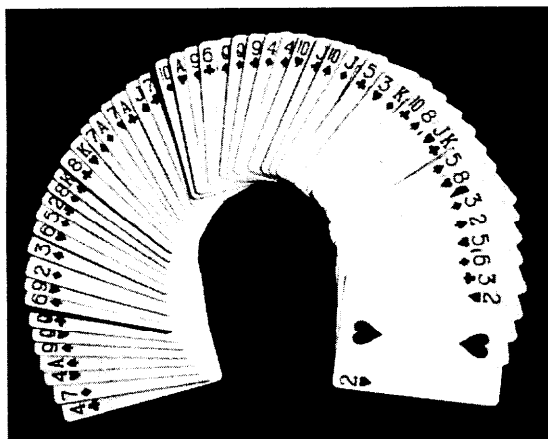


FIG. 76

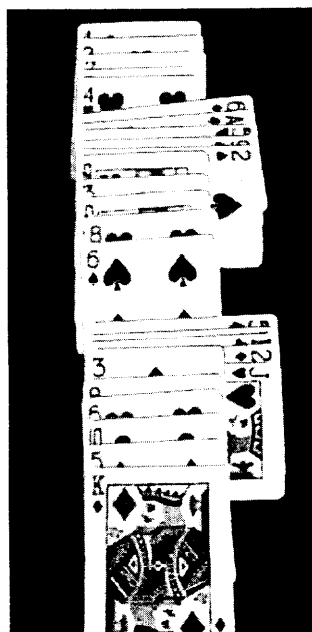


FIG. 77

3.- UN CLASIFICADOR

Quiero comentar que cuando "Ramblar" me mostró la idea de formar un autoclasificador con cartas en Posición Perpendicular me pareció una idea sugerente y provocadora.⁸⁷ Esto me llevó a idear otro sistema: se trata de colocar en el bolsillo media baraja (las veintiseis primeras cartas de la mnemónica en orden), pero de forma que las cartas 6 a 10 y 16 a 20 estén (en dos grupos) en Posición Perpendicular. Es decir, que las cartas 1 a 5

⁸⁶ Ver el juego "New Deck P. M." de Marlo en *Faro Notes*.

⁸⁷ Ver el juego "Carta al número en el bolsillo" en este mismo capítulo.



están verticales, luego les siguen las 6 a 10 en posición horizontal, luego las 11 a 15 verticales, después las 16 a 20 horizontales y finalmente las 21 a 26 verticales (fig. 77).

De esta manera tienes un clasificador de estas veintiseis cartas en el bolsillo y la búsqueda de una carta es rapidísima, pues sólo hay que contar tres cartas en el peor caso (buscando en el grupo de cinco cartas que corresponda). Ver sus aplicaciones en los juegos "El robo del siglo" (Capítulo 6), "Carta a la cartera" y "Carta vuelta" (Capítulo 9).

4.- SERIE DE BELLÍSIMAS IDEAS SUELTAS Y CORTAS (DE DESCRIPCIÓN, QUE NO DE EFECTO)

Para **aparentar que usas una baraja mezclada**, esta sutileza que yo uso a menudo es de lo más práctico: se trata de tener la baraja ordenada en mnemónica, cortar abajo el dos de picas y pasar el as de picas bajo él. Añadirle dos comodines delante y, detrás, la-carta tabla de valores, o tercer comodín, 0 cartas anuncio. Meterlo todo dentro del estuche que se ha abierto con todo cuidado para que parezca sin abrir. Tras simular abrir por vez primera el estuche, se saca toda la baraja, se quitan comodines y cartas anuncio, dejando ver como sin querer el dos de picas detrás del as de picas: parece un paquete nuevo en el orden natural de as a rey. Mezclar en falso de varias maneras diferentes (pasando en el proceso el as de picas cuatro sitios arriba, 0 sea, a su sitio) y extender en mesa cara arriba dejando ver que están bien mezcladas (pobres espectadores...alguno morirá del pasmo ante lo que se le avecina...)

* * *

Se me ocurrió buscando vistazos para la mnemónica y resultó ser un gran y **directísimo efecto de predicción**: nombran una carta. Sacamos de la baraja una carta que esté lo más cerca posible de la nombrada (por estimación). Se mantiene una separación con el meñique, en el lugar de donde se extrajo la carta. Al mismo tiempo se ha dicho: "Nombraste libremente, podías haber nombrado cualquier otra, por ejemplo ésta" (se muestra y se ve la recién sacada). Se dejan pasar secretamente una, dos o tres cartas de encima o debajo de la separación para que la nombrada quede sobre dicha separación. "Y yo ya sabía, desde hace mucho tiempo, que ibas a nombrarla". Se empalma (robo lateral) en la mano derecha y se lleva y simula sacar del bolsillo. "Por eso la guardé aquí ayer". **Clímax**. (Es esencial no mirar la baraja durante el **contaje** y empalme)



* * *

Otra **idea similar** con el mismo origen: muestra el comodín cara arriba sobre la baraja. Pide que nombren una carta. Como jugueteando haz un corte deslizante por aproximadamente el lugar de la baraja en donde estimas que está la carta nombrada. El corte deslizante mantiene arriba el comodín, y la elegida debe ser una de las dos o tres de arriba o de abajo. Coge ahora juntos el comodín y la carta bajo ella (como una). Cómbalas suavemente y descómbalas diciendo: "El comodín es mago y está haciendo algo mágico". A la vez, y gracias al combamiento, viste desde arriba el índice de la carta inferior de las dos combadas.** Ahora ya sabes el sitio exacto de la nombrada: una o dos bajo el comodín o bajo la baraja. Sólo resta localizarla, empalmarla y sacarla del bolsillo del espectador que la nombró. Normalmente se queda lívido del susto. Y no es para menos.

* * *

Con el mismo vistazo pero para **un cambio de carta**. La baraja está recién cortada por el espectador y no sabemos, por tanto, la posición de las cartas. Nombran una. Volteamos la de encima de todo: "¿No prefieres ésta tan bonita?" (si por azar es la nombrada, más de un mago espectador morirá. A mí me ha ocurrido dos veces, con el resultado de sendos funerales). Si no es la nombrada, continúa como en la idea anterior (la del comodín) y luego pasa por mini corte deslizante la carta de arriba, que está cara arriba, sobre la nombrada (cuya posición exacta ya conoces). Coge de nuevo dos como una de arriba y realiza el cambio por chasquido (el que voltea las dos cartas). Aparece a la vista la nombrada.

* * *

Para **forzar un número cualquiera**, vi que la mnemónica nos es utilísima: basta dar a cortar y, tras vistazo de la inferior, pedir que cojan tres o cuatro cartas de arriba o de abajo, o combinadas, pero que sumadas o multiplicadas o restadas, nos hagan llegar al número deseado. Leído parece difícil y hasta cara dura, pero no es ni lo uno ni lo otro: imagínate que quieres forzar el 33 y cortan abajo el 6♥. Piensas, mientras hablas y dices: coge la de abajo y la de arriba y... yo qué sé... tres más de arriba y suma todos los puntos ($6+10+5+10+2 = 33$, suponiendo que las figuras valen diez). Si deseas forzar el 48 y cortan el 7♦ abajo, pides que cojan dos de abajo y la de arriba y que sumen ($7+2+3 = 12$) y que multipliquen por el número de la que está ahora abajo (o arriba: ambas son un 4) y $12 \times 4 = 48$. Prueba y verás. Si no encuentras combinación siempre puedes pedir que, para mayor azar, corten otra vez (!?)

* * *

⁸⁸ El combamiento es **con** la concavidad hacia arriba, carta(s) en posición horizontal. Ver **Expert Card Technique** de Hugard y Braue.



Aunque yo no lo uso, la utilización de **marcas en el dorso de las cartas de la mnemónica** permite milagros para magos, de igual magnitud que los que haces con la mnemónica sin marcas para profanos. Que quedan muertitos, ¡vamos! Creo que fue Theodore De Land a comienzos de este siglo (me refiero al XX, porque con lo poquillo que queda de él cuando escribo esto, quizás lo leas en el XXI) el primero que utilizó la idea, y la vendió aplicada a su famosa baraja multimarcada. Después el iraní Rezvani y su discípulo Claude Rix encontraron muchas ideas con mnemónica marcada (ver Bibliografía).

* * *

Creo que conviene recordar aquí la fabulosa idea de que, **tras una mezcla en manos**, por arrastre de paquetes, hecha por un espectador (y siempre que no mezcle a conciencia) queda el orden de la mnemónica, si no intacto, sí en grupos de cartas juntas ordenadas. Eso permite que si el espectador coge una carta, hay muchas probabilidades de que la anterior sea la misma que sería si estuviesen en orden perfecto. Bert Allerton, Frank García y otros grandes magos profesionales (y buenos, que no es lo mismo) han sacado el máximo efecto y partido a esta sutileza diabólica (¡los muy diablillos...!)

* * *

Algo similar pasa si **mezclan una vez por imbricación** de dos paquetes, o por hojear a la americana. En este caso hay que mirar dos o tres cartas de aquellas que están antes y después de una carta elegida. Así se conoce, al cien por cien de seguridad, la identidad de la elegida. Lo uso mucho.

* * *

Un magnífico efecto que pensé es el de que te nombren un palo cualquiera y tú vayas haciendo (por diversos métodos, floritrescos o mágicos) **la aparición de todas las cartas (por orden y una a una) del palo nombrado** (o quizás baste con aparecer del as al siete).⁸⁹ Lo mismo puede hacerse si pides que te nombren un número y haces aparecer las cuatro cartas de ese número. O las tres figuras (J, Q y K) de un palo. O las doce figuras de la baraja. O las cartas cuyos números componen el número de teléfono de un espectador o espectadora...

* * *

⁸⁹ Recordemos el efecto del magnífico Ricky Jay, así como la exquisita versión del gran Pepe Carroll (ver su excelente libro *52 amantes* que edité, con Ramón Mayrata, en la hermosa aventura de la Editorial Frakson).



Combinando en una sola baraja, la **Mnemónica** con la **Multiefecto** de Val Evans (ver mi libro sobre ella o *Jinx*, extra de invierno de 1931) se consiguen mejorar todos los juegos posibles (ya de por sí magníficos) de la baraja multiefecto, pues no hay orden aparente en las parejas.

* * *

Se que también se pueden hacer buenos efectos con dos barajas: una **mnemónica** y una **trucada** cualquiera: la biselada, o la multiefecto, o la menetekel, o la "peek deck" de Franklin V. Taylor (ver el libro *My best* de Thompson Jr), o la radio, o cualquier otra baraja trucada o preparada de alguna forma. Las posibilidades vienen a borbotones a la mente en cuanto coges una mnemónica y una trucada en tus manos y te pones a jugar con ellas. Compruébalo y te asombrarás tú mismo.

* * *

La idea anterior cambia cuando se utiliza una sola baraja que se compone de **media ordenada** (en mnemónica) y **media trucada** (de alguna manera). Piensa y verás... (otros lo hicieron).

* * *

También creo que con dos barajas ordenadas de forma inversa (quiero decir, una de 1 a 52 y la otra de 52 a 1) tiene que haber algunas combinaciones, tanto matemáticas como de otros estilos, que produzcan diversos efectos posibles. Ambas barajas pueden tener el dorso del mismo color, o ser una roja y otra azul. Vuestro turno, lectores.

* * *

Con una **mnemónica oculta a la vista** (en el bolsillo lateral de la chaqueta, en el trasero del pantalón, bajo la mesa en el regazo, en el interior de la chaqueta, en el cinturón delante o detrás, etc.) puedes en cualquier momento añadir, a la baraja que estés usando, una carta duplicada de una cualquiera nombrada. Es pues, una "carta extraña" o "carta ajena" con la que realizar ahora milagros sin fin: revelaciones maravillosas, viajes, carta vuelta, ambiciosa, ascendentes, controles imposibles, etc. Ver, a este respecto, el capítulo sobre "carta extraña" en el *Expert Card Technique* de Hugar y Braue. Por cierto, que si la baraja a la vista está también ordenada en mnemónica...

* * *



Algo que he utilizado muchísimo y te recomiendo: presentar **juegos de mnemónica en combinación con un amigo mago que conozca el orden**. Imagina cuántas diabluras podeis hacer con ella ("ella" es la mnemónica, lo siento): **telepatía** de una o varias cartas al pasarle tú el nombre de la "llave" o carta de abajo, simplemente diciendo "en *dieciseis veces que* lo intenté, sólo salió una... a ver hoy" (o dejándole ver a tu amigo la inferior de la baraja al mezclar en manos, o en mesa, o dejando caer una carta al suelo por accidente, o... o...o...). **Revelación:** tu amigo corta, **por** estimación, por el lugar que te interesa para el desarrollo del juego. **Robo:** nombran una carta y el amigo corta para que quede arriba, en primer o segundo o tercer lugar (estimación) y tú empalmas inmediatamente una, dos o tres de arriba (quizá simplemente al poner tu mano sobre la baraja que está en la mesa y extenderla llevándote en el empalme plano del tahúr, entre pulgar y meñique, varias de arriba). Dejas las que no necesites en el bolsillo y sacas la nombrada. Pides luego a tu amigo, como un efecto añadido, que nombre una o dos cartas: nombra las que dejaste en el bolsillo (debió ver y dejarte ver, o conocer por código verbal, la inferior tras el corte). La **adivinación** de las cartas de un paquete cogido por un espectador puede hacerse nombrando cartas alternativamente tu amigo mago y tú. Imagina a tu amigo con otra baraja ordenada en sus manos (oculta en la **espalada** o bajo la mesa, lo que equivale a un clasificador). También puede tener la otra mnemónica a la vista y **haceis** juegos con dos magos y dos mnemónicas. O tres magos amigos que se sepan el orden y una dos o tres barajas ordenadas, O...O...O... (¡qué hermoso vértigo! ¿verdad?).

5.- UNA IDEA PARA MAGOS: MNEMÓNICA Y BISELADA

Como ya he comentado antes, con una baraja biselada ordenada en mnemónica se pueden conseguir estupendos efectos, aparte de la obvia y magnífica utilización para desmezclar una baraja que un espectador ha mezclado por hojear.

He aquí otra idea que me vino y un comentario, creo que de bastante interés, a esa idea:

Carta elegida y devuelta a otro lugar. El mago coloca dos mitades bisel contra bisel para que el espectador las mezcle entre sí a la americana. El mago, luego, extirpa las dos mitades y la carta es la única que no está en el orden debido.

Comentario

Esto es peor que cualquier sistema sólo con la biselada, pero engaña



más a los magos: no piensan en la biselada, pues ellos mismos toman una carta y la devuelven (sin girar la carta ni la baraja) donde quieren; no piensan en mnemónica, pues ellos mismos barajan.

Es un ejemplo de "mala" magia, pero que sirve "para divertirse con los magos amigos del club..." o para "concursos" (¿?¡!).

Lo explico, aquí aislado, como ejemplo de un evidente peligro artístico, que no vital: el por desgracia abundante material pensado, escrito y realizado, que sólo gusta (y engaña, en el mejor de los casos) a los magos. Es obvio que realizado en su contexto y para ese público, puede ser magnífico. El error, grave error artístico es, a mi juicio, presentarlo también para público profano. Claro está que yo sería el último en condenarlo por dos razones: en primer lugar, por mis errores personales en esta materia, pese a un continuo y espero que riguroso análisis de cuál es el material artístico que utilizo válido para magos, o válido para profanos, o válido para ambos; en segundo lugar, porque si nos da placer, alegría y gozo ¿por qué sacrificarlo?. Aunque quizás no sería mala idea convertirlo en placer personal, privado, y no dar la lata al personal.



G) EL ARTE DE LA IMPROVISACIÓN CON LA MNEMÓNICA

1.-A MODO DE INTRODUCCIÓN AL TEMA

Si bien la baraja, por sí misma, sin ordenar, es ya un instrumento magnífico para la creación sobre la marcha, o improvisación, cuando está afinada en mnemónica se convierte en el instrumento más versátil y rico que imaginarse pueda. La potencialidad expresiva es casi infinita, tan sólo limitada por nuestro conocimiento técnico, nuestra imaginación, nuestra sapiencia teórica, nuestra capacidad psicológica, nuestro saber del arte de la composición de piezas mágicas y nuestro propio arte interpretativo. Con una mnemónica en las manos (con una baraja cualquiera, pues podemos ordenarla secretamente en escasos minutos y delante de todos) podemos jugar artísticamente a expresarnos: nuestra forma de ser, nuestro estilo de presentar, nuestro presente estado de ánimo. Con la mnemónica podemos improvisar sin límite, imaginar efectos, dejarnos llevar por la intuición artístico-mágica del momento, por las relaciones que se vayan desarrollando entre nosotros y nuestros colaboradores (que son llamados, limitadamente, espectadores), como haciendo el amor con ellos...

Aunque ya en los juegos "Adivinación" y "Cartas Obedientes" del Capítulo 6 y "Exhibición de juego" del Capítulo 9, hablo y comento algunas posibilidades de improvisación con la mnemónica, quiero aquí ser más explícito sobre el tema y completarlo en la medida de lo posible. Es obvio que al tratarse de improvisación, tan sólo algunas ideas seminales pueden ser lanzadas con la esperanza segura (!) de que fructificarán en vuestros cerebros acompañadas de otras muchas creaciones personales vuestras.⁹⁰

2.- LAS TÉCNICAS

El instrumento para nuestra música mágica, música bruja, es en este caso la baraja y está afinada en mnemónica. Necesitamos ahora cuantas más

⁹⁰ Mi buen amigo Michael Close comenta en su estupendo *Workers number 5* este tema, al que llama "Jazzin" por su evidente similitud con las improvisaciones jazzísticas. Su bondad y amistad le hacen caer, eso sí, en exagerados elogios a mi persona, aunque el mero hecho de comentarlo yo aquí, indica bien a las claras que me han gustado y debo de tener ganas de que los leas. En cualquier caso te enriquecerás con el resto del libro.



técnicas de interpretación posibles mejor, para poder expresar con soltura y calidad nuestras ideas mágicas, según se nos vayan ocurriendo.

Con la mnemónica podemos forzar cualquier carta (sabemos dónde está, podemos pedir que corten y llegar a ella por **contaje**, deletreo, etc.) Podemos forzar todas las cartas del mismo numero (del nombrado, o del de letras de un nombre o palabra). Podemos forzar todas las cartas del mismo palo. Podemos hacer aparecer cualquier carta, o todas las del mismo numero. o todas las del mismo palo (recordemos el famoso "Suit apparition" de Pepe Carroll). Podemos hacer que suba y ascienda la carta nombrada. Podemos forzar un número cualquiera (con una carta **elegida**, o sumando dos o más cartas **elegidas** a partir de un corte). Podemos reunir las cartas que queramos (sin mirar las caras). Podemos colocar la, o las, cartas que queramos en cualquier posición o número en la baraja. Podemos empalmar las cartas que deseemos, casi instantáneamente. Podemos hacer desaparecer por ocultación al mostrar 0 por empalme, cualquier carta 0 cartas. Podemos secretamente voltear, girar, plegar en cuatro. Podemos separar las cartas por colores, por palos, por números. Podemos dejar los colores de uno en uno 0 en el orden que deseemos utilizando el Debex, el Control Perpendicular o el Gas. Podemos encontrar, reunir 0 clasificar las cartas que se deseen para cualquier tipo de juegos de azar (gracias también a las mezclas clasificadoras) etc. etc. Y repito, todo ello casi instantáneamente y sin mirar las caras de las cartas, mientras hablamos, mientras los espectadores muestran una carta **elegida**, o mientras escriben el nombre o número **elegido**...

3.- LOS EFECTOS

Con todo ello, los efectos que podemos improvisar sobre la marcha son cuantiosos: apariciones, giros, desapariciones, reuniones, ascendentes, coincidencias, viajes, volteos, predicciones, adivinaciones, exhibición de cualquier juego de azar, pintajes (la mnemónica no se limita, en absoluto, a efectos mentales). Y lo bueno es que todo ello parte de la misma situación inicial: una simple baraja en las manos del mago (y a veces, aún mejor, aún más milagroso, sobre la mesa, aislada, ¡o en las propias manos del espectador...!). Durante años y años he estado realizando juegos de mnemónica. En mi repertorio habitual, para magos y profanos, tengo más de medio centenar de los juegos que describo en este libro. He gozado y espero que hecho gozar, mucho con ellos. Pero un número mucho mayor de veces, centenares de veces en estos veinte años, he realizado juegos únicos, nunca más repetidos, improvisados. Juegos que he comenzado pidiendo que nombren un numero, 0 una carta, 0 un palo, o un juego de azar, sin tener la más mínima idea de qué iba a hacer con ese número, palo, carta. Y luego he pedido a otro espectador que corte la baraja, o haga varios montones, sin saber aún para qué, y luego, según fue el corte, he pedido que cuenten o



deletreen, o que se queden y guarden varias cartas de donde cortó, y entonces he empezado a vislumbrar el efecto que iba a realizar, y después he volteado secretamente una carta, cuyo número, al revelarla, coincidía con el numero de cartas guardadas, y de entre ellas he adivinado las que correspondían al palo nombrado y, ya puesto, se me ha ocurrido que con el resto de las cartas guardadas se podía componer una buena jugada de Mus, o de Escoba, o de Tute, o de Póquer, o de Black Jack, o de Siete y Media y después he transformado, vía pintaje, una de las cartas de la jugada en otra carta aún mejor para ese juego, para terminar mostrando que las dos o tres mejores cartas para ese juego (tres reyes, 0 jota y as, 0 los sietes para la Escoba) acababan de pasar mágica y misteriosamente al bolsillo de un cuarto y estupefacto espectador_ Y entonces, y sólo entonces, he sabido yo mismo, cuál era el efecto del juego. Y he recuperado el orden de las seis o siete cartas utilizadas y he seguido con un juego o dos de los bien estudiados y ensayados (de los de este libro), y luego uno de los que no son de mnemónica pero que no desordenan la misma (ver Apéndice 1) y he seguido con otra improvisación mnemónica más corta y he terminado con uno de los finales super-climáticos propios de esta mnemónica (o uno de los posibles con cualquier mnemónica). Y todo ello siguiendo el instinto, el conocimiento, las ganas y la intuición artística, procurando adaptarme a las circunstancias, a los comentarios de los participantes (que llaman espectadores), a las oportunidades que me servía en bandeja el Azar, jugando, jazeando, gozando y, quiero creer, haciendo gozar.



CAPÍTULO 7 ²

JUEGOS ESPECÍFICOS DE LA MNEMÓNICA TAMARIZ

III. Otros juegos con la Baraja Espejo

1.- LA CARTA QUE FALTA (Marlo y Tamariz)

Marlo tiene un bonito efecto para la Baraja Espejo que consiste en que se elige una carta, se devuelve a cualquier lugar y el mago la adivina mirando la baraja por las caras. Al ir pasando a partir de las dos centrales (pareja de homónimas), la anterior y posterior (otra pareja), etc., las cartas que no estén colocadas en su sitio (formando una pareja simétrica respecto al centro) serán la carta elegida y su homónima. Esto se repite tres veces.⁹¹

En mi opinión es más fácil presentar este juego de Marlo si, en vez de que el espectador coja cada vez una carta y la pierda entre las demás, la guarda en su bolsillo (sin verla). Tú miras luego la baraja y nombras la carta que falta (la homónima de la que sobre, o sea, de la única carta que no tiene simétrica). Me parece más lógico como presentación (buscas para ver "a toda velocidad" cuál falta) y más fácil (sólo hay una que no tiene simétrica. Su homónima es la que tiene el espectador y la nombras inmediatamente, sin tener que preocuparte de más). Cuando el espectador saca su carta del bolsillo y la muestra, es la carta que falta y produce gran efecto. Además, el final de esta mi versión consiste en algo que creo

⁹¹ Ver el juego "New Deck P. M." en *Faro Notes* de Ed Marlo.



que es fuerte: la tercera vez, se hace con tres cartas al mismo tiempo que son retiradas de diferentes sitios de la baraja por tres espectadores, quienes las guardan en sus bolsillos sin mirarlas. El mago coge la baraja, mira las cartas y nombra las tres que faltan. El efecto se triplica y el método es el mismo: encontrarás tres cartas que no tienen pareja. Son las homónimas de las tres cogidas por los espectadores (fig. 1). Ojo: si cogen dos homónimas hay que matar al espectador. O saberse el orden (ver cuadro 1º, Cap. 6º, apartado F, 1) aplicado a orden natural en espejo.

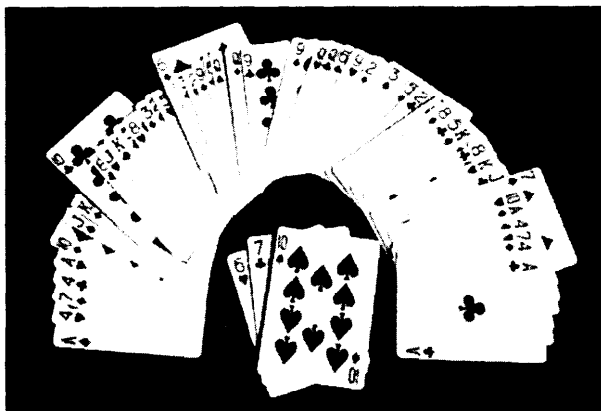


FIG. 1

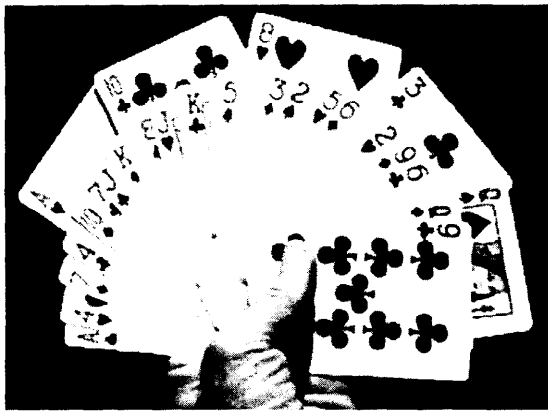


FIG. 2

2.-MEMORIA PRODIGIOSA (V. Evans, B. Hull, Th. Anneman y J. Tamariz)

EFEECTO

Empiezas con cualquier posición de la Baraja Espejo (tras cualquier numero de faros). Tras falsas mezclas, el mago divide la baraja en dos paquetes iguales. Uno es elegido y el otro retirado y guardado. El elegido es mezclado y un espectador corta y completa. Se extiende cara arriba en la mesa y el mago, en una rápida ojeada, se aprende de memoria el orden de las cartas y el número en que se encuentra cada una de ellas (!). Esto se demuestra cuando el mago se retira a otra habitación desde donde es imposible que vea las cartas memorizadas, y desde allí va repitiendo el orden y colocación de todas ellas.

MÉTODO

Tras las mezclas faro (mezclas reales: hazlo notar sin decirlo), mezcla en falso y corta por la mitad (entre dos homónimas: mismo numero y color). Haz que elijan un paquete y guárdate el otro, displicentemente, en el bolsillo. Mezcla en falso, a lo "Charlier", el paquete elegido. El



espectador puede cortar y completar cuantas veces quiera. Luego, extiende cara arriba en la mesa dicho paquete y simula memorizarlo. Basta con que observes y recuerdes la primera carta (la que se ve completa). Fuera de la habitación, saca del bolsillo tu paquete. Corta para dejar la homónima de la que recuerdas, como carta INF, estando el paquete cara arriba. Nombra las homónimas de las de tu paquete en el orden que tú tienes (la 1ª la INF, hasta la 26ª, que es la que está más a la vista en tu paquete). Fuiste colocándolas en abanico, pero dejando sobresalientes la 5ª, 10ª, 15ª, 20ª y 25ª (fig. 2). Te preguntan ahora lugares y nombras la carta que hay allí (la homónima a la tuya en ese lugar). Lo mismo si te preguntan en qué lugar se encuentra una carta: velozmente (y gracias a las cartas sobresalientes) buscas la homónima en tu abanico y nombras el lugar que ocupa. Acertarás en todo.⁹²

Recomposición

Cuadra tu paquete. Corta para llevar el As negro abajo. Guarda el paquete en el bolsillo. Vuelve a la habitación. Corta el paquete de la mesa para dejar el As negro arriba y saca el del bolsillo y reúne todo (a veces según el paquete que te llevaste, los ases negros deben quedar arriba en tu paquete y debajo en el suyo. Tú mismo verás fácilmente cómo deben ir).

Nota

Puedes repetir el efecto tras un par de mezclas faro (o alguna antifaro).⁹³

3.- EL RITO DE INICIACIÓN (sobre una genial idea de Luis García Soutullo)

Cuando en 1979 publicó Luis García (con quien colaboró Victor Espino) su asombrosa rutina en la *Circular de la Escuela Mágica de Madrid*, entendí que la faro era una técnica con posibilidades mágicas. (Hasta entonces me parecía poco útil, ya que muchos de los efectos posibles con faro se

⁹² Si prefieres puedes no salir de la habitación sino quedarte en la misma, pero de espaldas, en una esquina apartada, procurando que no se vea que sacas las cartas del bolsillo. Procuratambiéntenerlos codos pegados al cuerpo para que no se note quemueves las manos.

⁹³ Ver otra versión en la *Circular de la Escuela Mágica de Madrid* (año 1980), n.º 62, pág. 68, letra "j", y en mi libro *La Baraja Multiefecto de Val Evans*, juegos n.º 10, 11, y 12, págs. 48 a 51. (Así como en *Jinx* Extra de Invierno del año 1931, págs. 177 y ss.).



consiguen mejor sin ella, utilizando otras técnicas). Pero aquella maravillosa idea de Luis me hizo variar todo mi concepto de la faro y me dio pie a (años más tarde, sin salir todavía del asombro que me causó su bellísima rutina y presentación) crear mi propia versión del juego. En parte es el mismo efecto de Luis, pero aplicándole otros juegos y la maravillosa Mnemónica que tratamos en este libro.

En resumen, el efecto de Luis consistía en desprecintar una baraja nueva, mostrarla en abanico blanco, realizar unas florituras tras hacer venir los números, puntos y figuras a sus caras y, con una poética charla que acompañaba todo, ir haciendo una a una ocho faros-ext que, como sabes, llevan la baraja al mismo orden inicial. Lo increíble es que durante la rutina se va explicando al espectador que son mezclas perfectas (Faros) y, sin embargo, al final el efecto de reordenación total es un verdadero milagro. (Ver Circular nº 60, dic. 1979 para la explicación completa del juego. También en el libro de Luis García Soutullo *Rito de Iniciación*).

De todas formas déjame repetir aquí los comentarios salidos del alma que me produjo su lectura (y que saco de la *Circular de la EMM*, nº 62, febrero 1980):

"¡Qué buena idea comenzar con una baraja nueva para volver al mismo y armonioso orden de números y colores!

¡Qué magnífica forma de llevar al espectador a la idea falsa de que está ante el máximo desorden (tras la 5ª Faro), cuando no hay tal desorden sino un nuevo y diferente orden!

¡Qué increíble la explicación final que en realidad es la auténtica explicación científica, pero que nada explica porque nadie la entiende!

¡Qué revolucionaria manera de hacer un juego mientras se explica el auténtico truco! (que se están realizando mezclas exactas).

¡Qué fabuloso párrafo el primero de la pág. 374 de la *Circular*, tanto en su primer nivel de lectura (preparación al efecto) como en sus otros varios niveles (ciencia *versus* magia, invención del físico ante la necesidad de explicar lógicamente lo desconocido, antiprobabilismo, etc.). Este párrafo, esta charla, como muchas de Luis, valen por mil charlas vacías, por diez mil charlas infantiloides (que no bellamente infantiles).

¡Qué sabia imbricación, perfecto trenzado de las tres líneas de presentación ("cuidado con las mezclas de los tahúres", "observa cómo viven las cartas" y "la magia llega donde la ciencia debe inventar para subsistir"...).

Hasta aquí los comentarios del año 80.

Bueno, mi versión, lógicamente, va por otros derroteros (yo no soy Luis) y conservo tan sólo la idea del "nacimiento y vida de las cartas y su relación con la vida de los hombres". Pero esta versión la explicaré en un próximo libro. Aquí explico una versión diferente, específica de esta



Mnemónica.⁹⁴ Claro que aquí se pierde la hermosa idea de ir explicando las faros como mezclas perfectas, esencia del "Rito de iniciación" de Luis en su primera versión, en la más pura. Pero **esta** versión consiste en toda una **sesión completa de cartomagia**.

a) VERSIÓN TAMARIZ, CON FAROS

- 1.- Abrir una baraja nueva. Desprecintar el estuche.
- 2.- Llevarla a la posición inicial simétrica: (dorso arriba, de arriba abajo) picas y corazones de as a rey, rombos y tréboles de rey a as.
- 3.- Realizar **florituras** (abanicos, extensiones). Tratar las cartas con mimo.
- 4.- Hacer dos faros-ext y algunas mezclas y cortes falsos.
- 5.- Presentar el juego de **"La carta que falta"**: mi versión del juego de Marlo "New Deck P.M." (sólo adivinar una carta).
- 6.- Realizar el juego **"Ases, reyes y otras jugadas"**.
- 7.- Hacer una tercera faro-ext.
- 8.- Realizar el juego **"La carta que falta"** (esta vez con tres cartas al mismo tiempo).
- 9.- Hacer una cuarta faro-ext.
- 10.- Realizar el juego **"Super-póquer"**. Recomponer todo.
- 11.- Pasar al orden mnemónico y presentar los **juegos con mnemónica** que uno desee.
- 12.- Volver **al** orden de baraja espejo.
- 13.- Hacer una quinta faro-ext. Enseñar el desorden.
- 14.- Presentar la **"Memoria Prodigiosa"**.
- 15.- **Presentar, si se quiere,** algún otro juego de baraja espejo.
- 16.- **Hacer tres faros-ext más.** Las cartas quedan como estaban al principio: todas en orden de palos y números. Pero aún no lo muestras.
- 17.- Presentar el **"Triunfo de Vernon"** con carta nombrada: al final las cartas siguen ordenadas por palos y números.

⁹⁴ Por cierto, que fue charlando sobre el "Rito de Iniciación" con Luis García cuando nos vino la idea de utilizar las Faros para así llegar a una Baraja Mnemónica (Marlo, independientemente, tuvo la misma idea, desarrollada de forma diferente).



18.- Mostrar el Gran Clímax Final de **"Todo en orden"**.

Como ves, hay efectos de todo tipo: Póquer, Memoria, Triunfo, Adivinaciones, etc.⁹⁵ Y termina con la fabulosa ordenación final perteneciente al tema general del "Eterno retorno", que abraza y comprende toda la rutina, o mejor dicho, **sesión**.

b) VERSIÓN TAMARIZ, SIN FAROS

Toda la rutina puede realizarse sólo con Antifaros, así:

- 1.- Pasar de orden inicial a orden espejo. Mezclas falsas y cortes falsos.
- 2.- Antifaro-3 (8 montones y recoger en zigzag. Ver Apéndice V).
- 3.- **"La carta que falta (I)"** (una carta).
- 4.- **"Memoria Prodigiosa"**
- 5.- Antifaro-1 (2 montones, justificar con juego de carta forzada y adivinada).
- 6.- **"La carta que falta (II)"** (tres cartas).
- 7.- Otros juegos con baraja espejo.
- 8.- Paso a Mnemónica. Juegos con mnemónica.
- 9.- Paso a baraja espejo.
10. **"Super-póquer"**.
- 11.- Antifaro-4.
- 12.- **"Triunfo de Vernon"** con carta nombrada.
- 13.- Clímax: **"Todo en orden"**.

O también, a partir del punto 10 pasar directamente a:

- 11 bis.- Reparto doble para terminar en **'Gran jugada de bridge'**.
Clímax

⁹⁵ En este etcétera incluyo los efectos que tú elijas hacer cuando estés en el orden de Baraja Mnemónica (visuales, mentales, insólitos... ¡hay más de 100 en este mismo libro!).



Tan sólo necesitas hacer un par de antifaros (o tres en el caso de seguir por las fases 11, 12 y 13). Pero se realizan a lo largo de veinte o treinta minutos (que es lo que puede durar la sesión, si está bien planificada y adaptada a las reacciones del público y al estado de ánimo del mago). Se ha procurado que haya variedad de emociones en los efectos presentados. Se transforma así en una rutina sencilla técnicamente (aunque la belleza de las faros se pierda, el efecto sigue siendo fuerte).

Claro está que no necesitas hacer todos los juegos de esta rutina. Las circunstancias te aconsejarán sobre la duración conveniente.

Y hasta aquí el volumen primero dedicado a la mnemónica completa. El siguiente volumen comprende el maravilloso tema de la media mnemónica, además de los seis apéndices técnicos y la hermosa Bibliografía Comentada. Deseo que disfrutes de todo ello.

MÚSICA BRUJA
II

**SINFONÍA
EN
MNEMÓNICA
MAYOR**

LA BARAJA MNEMÓNICA DE TAMARIZ
VOL. II

JUAN TAMARIZ

MÁS DE 100 JUEGOS
MEMORIZACIÓN EN 3 HORAS
TÉCNICAS, MANEJOS, SUTILEZAS Y ORDENACIONES A LA VISTA

Í N D I C E

VOL II

INTRODUCCIÓN AL VOLUMEN II	11
CAPÍTULO 8º.- JUEGOS ESPECÍFICOS DE LA MNEMÓNICA TAMARIZ	
IV.- Juegos con sólo media Mnemónica	
1.- INCREÍBLE CONTROL DE CARTAS	15
2.- DELETREO TOTAL (Daley)	17
Primera Versión (Clásico y Daley)	
Segunda Versión (Tamariz)	
Tercera Versión (Tamariz)	
3.- DELETREO DE CUATRO CARTAS	20
4.- DELETREO DE LOS CUATRO DOSES	21
Separación de colores con adivinación	
5.- COLORES ALTERNOS (Scarne. Ascanio y Tamariz).....	21
6.- DOS HISTORIAS	26
Primera Historia	
Segunda Historia	
CAPÍTULO 9º.- JUEGOS CON LA MEDIA MNEMÓNICA	
A) UNO PARA EMPEZAR	
1.- REVOLTIJO	31
B) TRES CLÁSICOS Y UN SEMICLÁSICO	
1.- CARTAS AL PESO (Clásico y Tamariz).....	35
2.- MEMORIA TOTAL (Clásico, variante Tamariz).....	39
Versión con faros	
Versión con repartos de jugadas (antifaros)	
3.- TACTO INCREÍBLE... Y OTROS SENTIDOS	
(Clásico y Tamariz).....	42
I. El tacto	42
II. ...Y otros sentidos	44
a) La vista rápida	
b) La visca fina	

- c) El oído sutil
- d) Una rutina espectacular

4. - CARTA Y NÚMERO (Louis Gombert. Al Baker y Tamariz)..	46
Versión con toda la mnemónica	
Variantes	

C) CISCO ASES

1. - LAS CARTAS PEDIDAS "Jordán y Tamariz I.....	50
Variante de Ancón laces	
2. - EL VAYVÉN	53
Variante	
3. - EL MENTIROSO (clásico. Dalban. Nyquist y Tamariz)...	53
4. - COMPUTADORA DE RESPUESTAS.....	59
Otras presentaciones: Viaje, Laberinto y La horca	
5. - LA BOMBA (Finley, Jordán y Tamariz).....	63

D) TRES COINCIDENCIAS

1. - EL MILAGRO (Chesbro, Thompson y Tamariz).....	66
2. - COINCIDENCIA TELESCÓPICA	68
3. - STOP A LA VEZ (Primera versión).....	70

E) CUATRO VISUALES

1. - EXHIBICIÓN DE JUEGO	72
2. - CARTA A LA CARTERA (Daley y Tamariz.....	75
3. - CARTA VUELTA	76
4. - LA ELEGIDA ENTRE LOS ASSES.....	77

?) CINCO ADIVINACIONES

1. - HUELLAS DACTILARES Y HUELLAS CARTILARES.....	78
2. - DOBLE ADIVINACIÓN	79
3. - ADIVINACIÓN REVUELTA	81
4. - MNEMONICOSIS CON MEDIA MNEMÓNICA	83
5. - EL ESPECTADOR FALLA, EL MACO ACIERTA (Carlhors Meyer y Tamariz).....	84

G) CINCO VARIADOS

1. - MEDIA SIMPATÍA (Clásico y Tamariz).....	87
2. - CALCULADORA DE BOLSILLO (Clásico y Ancón López)....	88
3. - DIME CON QUIEN ANDAS Y TE DIRÉ QUIEN ERES. ".....	89
Dime quién eres y te diré con quién andas	
4. - ¡BINGO!.....	90
5. - ¿CUÁNTAS ROJAS?.....	91
Variante I	
Variante II	

H) DOS IDEAS

1. - MNEMÓNICA CON LA BARAJA ESPAÑOLA	96
2. - MEDIA MNEMÓNICA CON LA BARAJA ESPAÑOLA	96

I) Y UN FINAL

1. - TIEMPO ATRÁS (Jacob Daley).....	98
--------------------------------------	----

APÉNDICE I

JUEGOS QUE MEJORAN CON LA MNEMÓNICA

1.- NI CIEGO NI TONTO (Con media mnemónica).....	103
2.- EL RELOJ (Clásico).....	105
3.- STOP A LA VEZ- Segunda versión. (F. V. Taylor)....	107
4.- CURIOSA COINCIDENCIA (¿Hofzinser?).....	108
5.- TRIUNFO (Dai Vernon).....	109
6.- LA SUMA (Jack Lond).....	110

APÉNDICE II

SOBRE ORDEN y DESORDEN

1. - JUEGOS QUE NO DESORDENAN LA MNEMÓNICA	115
--	-----

2. - MOVIMIENTOS QUE NO DESORDENAN, PERO QUE PARECE QUE SÍ LO HACEN.....	117
---	-----

- ai Las mezclas faro seguidas de antifaro
- b) Ocho mezclas faro (y otras combinaciones)
- c) Antifaros-ext que sumen ocho
- d) Mezcla del espectador a la americana seguida
del "GAS", Great Divide o Debex
- e) La "G"
- f) Las florituras
- g) Todo tipo de cortes falsos:
Corte Falso Múltiple
- h) Al **ir** echando cartas, una **a** una, sobre la mesa
- i) La mayoría de las apariciones vistosas
- j) El corte Charlier
- k) Mnemónica y biselada
- l) El manejo despreocupado

3. - REORDENACIÓN DE CARTAS	125
-----------------------------------	-----

- a) Para recolocar una carta
- b) Para recolocar dos cartas
- c) Para recolocar un grupo
- d) Reordenación tras mezcla americana del espectador
Reordenación tras dos mezclas americanas
- e) Reordenación de la baraja completa tras mezcla por
arrastra hecha por un espectador
- f) Reordenación tras mezcla americana seguida por
mezcla por arrastre
- g) Reordenación de media mnemónica
- h) Reordenación tras un reparto de varias manos de
póquer o de otros juegos de azar
Regla general de ordenación

4. - ORDENACIÓN SECRETA DE LA BARAJA MNEMÓNICA A LA VISTA DE LOS ESPECTADORES.....	134
---	-----

- A) ORDENACIÓN **DESDE** BARAJA NUEVA (cómo
llevarla al **orden** nuevo).....
- Con mezclas faro
- Con antifaros
- Cómo justificar el ordenar abiertamente la
baraja **de** as a rey

B) DESDE UNA BARAJA TOTALMENTE DESORDENADA	
1. - En una etapa	136
a) Método Cardoso	
b) Método Nikola	
c) Entre los dedos	
d) Ordenar una baraja prestada	
2. - En dos etapas (mitad y mitad)	138
a) El Revoltijo	
b) A lo Biddle	
c) Adivinación de dos montones	
d) Adivinación de una entre trece	
e) Los métodos usados para ordenar toda la baraja "	
3. - En tres etapas. (Mitad, cuarto y cuarto)... ..	146
a) El reloj	
Variante: El signo del zodiaco	
b) El juego imaginario	
c) Directamente de espaldas	
d) Por extirpación	
e) Con los métodos para ordenar media baraja	

APÉNDICE III

NOTAS PARA ESTUDIOSOS Y PERFECCIONISTAS DE "LA JUGADA DE PÓQUER PEDIDA" DEL CAPÍTULO	5º.....	153
---	---------	-----

APÉNDICE IV

DETALLES DE LA ESTRUCTURA DE ESTA MNEMÓNICA (Obtención, origen, etc.).....	167
Tres órdenes con propiedades especiales y un sólo orden verdadero	

APÉNDICE V

LAS ANTIFAROS

1. PARA BARAJA DE 52 CARTAS.....	173
Antifaro-1 (ext)	
Antifaro-2 (ext)	
Antifaro-3 (ext)	
Antifaro-4 (ext)	
Recogida de la antifaro-4 (a dos manos)	
2. PARA BARAJA DE 32 CARTAS.....	176
3. OBSERVACIÓN IMPORTANTE	176

APÉNDICE VI

TÉCNICAS ÚTILES

1. - VISTAZOS.....	179
a) De la carta de abajo de la baraja	

- b) De la carta de arriba de la baraja
 - c) De una carta del centro
 - d) De varias cartas de arriba
 - e) De varias cartas de abajo
2. - BÚSQUEDA DE **CARTAS**.....184
- a) Con el Corte Charlier
 - b) Por estimación
 - c) Por hojéo
 - d) Conocer la carta elegida, sin mirar ninguna carta
3. - MOVER CARTAS DE POSICIÓN
- Objetivo 1º: Mover una carta de posición
sin que se altere el orden del
resto de la baraja187
- a) Con el Control Perpendicular de Tamariz (TPC)
 - b) Por corte deslizante
 - c) Por doble separación y doble corte
 - d) Por el "Debex" de Hofzinser
 - e) Con la mezcla "Triunfo" de Dai Vernon
 - f) Con la mezcla "Zarrow"
 - g) Por medio del empalme lateral
- Objetivo 2º: Simular que una carta elegida
se devuelve al mismo sitio de donde
se Cogi6193
- Otra aplicación
- Objetivo 3º: Intercambiar dos cartas
entre sí, sin modificar el resto
de la baraja194
- a) Por cortes múltiples
 - b) Por mezcla en las manos (Aristón)
- Objetivo 4º: Reunir varias cartas dispersas,
pero manteniendo un cierto control del
orden, que nos permita recomponer todo.... 195
- a) Lessinout de Marlo
 - b) Por el "Debex" de Hofzinser
 - c) Con el Control Perpendicular
 - d) Con el Great Divide y Separación Angular
4. - MEZCLAS FALSAS197
- La mezcla por falsa imbricación
- Otro tipo de falsas mezclas:
- el espectador mezcló toda la baraja
 - b) Variante con biselada
 - c) Para simular que el propio espectador mezcla
toda la baraja (sólo mezcla
media). Método diferente

5. - CAMBIOS DE BARAJA	203
1. - Los métodos técnicos (manipulativos)	204
a) Directo	
b) Un segundo cambio	
c) Frank García explica. Giobbi, Minch y Elmsley	
2. - Los cambios en el bolsillo	206
a) Al buscar el estuche	
b) Al ir a coger un objeto	
c) Al terminar un juego	
d) Método de Al Baker: en su bolsillo	
e) Vuelto de espaldas	
f) Mi preferido	
g) "Por el sentido del tacto"	
h) En la Bibliografía	
3. - Con ayuda de accesorios	209
a) Con una cartera grande	
b) Un estuche hueco	
c) El servante del periódico de Fu-Manchú	
d) Con un sombrero	
e) Todo tipo de servantes, "topit", etc...	
4. - Otros cambios	211
a) El viaje de toda la baraja	
b) Al llevar la baraja a la espalda	
c) En la corva	
d) Bajo la mesa	
5. - Para cambiar media baraja	213
6. - OTRAS TÉCNICAS ÚTILES	214
a) Esquina doblada	
b) Contaje secreto de cartas	
c) Empalmes	
d) Debex de Hofzinser	
e) El conrol Perpendicular de Tamariz (TPC)	
f) La Separación Angular de Lennart Green (GAS)	
g) El Great Divide de Harry Lorayne	

AVISO PARA NAVEGANTES	223
-----------------------------	-----

BIBLIOGRAFÍA COMENTADA

I. Juegos con la baraja mnemónica y baraja ordenada.	225
II. Juegos con baraja espejo y técnicas diversas.	257

INTRODUCCIÓN AL VOLUMEN II

Como ya comenté en el prólogo del volumen I, en este segundo volumen trato de esa maravilla que es la media mnemónica: juegos, ideas, técnicas y sutilezas.

Hay también unos útiles Apéndices, históricos unos, complementarios y técnicos otros, e incluso alguno creo que novedoso (cómo ordenar la mnemónica a la vista y cómo reordenarla después de una o varias mezclas diferentes por los propios espectadores). También un amplio Apéndice final que contiene una gran cantidad y variedad de técnicas útiles para aplicar a la mnemónica (y a cualquier tipo de juegos cartomágicos).

Finalmente, lo que más me ha hecho disfrutar en los últimos tiempos (años) de escritura de este libro: la Bibliografía comentada, que me ha obligado (dulce obligación) a releer, buscar, bucear, recordar y gozar de tantas ideas, ingenio y cariño que tantos magos antiguos y actuales, han dedicado a la mnemónica y que han fénico la generosidad (¿o lo han sentido como algo éticamente insoslayable?) de legarnos y darnos.

Que tú también, mnemoniamigo, disfrutes de todo ello.

CAPITULO 8

JUEGOS ESPECÍFICOS DE LA MNEMÓNICA TAMARIZ

IV. Juegos con sólo media mnemónica

CAPITULO 8

JUEGOS ESPECÍFICOS DE LA MNEMÓNICA TAMARIZ

IV. Juegos con sólo media mnemónica

1. - INCREÍBLE CONTROL DE CARTAS

Ideé esta curiosa exhibición de control de cartas, que es apropiada como introducción de alguna rutina de póquer de mayor entidad.

Utiliza sólo las veinticinco primeras cartas (retira la 26, la KD), pero sustituye el 10T por el 5T (que es una de las "cartas de la mitad a no utilizar).

Corta, dejando el 5T abajo (estando dorso arriba). Reparte tres montones dando de una en una dorso arriba. Da las cartas de forma que cada una quede encima y algo más a la derecha que la inmediata inferior de ese mismo montón. SI primer montón tendrá una carta más; no importa. La penúltima del segundo montón debes darla de forma que quede encima y un poco más a la izquierda que la inmediata inferior de ese mismo montón. Voltea el primer montón cara arriba: nada especial. Voltea el segundo montón: la penúltima carta, el 2D, quedará oculto bajo el 5P: todas las

cartas de **este** montón son negras y así lo haces notar. Voltea, luego, el tercer montón (que lo has dado frente a ti) y extiende las cartas: te diste todas las cartas de corazones (fig. 1).



Recoge el tercer paquete (el de corazones) sobre el segundo y todo sobre el primero (todas cara arriba). Da a cortar varias veces.

Realiza dos faros-impares con cortes reales intercalados y mostrando cada vez (extensión en cinta cara arriba) que no es fácil que, por sólo azar, queden dos cartas del mismo número juntas. Haz una tercera faro-impar. Estando todo dorso arriba busca y corta abajo el 5C. Coge las cinco cartas de arriba y voltéalas cara arriba, en abanico, sobre la mesa: hay una pareja de doses. Voltea las cinco siguientes: pareja de treses. Déjalas a la derecha de las cinco primeras. Voltea cinco más: pareja a de cincos. En las cinco siguientes hay dos damas pero no contiguas. Finalmente, en las últimas cinco cartas (cu jugada) hay dobles parejas de cincos y seises (fig. 2).



FIG. 2

Recoge las cinco últimas sobre las cinco anteriores, etc. Haz otra faro-impar. Corta para dejar el 5D abajo (estando todo dorso arriba). Ve volteando de cinco en cinco cartas de arriba y muestra que conseguiste una pareja de nueves, otra pareja de doses, un **Crío** de treses, un **full** de seises-ochos y un magnífico **póquer de cincos con as (!)** (fig. 3). Como conocías el resultado, antes de voltear cada jugada puedes "cantarla": "Creo que conseguí un par de nueves, uno **de** doses, un trío de treses, un full de seises-ochos y... ¡póquer de cincos con as!". Cada **vez** mejor jugada.



Puedes recomponer todo recogiendo como antes y realizando tres faros-impares más. (Te queda invertido el orden de las veinticinco cartas). También podías haber repartido cara arriba tres montones y recogerlos primero sobre segundo y sobre tercero, y te quedan las cartas en orden invertido (salvo el **5T** que debes luego cambiar por el **10T**).

Nota

Ver una versión, menos práctica, con toda la mnemónica, en el Capítulo 5ª, juego número 14: "Parejas controladas".

2. - DELETREO TOTAL (Daley)

El EFECTO es que una carta cualquiera es pensada y nombrada y, al deletrear su nombre (a carta por letra) aparece la carta pensada.

Con toda la mnemónica en orden se puede decir que se piense en cualquier carta. Con la media mnemónica el juego gana en el sentido de que se mezcla de forma clara, pero es necesaria la argucia de abrir y mostrar en abanico la media mnemónica en orden (que debe estar en la mitad de abajo

de la baraja) y mantener en bloque la mitad no ordenada (la mano y los dedos derechos tapan el bloque por la derecha). Así pensarán una de las veintiséis ordenadas. Los espectadores deben pensar una carta "que esté en la baraja", es decir, que vean en la baraja.

Otra posibilidad es pedir que nombren una carta: si es de las veintiséis ordenadas se hace este juego; si es de las veintiséis no ordenadas se busca y se hace otro juego cualquiera. La mitad de las veces **se** hará el juego, ¿no?

MÉTODOS

PRIMERA VERSIÓN (Clásico y Daley)

1. - Un espectador nombra una carta cualquiera.
2. - El mago corta (o hace el salto) para que la carta nombrada quede en posición de deletreo. Hay que calcular las letras del nombre de la carta (corazones: 9 letras, tréboles: 3, rombos: 6 y picas: 5. As: 2, dos: 3, etc.).

SEGUNDA VERSIÓN (Tamariz)

1. - un espectador nombra una carta.
2. - El mago corta aproximadamente para que la nombrada quede antes de la última letra (al deletrear su nombre).
3. - El mago da cartas hasta que llega la nombrada y desde ésta va dando en segunda, hasta llegar a la última letra. Da ahora la nombrada.

TERCERA VERSIÓN (Tamariz)

Es una variante del de Daley que no exige hacer cálculos mentales, ni búsquedas o vistazos de cartas.

Con orden 1 a 26 y SEP bajo la cuarta carta y bajo la décima (con los dedos anular y meñique izquierdos, respectivamente, fig. 4: aberturas exageradas en la foto), el deletreo nos hace llegar a cualquier carta nombrada (de la mitad mostrada: cartas 1 a 25) con sólo hacer el salto, a veces, según la tabla siguiente:



TABLA DE DELETREOS

"NOMBRAN

LO QUE HAY QUE HACER

GRUPO 1 °

4T	Voltear la SUP
2C	Doble volteo
7D	Triple volteo
3T	Deletrear T-R-E-S
4C	Dar cuatro cartas (por ser un 4) y volver la siguiente
6D	Dar seis cartas (por ser un 6)
AP	Deletrear A-S P-I-C-A-S
5C	Deletrear C-O-R-A-Z-Ó-N y la siguiente
9P	Dar nueve cartas (por ser un 9)
2P	Deletrear D-O-S D-E P-I-C-A-S
QC	Deletrear D-A-M-A C-O-R-A-Z-Ó-N
3D	Deletrear T-R-E-S D-E R-O-M-B-O-S
QT	Deletrear D-A-M-A D-E T-R-É-B-O-L y la siguiente
8C	Deletrear O-C-H-O C-O-R-A-Z-O-N-E-S y la siguiente

GRUPO 2 "

Hacer el salto de las cuatro cartas de arriba (3T a INF).
Excepción: 9C.

6P	S-E-I-S D-E P-I-C-A-S
5P	C-I-N-C-O D-E P-I-C-A-S
9C	N-U-E-V-E D-E C-O-R-A-Z-O-N-E-S y la siguiente (ojo: no se hizo el salto de cuatro cartas)
KT	R-E-Y D-E T-R-E-B-O-L-E-S y la siguiente
2D	D-O-S D-E D-I-A-M-A-N-T-E-S y la siguiente
JC	J-O-T-A D-E C-O-R-A-Z-O-N-E-S y la siguiente

GRUPO 3 °

Hacer el salto de las diez cartas de arriba (2P a INF).

3P	T-R-E-S D-E P-I-C-A-S
8P	O-C-H-O D-E P-I-C-A-S y la siguiente
6C	S-E-I-S C-O-R-A-Z-O-N-E-S
10T	D-I-E-Z D-E T-R-E-B-O-L-E-S
5D	C-I-N-C-O D-I-A-M-A-N-T-E-S y la siguiente
KD	E-L R-E-Y D-E D-I-A-M-A-N-T-E-S

En resumen, desde (15) 6P a (20) JC, salto 3T a INF (excepción del 9C). De 3P a KD, salto 2P a INF. Es más fácil y rápido que tratar de hacer el salto para que quede justo como en el método de Daley. Al tener preparadas las separaciones para el salto, se puede hacer instantáneamente, nada más escuchado el nombre de la carta pensada.

Para las nueve primeras cartas (del 4T al 9P, salvo el AP) se puede utilizar el método de la "Segunda versión", con dadas en segunda.

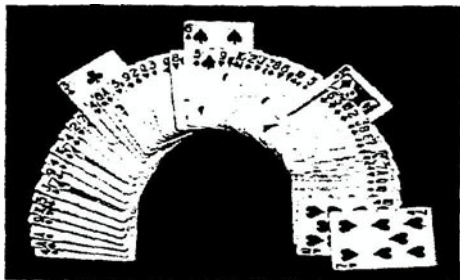
3. - DELETREO DE CUATRO CARTAS

Pensé en el efecto de cuatro cartas elegidas que son encontradas al ser deletreados sus nombres. Busqué y encontré que era posible con sólo media mnemónica. Así:

Tienes la mitad ordenada encima de la desordenada. Fuerza el 3T, el 6P y la **KD** (4, 15 y 26).¹ Haz que los devuelvan a sus sitios. Conviene forzar una y devolverla, otra y devolverla, otra y devolverla. Ahora buscas y fuerzas el 7C enera las veintiséis no ordenadas (fácil de recordar; el 7 y C son el número y palo más nombrados). Mientras tienen en la mano el 7C, pela diez cartas de las no ordenadas, sobre la mitad ordenada (o sea, encima del 4T).

Haz devolver el 7C a cualquier sitio y llévalo abajo por el TPC (ver Otras Técnicas al final del Apéndice VI). Una vez abajo (en fig. 5 se volteó todo cara arriba), voltea el 7C cara arriba por medio salto y pregunta el nombre de la primera carta. Deletrea TRES DE TRÉBOLES y en la última letra sale el 3T; sigue deletreando SEIS DE PICAS (sale 6P) y REY DE ROMBOS (sale KD). Entrega la baraja tras haber devuelto todas las cartas deletreadas (dorso arriba) debajo del resto de cartas no deletreadas (las de la mano, cuya carta inferior es el 7C vuelto cara arriba). El cuarto espectador deletrea SIETE DE CORAZONES y le aparece dicha carta en la última letra y, además, aparece cara arriba. ¡Gran sorpresa final!

Tras la devolución y control del 7C, aún puedes mezclar las diez superiores dejándolas siempre arriba. Antes del control del 7C puedes mezclar medio paquete... Todo ello da sensación de no control y mejora el juego de forma clara.

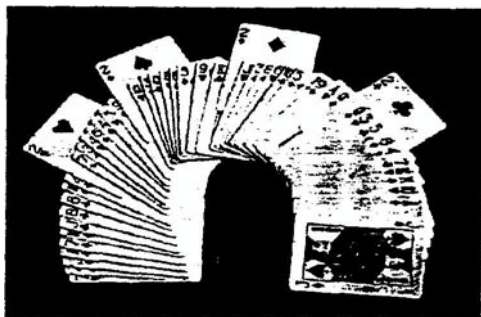


Para recordar **escás** tres cartas, yo pienso en 04, 15 y 26, que son números cuyas dos cifras, restadas una de la otra, dan el número 4 ($4-0=5-1=6-2=4$).

DELETREO DE LOS CUATRO DOSSES

Encontré este rápido y directo efecto que sólo utiliza media mnemónica (de la 1 a la 26).

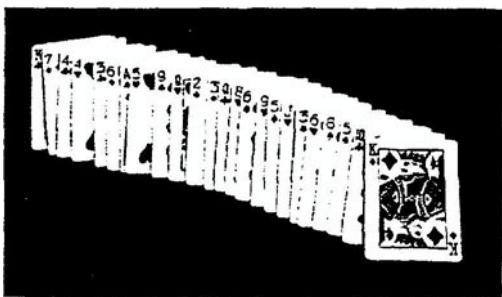
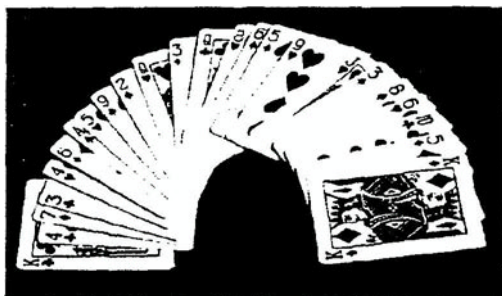
Sólo tienes (que buscar y forzar el 2T y hacerlo devolver cuatro cartas más abajo de la KD (de la 26, o sea, en el lugar 30)). Mezcla el resto de las veintidós cartas de abajo y termina pelando diez de dichas cartas sobre las treinta en orden (o sea, sobre el 4T). Deletrea luego DOS CORAZONES, DOS PICAS, DOS ROMBOS y DOS TRÉBOLES y van apareciendo los cuatro doses en la última letra (fig. 6). (Primero "adivinaste" que era un dos, y luego deletreaste los palos, encontrando los doses y acertando en el último de ellos).



5. -. - COLORES ALTERNOS (Basado en una idea de Scarne y en la de Ascanio "Alternando los colores")

Teniendo la media mnemónica (1 a 26) dorso arriba y en orden sobre el resto desordenado, encontré que si pasamos los doses rojos debajo del resto de la baraja y subimos la KT encima de todo, sobre el 4T. Estamos ahora en una posición desde la que es posible repartir las veinticuatro cartas superiores (fig. 7) de forma que aparezcan los colores alternados de uno en uno (roja, negra, etc). Curiosamente también pueden aparecer, si así lo prefiriéramos, alternados de dos en dos (dos rojas, dos negras, etc). Pero, por increíble que parezca, también podríamos hacerlas aparecer alternados de tres en tres. En cualquiera de los tres casos, basta dar seis cartas "en segunda". Así:

Para que los colores aparezcan alternados uno a uno (fig. 8), hay que dar "en segunda" las cartas que están, desde arriba, en las posiciones 2°, 4°, 10°, 16°, 20°, y 22° (paramos en la XD). La no regularidad en las falsas dadas hace que todo sea muy despistante. Una idea, para recordar mejor todo, es memorizar así: 2-4, 10-16, 20-22

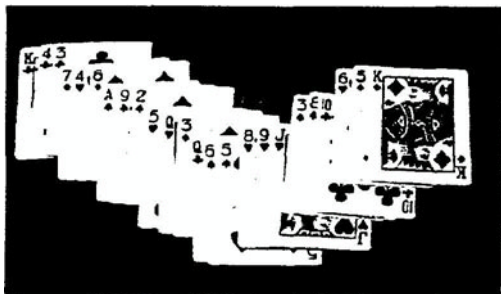


Para que aparezcan de dos en dos (fig. 3), partiendo de la posición inicial de la fig. 7, hay que dar "en segunda" las cartas de las posiciones 4°, 6°, 14°, 16°, 18°, y 20°. Fórmula a recordar: 4-5, 14-16, 18-20.

Para que aparezcan de tres en tres fig. 10), hay que dar "en segunda" según la pauta siguiente:

002, 000
022, 000
022, 000
002, 000

donde los ceros representan dadas normales, de arriba, y los doses representan dadas "en segunda". Esto equivale a dar "en segunda" las cartas de las posiciones 3°, 8°, 9°, 14°, 15° y 21°.



Si quieres que aparezcan de cuatro en cuatro, bastaría ordenar abajo ocho cartas (de entre las veintiocho desordenadas) roja, negra, roja, negra, etc. Si estando en el orden del que partimos, te piden de cuatro en cuatro, reparte según la fórmula usada para ordenar de tres en tres, pero dando en falso "de abajo" una carta después de cada tres del mismo color. O sea: tres negras y una de abajo, tres rojas y una de abajo, etc.

Para **reordenar**: en los dos primeros casos basta con recoger las cartas y darlas de nuevo, haciendo dadas "en segunda" en los mismos lugares en donde se hicieron para ponerlas en colores alternados. En el tercer caso, el de colores de tres en tres, hay que jugar con las cartas cara arriba y deslizar, tipo Debex (ver al final del Apéndice VI), cuatro cartas

que quedan desordenadas, llevándolas a las posiciones del comienzo. Es fácil. Luego se repondrán los doses rojos y la KT.

Una buena rutina consiste en separar las veinticuatro cartas de arriba y mostrarlas en desorden de colores. Recogerlas y mostrar que los colores se colocaron de uno en uno. Volver al orden inicial y mostrar los colores desordenados. Pedir que nos digan si prefieren que se ordenen, ahora, de dos en dos, o de tres en tres. Dar para mostrar que se ordenaron como pidieron. Reordenar, reponer los doses rojos y la KT en sus sitios y continuar con otros juegos. Tenemos la media mnemónica en orden.

Otra rutina: si separas secretamente los colores de las 28 cartas restantes (14 negras, 14 rojas) por medio es la Separación Angular de Green o el Debex de Hofzinser (ver al final del Apéndice VI), podrías, al repartir de dos en dos, o de tres en tres, ir colocando rojas y negras en dos pilas diferentes (o sea: dos o tres rojas en una pila, dos o tres negras en otra, dos o tres rojas en la primera, dos o tres negras en la segunda, etc). Luego recoges rojas bajo negras dejando una SEP. Mezclas ahora por hojéo con las 28 restantes (recuerda que tienes 14 negras sobre 14 rojas) a lo llamado por Vernon "mezcla de Fred Black": mezclar rojas con rojas hasta la SEP y luego negras con negras. Al final extiendes cara arriba y se ven todas las cartas separadas en rojas y negras como gran clímax final (que es por cierto el clímax de la maravillosa rutina de Ascanio "Alternando los colores").

Recordemos la idea de Scarne (que dio origen a todas las demás): desde la posición de colores alternados uno a uno podemos pasar a colores de dos en dos, dando "en segunda" caca cuatro cartas a partir de la 2°, es decir en la 2°, 6°, 10°, 14°, 18° y 22° y parando en la número 24. También desde colores alternados uno a uno, podemos pasar a de tres en tres si pasamos la segunda de arriba abajo y damos dos de arriba y la tercera "en segunda", etc. (002), y repitiendo esta serie (primera, primera, "segunda") hasta el final. Combinando como si lo puedes montarte tu propia rutina de "colores alternos" (recuerdo aquí la excepcional del Maestro Ascanio).

Desde el orden mnemónico normal (1 a 26), es posible pasar a colores alternados de uno en uno, o de dos en dos, así:

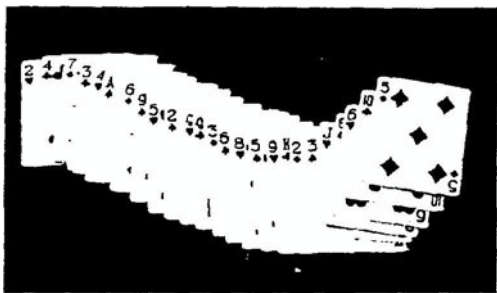
Para que aparezcan de uno en uno, debemos repartir dando "en segunda" en las cartas 1°, 6°, 8°, 12°, 14°, 20°. Debemos parar al aparecer el 5D (fig. 11). Fórmula a memorizar: 1, 6-8, 12-14, 20.

Las cartas salen de dos en dos si, desde el orden inicial (1 a 26) damos en segunda en los lugares 1-2-8-10-12-18-20-22 y paramos en la número 24. Para memorizar: 1-2, 8-10-12, 18-20-22.

Una aplicación para la media mnemónica en orden (1 a 26), es la que te explico en el juego siguiente:

Separación de colores (con adivinación)

Si tienes en orden de la 1 a la 25 encontré que, utilizando sólo la primera fórmula de falsas dadas que te explicaba antes para ese caso (o sea, 1, 6-3, 12-14, 20), es posible conseguir un bello efecto de adivinación, con climax de separación de colores. Veámoslo: coge esas veinticinco cartas y extiéndelas cara arriba (tras falsas mezclas). Se verán los colores mezclados: recálcalo sin insistir en los colores, sino diciendo: "Bien mezcladas, palos, colores, números...". Voltea codo dorso arriba y repártelas, siempre dorso arriba, en dos pilas o montones, dando alternativamente una carta en cada montón, pero dando en segunda en los lugares que la fórmula te indica (1, 6-8, 12-14, 20), Salvo la 1º, corresponden todas al segundo montón. Si ahora mirases los montones verás que son. todas cartas rojas en uno y todas negras en otro.



Da a elegir libremente una carta de cada montón y haz que, tras ser vista, sea devuelta al mismo montón (pero haz que no se devuelvan al lugar exacto del que se sacaron). Falsas mezclas de cada montón. Mira los montones y encuentra la carta descolocada. Sácala y muéstrala dejándola frente a su montón. Has acertado las dos cartas. Ahora, de final, voltea con cada carta su montón (que extendiste en la mesa) y cada carta parece haber atraído a las de su mismo color, separándolas. Climax.

Para recuperar basta con que devuelvas a su sitio las dos elegidas, que cortes luego para dejar a la vista el 4T en un montón y el 2C en el otro, que hagas una faro-impar y que luego pases deprisa, caras a ti, las cartas, invirtiendo su orden y pasando dos juntas cada vez que veas una pareja mal colocada. Es muy fácil teniéndolas a la vista (son cinco parejas más).

6. - DOS HISTORIAS

Hace varios años se me ocurrió que con la mnemónica, **se** podrían contar historias divertidas e interesantes. Para ello, tras abundantes y falsas mezclas y, a ser posible, tras un juego en el que los propios espectadores han mezclado y remezclado (y a pesar de ello aún tienes media mnemónica en orden) el mago da las cartas una a una volteándolas cara arriba y, justo antes de voltear cada una, cuenca una fase de la historia (las cartas van concordando con las palabras de la historia), un poco al estilo de los clásicos de "El Caballero en la iglesia" o al conocido en Argentina y España como "La historia de Pedro".

He aquí, a modo de ejemplo, la que yo encontré para las veintiséis cartas SUP en orden mnemónico. (Es una historia bastante personal que vale como ejemplo de lo que quiero decir). De todas maneras, luego te explico una historia válida para cualquier mago o maga. Vamos con esta primera historia.

PRIMERA HISTORIA

Tengo la media mnemónica que va del 4T a la KD. Paso secretamente el 6P bajo el 5P. Tras mezclar en falso (en realidad las veintiséis no ordenadas se mezclan realmente) corto, cogiendo el paquete de las veintiséis ordenadas en la mano dorso arriba. Voy cogiendo cartas da arriba con la mano derecha y antes de voltearlas simulo adivinarlas, luego titubeo como ideando la historia y finalmente digo la frase correspondiente:

"Yo nací en el 42 (volteo 4T y 2C y las dejo en la mesa). Soy oriundo de Écija, de donde son los famosos bandoleros "Los siete niños de Écija" (volteo el 7D). Eran tres morenos (3T) y cuatro pelirrojos (4C). De ellos, seis (6D) eran subalternos, mandados por "El Gran Picón" (AP). En mayo, quinto mes (5C) del 92 (9P, 2P), cuando yo cumplí cincuenta años (cumpleaños que el Gobierno quiso celebrar a lo grande en toda España, con la Expo Universal de Sevilla y la Olimpiada de Barcelona) apareció entre ellos una pelirroja (QC) y tres (3D) morenas (QT), tan guapas las cuatro que valían por ocho (8C), y en aquel mes de mayo (5P) se las llevaron al río y ¡montaron unos números... ! (6P, 9C). Pero el jefe, que aunque era el "rey" estaba "negro" (KT) por no haber participado, "se puso de pendientes dos diamantes (2D) y empezó a parecer un fogoso y ardiente joven (JC). Se llevó a las tres morenas (3P)... (dudo, no sé qué decir... luego me viene algo)... y un bizcocho (8P) (!) al río... y allí fue tal el gozo y las risas que en vez del 69 hacían el sesenta y diez (!) (6C, 10T). Y así, aquel mes de mayo (5D), el Rey, todo él, su mirada y. su cuerpo, brillaron con la fuerza y el fulgor del más bello diamante (KD)".

Tras una pausa, a veces froto la carta KD en la mesa y la hago

² Como tú, lector o lectora, **quizás** no **hayas nacido** en el 42 (¡allá tú!), puedes decir "Os contaré **una** historia que comenzó en el 42... Había en Écija siete niños, siete bandoleros..." (y sigues la historia que te cuento).

desaparecer; "Aunque cuentan que de tanta "juerga" acabó por enflaquecer... y consumirse". (Desaparición),

Naturalmente, el haber nombrado las cartas en orden mnemónico nos obliga a terminar aquí la sesión o mezclar todo y no hacer más juegos de mnemónica.

Se puede presentar como efecto de memoria e imaginación creativa combinada: tras las mezclas, extender todo cara arriba, simular memorizar las cartas de abajo y proceder (tras cuadrar y voltear dorso arriba) a la historia. O simplemente como "captación -tras mezclas- de las cartas que van viniendo y con las que se construye una historia". Ya utilizo esta segunda presentación. Por cierto, quiero comentar que desde que la vengo realizando, es tan grande el éxito que siempre produce ovación final espontánea (lo que me sorprendió a mí mismo).

SEGUNDA HISTORIA (Con la segunda mitad **de** la Mnemónica)

Esta historia es válida para cualquier mago. Tiene la ventaja de incluir un juego ("Monte de tres cartas" o "trile"). Coloca secretamente el 4T bajo el 4P. Usarás, pues, veintisiete cartas ordenadas. Tras mezclas que no desordenen estas veintisiete cartas, cortas para dejarlas encima de la baraja y, volteándolas una a una, comienzas la siguiente historia:

"Había, cierta vez, una pareja de dos (¡claro!) (2T), dos trileros (3C), que estaban en un corrillo de ocho personas (8D) cada uno con billetes de cinco mil pesetitas (5T) en sus manos. Uno era el Rey de los trileros (KP) y el otro un joven aprendiz (JD). Eran, como digo, ocho personas en el corrillo (8T) y empezaron a jugar fuerte, ¿sabes a cuánto? ("A cinco mil" dirá el espectador si se le señala con la mano abierta mostrando los cinco dedos abiertos...) ¿5.000? ¡No!, a 10.300 (10P). El rey (KC) hizo sus triquiñuelas y, ayudado del joven gancho (JT) ganó a los siete restantes del corrillo (7P) todos los billetes de... ¿cuánto?... ¡Sí, eso, de 10.000! (10C). Jugaban a ver dónde está el As rojo (AD) al que unían dos cartas negras (4P, 4T)... "

Ahora haces una pausa en la historia y realizas alguna versión, con el as y los cuatros, del "Monte de tres cartas" ("trile" que conozcas (la de Vernon está entre las mejores), a ser posible haciendo que los espectadores saquen billetes reales de 5.000 pesetas, o sacándolos tú y recuperándolos al final (si eso te deja mejor, tacaño lector o lectora). Luego dejas las tres cartas utilizadas sobre las de la mesa y continúas tu historia cogiendo el resto de cartas ordenadas:

"A veces, el Rey cambiaba las cartas y, en vez de dos negras y un As rojo, usaba dos rojas (7C, 4D) y un As negro (AT). De repente, el grupo

aumentó a nueve personas (9T), el joven giró su cabeza (JP).³ La recién llegada era una bella mujer enojada con diamantes (QD). Comenzaron a jugar de nuevo, los otros siete perdían y estaban ya "negros" (7T) y la mujer también (QP) hasta que apostó todas sus sortijas, pendientes y broches, en total diez hermosos diamantes (10D). a una de las tres ultimas cartas que quedaban (has dado, en fila sobre la mesa, tres cartas de arriba del paquete, y has dejado el resto aparte. La segunda carta que diste, la colocaste en medio de las otras dos. Señala la central, o fuérzala. Ante la sorpresa general dices:) Acertó. Era el As (AC). ¡Había ganado! ¿Sabéis por qué?... Por algo sencillo y real como la vida misma: la bella había ganado el corazón del joven trilero (señala la JP), quien traicionando a su Rey, su amo, su jefe, hizo la trampa contraria, le dejó ganar y escapó con la chica y su dinero y cuentan que gozaron lo indecible con su amor... y otras "delicias"... (6T, 9D)". Clímax.

³ Para que se aprecie este efecto, has ido dejando las jocas que aparecieron, ligeramente destapadas para que se vean sus caras, la JP es la única (en la Bicycle y similares que parece haber girado su cabeza fuertemente hacia su izquierda.

CAPÍTULO 9°

JUEGOS CON LA MEDIA MNEMÓNICA

CAPÍTULO 9º

JUEGOS CON LA MEDIA MNEMÓNICA

A) UNO PARA EMPEZAR

1. - REVOLTIJO

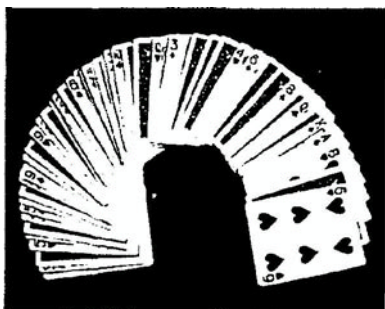
Ideé este juego para empezar una sesión de mnemónica, pues comienza con la baraja desordenada y es un magnifico método que sirve para ordenar la media mnemónica partiendo de desorden total (además del estupendo efecto "del juego en sí mismo).

1. El espectador mezcla. Elige una carta (forzada o vista por el mago y la pierde y mezcla de nuevo).
- 2 El mago hace el "Great Divide" de H. Lorayne, el "Gas" (Separación Angular) de Lennart Green, o el "Debex" de Hofzinser (ver al final del Apéndice VI), y divide secretamente la baraja en dos grupos: en
 - uno, las cartas 1 a 26 (en el orden en que aparezcan) y en el otro.

las cartas 27 a 52 (también en cualquier orden).

3. - Revelación, a gusto del mago, de la elegida.
4. - **Se** mezclan las dos mitades de la baraja, mitad cara arriba y mitad cara abajo. El espectador mezcla el conjunto. Idea de barullo total. Se extienden en la mesa, la mitad 1 a 26 (cara arriba) mezclada con la mitad 27 a 52 (cara abajo) (fig. 1).
5. - El espectador voltea cara arriba una de las dorso arriba y cuadra todo, cerrando la extensión (el mago está de espaldas y no ve nada).
6. - **El** espectador mezcla todo varias veces. El mago se vuelve y extiende Codo en la mesa.
7. - Se trata de que el mago simule intentar encontrar la elegida descartando el resto. Para ello retira primero el 4T, luego alguna de Las dorso arriba, luego al 2C junto con alguna de dorso y las deja sobre el 4T, aparte, en la mesa. Luego, el 7D, alguna de dorso, ate. (fig. 2), hasta dejar sólo la carta elegida (será la única cara arriba que no es de las veintiséis primeras de la Mnemónica). Las cartas retiradas se han ido dejando en un montón en la mesa. Así encuentra el mago la elegida. Clímax.

Lo mejor de todo es que el mago retira ahora las cartas dorso arriba y las voltea cara arriba sobre **las** veintiséis cara arriba. Queda la **media** mnemónica en orden (y todos recuerdan que el espectador mezcló varias veces...). **A** partir de aquí puedes presentar los juegos que desees con media mnemónica.



Nota I

A veces realizo el **mismo** efecto, haciendo que volteen cara **arriba** no una, sino dos cartas. Luego, los dos espectadores **que** las eligieron pasan sus **manos** extendidas sobre la extensión (una mano cada espectador), y yo simulo captar vibraciones de las manos cuando pasan sobre las elegidas. **Eso me** permite ir buscando con la mirada la o las cartas siguientes **a** las ya recogidas en orden. **Les** digo, por ejemplo: "Pasa tu mano otra vez... no, ni ésta ni ésta son la elegida... a ver tú..

Nota II

Es fundamental ir creando **más** y más tensión durante el desarrollo de la recogida de las cartas. Aunque ya la misma estructura del juego hace que los espectadores se interesen cada vez más por el resultado: **el** cerco **a** las elegidas se va estrechando, quedan menos cartas y más posibilidades de error.



FIG. 3



FIG. 4

Nota III

Cuando **las** cartas están mezcladas caras y dorsos, es posible y muy convincente realizar alguna maniobra de las utilizadas en los efectos de "Revoltijo" en las manos (las que simulan voltear cartas y no **lo** hacen).

Yo uso ésta: con las cartas en la mano izquierda empujo **un** grupo de cartas de arriba (irán varias cara arriba entremezcladas con varias cara abajo) y **las** paso a la mano derecha (fig. 3), que las voltea al girarse ella misma dorso arriba (fig. 4). Recuerdo ahora la carta superior **de** las de la mano izquierda (que debe **ser** una **cara** arriba: el 5C en la figura 4), paso un grupito más de cartas **de** la mano izquierda a la derecha bajo las que ya había allí (**o** sea: entre estas cartas de la mano derecha y **el** pulgar derecho). **Volteo** ahora ambas manos al mismo tiempo: **la** derecha palma arriba y la izquierda dorso arriba (fig. 5), y paso algunas cartas más de las de abajo del grupo de la mano izquierda sobre las de la derecha, nuevo volteo de ambas manos y paso el resto de las de la izquierda bajo las de la derecha (fig. 6). Con esto, sólo se ha volteado en realidad el primer

paquete. Repito ahora todo el proceso de nuevo, volteando primero el mismo paquetillo de la primera vez (corto, para ello, por la carta que recuerdo de antes: el 5C) y continúo volteando como expliqué anteriormente. De esta forma (al voltear dos veces el mismo paquete) todo queda exactamente como al comienzo, pero la sensación de batiburrillo revuelto es total.



B) TRES CLASICOS Y UN SEMICLÁSICO

1. - CARTAS AL PESO

He aquí mi versión de este efecto clásico.

EFFECTO

El mago sabe, por el peso, el número exacto de cartas de un paquete.

MÉTODO

Extiende los brazos como si fuera una balanza "romana". Coloca diez cartas de la mitad no ordenada en la palma de la mano izquierda. Simula pesar y calibrar. El espectador coloca un paquete similar (aproximado) en la palma de tu mano derecha (fig. 7), cogido de arriba de la media mnemónica. Ahora, haz un vistazo de la inferior de este paquete de la mano derecha (para saber cuantas cartas contiene) y vas pidiendo que añadan o quicen cartas de dicho paquete hasta que "equilibras su peso con el peso del paquete de diez cartas de la mano izquierda". En realidad pides que añadan o quicen el número de cartas necesario para que te queden diez cartas en ese paquete, el de la mano derecha. Se cuentan, volteándolas una a una cara arriba sobre la mesa y, efectivamente, hay diez. Se devuelven a su montón. Encima de ellas se echan (tras rápida mezcla real) las diez de la mano izquierda. Ahora, pues, hay diez indiferentes sobre la media mnemónica.



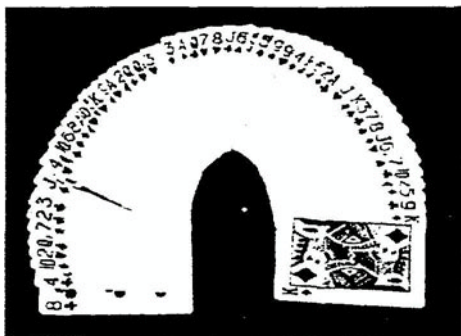
FIG. 7

2- Tras varias mezclas de las diez de arriba y dieciseis de abajo (las

no ordenadas), el espectador corta un paquete "mayor que antes" (más de diez) y lo coloca en tu mano izquierda. Por "memoria del peso" calculas que hay "aproximadamente dieciseis ó diecisiete cartas" (dices el número de acuerdo a la carta inferior que has debido ver secretamente). Recuerda que a esca carta hay que añadirle diez unidades más, debido a las diez indiferentes de encima de todo).

Conviene no acertar exactamente, pero sí dudar entre dos números (16 ó 17). Contarlas volteándolas cara arriba y echándolas sobre la mesa una a una; las diez primeras en desorden y las siguientes de forma que cada carta quede sobrelapando ligeramente la anterior. O sea: no en un montón bien cuadrado, sino en extensión barullo. Recoge todo.

- 3.- Pon una carta en la mano izquierda "para saber el peso exacto de una carta". Luego retírala. "Normalmente 1,5 gramos, si el clima es húmedo 1,6, y si es muy seco 1,4". Mezcla las veintiséis no ordenadas. Si quieres, puedes hacer una faro-ext de forma que la media mnemónica quede en los lugares pares (2, 4..., 52, fig. 8).



Ahora el espectador puede cortar por cualquier parte y tú dices el número exacto simulando calcularlo así: "Hay tres veces el primer paquete y cuatro gramos y medio, o sea: tres por diez son treinta y cuatro gramos y meció, a gramo y medio por carta nos da...". Normalmente algún espectador dirá: "tres cartas más..." y tú terminas: "o sea, treinta y tres cartas". Cuéntalas: has acertado.

Para saber, tras la faro, cuántas cartas hay en el paquete cortado, mira la INF de dicho paquete. Si es una carta de la mitad ordenada en mnemónica, multiplica su número de orden por 2: ése es el número de cartas que contiene el paquete. Si no fuese, dicha carta, de la mitad ordenada (si ves por ejemplo el 7T, la 47) mira la SUP del resto de la baraja. Multiplica su número de orden por 2 y réstale 1 al resultado (o sea: si ves como SUP del paquete no coreado el 8C = 14, tendrás, en el paquete cortado, $14 \times 2 = 28$, $28 - 1 = 27$ cartas).

Lo bueno de esta versión es que antes de hacer la farsa se mezcla realmente media baraja (lo que da la impresión- de mezclarla entera). Luego se hace la farsa y después pueden cortar un paquete de cualquier tamaño, desde 1 a 52 cartas (en el límite absurdo) y a pesar de todo tú conoces el número exacto de cartas.

Separa luego las cartas mezcladas haciendo dos montones de veintiséis (una a una, alternadas). Justifícalo diciendo que harás dos paquetes exactamente iguales para que, con ellos, el espectador compruebe en sus manos cómo se nota el equilibrio de la "balanza humana".

- 4.- Para parar en la mente del público la solución, falsa, da que se estima por la vista el número de cartas, se pide al espectador que corte un paquete y lo meta en el estuche y el resto de cartas en su bolsillo. (Antes se hizo simulación de pesar el estuche). Este estuche tiene la esquina izquierda cerca de la solapa medio roca, de forma que al cogerlo puedes abrir ligeramente la esquina con el pulgar izquierdo, ver el índice de la carta INF del paquete y adivinar "al peso" el número de cartas que hay dentro del estuche...
- 5.- Finalmente, vas a dar "el poder" a un espectador (antes pregunta si hay algún espectador del signo Libra, "La Balanza"). Otro espectador coloca un paquete en la mano de quien ha recibido "el poder" (el espectador "Libra") y éste dice el número de cartas que él cree que contiene el paquete pesado... ¡y acierta!

Para ello debes contar en falso (de más, o de menos, según el caso) las cartas del paquete, una vez que el espectador "Libra" ha dicho el número que él cree que contiene. A veces puedes descargar en el regazo las que sobren o con una descarga por transferencia "de Vernon" al resto de la baraja. O puedes añadir por empalme las cartas que necesitas... Todo depende de tus conocimientos técnicos. Lo que sí te puedo asegurar es que, repitiendo un par de veces estos aciertos del espectador "Libra", el efecto conseguido se acerca a la verdadera magia. Pruébalo.

Nota

He aquí algunos puntos de interés:

A veces, en las primeras pesadas, dices que retiren una carta, otra..., "y ahora hay diez igual que en la otra mano". Pero se cuentan y hay sólo nueve. ¿Falló? ¡NO! al contar el paquete de diez de la mano izquierda resultó que hubo error al ponerlas y sólo hay nueve. ¡La balanza funcionó bien!

Como detalle final, "pesas" toda la baraja. Gesto de extrañeza: "Hay sólo cincuenta y una, falta una...", y resulta ser cierto, pues una carta "había caído" al suelo (o se quedó en el estuche en la fase 4).

Se pueden "pesar" dos paquetes al mismo tiempo, uno en cada mano, y acertar el peso de ambos.

Si se tiene un pesacartas de mano (o uno para alimentos, cuando actúas en una casa) se puede hacer un reto "balanza del mago" contra

la máquina. Ganas **tú**, ¡claro! (Te supongo el mago y **no** la máquina).

Mi admirado amigo Miguel Gómez, extraordinario técnico y estupendo mago, **me** pasa su idea para final de **este** juego: **es** magnífica.

Saca un pañuelo. Simula pesarlo **en** tu mano. Pide que corten un paquete y **lo** envuelvan **con** el pañuelo (para que **no** puedas ayudarte, dices, por el tacto **o** por apreciación visual). **Por** vistazo de la SUP del resto de la baraja sabes cuántas hay. sujeta el pañuelo por las puntas del mismo, como si fuese **una** bolsa **y** simula pesar... (fig. 9). Di: "Creo que hay unas veinticinco... **¡Ah! no...** espera... tengo que descontar **el peso** del pañuelo... **Si...** debe haber... quince... ". **Se** cuentan y acertaste. Clímax.



FIG.9

Una de las veces cuentas y hay un numero menor en una unidad del número de cartas que anunciaste... ¿falló? Das a contar y resulta **que** tú mismo (**el** mago) "has contado mal y había **dos pegadas**" (**en** realidad contaste pasando dos juntas como una).

Pesar a veces en la mano del espectador, sujetando su mano con la tuya por su muñeca y calculando así **el** peso... (se ve así que tú no tocas las cartas).

Se puede dar a mezclar la mitad no ordenada y un espectador corta un paquete de esa mitad y entrega el resto al mago, que lo añade a su mitad ordenada (manteniendo SEP bajo el nuevo paquete entregado por el espectador). Contando ahora rápidamente estas cartas sobre la SEP (por cuenta secreta del meñique), sabemos cuántas hay en el paquete del espectador (veintiséis, menos el número contado).

Otra posibilidad es tener una SEP bajo las dieciseis de arriba del paquete no ordenado (y recién mezclado por el espectador). Cuando el espectador corea un paquete de esas veintiséis es fácil, en un segundo, contar cuántas nos quedan **en** la mano (**gracias a** la SEP bajo dieciseis): si cortó menos de dieciseis cartas, contamos las poquitas que falten hasta la SEP de dieciseis. Si cortó mas **de** dieciseis.

contamos las poquitas que nos quedan en la mano.

Conviene ver el juego que titulo "¿Cuántas rojas?" (apartado G, 5 en este mismo capítulo) por si se quiere combinar con éste del peso.

2. - MEMORIA TOTAL

Ésta es mi versión con media mnemónica: la sensación que produce "suele ser anonadante: incluso conocedores del juego clásico quedan -patidifusos y escachumbados.⁴ La única explicación que encuentran es que realmente tienes una memoria de elefante (y sólo la memoria). ir.

El efecto es que el mago se aprende cinco órdenes diferentes del mismo grupo de cartas (unos dos tercios de la baraja), incluso con mezclas, a veces, de los propios espectadores.

Hay que ordenar, además de la media mnemónica, cinco cartas más: desde el 2T (27) hasta la KP (31).

Se empieza con las treinta y una cartas en orden y se guardan, o retiran de momento, las veintiuna restantes.

Se puede hacer con mezclas faros o con repartos de cartas (antifaros) que en este caso son absolutamente naturales y justificados. Esta es mi versión preferida y la única que presento. Pero te explico antes la:

Versión con faros

Comenzamos haciendo dos faros-impares con las treinta y una cartas y alguna mezcla falsa y cortes reales. Simulamos aprendernos el orden, y los espectadores escriben en un papel el nombre de tres cartas que estén seguidas, y ponen: "primer orden". Nos volvemos de espaldas, y recitamos diez o doce cartas a partir de una nombrada por un espectador. Es fácil: tras la segunda faro-impar, las cartas van cada ocho números; es decir, a la carta número 5 (por ejemplo) le sucede la 13, a ésta la 21, a ésta la 29 y a ésta la 6 (al pasar de 31 hay que restarle 31).

Hacemos ahora una mezcla falsa más, y dos mezclas faro-impares, y

¡Hay que ver lo que gozo pensando en los apuros del futuro traductor de este libro!

simulamos memorizar las mismas cartas en el nuevo orden, lo que parece realmente difícil. Los espectadores apuntan algunos tríos de cartas consecutivas y ponen: "segundo orden". Pedimos que observen que el orden es muy diferente del primero. Además, al hacer las faros, se pudieron aplicar los detalles que explico en mi libro Sonata para que no parezcan faros. Recitamos otras diez o doce cartas, a partir de la que nos nombren. Fácil: tras la cuarta faro las cartas van cada dos números (o sea, las de orden par seguidas y luego las de orden impar). Por ejemplo, si nombran el 9C (17), las siguientes son: 2D (19), 3P (21), 6C (23), etc. Al llegar a la 31 (KP), le siguen 2C (2), 3T (4), 6D (6), etc.

3. - Finalmente, hacemos una quinta faro-impar, que deja todo como al comienzo (o sea, las cartas en el orden natural de la Mnemónica).⁶

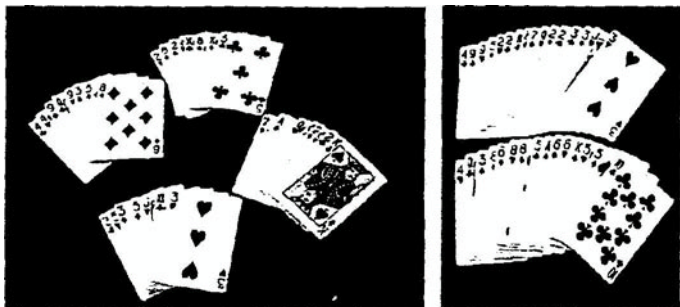
Naturalmente ahora es facilísimo recitar doce o trece cartas a partir de una nombrada (van en orden mnemónico).

4. - Dejamos aparte, de momento, estas treinta y una carta y cogemos el resto de la baraja. Lo damos a mezclar, lo miramos por las caras y simulamos memorizar las cartas que contiene, con una rápida ojeada. Entregamos el paquete a un espectador, quien lo pone caras frente a él y nombra un palo. Nosotros "recordamos", en voz alta, las cartas de ese palo que están en el paquete (son las de ese palo con orden mnemónico mayor de 31). El espectador las va mostrando y retirando del paquete. Lo repetimos con otro palo nombrado y con un tercero. El efecto es fuerte y rápido, y deja en los espectadores la idea de que todo se realiza aunque los propios espectadores mezclen.
5. - Ahora volvemos al paquete primitivo, el de las treinta y una cartas en orden, lo mezclamos en falso y lo extendemos en la mesa, cara arriba. Lo miramos y simulamos aprendemos de nuevo el orden (en realidad es el mismo de la tercera vez, pero los espectadores, tras cancos órdenes diversos, son incapaces de notarlo). Proponemos una demostración total de nuestra capacidad de memoria: nos volveremos de espaldas y los espectadores nos irán nombrando, unos, la carta central de un trío de cartas apuñeado (diciéndonos a qué orden pertenece el trío: primer o segundo orden), otros, una carta cualquiera de este "quinto orden" (el extendido en la mesa, a la vista de todos menos de tí), y tú irás diciendo velozmente las cartas anterior y posterior de las nombradas, Y así lo haces.
6. - Finalmente, del último orden memorizado "el extendido en la mesa), vas recitando a toda velocidad, de izquierda a derecha de la extensión y luego de derecha a izquierda, las treinta y una cartas. Clímax.

Esto se debe a una magnífica propiedad del paquete de 32 cartas, *que al ser potencia de 2* ($32 = 2^5$) **con cinco faros-ext (o cinco faros-impares para 31 cartas), se vuelve al orden inicial.**

Versión con repartos de jugadas (antifaros)

Esta es *mi* versión preferida (lee antes la versión con faros para entender mejor ésta): comienzas con treinta y una cartas en el orden natural de mnemónica. Dices que vas a memorizar cartas, como hacen algunos célebres tahúres. Tras mezclas falsas y corees reales por los espectadores, repartes de izquierda a derecha, volteándolas cara arriba al darlas, cuatro manos de ocho cartas tuna tiene siete, no importa, fig.10). Pides que te señalen una "mano" de las cuatro, simulas memorizarla y, vuelto de espaldas, la recitas (hay que sumar cuatro puntos a cada carta, para saber la siguiente). Te vuelves de cara y simulas aprendértelas todas, mientras algunos espectadores escriben en un papel tríos de cartas consecutivas de este primer orden. Recoge montando cuarta jugada sobre tercera, sobre segunda y sobre primera. Volteas todo dorso arriba y, tras mezclas falsas y corees reales de los espectadores, repartes en dos montones (una a una y volteándolas cara arriba al darlas): un "mano a mano" de quince y dieciseis cartas (fig. 11).



2. - Repite memorización y recitado de uno de los dos paquetes (hay que sumar ocho puntos a cada carta), así como el simular memorizar todas de nuevo, mientras escriben grupos de tres cartas seguidas de este segundo orden. Recoge un paquete sobre el otro y haz mezclas falsas y cortes reales, Reparte como la primera vez, volteando cara arriba, cuatro jugadas de ocho cartas (salvo una de siete). Pide a los espectadores que escribieron los tríos de cartas que observen cómo las cartas que antes estaban juntas, están ahora en muy diferentes y distanciados lugares, tras "tanta mezcla". Simula memorizar, y recita, un par de jugadas (las cartas van en orden mnemónico) y recógelas como la primera vez (cuarta sobre tercera, etc,).
3. - Continúa ahora como en la "versión con faros" antes explicada (párrafos 3, 4 y 5 de dicha versión: forman un final realmente

espectacular y climático)

Nota I

Pide ahora que los espectadores que tienen los papeles con los tríos escritos los fechen y los guarden. Di que has memorizado todos los órdenes de ese día para toda la vida. Pídeles que cualquier día de su vida, cuando te vuelvan a ver, o cuando quieran, llamándote por teléfono, o por fax, e-mail o como prefieran contactarte, te pregunten alguna de los tríos escritos por ellos, diciéndote, eso sí, a qué orden pertenecen y la fecha en que presentaste este efecto ("cada día son cartas y órdenes muy diferentes"). Tú serás capaz de recordarlos. Y es verdad ¿no?

Cuando, pasado el tiempo que sea, te pregunten cualquier trío, tú responderás con exactitud... y más de uno morirá de infarto, con la consiguiente risa de los demás.

Nota II

Esta versión es muy natural, dada la presentación explicada de jugadores que memorizan las cartas repartidas durante un juego. Te la recomiendo vivamente.

3. - TACTO INCREÍBLE... Y OTROS SENTIDOS

I. EL TACTO

Este clásico juego produce siempre un gran efecto en los espectadores. Te doy una rutina y algunas variantes de la cosecha Tamarillo-93.

EFFECTO

21 mago va tocando las caras de las cartas con las puntas de sus dedos. Gracias a ello adivina el color, el palo y el valor de cada una de ellas.

En realidad, hemos hecho con los repartos una antifaro simple y dos dables, equivalente a cinco antifaros simples en total, lo que hace volver a la situación inicial.

MÉTODO

¿Debo explicarlo? No te insultaré. Sí explicaré una rutina muy completita.

-Tras mezclar media baraja a fondo, sin desordenar la otra media, lleva las veintiséis ordenadas hacia el centro de la baraja y pide a un espectador que corte. Vistazo de la INF. Si el corte se ha realizado por alguna de las veintiséis ordenadas, bien. Si no, pide a otro espectador que corte de nuevo y así hasta que, alguna vez, corten por una de las ordenadas (espera un año si es necesario). Además, debería haber al menos seis o siete ordenadas sobre el lugar de corte (un año más de plazo de espera, si lo necesitases).

Pasas la yema de tus dedos por la cara de la carta INF (baraja dorso arriba) y dices: "Parece roja, la tinta es menos densa". La volteas: acertaste. Repítelo con otra carta.

Con la tercera dices: "Está muy llena de tinta su superficie: debe ser figura", Acertaste (o al contrario: "Hay poca tinta, debe ser de pocos puntos"). Además, dices el color, rojo o negro.

Con la cuarta, intentas aproximarte más: "Parecen cinco o seis puntos, negros, parecen picas

Con la quinta, sexta y séptima carta aciertas plenamente, con velocidad progresiva. "Ahora tengo la yema de los dedos mucho más sensible". Frota los dedos, sopla sobre sus yemas.

Puedes ahora coger un paquete de quince o veinte cartas (de la zona de las no ordenadas) y dárselo al espectador para "que mezcle a conciencia (así le apartamos de la solución real utilizada). Luego, utilizando alguna de las varias técnicas manipulativas "que existan para conseguir este mismo efecto, adivinas cuatro o cinco cartas; la mejor, a mi juicio, el vistazo por combamiento de la INF con el pulgar derecho.⁷ (fig. 12).



FIG.12

Ver también el método del espejo entre los pies, original de L. E. Duncanson, en Practical Mental Effects de Annemann (p. 253). La técnica del combamiento de la inferior la tienes en el estupendo Cartomagia fundamental de V. Canuto y en el Apéndice VI, 1, a de este libro. Otros métodos en los libros clásicos de Cartomagia.

7. - De nuevo con la parte ordenada de la baraja, puedes "transferir el don" a un espectador para que toque la inferior y nos diga si es roja o negra y, por carta corrida, sacar la que tocó (o la siguiente, que debe ser del color opuesto a la INF, o sea, hazlo sólo cuando sepas que las dos de abajo tienen colores opuestos).
8. - Como gran final puedes llevar las cartas a tu espalda (vuelto tú de espaldas para que queden tus manos con la baraja frente a los espectadores) y rápidamente vas adivinando por el tacto las cartas (hazlo con cuatro o cinco). Deben ser cogidas del paquete ordenado y hacer unas falsas mezclas antes.

Nota

Una buena idea es explicar que, de tus manos, la izquierda es más sensible que la derecha (como suele pasar en política, añado yo) y lo haces con tu mano izquierda. En un momento dado lo intentas con la derecha y fracasas. Sigues luego con la izquierda (acertando). Así induces a creer a los espectadores que se trata de un tacto finísimo y no de un "truco vulgar". (En realidad no es ni lo uno ni lo otro.)

II.... Y OTROS SENTIDOS

a) La vista rápida

EL mago dice que ha conseguido una especialísima habilidad para contar velozmente las cartas, con sólo mirarlas cuando pasan al hojearlas. En efecto: pasa el pulgar izquierdo por la esquina exterior izquierda de la baraja (como en el conteo oculto que utilizamos los magos a veces) pero a gran velocidad. Los espectadores te dicen alto y tú dices cuántas pasaron (ves la de abajo, La última que pasó...; Otra presentación es la de lanzar las cartas en acordeón de una mano a la otra (fig. 13) y decir que así puedes contar cartas al verlas pasar... Puedes utilizar el clásico y siempre efectivo "gag" de haber dejado caer una carta, 2 dejarla en el estuche, y decir: "cincuenta y una cartas", tras hacer al acordeón pasando todas las cartas. Luego sacas la que faltaba y la añades. Después cortan un paquete, haces el acordeón con él enere las manos (pon cara y gesto de mirar con la máxima concentración) y dices: "Veintitrés" (o las que haya). Se cuentan y se comprueba que es cierto.



FIG. 13

b) La vista fina

Lo mismo, mirando el paquete o tres paquetes que tres espectadores cortaron y tienen planos sobre la palma de su mano horizontal. Te agachas para verlos, al nivel de los paquetes, y cantas al número de cartas de cada paquete. Debiste ver secretamente las cartas de abajo de cada uno de ellos.

c) El oído sutil

Lo mismo, pero hojeando el paquete que te entregan, cerca de tu oído "para conCarlas por el ruido que producen al pasar..." (fig. 14). Dices el número exacto y se comprueba.



FIG.14

d) Una rutina espectacular

Si unes estos tres efectos con el del Tacto antes explicado, puedes realizar una estupenda rutina demostrando tus Supersentidos. Lo dejo a tu creatividad o a tu capacidad de improvisar.

Nota

Claro está que estos tres métodos últimos pueden utilizar la sutileza que expliqué en el juego "Cartas al peso" (al comienzo de este capítulo) teniendo la mitad ordenada mezclada en faro con la mitad desordenada. Una charla en la que entre el tema de tahúres es de lo más adecuada y efectiva para este juego. Es mítica y siempre gusta. Compruébalo.

Te aconsejo combinar este efecto con "cartas al peso", "Memoria total" y "¿Cuántas rojas?". Dan una idea increíble de que eres Supermán o su hijo más listo.

4. - CARTA Y NÚMERO (Gombert, Baker y Tamariz)

Ésta es mi versión del excelente efecto del francés Louis Gombert y el americano Al Baker. ⁸ La he adaptado a media mnemónica y he procurado dramatizarlo (vale para presentar en un teatro) y llenarlo de sutilezas manipulativas y psicológicas. Creo que queda un juego excepcional, uno de los dos o tres con los que consigo mayor efecto ante público profano (¡y hasta con magos!).

EFECTO

Un espectador dice un número, otro coge una carta. La carta se encuentra en el número nombrado, en una baraja aislada y mezclada previamente, y que el mago no toca jamás,

MÉTODO

He aquí mi versión, tal como yo la presento:

1. - Mezcla realmente la baraja, pero manteniendo la media mnemónica en orden. Se caen algunas cartas de la mitad desordenada y un espectador ayuda a recogerlas. Reúnelas todas, entrega la baraja completa a ese espectador y pídele que corte y complete varias veces,
2. - Saca otra baraja de dorso diferente, y saca también a la vista el estuche de la primera baraja.
3. - Entrega el estuche a un segundo espectador y pídele que lo examine. Coge la baraja del primer espectador, entrégale la nueva y pídele que "también mezcle esa baraja". Mientras tanto, busca el 4T en la primera baraja y haz el salto, o un doble corte, para llevarla arriba (queda la mitad ordenada sobre la mitad desordenada).
4. - Entrega al primer espectador el estuche (que has recogido del segundo espectador) y cámbiale su baraja por la que tú tienes (la baraja con la mitad ordenada) para que la guarde, no sin antes mezclar algo más, tú mismo, la mitad desordenada. El primer espectador la guarda en el estuche. Entrega la otra baraja (la que ya mezcló el primer espectador) al segundo y pídele que mezcle y mezcle esa baraja. El primer espectador ha guardado el estuche (con la baraja) en su bolsillo. Parece lioso al leerlo. No lo es. Es engañoso: parece que ambas barajas han sido mezcladas por los espectadores.
5. - Dices: "Dos barajas bien mezcladas y cortadas en manos de dos espectadores... una en el estuche, otra mezclándose todavía... ",
6. - Pide a un tercer espectador que señale a otro espectador más para que se vea que no es un compinche. Así lo hace. Este tercer espectador

⁸ Ver Bibliografía, entradas de Gombert y Baker.

debe nombrar un número del 1 al 52 ("Porque hay cincuenta y dos cartas en la baraja que el primer espectador, tras mezclar y cortar él mismo, guardó en el estuche y codo en su bolsillo. ").

7. - El tercer espectador dice un número (supongamos que es el dieciocho). Insiste para que lo cambie ("el treinta es precioso, y el seis... y... "). Supongamos que sigue con el dieciocho. Da igual si cambia.
8. - Pide al segundo espectador que te entregue la baraja que estaba mezclando. Ábrela en abanico caras a los espectadores (viéndolas también tú) "para que se vean bien mezclados palos, números y colores". Busca la carta que ocupa el lugar dieciocho en la Mnemónica (KT) y corta, si es necesario, para llevarla al tercio central de la baraja. Abre en abanico caras arriba, te acercas a un quinto espectador y le fuerzas por el método clásico (pero con las cartas caras arriba) la KT.
9. - Muestra la KT y anuncia que vas a intentar que la KT de la otra baraja se coloque en el número dieciocho que nombró un espectador ("baraja que fue mezclada por un espectador y que luego guardó en el estuche y en el bolsillo"). Te acercas al primer espectador con la mano extendida hacia él. Pero al ir a recibir la baraja retiras tu mano bruscamente: "¡No!, no quiero tocarla... luego pueden decir: claro, el mago buscó la carta y a toda velocidad la puso en el lugar que pidieron... Mejor es que tú mismo (al primer espectador! vengas con la baraja. Abre el estuche. Saca las cartas, todas las cartas, que no quede ninguna dentro. Y ahora, de arriba, ve volteando cartas una a una cara arriba sobre la mesa y concando en voz alta... una, dos, tres..."
10. - El espectador lo hace; al llegar a la número quince dices: "Despacito... "; cuenta "dieciseis, diecisiete" y cuando va a contar la dieciocho, dices: "¡Alto!, un momento, la siguiente es la dieciocho... Recordemos... Mezclaste la baraja y la guardaste en el estuche. Luego, un espectador dijo dieciocho y no quiso cambiar, otro mezcló y otro eligió, libremente y cara arriba para que yo no pudiese cambiar cartas o manipularlas, una carta: el Rey de Trébol. Esa (señala a las manos del espectador) es la carta número dieciocho. Yo nunca toqué esa baraja., pero yo creo en vuestra intuición (señala a los espectadores que eligieron número y carta)... Vuelve, por favor, y enseña a todos la carta dieciocho, que es... (el espectador voltear la carta)... ¡el Rey de Tréboles!". Te has quedado señalando con tu índice, a distancia, la carta que el espectador está mostrando a los asombradísimos espectadores. ¡Clímax!

Nota I

Si el espectador dice un número mayor de veintiséis se realiza codo igual, salvo que el mago fuerza en la segunda baraja la carta que sea complemento a cincuenta y tres del número nombrado. Por ejemplo: si

⁹ Valdría cualquier otro método de forzaje, cuanto más claro, directo e imposible, mejor. (Ver el que yo utilizo, a veces, en mi Enciclopedia del forzaje: extensión en cinta sobre la mesa y el espectador pasa su dedo por encima de la cinta y se para "donde quiere"). Conviene recalcar, a lo Hofzinser: "¿Te influyó algo yo en tu elección?"

dicen el treinta y uno, el mago fuerza la carta 22 (8P), pues 53-31=22. Al final pides al espectador que cuente las cartas cara arriba (o sea, que voltee la baraja cara arriba y cuente ahora las cartas, empezando por las veintiséis que no están en orden...). Al llegar a la carta anterior al número elegido (en nuestro ejemplo, a la carta número treinta por las caras, el 6C) dices: "¡alto!". Resume todo como expliqué antes y pide que retiren la carta número treinta para que se vea la carta treinta y uno, que es... ¡el 8P!

Nota II

El hecho de utilizar media mnemónica permite mezclas casi reales, caída de las cartas que el propio espectador recoge y, si eso se valora durante la presentación, el efecto aumenta enormemente: la sensación de que ambas barajas han sido mezcladas por los espectadores es total y eso hace imposible el efecto.

Versión con toda la mnemónica.

Se trata de la última idea que desarrollé para este juego y que añade un fuerte impacto dramático.

Utiliza una mnemónica completa. Mézclala en falso realizando luego cualquiera de los métodos explicados antes para dar la sensación de que se mezclan ambas barajas por dos espectadores (salvo las caídas de las cartas). Cuando te nombren el número, coge la baraja segunda (la que no está en el estuche), muéstrala en abanico y busca y junta, secretamente, las dos cartas que correspondan al número nombrado y a su complemento a cincuenta y tres. Así, si nombran la dieciocho, buscas y juntas la dieciocho y la treinta y cinco (KT y KC) y fuerzas para que toquen una de ellas. Dices: "Coge dos cartas, la que tocaste y la de al lado, porque sin querer rozaste la otra también. Muéstralas a todos. Pausa. Ahora, fíjate bien, debes nombrar una de ellas y la que nombres, no la otra, será la carta que trataré de que, en la otra baraja, se coloque en el lugar nombrado por aquél espectador. Nombra una... ". El espectador nombra una y tú insistes: "Esa, y no la otra, es la carta que quieres que se coloque en el número dieciocho de la otra baraja... Pero si quieres puedes cambiar y nombrar la otra carta. Con entera y total libertad". El momento es absolutamente dramático. Tanto si insiste como si cambia, a ti te da igual: si eligen la 13 (KT) cuentan luego con la baraja dorso arriba, si la 35 (KC) cuentan con la baraja cara arriba. Te aconsejo que lo pruebes. No te arrepentirás.

Nota

Para juntar las dos cartas sin que se note que haces algo, yo creo que lo mejor es utilizar el "DEBEX" o "Deslizamiento Bajo Extensión" de Hofzinser (ver al final del Apéndice VI).

VARIANTES

He aquí algunas ideas más que pensé para este maravilloso efecto:

1. - Una posibilidad es que el espectador no nombre en voz alta el número sino que lo escriba y nosotros nos enteremos secretamente. Por ejemplo: "centro roto", "papel carbón" o "pencil-reading" (lectura del lápiz), etc.
2. - Sin mnemónica, utilizando la Baraja Radio (Svengali): mezcla real pero sin separar las parejas (mezcla por hojear); deja ver las caras de las cartas (sólo las que son diferentes) y al bolsillo del espectador. Fuerza, en la otra baraja, la carta idéntica a la repetida veintiséis veces en la Baraja Radio. Un espectador dice ahora un número del 1 al 52. Si es impar, al final cuentan hasta ese número en la baraja sacada del estuche. Si es par, se retiran tantas cartas como el número dicho y la carta siguiente coincide con la forzada. O retiran por abajo cartas hasta llegar al número nombrado.
3. - En el caso de hacer la versión con la mnemónica completa se puede hacer que sean auténticas las mezclas de las dos barajas por los espectadores, utilizando un cambio posterior de una de las barajas por otra ordenada en mnemónica. Por ejemplo, el método que explico en el juego "Coincidencia total" (la versión de mi libro *Magia Potagia* nº 3, no la versión de *Sonata*). También vale este cambio que ideé para este juego:

Sacas una baraja roja y una azul (en realidad es también roja y en mnemónica, pero con una carta azul encima). Da la roja a alguien que lleve algo rojo. "Señor Rojo (señala lo que lleve rojo), mezcle la baraja roja". Tú tienes la "azul", a lo Biddle, en tu mano derecha. Recoge la baraja roja recién mezclada en tu mano izquierda palma arriba. Mira a otro espectador que lleve algo azul: "señorita Azul, tú mezclarás la baraja azul". Mientras dices esto, juntas las manos apoyando el pulgar izquierdo en el dorso de la carta azul. Voltea y separa ambas manos y desliza secretamente la carta azul de una baraja a otra (que han quedado cara arriba): "Señorita Azul ¿eres buena mezcladora?" (paréntesis de olvido). Baja ligeramente tu mano izquierda con la baraja "azul" y voltea ambas manos alargando la de tu mano derecha (ahora la roja) al Sr. Rojo: "Pero antes, ¿puede guardar la baraja roja en el estuche?" (misdirection mental, pues no hay estuche ninguno). "¡Ah! Perdón... lo tengo aquí". Mete la mano izquierda (con la baraja "azul") en el bolsillo izquierdo y saca un escuche rojo vacío y una baraja verdaderamente azul (dejaste la falsa azul en el bolsillo). Da el estuche al Sr. Rojo y la baraja azul a la Srta. Azul, para que la mezcle. Cada uno mezcló realmente una baraja distinta...; pero la roja está en orden!

C) CINCO ASES

1. - LAS CARTAS PEDIDAS (Ch. Jordán y J. Tamariz)

Este efecto maravilloso es una versión que ideé basándome en una de las Notas de Daley (la número 393) en donde, en poquísimas líneas, se comenta la idea, original de Charles T. Jordan..

EFFECTO

El mago divide la baraja en cuatro paquetes que extiende en cinta sobre la mesa. Escribe en un papel al nombre de una carta (que nombra en voz alta). Deja el papel al lado de la primera extensión y pide a un espectador que intente coger (de esa extensión) la carta nombrada. El espectador separa una carta y la deja junto al resto de la extensión, sin mirarla ni dejarla ver. Otra carta es nombrada por el mago (y escrito su nombre en otro papel que se deja junto a la segunda extensión) y un segundo espectador coge una carta de esa extensión y la deja al lado de la misma. Se repite una vez más con la tercera extensión y un tercer espectador y, finalmente, también con la cuarta extensión pero siendo el propio mago quien intenta suerte y coge una carta de esta última cinta de cartas.

Se voltean las cartas: ¡son exactamente las nombradas! (cada carta queda junto al papel con su nombre).

MÉTODO

Ordenadas de 1 a 32 (4T a JD). El resto, debajo. Mezclar sin desordenar las treinta y dos de arriba. Cortar bajo la 10 (2P). Extender las diez cartas de derecha a izquierda. Cortar bajo la 20 (JC). Extender poco

menos cartas que en la primera extensión (ver fig.15). Cortar bajo la 32 (JD). Extender las doce cartas algo más que la primera extensión. Mezclar el resto. Ver secretamente la segunda por abajo (por ejemplo: el AC) y extensión normal en una cuarta fila, que será bastante más larga que las anteriores, por contener veinte cartas(fig. 15).

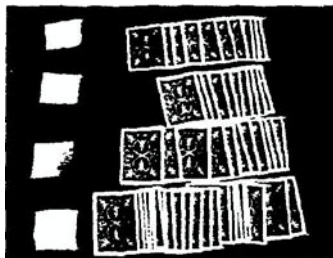


FIG. 15

- 2.- Sacar cuatro papeles. Nombrar el AC y dibujar una A y un C en un papel, dejándolo a la izquierda de la primera fila. El espectador saca una carta de esa extensión y, sin verla, la deja a la izquierda de la misma, entre el papel y la primera carta de la extensión. Fijarse en cuál es la carta elegida. Sea, por ejemplo, la cuarta de la extensión, contando desde la izquierda: será, pues, el 3T (4). Dibujar en un segundo papel un 3 y un T. Nombrarla en voz alta. El segundo espectador separa una carta de la segunda extensión. Sea, por ejemplo, la segunda carta desde la izquierda, o sea, la doce (10 + 2) en orden mnemónico (3D). Escribir un 3 y un D en otro papel dejándolo junto a la tercera fila. El tercer espectador coge una carta de esa fila. Sea la quinta de esa fila, o sea, la 25 (5D) (10 + 10 + 5). Se escribe en el cuarto papel un 5 y un D. El propio mago coge con la mano derecha la carta penúltima de la cuarta extensión (es el AC, fig. 16). Con la mano izquierda se recogen las tres cartas seleccionadas, así: la tercera carta (la de la tercera extensión) se pone sobre la de la segunda extensión y, ambas cartas, sobre la de la primera extensión. La mano derecha, con su carta (AC), se ha acercado al paquete de tres cartas y, utilizando la suya como pala, la introduce bajo el paquete para voltearlo (fig. 17).



FIG.17

La mano derecha suelta esa carta y sujeta en cambio la de encima del paquete de tres, volteando dicho paquete hacia la izquierda con los dedos derechos: aparece a la vista el AC. En La mano del mago queda la carta tercera, dorso arriba, que era la que estaba encima del paquete de tres: el 5D. Se ha realizado un cambio de cartas y un corrimiento del orden de las cuatro cartas. En realidad es un enfiler meicano hecho con un paquete. Sin pausa, en continuidad, la mano izquierda ha extendido las cartas, ahora cara arriba, de forma que la superior de las tres quede frente a la primera extensión, la central frente a la segunda extensión y la inferior Érente a la tercera extensión. La mano derecha ha llevado, al mismo tiempo, su carta al extremo derecho de la cuarta extensión, y allí, tras una pausa, la volteo lencamente cara arriba. Todas las cartas están en su correspondiente fila, con el papel ccon su respectivo nombre al lado (has acercado con la mano izquierda el cuarto papel a la carta de la mano derecha, fig. 18). El efecto parece auténtica magia. Clímax.



Nota

Como misdirection psicológica, yo suelo decir (justo antes de voltear la última carta): "Bueno, vosotros habéis acercado, a ver yo... ¡Sil ! Yo también acerté!... Mira, mira-.". Los espectadores piensan, o dicen: "Que el mago acierte... bueno. Pero lo increíble es que nosotros tres... ¡hemos cogido las cartas que nos ha pedido el mago!". Es mejor que los dibujos estén en dirección a los espectadores.

VARIANTE DE ANTÓN LÓPEZ

De nuevo mi admirado Antón me pasa esta idea para realizar, con mucha sencillez, muy directamente, el mismo efecto:

Se voltean secretamente cara arriba, en la parte INF de la baraja, dos cartas juntas: 9D y AC.

La baraja en la mano izquierda del mago en posición de dar. Se nombra el AC y se dice al primer espectador que nos diga "alto" cuando quiera, y se van dando cartas una a una de arriba, y volteándolas cara arriba. En la que nos paren, la ponemos dorso arriba aparte. Sabremos que es, por ejemplo, el 5C sin que lo sepan los espectadores (será la siguiente a la última volteada). Se nombra o pide el 5C. Nos paran en otra (por ejemplo: 6C). Se aparta. La tercera vez pedimos el 6C y cuando nos paren, giramos la baraja en la mano izquierda de forma que quede el AC arriba (gesto ocultado por la acción de dejar la baraja en la mesa). Luego se coge el AC y, con él como "pala", se hace el cambio explicado antes, en mi versión.

2. - EL VAYVÉN

un juego que he ideado y que contiene dos fortísimas sorpresas que son "magia hasta para magos" (como diría Ascanio).

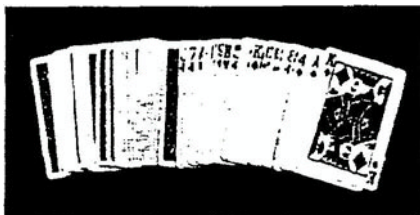
EFEECTO

Dos cartas vistas desaparecen y reaparecen luego de forma muy mágica.

MÉTODO

Primera fase

1. - Colocar la mitad no ordenada cara arriba sobre la media mnemónica dorso arriba. Poner antes la **KD** encima de todo (SUP), **pero** cara arriba (fig. 19). Todo ello se hace claramente, a la vista de los espectadores. Cuadrar todo.



El mago se vuelve de espaldas y un espectador levanta un paquete de la mitad superior, que está cara arriba y recuerda la carta que ve (sea, por ejemplo: 6T). Cuadra dejando todo como estaba. El **mago** se vuelve de frente. Coge todo. Dice al espectador que recuerde **la** carta que vio y...: "**¡Ah!** (parece recordar algo importante) espero que levantases alguna carta y no pensases la de arriba, el rey **de** rombos". El **mago se** relaja y aprovecha la respuesta del espectador para **hacer** un medio salto de todas las cartas menos la SUP (**KD**) (fig. 20). Espectador: "No, no la pensé". "**¡Bien!**". La posición es: arriba la KD (como antes) cara arriba, seguida de veinticinco cartas cara arriba (la media mnemónica). Debajo están las veintiséis no ordenadas dorso arriba (y entre ellas la carta vista que los espectadores creen que se encuentra entre las cara arriba).

El mago extiende ahora la mitad superior que está cara arriba (fig. 21) y se la **da** al espectador para **que** la guarde entre sus palmas. Simula coger una carta imaginaria del paquete del espectador (la otra mitad, la que realmente contiene el 5T. se dejó aparte). El mago dice: "Necesito saber qué carta viste **para** poder llevármela". El espectador dice: "Seis de tréboles". El mago simula haberse equivocado, así que devuelve la carta imaginaria al paquete del espectador y coge otra, también imaginaria. Dice: "Ya tengo **tu** carta (la voltea imaginariamente), es el... ¡seis de tréboles! (Risas) y ahora la cuelgo aquí, de este hilo que pende del techo". El mago mima los gestos de atar la carta con un hilo también imaginario. Empuja la imaginaria carta colgada, de derecha **a** izquierda y sigue **can** su mirada el bamboleo pendular de ella (¡!).



FIG-20



FIG. 21

- 3.- Ahora dice: "¿Te gustaría ver que es verdad, que tu carta ya no está más entre tus manos...?". El mago coge la mitad ordenada de manos del espectador y, teniéndola cara arriba en su mano izquierda, empuja la primera carta con el pulgar izquierdo pivotándola en la esquina interior izquierda. Los dedos de la mano derecha (pulgarcillo encima y mayor y anular debajo) la cogen por la esquina exterior derecha y, girando la mano derecha dorso arriba, se voltea la carta (KD) dorso arriba y se deja en la mesa. Se repite rápidamente con las veinticinco cartas restantes, dejándolas sobre la KD de forma que queden en un paquete dorso arriba sobre la mesa: ¡el 6 de trébol no está! El mago dice: "Pero quiero que tú mismo lo compruebes..." El espectador coge el paquete (las manos del mago quedan claramente vacías) y lo mira cuidadosamente: ni rastro del 6T. Clímax.

Segunda fase

El mago se ofrece a repetirlo. Coloca ahora la media mnemónica en la mesa, cara arriba ("olvidándose" de la otra mitad que sigue en la mesa, aparte). Dice: "Igual que antes, levanta por donde quieras y mira una carta y cuadra dejando todo igual...". El espectador- lo hace, con el mago de espaldas (sea la QC la carta vista). Vuelto de frente, el mago, sin tocar las cartas, pide al espectador que "igual que antes, coja el paquete y lo coloque en sus manos". De esta manera, los espectadores creen que las dos veces las condiciones fueron igual de claras y que el mago no tocó las cartas antes de que el espectador las colocase entre sus manos. Además parecerá el mismo paquete las dos veces, dado que ven arriba la misma carta, la KD.

- 5.- El mago simula coger una carta, pregunta qué carta vieron, y tras devolver su carta imaginaria, simula coger otra (siempre sacándola, imaginariamente, de entre las que están en manos del espectador) y la muestra: "Sí, la dama de corazones" (o cualquier otra que haya sido nombrada), y mima el sujetar la carta a otro hilo del techo, el movimiento del péndulo, etc.
- 6.- Pide y coge ahora el paquete del espectador y lo corta para que la carta nombrada quede, aproximadamente, la décima por arriba (caras arriba). Por ejemplo, en nuestro caso, pasa cinco cartas abajo por doble corte y queda arriba el 3P (21), quedando la QC (14) la décima por arriba.
- 7.- El mago muestra las cartas exactamente igual que en la fase primera (empujar con el pulgar izquierdo la SUP, pivote, cogerla con dedos derechos por esquina exterior derecha y voltearla dorso arriba en la mesa). Hace esto lentamente, parándose un par de veces y hablando. Al llegar a la anterior a la QC (al estar cara arriba, la anterior es el 3D), se para momentáneamente y con el pulgar izquierdo empuja dos

cartas juntas (fig. 22).¹⁰ La mano derecha las coge como una, mientras el mago mira y nombra la siguiente ("Dos da picas"), lo que distrae la atención de la doble carta que se voltea y se deja encima del paquete de nueve cartas ya volteadas en la mesa (fig. 23).

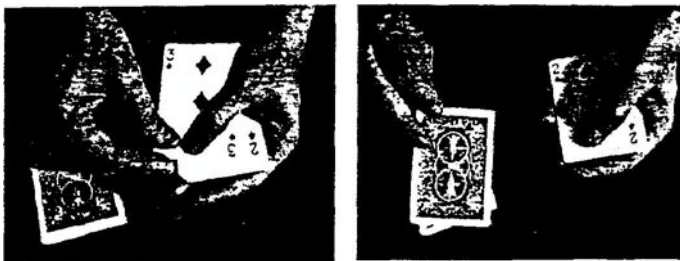


FIG. 23

- 8.- Se continúa lenta y claramente volteando varias cartas **más...** Alguna vez **se** deja caer la carta de la mano derecha sobre el paquete de la **mesa** desde bastante arriba (10 cm...) diciendo: "Una sola carta, que no se pegoteen... ". Finalmente, se entregan las cartas restantes al espectador... "mira tú mismo". El espectador comprueba y alucina al ver que también la segunda carta ha desaparecido del paquete. Antes de que se le ocurra mirar las de la **mesa**, el mago dice: "Pero ¿sabéis dónde están las desaparecidas?". Tras una **pausa**: "¡Aquí, ¿no las veis?" y hace **que** se muevan como un péndulo las dos imaginarias cartas suspendidas de imaginarios hilos. Esto produce risas y relajación **en** los espectadores.

Tercera fase

El mago reúne y reúne el paquete recién mostrado y lo deja cuadrado y dorso arriba en la mesa. Luego coge el paquete no ordenado y mezclándolo sin darle importancia (mezcla por arrastre) trata de ver y encontrar la carta primera (6T). Si no la encuentra mira las cartas haciendo una extensión entre sus manos, mientras dice: "Espero que no hayan desaparecido más cartas". Localizado el 6T, obtiene una SEP bajo él para que quede encima del paquete cuando esté dorso arriba. Se volteja pues, se corta por la SEP y se echa encima del otro paquete. Se coge toda la baraja y se empalma la carta SUP, que es al

Se trata del **doble** empuje ("Double Push-off". Ver Expert Card Technique de Hugard

6T (es muy sencillo, pues los espectadores creen que el juego ya terminó y están poco atentos a las acciones del mago). Se simula coger del aire (donde se suponía colgada del hilo imaginario) y se muestra entre las manos visualizándola y sorprendiendo a todos los espectadores. Se deja en la mesa. Luego, hojeando la baraja, se busca la QC (es la décima por abajo) y se obtiene SEP bajo ella con el meñique izquierdo. Con ayuda de los otros dedos izquierdos se hace sobresalir la QC y se lleva a la "Posición Perpendicular" por medio del Control Perpendicular (TPC) (ver: Otras Técnicas, al final del Apéndice VI). Extraer ligeramente la carta un centímetro más hacia la derecha con ayuda del índice y meñique izquierdos. Cortar y extender en cinta todo hacia la derecha, sobre la mesa (la carta en Posición Perpendicular no se ve bajo la extensión).

10. - El mago dice que puede hacer que se visualice la carta que falta si ésta toca a las otras (a la extensión), pero mima el tirar del hilo hacia abajo y la carta imaginaria no llega a tocar en la extensión; el hilo es corto. Así que, anuncia, volteará la extensión para que la montaña de cartas que se forma roce el borde inferior de la carta imaginaria suspendida en el aire y se visualice así dicha carta. Voltea ahora la extensión de izquierda a derecha, colocando la mano derecha como en la fig. 24. Al voltear, la carta sobresaldrá verticalmente, en Posición Perpendicular al resto, y vendrá de forma automática a la mano, donde es cogida por los dedos mayor y pulgar y levantada en el aire, en el que habrá parecido visualizarse de forma totalmente mágica, Clímax.



FIG. 24

VARIANTE

La desaparición de la carta en la segunda fase puede hacerse diferente (si el mago no se atreve con la dada doble de arriba). Utilizar el método del juego "Buñuelos de viento" (Capítulo 5º, C. 1: ir volteando cartas cara arriba encima del paquete dorso arriba y pasarlas a la mano derecha y a la mesa. Al llegar a la anterior a la QC (el 3D en este caso) coger dos como una, a lo Biddle, y llevarlas sobre el montón de la mesa. Luego, la aparición puede hacerse igual que antes (aunque la QC esté cara arriba, no importa para el efecto).

También puede aparecer vuelto la QC al hacer una extensión y no necesitas realizar la aparición con el TPC.

3. - EL MENTIROSO (Clásico, Dalban, Nyquist, **Tamariz**)

Basándome en el precioso juego "Lie Detector" de Dalban e ideas de Nyquist he elaborado esta rutina que pienso que es de lo más engañosa y divertida.¹¹

EFEECTO

El espectador miente y el mago detecta cuándo.

MÉTODO

1. - El espectador mezcla la mitad no ordenada, y el mago, en falso, la mitad ordenada.

Primero produce el efecto con la mitad no ordenada. Para ello, tras recogerla de manos del espectador, el mago da un vistazo oculto a la INF. El espectador ve una carta cualquiera del centro ("peek") y el mago, por medio del TPC o Control Perpendicular (ver: Otras Técnicas, al final del Apéndice VI), la lleva a INF, junto a la carta conocida del mago. El espectador corea y completa y va nombrando cartas, volteándolas cara arriba una a una. La siguiente a la llave (la que rio al comienzo del mago) es la elegida. Cuando el espectador llega a ella, debe mentir, pero sólo un poco; diciendo mal el palo de la carta. El mago, que ha estado de espaldas, dice: " ¡Mentirosillo!". Todos ríen porque el espectador confirma que sí, que mintió.¹²

2. - Ahora se **usa** la mitad ordenada:

El espectador va volteando cartas una a una, cara arriba sobre la -esa, y nombrándolas. En una de ellas debe mentir en palo y número. El mago, vuelto de espaldas, ha ido siguiendo el orden mnemónico de las cartas y al oír una en desorden sabe que el espectador está mintiendo y dice: " ¡Mentiroso!"

3. - Luego el espectador divide en dos la mitad ordenada y él mismo las mezcla a la americana (por hojear). Ahora, volteando una a una y nombrándolas, debe mentir en una de ellas, pero procurando decir una carta que no se parezca, ni de lejos, a la que tiene a la vista. El mago grita: " ¡Mentirosón!". Para ello, el mago ha de ir recordando las nombradas: hay dos cadenas (o series de cartas ordenadas por su número mnemónico) debido a la mezcla. Hay que ir siguiendo las dos series mentalmente, y cuando nombren una carta que no está en orden en una de las dos series, ésa es la carta en la que han mentido. Parece difícil, pero no lo es tanto (además suelen nombrar una carta

Ver *Jinx* pp. 15 y 19. En *Best in Magic* de Elliot. Curry da una buena presentación y opina que el tema "detector de mentiras" es inmejorable para público femenino

¹² Henry Christ tiene ideas similares en *Jinx* p. 23.

que no tiene nada que ver con las series que llevamos mentalmente).

Ahora, con el mago aún de espaldas, se pide al espectador que tape con su mano la carta en la que mintió. El mago se vuelve, coge el paquetito de cartas aún no nombradas **y**, secretamente, **ve** un par o tres de las cartas siguientes **a** la tapada por la **mano** del espectador y así sabe cuál es exactamente la tapada: en una de las series falta una carta. Pide que ahora nombren cartas al azar y entra ellas la verdadera elegida, la tapada. Ahí el mago va diciendo, al oír los nombres de las cartas: " ¡Mentira!, ¡falso!, ¡no te creo!...", hasta que al oír el nombre de la tapada, dice: "Bueno. al fin una gran verdad... ¡ésa es tu carta!".

Nota I

He aquí algunas posibilidades de presentación:

- Péndulo que detecta mentiras. Está quieto **y se mueve** (lo movemos) al oír mentiras.

- Grabación **en** cassette de audio por el espectador y al escuchar decimos **que** notamos que tiembla la voz del espectador.

- Cualquier artilugio cómico tipo detector de mentiras, o "máquina de la verdad".

- Linterna de Antón López (se controla electrónicamente cuándo se enciende, a voluntad del mago, sin tocarla el **mag**o).

- Moneda con hilo invisible en vaso. Salta al **oír** la mentira.

- **El** espectador que miente puede estar vuelto de espaldas y **el mago** cara a los demás espectadores. El mago hace **señas** a los demás espectadores y todos gritan, la última **vez y al** mismo tiempo: "¡Mentiroso!".

4. - COMPUTADORA DE RESPUESTAS

Este afecto se me ocurrió tras ver un juego similar con una baraja ordenada por colores alternos, mezclada por el propio espectador, y basado en el maravilloso Principio de Gilbreath.

Creo que Alfonso Moliné (mi admiradísimo y nunca olvidado amigo) había llegado a la misma idea de la "computadora de respuestas". Más

adelante encontré las presentaciones que te indicaré.

EFECTO

Con ayuda de las propias cartas se adivinan, otras cartas elegidas, el personaje célebre en que alguien piensa y la ciudad con que alguien sueña. Finalmente, se encuentra un tesoro tras recorrer un peligroso laberinto. Y todo por magia.

MÉTODO

1. - Sólo la mitad de la baraja está ordenada en mnemónica. Se mezcla abundantemente (aunque sólo la mitad desordenada). Se separan las dos mitades. La desordenada la mezcla un espectador. La ordenada el mago (en falso). El mago coge la mitad mezclada por el espectador y echa un vistazo múltiple por abajo: el pulgar izquierdo presiona la esquina exterior izquierda de algunas cartas de abajo, consiguiendo un bucle de las seis o siete inferiores. Gira la mano izquierda y ve así los índices de estas cartas (fig. 25). El mago sólo recuerda el orden de colores. por ejemplo: si ve dos rojas seguidas de tres negras y de una roja, recuerda "231", con lo que sabe el color de seis cartas.



FIG. 25

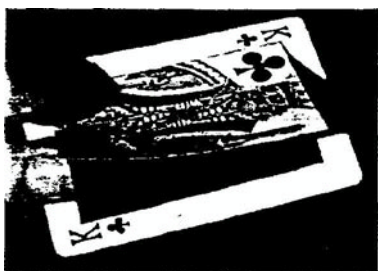
Ahora el espectador coge y guarda una carta de la mitad ordenada (el mago sabe cuál es al ver la anterior a la elegida). El mago entrega la mitad desordenada al espectador y le pide que se vuelva de espaldas y conteste (mirando el paquete que mezcló antes) de acuerdo a los colores de las cartas de la boca del mazo. Si ve una roja debe contestar con un "sí" y si ve una negra con un "no". Luego debe pasarla debajo del paquete y contestar, a la siguiente pregunta que le haga el mago, con un "sí" o un "no" según sea el color de la carta. El mago, que conoce la carta elegida y el orden de colores, hace preguntas que tengan contestación adecuada y que le lleven a la carta. Así, por ejemplo, si eligió el ocho de picas y en el paquete tiene el orden 231 (2 rojas, 3 negras, 1 roja) empieza preguntando: "Tu carta ¿es de puntos?, me refiero a la que guardaste en el bolsillo...". Respuesta (al ver roja): "Sí". (El espectador pasa esa carta roja abajo). "Tu carta ¿es del palo de picas?". Respuesta (al ver roja): "Sí". "Tu carta ¿es de pocos puntos?". Respuesta (al ver negra): "No". "Tu carta ¿es impar?". Respuesta (al ver negra): "No". "Tu carta puede ser el diez de picas, ¿cierto?". Respuesta (al ver negra): "No". "Tu carta ¿es el ocho?". Respuesta (al ver roja): "Sí".

1) Por cierto, que su libro *Esto es magia* es de lo más interesante, en especial para quienes quieran tener una visión analítica de la magia. Los que no saben castellano se lo pierden.

"Saca la carta del bolsillo y muéstrala. ¡Ahí está! ¡El ocho de picas!". Primer Clímax.

2. - Se pide ahora al espectador que escriba en un papel el nombre de un personaje célebre (Colón, Nerón, Vernon...). El mago se entera del nombre escrito, por medio del "centro roto", o por usar un libro para apoyar el papel del espectador, que lleve un "papel carbón - bajo la cubierta (que debe ser cubierta "en rústica", o sea, blanda, para que se copie el nombre en un papel que va entre la cubierta y la primera página). También vale muy bien la carta de Maxwell (fig. 26: un papel carbón dentro copia, lo escrito en un papel sobre ella, en otro papelillo blanco interior. Se vende en las tiendas de magia españoles con una rutina del Tamaricillo: "El efecto soñado").¹⁴

Tras mezclas falsas de la mitad ordenada se le entrega al espectador. él corta; se da un vistazo a la INF; el espectador se lleva el paquete y se vuelve de espaldas. Conociendo el nombre del personaje (nadie sabe que el mago lo conoce) y el orden de colores de las cartas del paquete del espectador, es elemental ir haciendo preguntas como en el conocido juego "de los personajes" para que las propias cartas (vía voz del espectador) lleven al mago a "adivinar" el personaje en pocas respuestas: "¿vivo?... ¿Hombre?... ¿Artista?... "



OTRAS PRESENTACIONES: VIAJE, LABERINTO Y "LA HORCA"

- a) Se propone un viaje: escriben el nombre de una ciudad. El mago se entera secretamente de él y puede ir haciendo preguntas del recorrido: "¿Voy a Europa?", "¿Subo por Francia?", "¿Cruzo el Canal

¹⁴ Ver para el "CENTRO-ROTO" y el libro "que copia", la estupenda obra de Corinda **13 Steps to Mentalism** (hay edición en español en Ed. Páginas). Para la carta-carbón y estuche-carbón, ver "Telepathic Selection" en *Encyclopedia of Card Tricks* de Hugard, p. 303 y 304 ¡hay traducción en español por Mónica Tamariz: *Enciclopedia de cartas sin técnica*)

de la Mancha?", etc. Lo que constituye un bonito Viaje Mágico. un gran mapa o un globo terráqueo aportan la ayuda visual que la hará más fácil de seguir y más gozoso de ver.

- b) Se puede tener dibujado un laberinto que lleva a un tesoro y forzar el corte entre el 4T y la KD (o sea: que quede arriba el 4T y abajo la KD). Las cartas que van apareciendo (al ir las volteando una a una desde arriba) se interpretarán así: carta roja = giro a la izquierda, carta negra = giro a la derecha. Utilizaremos un laberinto que nos lleve (con el orden de colores de la media ordenada) directamente al tesoro. Se puede tener el laberinto dibujado en cartulina de tamaño grande (o pizarra "Velleda"). El espectador puede usar la baraja compleca. El mago mezcló, sin desordenar las 26 de la media mnemónica y luego cortó para dejar arriba el 4T. A cada pregunta el espectador volverá una carta y la enseñará al público, tras contestar "derecha" o "izquierda". El laberinto puede tener diferentes peligros, fosos, calaveras, fuegos, etc.. lo que ayudará a dar más dramatismo. "¿Izquierda o derecha?" será la pregunta siempre. El juego es visual, emocionante y sirve para escenario, lo mismo que el de "El Personaje Célebre" antes explicado.

También puede hacerse pidiendo a un espectador que dibuje, él mismo, un laberinto no muy grande siguiendo las pautas y fases que le explicamos nosotros primero y de forma que sólo exista un recorrido solución (figs. 27, 28 y 29)¹⁵. Luego, teniendo el paquete cortado por cualquier carta, se hacen preguntas a la baraja del tipo: "¿Giro a la derecha?", "¿Sigo adelante?"... Y como se conocen las respuestas (por los colores de las cartas: rojo - sí, negro - no) y el recorrido solución del laberinto está ante nuestra vista, todo es fácil y sencillo para el mago, así como increíble y sorprendente para los espectadores... ¿Qué más se puede pedir, oiga?

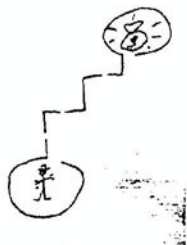


FIG. 27

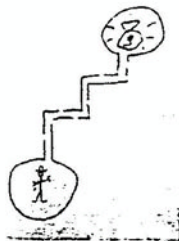


FIG. 28

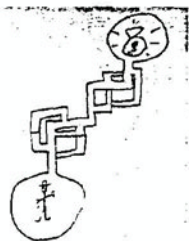


FIG. 29

Primero debe dibujar una línea quebrada con algunas roturas en ella (fig. 27). Después debe dibujar una línea paralela a la primera, pero con roturas en lugares distintos a los de la primera línea (fig. 23). Finalmente unir las roturas con caminos ciegos", es decir, que no tengan salida (fig. 29).

- c) El juego de "La **Borca**" (con palabras y letras que se van tratando de adivinar) también se presea para adaptarlo de farifa que pueda utilizarse este método. Te dejo el placer de **estudiarlo** y sacar tu propia versión.

5.- LA BOMBA (Finley, Jordán, Tamariz)

Basado en ideas de Arthur Finley y Charles **Jordan**.¹⁵ Aquí te cuento mi propia versión, creo que muy práctica, y **que** es una adaptación a la media mnemónica, con un método para encontrar la **carta pensada**, creo que **absolutamente** directo y **fácil**. Además **deja** la media **mnemónica** en orden, a pesar de las muchas mezclas que los espectadores dan a la baraja completa. En la presentación del final colaboró **tambien** mi **admirado** Antón López.

EFFECTO

Con el mago vuelto de **espaldas**, un espectador mezcla dos veces toda la baraja, elige libremente una carta y la **pierde**. **Mezcla** de nuevo dos veces. El mago se **vuelve**, coge las cartas y las **distribuye** en cinco **paquetes**, adivinando la **carta instantáneamente**, sin **preguntar nada**, y con un cien por cien de seguridad.

MÉTODO

- 1.- El mago **mezcla** en falso (en las **manos**) la **mitad** ordenada. El espectador **mezcla realmente** (en las **manos**) la **mitad** no ordenada.
- 2.- Se intercambian las mitades y el espectador **mezcla** por hojear (a la **americana**) la **mitad** ordenada y el **mago**, por **hojear**, la **mitad** no ordenada (**mezcla real**). Se **intercambian todo** y el mago mezcla en falso por hojear (Zarrow u otras) la **mitad** ordenada, y el espectador la no ordenada, también por **hojear**. (Si el **espectador** no sabe **mezclar** a la americana puede **cortar** en dos paquetes y, sosteniéndolos verticalmente, imbricarlos entre **sí**).
- 3.- El mago señala la **mitad** ordenada y luego se **vuelve** de espaldas. Un espectador corta varias veces y coge la SUP de esa **mitad**. La mira, la recuerda y la **pierde** por el centro de una cualquiera de las mitades.
- 4.- El espectador mezcla por hojear una de las mitades y luego la **oculta**.

Ver *Jinx*, página 267.

Corta cada mitad. Finalmente revuélvala las dos mitades entre sí (por
fuerza y corte varias veces). Es decir: se ha mezclado varias veces
antes de la elección y ésto después de la devolución. Son mezclas
reales hechas por el espectador. El mago no veía nada. Parece
totalmente imposible que él pueda averiguar la carta.

El mago se vuelve y mira la elección en las manos. Vuelve cara arriba
la carta y la dando vuelta a los cuatro paquetes en posiciones de los
cuatro puntos cardinales (N, S, E, O) y un quinto paquete en el
centro. Así, en el momento de la elección, todas las cartas
de un número de orden superior a 26 (mayor de 26). En el paquete Norte
echa cara arriba la carta de 27 que le llegue (menor de 26). La
siguiente carta (menor de 26) la echa también en N (sobre la
anterior) si es la anterior es la anterior mnemónico de la que hay allí (p.
ej. la primera menor de 26 es 27 (19) y la segunda que sale la
28 (18) que echa sobre el 27 (19) cara arriba). Si la siguiente no
fuese la 28 sino otra menor de 26 nada que ver (pero menor de 26 en
orden por ejemplo la 29 (17) echa en el paquete S. Así se van
echando cartas en cada uno de los cuatro paquetes porque hay cuatro series o cadenas
de cartas de menor de 26 en cada paquete N, S, E, O haya cartas,
mayores de 26 son orden descendente (fig. 30). En un determinado
momento saldrá una (menor de 26) que no se puede colocar en orden
descendente en ninguno de los cuatro montones o faltará una en el
orden. Uno de ellos: esa es la elegida (el A* falta en el montón
"Este". Esa carta será la elegida).

Nota I

Naturalmente que cuando alguien sea no clasificable o "su hueco" (o
sea la elegida), hay que continuar repartiendo todas las cartas y
echando la elegida en cualquiera de los cuatro paquetes, recordando
cuál es el final. Se repartirán cuatro paquetes de forma que las
cartas queden en orden de menor de 26. La media mnemónica queda con el
orden invertido (del 26 al 1). Luego la elegida en su sitio y
continúa con otros juegos de la media mnemónica, lo que será
muy bueno para los espectadores (incluso magos), pues ellos mismos
han mezclado varias veces toda la baraja...

Nota II

A veces, por mala suerte, puede suceder que la elegida caiga de nuevo
en su sitio. En tal caso no sabemos cuál es la elegida. Bastará indicar que
no sabemos. Colocar las veintiseis
ordenadas en su orden natural (ordenándolas) y sobre las veintiseis
no ordenadas y hacer otro juego "Mnemónicos" (o sea: hacer
que la menor de 26 sea la elegida, o cerca de ella, y
encontrarla).

Nota III

Los paquetes N, S, E y O se muestran cuando yo presento el juego, para
decir que depende de la posición de cada carta, pues cada una señala
a uno de los cuatro puntos cardinales (Norte, Sur, Este y Oeste) y
brás carecen del paquete en el centro. La elegida
aquí, claro, en el momento de que detectaré...

Otra presentación es hablar de los cuatro vientos y abanicar con cada carta para saber en qué montón echarla. ("Cada una, se dice, produce un viento diferente y localizable."), Hay que darle vida al juego. Conviene meter "gags" verbales y darle el mayor ritmo posible.

Nota IV

y ahora una anécdota que te cuento no por vanidad (o no tan sólo por ella), sino para que te animes a presentar el juego. En 1982 presenté en el Castillo Mágico este juego ante Dai Vernon, Larry Jennings, Piet Forton, mi primera mujer Mary Pura y otros magos. Pues bien, al día siguiente Piet Forton me dijo: "Anoche el Profesor y todos nos quedamos discutiendo los juegos y de algunos no pudimos encontrar su secreto... El Profesor estaba entusiasmado...", Yo creí que uno de esos juegos era este de "La Bomba" y así se lo hice saber a Piet Forton. Mi sorpresa fue cuando dijo: "Ah, no... ése no... ése lo entendimos todos enseguida...". Horas más tarde insistí (no podía creer que lo hubieran "cazado" tan fácilmente) y él me dijo: "Sí... claro... era un juego aparentemente imposible... tan imposible que coincidimos en la solución: cuando el Profesor mira la carta, Mary Pura también la miró y luego, cuando las ibas pasando, te hizo una señal en la elegida...". Mi sorpresa se mezcló con alegría: ¡tan imposible les pareció que sólo tuvieron la salida del compinche...!

Desde ese momento lo presento advirtiendo que vean la carta dos o tres personas nada más, y me afiancé en dos creencias: primera, que debía aplicar más y más el Método de la Vía Mágica y las Piscas Falsas (impidiendo así que los espectadores encuentren soluciones falsas que les impidan llegar al Arcoiris de la Magia) y, segunda, que este juego es realmente ¡una bomba!

(Así fue como lo bautizó mi admirado Antón López cuando se lo presenté por primera vez).



D) TRES COINCIDENCIAS

1. - EL MILAGRO (Chesbro, Thompson y Tamariz)

Se trata de mi adaptación a la media mnemónica del excelente juego "Copy-Cat" de V. Chesbro y Thompson. 17

EFFECTO

Un espectador se lleva media baraja bajo la mesa (o a su espalda) y allí vuelve libremente una carta en el centro de un paquete. El mago hace lo mismo en la otra media baraja. Las cartas coinciden. Se repite dos veces: siempre coinciden.

MÉTODO

Primera fase

Comenzar con la media no ordenada, mezclada por el espectador (hacer que se memorice bien el hecho de que se mezcló). El espectador lleva esta mitad, bajo la mesa y allí se le pide que mezcle y corte varias veces, coja la de arriba (o la de abajo, da igual), la volteee cara arriba y la meta en el centro de su paquete. Luego se le pide que volteee todo el paquete cara arriba ("para que tu carta quede cara abajo y no pueda ser vista por error, descuadre, etc. "). El espectador saca sobre la mesa su paquete. El mago lo coge, lo extiende en cinta entre sus manos. obtiene SEP bajo la carta del espectador (que **es** la única dorso arriba en la extensión) y cierra la extensión, pero mantiene la carta de encima de la SEP (la dorso arriba) sobresaliente hacia la derecha (los dedos izquierdos ayudaron a ello por debajo y la mano derecha cubre la carta sobresaliente). Voltea la mano derecha, con el paquete, hacia dentro, llevando las caras frente a los espectadores, como para terminar de cuadrar y así puede ver los dorsos de las cartas y la cara de la carta elegida y volteada.¹⁸

El mago coge la mitad ordenada y busca secretamente (por vistazo) la carta homónima a la que se vio. Obtiene una SEP bajo la homónima. Lleva sus manos bajo la mesa y voltea dicha carta (la homónima) cara arriba. Saca todo a la vista. Se extienden ambas mitades y se sacan las dos cartas

Ver *Jinx*, página 69).

Es un manejo de la estupenda técnica ideada por Marlo. Ver *The Cardician*.

vueltas: ambas coinciden. Clímax.¹⁹

Segunda fase

Se pide al espectador que mezcle su mitad (no ordenada) bajo la mesa. El mago simula hacer lo mismo con su mitad ordenada. Se intercambian bajo la mesa las dos mitades. Se cortan las mitades bajo la mesa. El mago cambia ahora la suya por un paquete especial compuesto de las veintiséis cartas homónimas (mismo número y color) a las veintiséis de la media ordenada, pero que además llevan antiderrapante en sus dorsos y van alternadas una de cara, una de dorso (a lo Brainwave), y ordenadas de 1 a 26 (ver en la fig. 31 las 26 ordenadas y, debajo, las homónimas alternadas cara-dorso. Así: 4P (homónima del 4T) cara arriba, 2D (homónima del 2C) dorso arriba, 7C (homónima del 7D) cara arriba, 3P dorso arriba, etc., hasta al 5C (homónima del 5D) cara arriba y KC (homónima de la KD) dorso arriba.

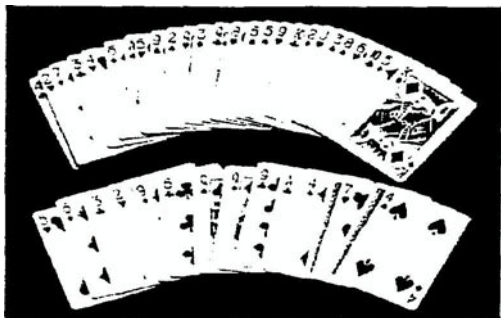


FIG. 31

El mago guarda el paquete trucado en el estuche (que ha llevado bajo la mesa) y deja en su regazo el paquete que mezcló el espectador. Saca a la vista el estuche semilleno. El espectador realiza las mismas acciones de antes: cortar varias veces, coger la de arriba o abajo, voltearla cara arriba, meterla en el centro, voltear todo el paquete y sacarlo sobre la mesa. El mago ve la carta de la cara del paquete y así sabe que la siguiente en el orden mnemónico es la que volvió el espectador. No necesita tocar su mitad. Antes de que el espectador extienda su mitad para sacar su carta, el mago abre el estuche por el lado pertinente. Saca el paquete y va extendiendo cartas entre sus manos hasta llegar a la homónima de la elegida (gracias al orden sabe cuál es) y la despega de su pareja: aparece dorso arriba. La saca y la volteo cara arriba. El espectador extiende dorso

¹⁹ Casi siempre existe una homónima (de la volteada por el espectador) en la mitad ordenada. Hay excepciones: si voltean jotas o sietes negros, y dieces o ases rojos. En estos casos **busca** y volteo una del mismo número aunque tenga distinto color (y lo avisas: "A ver si hemos elegido de **colores opuestos y coincidentes en número**").

arriba su paquete para mostrar la cara de la carta que volteó: esta carta coincide con la del mago. Clímax. Se puede, y creo que se debe, repetir este segundo método. Luego se cambia la mitad trucada por la mitad no ordenada del regazo y se continúa con otros juegos.

Nota I

Cuando, al final, el espectador saca su carta (la de dorso en la extensión cara arriba), el mago debe cerrar esa extensión para que no puedan verse las caras de las cartas. En efecto, puede suceder que la carta del mago, la que coincide con la del espectador en número y color, esté repetida en la otra mitad (p. ej.: si el espectador vuelve el 2C, el mago muestra vuelto el 2D. Pero hay otro 2D en la mitad del espectador. Ésa es la que no debe verse!).

Nota II

Generalmente, al no llevar conmigo la media baraja trucada, utilizo este método: el espectador volteo una de la mitad ordenada y yo, tras conocer cuál es (según lo explicado) busco rápidamente en mi mitad (jugueteando o pelando rápidamente las cartas) la carta homónima, o contigua en número, de la volteada por el espectador. Luego llevo ¡aí! mitad bajo la mesa y allí la volteo. Simple pero directo.

Nota III

ver mi versión con la "Baraja Multiefecto" de Val Evans en la revista inglesa Pabular, descrita por Fred Robinson. O, en mi libro La baraja Multiefecto de Val Evans, el juego "El milagro".

2. - COINCIDENCIA TELESCÓPICA

Se trata de un efecto triple de localización, coincidencia y adivinación, que ideé y estudié hasta dejarlo como te describo.

La mitad ordenada se mezcla en faro-ext con la mitad desordenada (pero sin completar la faro, o sea, sin imbricar del todo, sin cuadrar). SI 4T quedaría como SUP si se terminase la faro. Poner todo vertical, dejando arriba el paquete desordenado.

Pasar la carta frontal del paquete desordenado (el de arriba) junto a la anterior de dicho paquete. Esto se hace para que, al sujetar la mitad inferior, no se caiga al suelo la carta delantera del paquete superior.

"Un espectador dice "¡Alto!" y ve una carta de la mitad superior, al

hojear el mazo las esquinas superiores derechas de la baraja. El mago obtiene una SEP en la mitad inferior (correspondiente al lugar donde vio, el espectador, una carta en el paquete superior, fig. 32). El mago extirpa la mitad superior y se la entrega al espectador pidiéndole que la mantenga entre sus manos. Echa ahora un vistazo oculto a la carta que hay sobre la SEP (fig. 33). Si, por ejemplo, ve la carta número 13 (QT), sabe que el espectador ha visto la carta SUP-13 del paquete de arriba.



FIG. 32

El mago entrega ahora el paquete ordenado (ya sin SEP) a otro espectador y le pide que lo lleve bajo la mesa (o a su espalda), que extraiga de él una carta cualquiera, que la mire y la devuelva a cualquier lugar del paquete. Que luego corte y complete y saque el paquete a la vista. La situación es que cada espectador vio una carta en condiciones aparentemente imposibles y que impiden su adivinación. El mago coge el paquete ordenado (el último utilizado) y tras mezclas falsas lo mira, busca la carta que está en un lugar erróneo (será la elegida), la recuerda y corta para que quede en posición 13 por arriba (cuando se coloque dorso arriba el paquete). Se lo devuelve al segundo espectador. Se vuelve de espaldas y les pide que, a su voz, vayan echando cartas, volteándolas cara arriba en la mesa, una a una (cogiéndolas de arriba de sus paquetes, que tienen que estar dorso arriba en sus manos). Ambos espectadores deberán realizar estas acciones al mismo tiempo, según les vaya marcando la voz del mago; "carta", "carta", etc. Les para al llegar a doce cartas echadas (una menos que el número trece de la carta vista secretamente al comienzo). Se vuelve de frente y dice: "Aquí sentí algo especial. (Pausa). Y además sentí ambas cartas al mismo tiempo, lo que es una especial coincidencia. Dejad los paquetes en la mesa. Tú pensaste (piensa.,) la QT y está aquí (la volteas: es la SUP del paquete del segundo espectador) y la tuya (al otro espectador) también, mágicamente coincidió estar aquí, y es... (voltea la SUP del otro paquete y, como si supiese el nombre, lo dice en voz alta al verla)... el ocho de tréboles" (por ejemplo) (fig. 34). Clímax.



FIG. 33

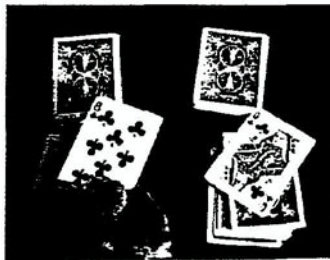


FIG. 34

Como ves, son tres efectos: localización, coincidencia y adivinación, que se siguen el uno al otro y no se mezclan "haciéndose daño", sino que se suman consiguiendo un efecto mayor (algo que suele ser un punto muy delicado en la construcción de juegos con dos o más efectos simultáneos).

3. - STOP A LA VEZ (Primera versión)

He aquí un efecto parecido, pero con método algo diferente. Fue casi la primera idea que tuve para este efecto.

El espectador mezcla la mitad no ordenada y se queda con una carta. El mago recoge al resto de cartas de esa mitad, dobla secretamente la esquina de la carta de abajo y extiende en cinta sobre la mesa, de forma que se vean todas las cartas por el dorso (quiero decir que no quede ninguna carta tapada totalmente por la siguiente).

Ahora el mago coge su mitad ordenada y la mezcla en falso. Corta para dejar arriba el 4T, coge una carta del medio, simula mirarla, la devuelve al mismo lugar, cuadra, corta en falso y deja el paquete a un lado, o mejor se lo entrega a un segundo espectador. Pida ahora al primer espectador que pierda su carta en la extensión. Lo hace. El mago cuenta visualmente para saber en qué lugar exacto, numérico, ha perdido su carta (supongamos que la doce por arriba, fig. 35). Pide al espectador que cierre la extensión y que corte y complete un par de veces. El mago coge este paquete y corta "a lo Charlier", o hace un salto secreto, por la esquina doblada (que queda abajo) y le entrega el paquete al espectador primero (el que eligió la carta). Los espectadores van echando ahora cartas de arriba una a una sobre la mesa (volteándolas cara arriba), al ritmo que les va marcando el mago vuelto de espaldas, con su voz: "Carta..., otra..., otra... ". Al llegar a la carta 12, el mago les para antes de que la volteen..., se concentra. Dice: "Siento mi carta... era el tres de rombos (nombra la 12 del orden mnemónico) ¿Cuál era la tuya?". El espectador la nombra. El mago se vuelve y recuerda que el espectador mezcló su mitad y les pide que ambos volteen la carta de su montón resultan ser las nombradas.



FIG. 35

Nota

Podría darse a cortar el paquete ordenado cuando se ha vuelto ya de espaldas el mago. Antes de nombrar su carta, el mago se vuelve de cara, ve la última carta que se volteó cara arriba del paquete ordenado y nombra como suya la carta siguiente del orden mnemónico. Creo que es un detalle que añade imposibilidad (la característica principal de nuestro arte) al Juego.

E) CUATRO VISUALES

1. - EXHIBICIÓN DE JUEGO

Con la mnemónica (ya sea en orden total o en media mnemónica) se pueden realizar muchos efectos de exhibición de juego (aparte de los ya explicados en los Capítulos 4 y 5).

Veamos algunas posibilidades que se me ocurren. Tú puedes encontrar otras.

Aparente exhibición de trampas de juego

En una charla, más o menos formal, sobre explicación aparente de las trampas usadas en los juegos de azar, podemos utilizar la media mnemónica (mezclando las cartas de la mitad desordenada de vez en cuando) para hacer la exhibición de, por ejemplo:

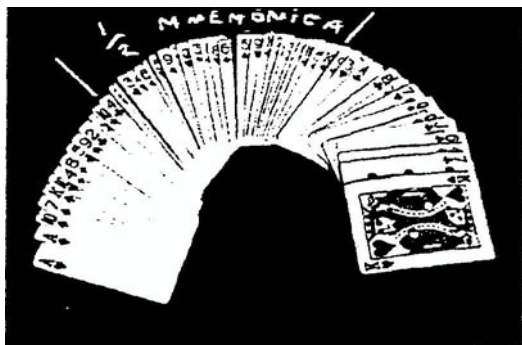
1. - Cartas marcadas. En realidad en orden de mnemónica (o media mnemónica) y tras falsa mezcla, se reparten cartas una a una, y se simula ver marcas, nombrando alguna o todas las cartas de alguna de las manos (fácil, pues sabemos en cuál comenzamos y cuántas manos repartimos). Al final entregamos alguna, o todas las cartas, para que revisen y comprueben lo indetectables que son las marcas. Podríamos haber enseñado antes alguna marca más detectable (quiero decir real y fácilmente detectable) y luego, con la media mnemónica, presentar el efecto de (falsas) marcadas.
- 2.- Vistazo. Cuando se explica esta "trampa" conviene no dar los métodos reales, sino hablar (eso sí) de las posibilidades que dan. los ceniceros y mecheros metálicos, las gafas oscuras de algún contrincante, la superficie del whisky dentro de un vaso, una cucharilla bien pulimentada, un azucarero, etc., para ver las cartas mientras las repartimos (o hablar del espejito dentro de la cazoleta de la pipa...). Después basta que comentemos que existen técnicas sofisticadas manipulativas para ver las cartas al repartirlas y pasar a "demostrarlo" utilizando... nuestra media mnemónica. No conviene exagerar y "cantar" todas las cartas que pasen al repartir, sino que basta con decir: "Ésta fue un ocho rojo... ésta no sé... ésta no sé... ésta fue un nueve... ésta fue un rey... y finalmente, creo que tu jugada tiene un par de ochos y la primera que viene en el descarte es un diez, que no te vale para nada..." (se ha cogido esta última carta con la mano derecha, como para darla, y así parece que se ha "visto" con nuestra técnica sofisticada...).

- 3.- Estimación, coloca doce cartas cualesquiera encima del 4T. El AC debes haberlo sacado antes a la vista y anunciar que quieres controlar "por estimación" esta carta. La pones sobre la baraja, sobre las doce que hay encima de la media mnemónica; las otras trece restantes (de las veintiséis desordenadas) deben estar bajo la KD siendo, pues, las inferiores de toda la baraja (fig. 36). Pide que corten y completen. Coge y cuadra la baraja y da un vistazo a la carta INF. Si la carta que ves es, digamos, la 21 (3P), anuncia que el AC quedará la 19 por arriba (debes restar siempre, al número de orden de la carta vista, de 40. En nuestro ejemplo, $40-21=19$). Se comprueba que así es. Deben cortar siempre más da doce y menos de treinta y nueve, lo que da un margen enorme.

También puedes pedir que hagan, no uno sino varios corees y que tú tratarás de seguir su posición. Miras muy fijamente mientras cortan..., coges la baraja y miras la de abajo: si es una de las ordenadas restas de 40 y dices ese número como posición para el AC. Si no es de las ordenadas corta tú mismo (una o dos veces, hasta que veas abajo una ordenada) y dices: "Creo que la llevé a la posición veintitrés" (Si viste ahora la carta 17 (9C), por ejemplo).

Tampoco conviene exagerar... se puede hacer una vez acercándose a la posición de la carta (si sabes que es la 18, dices: "Está entre la 17 y la 20). Y la segunda vez, con varios cortes, aciertas con total exactitud.

- 4.- Contajes rápidos. Similares métodos, pero simulando que, dado un paquete, al hojearlo con el pulgar contamos a velocidad increíble el número de cartas que contiene.



- 5.- Cualquier juego, cualquier jugada. Si preguntamos el nombre de cualquier juego de azar, basta con buscar algunas cartas en

la mnemónica que sean buenas para formar una jugada en ese juego y, por el método explicado en el juego de "Cartas viajeras", juntarlas rápidamente encima de la baraja y mostrar la jugada maravillosa del juego solicitado reunida arriba (en la fig. 37, supuestas buenas jugadas). Naturalmente que la búsqueda de las cartas puede hacerse por cualquier método: "Lessinout" de Mario, la búsqueda de R. Grismer en Revelations de Vernon o con la mezcla Zarrow para ir llevando una a una las cartas arriba.²⁰ Otra segunda versión de esta misma. aparente exhibición de juego es el simple cortar **por** las cartas, de **una** en una, que formen buena jugada (estimación del corte, vistazo y corrección). El corte puede ser sustituido por un salto y entonces el efecto es aún más fuerte.



FIG. 37

Gracias a las dadas en falso, podemos presentar esta exhibición: tras hacer los efectos de "estimación", "cartas vistas", "contajes", etc., antes explicados, pedimos que corten (debe ser por cartas de la media mnemónica) y al ver abajo, por ejemplo, el 9C (17), decir: "¿Qué prefieres: un rey, un dos, una jota o un nueve..?" (son las tras cartas de arriba y la de abajo de la baraja). Según la que pidan damos la de arriba, o en segunda, o en tercera o de abajo.

Podemos haberle dado las cinco cartas de arriba como si fuese una jugada y las otras cinco para nosotros y, mirándole a los ojos (y gracias "a nuestro conocimiento de la psicología y de las reacciones de los jugadores"), plantear apuestas y decir: "me ganas, o "es un farol", o "no llevas más que una pareja", etc. (sabemos sus cartas al ver las nuestras). Mira también la divertida exhibición que te expliqué bajo el título de "El Carbuquillo" en el Cap. 6, C, 7.

También podemos combinar estas "Exhibiciones de juego" recién explicadas, con el efecto "Cartas al peso" y con "El tacto... y otros sentidos". Y así, con imaginación y un poco de creatividad e improvisación unidas a técnicas sofisticadas (dadas, controles, saltos, empalmes...) son posibles las más fabulosas exhibiciones de juego. Dejarás a los espectadores apesadumbrados pensando, los peores, cuántas veces han debido perder sus dineros a manos de gentes tan bellacas y fulleras como tú mismo y perdona que señale).

Ver "Las cartas viajeras al bolsillo" en el Capítulo 6°, apartado C, juego número No olvidarse de las Notas ni de la Variante Técnica de dicho juego.

2. - CARTA A LA CARTERA (Daley y Tamariz)

En una de las Notas de Daley (la 215), éste prepone una magnífica idea. He aquí mi versión para la media mnemónica

La mitad ordenada está sobre la mitad desordenada. Un espectador dice un número del 1 al 52. El espectador busca y mira la carta que está en el número nombrado, contando desde arriba (si el número es veintiséis o menor) o desde abajo (o bien caras arriba, si es mayor de veintiséis).

Mientras canto el mago ha obtenido una carta duplicada gracias a un clasificador (de veintiséis cartas duplicadas de las veintiséis ordenadas en mnemónica) que tiene en su bolsillo (ver Nota al final). Empalma la carta y la lleva al bolsillo, donde la introduce dentro de su cartera. Saca la misma y se la entrega a otro espectador. Normalmente, tarda menos en estas acciones que el espectador en buscar la carta que que está en el número nombrado.

Gestos de pasa-pasa desde la baraja que está en manos del espectador hacia la cartera. El mago muestra ahora que la carta desapareció de la baraja. Se pudo usar el Control Perpendicular (Apéndice VI), o utilizar el método del juego "El Vayvén"²¹ por dada doble, o el método del juego "Buñuelos de viento"²²: volteo de una en una y cogida doble (dos como una).



FIG. 38

En la cartera "que está en manos del espectador desde antes que nadie supiera cuál era la carta elegida", aparece la carta (fig. 38)

Nota

Se puede utilizar la idea de Daley de "clasificadores impromptu": tener veintiséis cartas duplicadas de las veintiséis primeras del orden mnemónico en los bolsillos de la americana o del pantalón (trece cartas en cada bolsillo). Mejor aún: las siete primeras de cada bolsillo están en posición perpendicular a las seis siguientes (siete verticales, seis horizontales), lo que hace muy fácil acceder a cualquier carta: en el peor de los casos habría que contar cuatro cartas.

También puedes usar la idea de clasificador que te doy en el capítulo 5, sección F, número 4.

²¹ Ver el Capítulo 9, sección C, número 2.

²² Ver el Capítulo 6, sección C, número 1.

3. - CARTA VUELTA

Creo que este juego que ideé es directo, claro y de bastante buen efecto mágico. Juzga tú mismo.

El espectador dice un número del 1 al 52 y coge la carta que está en ese número (el mismo procedimiento que en el juego anterior "Carta a la cartera"). El mago empalma en el bolsillo, en un clasificador, la carta duplicada de la elegida y le añade un comodín encima (comodín que cambien lleva en el bolsillo), pero la carta duplicada debe ir cara arriba y el comodín dorso arriba. La baraja es cuadrada por el espectador tras dejar la carta que vio, encima de toda la baraja y dorso arriba. Ahora el mago indica con el gesto y la voz al espectador que ponga su mano sobre la baraja, cubriéndola (fig. 39, donde se dejó ver la carta cara arriba). Al realizar esta acción, el mago ha depositado secretamente sus dos cartas sobre la baraja (el comodín dorso arriba, la duplicada bajo él, cara arriba). El espectador cubre la baraja con su mano. El mago, como recordando, pide al espectador que "antes de nada" corte y complete la baraja porque él no quiere tocar las cartas. El espectador lo hace. Cubre de nuevo la baraja con su mano. Pausa. Gestos de volver una carta imaginariamente. El espectador extiende las cartas en cinta sobre la mesa y aparece vuelta cara arriba "su carta" (en realidad la duplicada). Clímax.

El mago puede llevar ahora, jugueteando, esa carta duplicada, cara arriba, bajo la realmente visca por el espectador (la siguiente a la cara arriba, fig. 40). Realizar el pase denominado "Larreverse" de Larry Jennings, para voltearla dorso arriba (fig. 41).¹³ Se cuadra todo, se deja bajo la mano del espectador y al extender luego en cinta aparecerá la carta vuelta de nuevo.

Al retirar, en el juego siguiente que realices, el comodín, Ce llevas con él la carta duplicada.



FIG. 39



FIG. 40

al juego "Tocas de la misma clase" en el Capítulo 6, sección B, número 2.

4. - LA ELEGIDA ENTRE LOS ASES

He aquí una rápida idea que pensé y que puede ser interesante.

Sacar los cuatro ases y dejarlos dorso arriba sobre la mesa, a nuestra derecha. Tener la mitad desordenada sobre la ordenada, todo dorso arriba (y una indiferente debajo de todo). Un espectador nombra una carta, vista antes en la media mnemónica. Buscar y obtener una SEP bajo la nombrada, voltear toda la baraja cara arriba (sin perder la SEP) y hacer medio salto, volteando el paquete bajo la SEP (fácil, pues es el medio salto de Krenzels). La baraja parece estar cara arriba (en parte es verdad) y la elegida está abajo y cara abajo. Por la transferencia de Vernon pasar de forma secreta la carta nombrada sobre los ases, al cogerlos y dejar la baraja aparte (fig. 42, donde se ha dejado que se vea la carta que se está transfiriendo).²⁴ Lo bueno es que parece imposible la transferencia, dado que la baraja está aparentemente cara arriba y los ases dorso arriba.

Obtener, en el paquete de cinco cartas, una SEP bajo las tres superiores. Voltear las cinco cartas haciendo al mismo tiempo el salto Herrmann, extendiéndolas continuadamente cara arriba en la mesa: aparece la elegida entre los ases.

Tras una pausa se pierde la carta, cara arriba, en la baraja cara arriba (en realidad se pierde en el centro del paquete inferior que está cara abajo sin que los espectadores lo sepan. En la fig. 43 se ha dejado ver). Se añaden debajo de la baraja los cuatro ases cara arriba.

Voltear toda la baraja dorso arriba. Buscar el lugar donde están dorso a dorso los dos paquetes y cortar por allí, completando el corte. Realizar ahora el conocido "volteo túnel" de Dai Vernon: extender la mitad superior y aparece la carta elegida vuelta (cara arriba entre las demás (dorso arriba)).



FIG. 41



FIG. 42



FIG. 43

²⁴ Ver la transferencia en *Sonata* o en Vernon's *Chronicles*, vol. II

F) CINCO ADIVINACIONES

1. - HUELLAS DACTILARES Y HUELLAS "CARTILARES"

Se trata de una rutina de adivinación, de cartas que he construido para utilizar las ventajas de usar media baraja ordenada.

1. - El mago mezcla la baraja, sin desordenar la mitad superior, que está ordenada. Luego la extiende dorso arriba en la mesa. Un espectador elige una carta libremente. Si coge de la mitad ordenada le pide que la devuelva donde quiera. Si la coge de la mitad desordenada hace que la devuelva entre las ordenadas (o sea: en la otra mitad). Tras mezclas que sólo afecten a la media baraja desordenada, el mago saca una lupa y busca las huellas dactilares del espectador en la cara de alguna carta (fig. 44). Las encuentra en la elegida (es la única en desorden entre las ordenadas o la única de la mitad ordenada que no está en su sitio).

Las mezclas anterior e inmediatamente posterior a la elección y devolución de la carta hacen el juego engañoso incluso para magos. Recolocar la elegida en su sitio.



FIG. 44

2. - Hacer una faro con las dos mitades, de forma que el 4T quede en SUP-2 y la KD como INF. El mago se vuelve de espaldas. Un espectador debe coger una carta cualquiera y devolverla a cualquier sitio, cuadrar y cortar. El mago coge la baraja y busca con la lupa, por las caras: habrá dos cartas, de la mitad de las "desordenadas", juntas y dos de la mitad ordenada, juntas también. Mirar primero las dos ordenadas juntas: si su número de orden es correlativo, significa que ninguna de alias es la elegida. Si no es correlativo, la carta que esté descolocada en la serie de cartas alternas ordenadas, será la carta elegida. En cuanto al primer caso, mirar las dos desordenadas que están juntas y hacer una pregunta al espectador para estar seguro de cuál de ellas es la elegida... Por ejemplo: "¿Esta vez es roja?" o "¿Es impar, verdad?" nombrando una característica que diferencie a las dos cartas entre sí. Adivinar la carta.
3. - Una vez recolocada la carta elegida (si es la ordenada entre dos "Desordenadas" o al contrario) un espectador dice un número del 1 al 52. Si es par, el mago le dice que cuenta por arriba (por dorsos) y si es impar por abajo (por caras) hasta ver la carta que ocupa ese lugar... El mago sabe cuál es: si es par divide el número por la mitad y ése es el número de orden mnemónico de la carta que verá el espectador. Si es impar hay que dividir el número nombrado por la mitad (despreciando los decimales), y hallar la diferencia, del

resultado obtenido, a veintiséis. Es muy fácil lo que digo: si dicen el número 41, la mitad 20, hasta 26: 6 (la carta vista es la 6 en orden mnemónico: el 6D). Si dicen el 19, la mitad 9, a 26: 17 (el 9C). La adivinación debe hacerse esta vez sin mirar las cartas, sólo mirando con la lupa en el dedo del espectador y buscando allí las huellas "cartilares", las que dejó la carta en su dedo (¡?).

- 4.- Se puede volver, tras mezclas falsas y cortes reales, a la posición inicial: "Voy a dividir en dos paquetes idénticos". Se dan cartas rápidamente en dos montones, una a una. Del paquete de cartas desordenadas se fuerza una y se da a mezclar una vez devuelta. Del paquete de cartas ordenadas se dan a elegir libremente dos cartas y, tras ser devueltas a cualquier sitio de esa mitad, se mezcla en falso. Se adivinan las tres cartas: dos por "huellas dactilares" (mirando las caras de las cartas con la lupa) y la otra por las "huellas cartilares" (mirando la yema de los dedos del espectador).
- 5.- Tu imaginación te permitirá construir una buena Rufina y aprovechar las combinaciones de los diabólicos principios en los que se basa ésta: mezclas reales parciales, mezclas falsas, acres reales hechos por los espectadores, mezclas faro perfectas, forzajes, desórdenes, desmezclas, etc. Así será imposible que ni el más conocedor te siga la pista, y en cuanto a los espectadores profanos, es seguro que "sentirán" la imposibilidad de las condiciones en que todo se desarrolla. Naturalmente que hace falta buscar una estructura emocionante, con risas, o misterio, o historias, o drama, o lirismo, o terror, o...).

Nota

Tras la fase tercera, tienes la mitad ordenada alternada con la mitad desordenada y puedes, si quieres, continuar con la rutina de "Ni ciego ni tonco" (versión mnemónica) que explico en el Apéndice I.

2. - DOBLE ADIVINACIÓN

Rápido efecto que he desarrollado para, al igual que el precedente, mostrar alguna de las múltiples posibilidades de la mnemónica. En este caso de la inedia mnemónica.

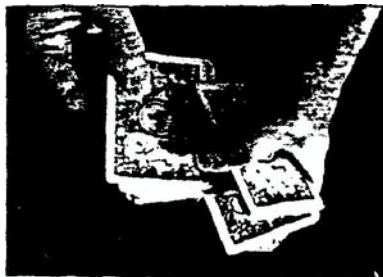
El mago mezcla abundantemente, manteniendo las veintiséis ordenadas. Corta levantando el paquete ordenada (veintiséis cartas), se lo entrega al espectador y le pide que lo corte en dos mitades y las mezcla (por hojéo, a la americana) entre sí. Que corte y complete el corte, que coja la carta SU? y que se la quede.

Otro espectador debe cortar un paquete de arriba (siempre de esas veintiséis cartas ordenadas, aunque mezcladas por ellos). Debe mirar la carta de abajo del paquetito que levantó y recordarla, guardando luego el paquetito en su bolsillo. El mago puede estar vuelto de espaldas todo el tiempo, para que no crean que se fijó en el número de cartas del paquetito levantado por el espectador.

El mago coge en su mano izquierda el resto del paquete del espectador, las que quedan del paquete de veintiséis ordenadas. Lo abre por la mitad "en libro abierto" y lanza al centro el otro paquete, el de las veintiséis cartas que, siempre desordenadas, estuvieron en manos del mago desde el comienzo, (fig. 45)

El mago ahora adivina las dos cartas, así:

Mira secretamente las dos o tres cartas de abajo del paquete que tiene en sus manos y esto le da la pista de la carta del primer espectador, si abajo ve, por ejemplo, la 6, la 5 y la 22 del orden mnemónico, quiere decir que la siguiente (correspondiente a la primera carta elegida) tiene que ser la 7 o la 23. Supongamos que es la 23.²⁸ Si las tres que ve, van todas en orden correlativo (por ejemplo: la 6, la 5 y la 4), tiene que mirar una cuarta carta (o las necesarias hasta encontrar una que no vaya en el orden). La manera de verlas puede ser ésta: tener la baraja en la mano izquierda, dorso arriba, y empujar dos cartas de abajo hacia la derecha, pero no juntas. La mano derecha dorso arriba cubre todo. Si ahora se gira la muñeca para llevar la mano derecha palma hacia el mago, se ven los índices de las tres cartas inferiores (fig. 46).



Pasando tres cartas de arriba abajo y repitiendo el vistazo múltiple, se ven los índices de las tres cartas que estaban arriba y que nos indican cuál es la segunda carta elegida y vista. En efecto, sabemos que la anterior de cada serie puede ser la elegida, o sea: si ve, por ejemplo, la 26, la 12 y la 11, sabe que puede ser la 28 o la 10. Con una pregunta se adivina: supongamos que es la 10 (2P).

Naturalmente que para adivinarla, debe hacer una pregunta para conocer cuál de las dos cartas posibles es la elegida: color, figura o no, etc.

Como final se hace mentalmente la resta de dos de las cartas que se vieron debajo, 8P (22) y 6D (6) (que son las de mayor número mnemónico de cada serie I y dos de las que se vieron arriba (precisamente las dos de menor número mnemónico de cada serie): KD (26) y QC (11). La resta se hace así: 26-22=4; 11-6=5. Hay que sumar luego los dos números resultantes: 4+5=9, y restarle 3 (siempre 3). Sale: 9-3=6, y se puede anunciar que el segundo espectador tiene seis cartas en su bolsillo: son precisamente las cartas 24, 25, 7, 8, 9 y 10 (la 23 está aparte, guardada por el primer espectador en su bolsillo).

Nota I

Recuerda que al usar un paquete de sólo 26 cartas (media mnemónica), y al hacer cortes, debes tener en cuenta que el orden es cíclico y que tras la KD viene el 4T (que a veces numeraremos como 27).

Nota II

Procura que no corten demasiadas cartas para llevarse al bolsillo (deben quedarte suficientes para el vistazo múltiple).

También procura elegir a un espectador que no sea un "cenutrio" con las cartas (de los que no saben mezclar a la americana), pues si la mezcla es demasiado mala, puede suceder que queden excesivas cartas de la misma serie juntas y durante el vistazo necesites mirar, no tres, sino doscientas cuarenta y siete. Suele ser molesto.

Nota III

Como puedes ver, es enorme la cantidad de datos que posee el mago y que puede aprovechar, pues además sabe qué cartas son las seis del bolsillo del espectador, en qué orden están, cuántas rojas y cuántas negras hay, cuál es la mayor, etc. Se podría pedir al espectador que saque las del bolsillo y piense en la carta que tenía más puntos (en nuestro ejemplo el 10T), y luego adivinarla.

El mago depende de su creatividad, su imaginación y su sentido del equilibrio artístico para conseguir el máximo de efectos con el mínimo de complicación y confusión y el máximo dramatismo. He dicho.

3. - ADIVINACIÓN REVUELTA

En este otro efecto traté de explorar aún más posibilidades de la mnemónica. El resultado me dejó lleno de satisfacción, alegría, placer y gozo (!). Es uno de los juegos que más presento y su efecto es de los de

Cipo anonadante y apabullante.

Se colocan las cartas de 14 a 26 (8C a KD) sobre la baraja (en orden) y las del 1 al 13 (4T a QT) debajo de todo (es decir, las trece últimas de las cincuenta y dos cartas). Las veintiséis del centro están, pues, desordenadas (fig. 471. Se puede hacer mezcla real a la americana coreando por la mitad y tratando de no mezclar las Crece de arriba (ordenadas) de un paquete, ni las trece de abajo (ordenadas) del otro (fig. 48: se han extendido las cartas para visualizar la posición de las mismas).

Si, tras completar la mezcla- se deja todo en la mesa, un espectador puede cortar hacia la mitad, voltear la mitad no cortada poniéndola cara arriba y mezclarla, a la americana o por imbricación, con el resto (cara abajo). Quedan en "revoltijo", que da gran impresión de caos (fig. 49).



FIG. 47



FIG. 48

Se pide ahora a ese espectador que levante un paquete menor de veintiséis ("menos de la mitad"), que mire la de abajo (esté cara arriba o dorso arriba) de ese paquete y que lo guarde en el bolsillo. El mago mira secretamente la primera dorso arriba y la primera cara arriba de encima del paquete restante (fig. 501. La de número mnemónico anterior al de la que vimos dorso arriba puede ser la carta vista por el espectador y si no, será la de número posterior al de la que vimos cara arriba).



FIG. 49



FIG. 50

Se adivina la carta: luego se procede a la adivinación del número de cartas que tiene al espectador en su bolsillo, del número de cartas vueltas que hay en su paquete, del color y de la identidad de las mismas, pues es posible saber muchos datos de las cartas que tiene el espectador: restando los números mnemónicos de las dos cartas que hemos visto en nuestro paquete, sabemos el número de cartas que tiene el espectador. Si vimos las cartas número 19 y 6, restamos y sale $19-6=13$. El espectador tiene siempre una menos que el resultado, o sea, 12 en este ejemplo. Además conocemos las cartas que tiene con exactitud: son las número 14, 15, 16, 17 y 18 (hasta el número de la carta que vimos, la 19), todas ellas dorso arriba; y la 13, 12, 11, 10, 9, 8 y 7 (hasta la otra que vimos, la 6), todas ellas cara arriba. Es decir, conocemos (y podemos simular adivinar) el número de negras, de rojas, cuántas cartas hay, cuáles son de un palo determinado, cuántas figuras tiene el espectador, etc. Presentarlo como el final del juego "Control en el caos" del Capítulo 6^a.

Se recompone muy fácil y parecerá que quedó muy desordenado. Además, al separar las cara arriba de las cara abajo, lo haremos con cierto orden y control en las veintiséis ordenadas y en claro barullo con las veintiséis restantes, lo que dará mayor idea de desorden para los juegos siguientes...

Nota

Al principio, tras la mezcla caras contra caras, se puede mezclar el paquete por el mago, cuidando mezclar sólo unas 15 cartas de abajo. Las ordenadas están entre las 35 de arriba, mezcladas cara contra cara. Esas quince cartas de abajo pueden incluso voltearse todas, o por paquetitos, o dejar caer algunas sobre la mesa, recogerlas desordenadamente y devolverlas abajo sin cuidado. Y te recomiendo vivamente que uses los engañosos volteos explicados en el juego "El Revoltijo" (Capítulo 9^a, apartado A, número 1).

4. - MNEMONICOSIS CON MEDIA MNEMÓNICA

Una idea para realizar el juego de carta pensada "Mnemonicosis" ²⁶, que expliqué con la mnemónica completa, es realizarlo con media mnemónica dando la sensación enorme de mezclas. Así: un espectador mira la media mnemónica y piensa una de sus cartas. Luego corta el paquete. Otro espectador coge una carta (forzada) de la mitad no ordenada, la devuelve a su paquete y lo mezcla por arrastre (o a la americana, a su gusto).

El primer espectador mezcla ambas mitades entre sí, a la americana. El mago pasa las cartas de mano a mano deshaciendo la última mezcla ("Great;

Ver Capítulo 6, sección 8, número 3.

Divide" de Lorayne, "Debex" de Hofzinser o "GAS" de L. Green: ver al final del Apéndice VI) y "adivina" la forzada. Luego invierte el orden de las veintiséis ordenadas (si hubiesen quedado en orden inverso) pelándolas una a una con el pulgar en mezcla simulada. El resto lo pasa en montoncitos. Simula que ya sabe la carta que se pensó. Deja la baraja en la mesa, el espectador nombra la carta y el mago la adivina por corta del espectador y delireto, etc. (como en "Mnemonicosis"). La sensación de que se *mezcló es fantástica* (por la sencilla razón de que los espectadores mezclaron toda la baraja realmente. Paradojas de la magia de la mnemónica).

5. - EL ESPECTADOR FALLA, EL MAGO ACIERTA

Basándome en una idea que me mostró mi admirado amigo Roberto Giobbi, a quien se la mostró, a su vez, Carlhors Meyer de Nuremberg, he aquí mi rutina para la misma:

Se divide la baraja en dos mitades y se deja aparte la mitad no ordenada. El mago mezcla en falso la ordenada. Se la da al espectador, quien corta, completa y coge las dos cartas de arriba. Una para el mago, otra para el espectador. Ambos miran su carta. Luego miran a los ojos de los "rivales" y tratan de adivinar, nombrándola, la carta del otro. El espectador falla (salvo azar), el mago acierta: es la anterior o siguiente a la suya propia. Debió fijarse, al ser repartidas las dos cartas, cuál de ellas era la SUP: la del mago o la del espectador.

Se devuelven a su sitio (o a sitios diferentes) pero reuniéndolas luego por medio del Control Perpendicular (ver: Otras Técnicas, al final del Apéndice VI), o por otro método, como el explicado en el Apéndice II, apartado 3b.



FIG. 51



FIG. 52

Se repite Codo de nuevo y luego se realiza una tercera vez. Hay que tener en cuenta que cada vez es un efecto muy rápido: cortar y completar, coger dos, mirar y nombrar.

La cuarta vez se hace así: se reparten las dos cartas cara abajo y ninguno mira la carta. El mago dice: "¡Ya la conozco!". El espectador nombra la carta que cree que tiene el mago (falla, ¡el pobre!). Al ver la carta que se ha vuelto para comprobar el acierto o error del espectador, el mago (ahora sí) sabe y nombra la otra carta, la del espectador.

A veces no es necesario ver abiertamente la carta del mago. Basta con que, al mostrarla para que le digan si el espectador acercó o no, el mago, por el método del vistazo al combamiento se entere de dicha carta (fig. 51). 27

Finalmente se termina de una manera muy efectista: se traca de realizar la misma adivinación pero simultáneamente con varios espectadores:

Un espectador corta y completa. Saca dos cartas de arriba y coloca la SUP frente al mago y la INF frente a él. Pasa la baraja a otro espectador que hace lo mismo (corta y completa y da dos cartas). Luego, un tercer espectador. El mago, ahora, realiza el efecto con los tres a La vez (quiero decir, que cada espectador nombra una carta, tratando de adivinar la que dio al mago, y en el 90% de los casos falla). El mago nombra, ahora, de corrido y velozmente las tres cartas que tiene frente a cada uno de los espectadores señalándoles uno a uno: "Tú tienes el seis de corazones, tú el cuatro de tréboles y tú el tres de rombos" (fig. 52). Clímax.²⁸

Un climax diferente

De la mitad no ordenada se han forzado dos cartas al comienzo, que se entregan a dos espectadores, quienes las guardan en sus bolsillos sin verlas. Al final cada uno de estos dos espectadores intenta adivinar la carta del otro. El mago dice: "Lo siento. No son las que dijisteis. Son el nueve de tréboles y el as de rombos". Se sacan a la vista y resultan ser ésas precisamente. Puede parecer obvio el procedimiento, pero si los forzajes fueron buenas, creo que dotan a la rutina de un final diferente e impactante. Hay que tener en cuenta que las múltiples elecciones libres y el tiempo transcurrido (paréntesis de olvido) enmascaran bien los forzajes

²⁷ Al coger la carta para mostrarla al espectador (sin verla el mago) se sujeta con los dedos mayor e índice por el borde de abajo (la carta está vertical) y con el pulgar por el de arriba (o a la inversa). Se comba ligeramente la carta (poniendo la cara de la **misma** algo cóncava) y el mago ve así, secretamente, el índice inferior (abajo y a la izquierda) e inmediatamente se descomba. Aunque **es** un método clásico de **vistazo**, **sigue** siendo excelente.

²⁸ Puedes variar la presentación a tu gusto. Por ejemplo, la idea original que le mostró Carlhorns Meyer de Nuremberg al propio Roberto, era ligeramente diferente: pedía a **un** espectador que cortase la baraja y se guardase las dos cartas de arriba, una en cada bolsillo. Pedía al espectador que tratase de adivinar una de las **dos** cartas **y**, para ello, Que nombrase una. Pedía que la sacase del bolsillo **para** comprobar su identidad: **el** espectador había fallado. El mago, en cambio, adivinaba la del otro bolsillo.

primeros. También podría ser así: al comienzo se vuelve el mago de espaldas y pide a un espectador que corte la baraja, que coja las cuatro cartas de arriba, que dé las dos superiores a dos espectadores para que *las* guarden en su bolsillo, y con las dos sobrantes empezar la adivinación explicada en el juego. Al final se adivinan las cartas de los bolsillos (cosa fácil al haber visco las dos utilizadas en la primera adivinación) cartas que, se recalca, fueron elegidas libremente y guardadas en los bolsillos estando el mago de espaldas (lo que además quita la falsa solución de cartas marcadas. Importante en este juego, como en muchos de los juegos de adivinación de la identidad de cartas elegidas).

G) CINCO VARIADOS

1. - MEDIA SIMPATÍA (Clásico y Tamariz)

Se trata de una versión, con media mnemónica, del juego "Simpatía" explicado antes en este mismo libro²⁹

EFEECTO

El espectador nombra un número del 1 al 52 y al mismo tiempo el mago nombra una carta. Se busca en la baraja (que se había mezclado y cortado previamente) y coinciden carta y número.

MÉTODO

En este caso, el espectador debe decir siempre un número del 1 al 52 y el mago nombrar la carta, y nunca al contrario.

Como siempre con la media mnemónica, si dicen un número del 1 al 26 se nombra la carta correspondiente. Si nombran uno del 27 al 52 se nombra la carta que tenga el número complementario a 53 del número dicho. Por ejemplo: dicen 41, se dice, la carta $53-41 = 12$ (3D) y se cuenta luego con las cartas cara arriba, empezando por la INF de la baraja (así coincidirán carta y número).

Nota I

El hecho de que se pueda mezclar realmente una gran cantidad de cartas (veintiséis cartas) y que luego se diga un número del 1 al 52, engaña incluso a los más analíticos o conocedores.

Nota II

Te ruego, lector o lectora, que releas las notas y consejos que escribí en la descripción del juego antes citado ("Simpatía"). Además hay allí variantes útiles.

2. - CALCULADORA DE BOLSILLO (Clásico y Antón López)

Otro efecto de Antón López, que me pasa para este libro, y que es similar a uno descrito por Bernat en su Cartomagia.

Tras mezclas falsas y cortes reales del paquete ordenado, un espectador corta y coge las dos cartas de arriba. Otro espectador coge las dos siguientes. El mago (que echa un vistazo a la INF) sabe ya cuáles son, anees que los propios espectadores, que aún deban tener sus cartas dorso arriba y sin mirarlas. El espectador primero debe decir qué operación quiere aplicar a sus dos cartas (suma, resta, o multiplicación). Una vez dicho, el mago realiza mentalmente la operación con los números de las dos primeras cartas elegidas y obtiene el resultado (p. ej.: 14). Mientras el segundo espectador dice cuál es la operación que elige, el mago busca secretamente un as y un cuatro y los sube por cortes normales y deslizantes (ver juego "Cartas Viajeras") dejándolos arriba sin desordenar el resto.

Luego, una vez que el segundo espectador ha dicho qué operación elige, el mago realiza mentalmente dicha operación con la segunda pareja de cartas, y mientras los espectadores miran sus cartas y realizan la operación elegida por cada "ano, el mago busca dos cartas que formen el resultado de la segunda operación y las desliza debajo de la baraja, pero manteniendo el orden de todas las demás. Allí, secretamente, volteá cara arriba esas dos cartas.

El primer espectador debe ahora cortar por donde quiera, pero sin completar el corte, y el mago pide las dos cartas que cogió este primer espectador, y las coloca juntas, cara arriba y transversales, encima del paquete que venía de arriba. Ahora completa sí corte (fig. 53). Habla un momento de las propiedades de la baraja como computadora y levanta por las cartas transversales (cuidando que no se vean las dos que volteaste secretamente cara arriba), saca y muestra las dos cartas que siguen y dan el resultado de la primera operación. Junta luego, los paquetes para que las dos cartas cara arriba queden en el centro.

El resultado de la segunda operación lo produce la "baraja calculadora" al ser extendida en cinta y encontrarse al resultado en forma de dos cartas cara arriba. Clímax.

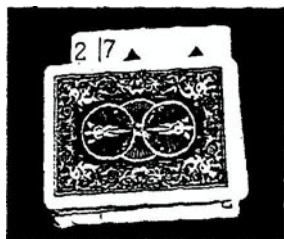


FIG. 53

Nota I

Las figuras deben valer convencionalmente diez puntos cuando se usen en las operaciones y cero cuando se utilicen para mostrar los resultados.

Nota II

Se debe pedir que no elijan la división, por dar resultados no enteros la mayoría de las veces.

3. - DIME CON QUIÉN ANDAS Y TE DIRÉ QUIÉN ERES

En uno de los primeros libros que leí, escrito por el maravilloso P. Wenceslao Ciuró,³⁰ venía una idea que, adaptada a la mnemónica, he desarrollado así:

Tener ordenadas las cartas 1 a 31 de la mnemónica. Con las veintiuna restantes hacer el efecto que explica Ciuró: forzar una carta, el espectador mezcla, corta y baraja. El mago dice que los refranes también se aplican a las cartas, así que pide que le nombren las cartas que le acompañan (una de cada lado de la elegida). -El mago entonces adivina qué carta es la elegida. Si le dicen, por ejemplo: "Dama de rombos y diez de corazones". El mago dice: "Una Dama rica, con diamantes y un hombre con diez corazones, o sea, muy enamorado... tiene que ser un poeta lleno de flores... quizás impar, como poeta... el nueve de tréboles" (el 9T es la forzada).

Coge ahora el paquete de treinta y una cartas ordenadas y hace dos faros-impares. Pide que miren una de las cartas y le digan cuáles son las que le acompañan (las que están a derecha e izquierda de ella en una extensión entre las manos). El mago adivina la carta elegida (pensada y mirada) pues sabe que ahora, tras las dos faros-impares, en un paquete de treinta y una cartas, los números de orden de las cartas contiguas van de ocho en ocho. Así, por ejemplo, entre la 10 y la 26 va la 18.

Hacer una faro-impar más y quedan con números de orden de cuatro en cuatro (fig. 54). Repetir lo mismo, o mejor, pasar al efecto DIME QUIÉN ERES Y TE DIRÉ CON QUIÉN ANDAS, que es una variante del anterior en la que nombran una carta y el mago dice cuáles le acompañan. Para ello basta con sumar y restar cuatro al número de orden mnemónico de la carta nombrada. Pero no conviene decir exactamente las cartas que le rodean. Por ejemplo, si nombran el 2P (10), al lado van $10 - 4 = 6$ (6D), y $10 + 4 = 14$ (8C). Dos cartas antes irá el $6 - 4 = 2$ (2C) y dos después el $14 + 4 = 18$ (KT). Es mejor decir: "El dos de picas siempre se rodea de cartas rojas o figuras negras. Ama las cartas pares: el dos se lo marca. Así que debe llevar cerca un par de cartas pares rojas, generalmente una de cada palo rojo, un rombo y un corazón, y más lejos otras rojas o una roja y un rey negro... Lo único que tengo seguro es el seis de rombos, que es famosa por ser su compañera inseparable en estos días... y tras las mezclas que dimos... y a estas horas...".



FIG. 54

Hacer, ahora, dos faros-impares más y quedarán en orden mnemónico.

³⁰ Más de *doscientos juegos de manos* con la baraja de W. Ciuró. Este libro, como todos los del entrañable W. Ciuró, está entre lo mejor de la literatura mundial, debido a la claridad de sus explicaciones, a la selección de juegos, a la maravillosa teoría psicológica (a lo Robert-Houdin) y, sobre todo, a la calidez de su escritura. Se siente vivo al autor, sus ideas y creencias, sus experiencias vitales y su amor profundísimo por la magia, que se muestra contagioso y estimulante al máximo.

Nota I

No hacer nunca este efecto con el orden normal mnemónico, para que no se graben en los espectadores las relaciones de contigüidad de las cartas.

Nota II

Si se quiere, o prefiere, se podría presentar con antifaros, primero una antifaro-doble-int: dar cuatro montones dorso arriba de izquierda a derecha y luego recoger primero sobre segundo, etc. Luego, en la segunda fase, una antifaro-simple-int (dar dos paquetes de izquierda a derecha y recoger el izquierdo sobre el derecho). Finalmente otra antifaro-doble-int (cuatro paquetes dados y recogidos de izquierda a derecha). Hay que justificar los repartos.

4. - ¡BINGO!

Basándome en el popular juego de azar, se me ocurrió este efecto que al menos es *más* divertido que el propio BINGO (¡seguro!).

Un espectador mira una carta (entre la mitad de ordenadas). El mago ve la interior y sabe cuál es la del espectador (sea por ejemplo el 8P). El mago tras falsas mezclas, corta dejando el 8P. la diez o la once por arriba, aproximadamente. Supongamos que deja arriba la QC (fig. 55). Entrega la baraja al espectador y el mago se vuelve de espaldas. Pide al espectador que vaya volteando cartas de arriba, una a una, volviéndolas cara arriba y diciendo en voz alta (el espectador): "¡Carta!".

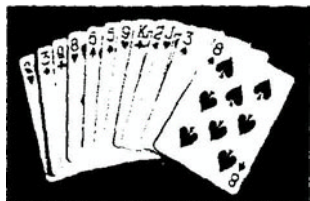


FIG. 55

El espectador voltea la SUP - QC. El mago dice NADA
El espectador voltea la SUP - 3D. El mago dice NADA
El espectador voltea la SUP - QT. El mago dice ¡COLOR!
El espectador voltea la SUP - 8C. El mago dice ¡NÚMERO!
El espectador voltea la SUP - 6P. El mago dice DUDAS
El espectador voltea la SUP - 5P. El mago dice DUDAS
El espectador voltea la SUP - 9C. El mago dice NADA
El espectador voltea la SUP - KT. El mago dice NABA
El espectador voltea la SUP - 2D. El mago dice NADA
El espectador voltea la SUP - JC. El mago dice NADA
El espectador voltea la SUP - 3P. El mago dice ¡PALO!
El espectador voltea la SUP - 8P. El mago dice ¡BINGO!

Nota

Es un juego **interesante** cuando sale el tema del azar o el supuesto poder del mago para ganar a la lotería ó al **bingo**. También puede sacar dicho tema el mago. **Creo que** conviene hacer el juego **rápidamente**. Se puede hacer en un minuto. También creo que se debe "cantar" con **fuerza** y energía el **color***, **número***, y "palo" gritando "**¡Bingo!**" al final, volviéndose al mismo tiempo de cara al espectador. Conviene que todos los **espectadores** conozcan la carta elegida, y vayan viendo las cartas **ue** se voltean cara arriba.

5.- ¿CUANTAS ROJAS?

Juqueteando encontré **este** efecto que, poco a **poco**, fue creciendo hasta llegar a ser un adulto hermoso y rollizo.

EFFECTO

La baraja es mezclada. El espectador corta un **paquete** y el mago **dice** cuántas rojas o cuántas negras hay. Se repite, **tras mezclas del propio** espectador, y el acierto es siempre total.

MÉTODO

- Fase 1.- **Mezclar** sin desordenar las veintiséis **ordenadas**, que están sobre la otra mitad. El espectador corta (**menos** de veintiséis) y el mago mira la siguiente (**vistazo** secreto). Sabe cuántas negras y rojas hay y lo dice en voz **alta** (busca recorrer mentalmente los colores de las **cartas ordenadas**. Para más facilidad conviene saber que hasta la carta número 10 hay cinco rojas y cinco negras, y desde la 1 a la 13 **hay** nueve rojas y nueve negras). Luego, en la Nota I, te daré más datos.
- Fase 2.- Se repite lo mismo pero esta **vez** el mago ha echado, sobre las veintiséis ordenadas, diez cartas (**cinco** rojas y cinco negras) pertenecientes a las desordenadas y en **cualquier** orden. El espectador corta un paquete mayor (hasta treinta y seis cartas) y aun así el mago (tras vistazo de la **SU?** del resto de la baraja) **dice** cuántas rojas o negras hay (**sumando** cinco a las que habría en el paquete **ordenado**).
- Pase 3.- Por tercera vez; en esta ocasión se echan las **veintiseis** no ordenadas y bien mezcladas sobre las veintiséis ordenadas. Se corta un **paquete** de más de veintiséis y el **mago** sabe cuántas hay de cada color: basta sumar catorce al **número** de negras que

habría si sólo estuviese el paquete ordenado, o doce al de rojas. Ello es debido, claro está, a que en las veintiséis de arriba, las no ordenadas, hay catorce negras y doce rojas.

Fase 4. - El mago corta y separa la mitad ordenada, de la otra. El espectador mezcla la mitad no ordenada. El mago la ordenada, en falso. Luego el mago coge la mitad mezclada por al espectador, la sopesa y dice: "Hay catorce negras". Con ellas caras arriba, va pasando las veintiséis cartas de mano a mano: hay catorce negras. A la vez, secretamente, hace la separación de colores de Harry Lorayne ("Great Divide"), la "Separación angular" de Lennart: Green o el Debex de Hofzinser (ver al final del Apéndice VI) de forma que, sin saberlo los espectadores, ha separado las catorce negras de las doce rojas y las reúne colocando las negras sobre las rojas, todo dorso arriba.

Fase 5. - El mago hace ahora una faro 31 mezclando los dos paquetes de veintiséis cartas, de forma que el 4T quede como SUP-2 y la KD como INF.

Cortes falsos. El espectador corta ahora por donde quiera y se queda con el paquete superior. El mago ve (vistazo) las dos de arriba del resto de la baraja (ve dos para estar seguro de que una de ellas es una de las veintiséis ordenadas). Pueden ocurrir dos casos: si la carta vista secretamente (de las veintiséis ordenadas) está entre el 4T y el 8C, el mago sabe que hay tantas cartas rojas en el paquete cortado como habría si sólo estuviese en la fase I, es decir, como si sólo estuviese manejando las veintiséis cartas ordenadas. Si la carta vista tiene un número de orden mayor al del 8C, hay tantas negras como en al paquete ordenado, más catorce (míralo con la baraja en las manos).³² Así pues, se limita a, una vez "vistas" las dos SUP del resto no cortado, decir: hay "tantas negras" o "tantas rojas", según le convenga.

Variente I

Para evitar la faro (y ganar en efecto. - en la fase 5, puede hacerse así: una vez separadas en rojas y negras, al final de la fase 4, se colocan, enfrentados en la mesa, dos paquetes. Uno, las veintiséis cartas ordenadas; otro, las doce cartas rojas restantes. Se pide al espectador que mezcle ambos paquetes entre sí, por hojeo, a la americana. Mientras, el mago mezcla en sus manos el paquetito restante, el de las catorce negras.

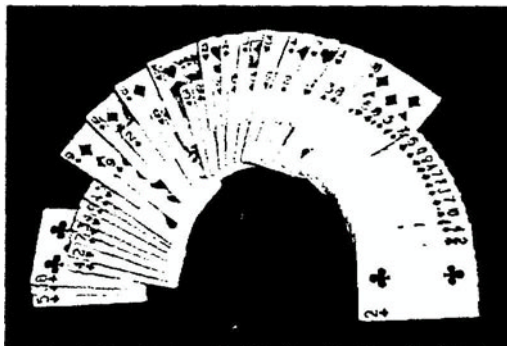
Ver las Variantes I y II de este juego, donde te explico versiones sin faros y con mezcla real por el propio espectador, y que dejan atónito al personal.

¡Ojo!: si el mago ve el 8C y es la SUP-2 (de las dos que ve secretamente), sólo debe añadirse trece al número de negras.

- Luego, coge este paquetito en su mano derecha y el paquete recién mezclado por el espectador, en su mano izquierda.

Pela tres cartas negras, de mano derecha a mano izquierda y deja el resto de la mano derecha bajo las de la mano izquierda. El orden ahora, de arriba a abajo es: tres cartas negras, las veintiséis ordenadas mezcladas con doce rojas y, finalmente, once negras (fig. 56). El mago mezcla, sin desordenar las cuarenta y una cartas superiores. Si ahora cortan un pagúete de arriba, de menos de cuarenta y una cartas, y conócenos la INF (de las ordenadas) de ese paquete, sabremos cuántas negras contiene: exactamente tres más de las que habría si sólo estuviéramos manejando ai paquete de las veintiséis cartas ordenadas. Es decir, tres más de lo que dirías en la fase 1 del juego.

El hecho de adivinar el número de cartas de un color cortando un paquete mezclado realmente por un espectador asombra al más sabio.



VARIANTE II

Ésta es una versión aún más increíble. Se colocan enfrentados en la mesa dos paquetes: uno consistente en la media mnemónica ordenada, con cinco cartas negras (de la otra media baraja) encima del 4T. y el otro paquete compuesto de las doce rojas restantes sobre las nueve negras restantes. El espectador mezcla a la americana ambos paquetes. Supongamos que quedan mezcladas en el orden que te muestra la fig. 5? en la figura no se han cuadrado las cartas mezcladas para mayor claridad. El mago coge la baraja y la extiende cara arriba sobre la mesa "para mostrar que están realmente mezclados los colores". En realidad se fija en dónde está la

separación de rojas y negras de las cartas que no son de la mitad ordenada. Inmediatamente se vé que la última roja de la serie de rojas (el 7C) está bajo el 8C (todo cara arriba), y la primera negra de la serie de negras (el 6T) está sobre al 9C. Lo que significa que si (ya dorso arriba) cortan un paquete anterior al 9C, el número de negras es el mismo que tendría el paquete cortado en caso de estar compuesto sólo por las cartas de la media ordenada, más cinco. Si cortan más abajo del 8C, el número de rojas es el mismo que tendría el paquete cortado en caso de estar compuesto sólo por las cartas de la media ordenada, más doce. A veces, al mirar secretamente la inferior del paquete cortado, tendremos que mirar dos o más cartas hasta ver una de las ordenadas - que será la que nos dé la clave del número de negras o rojas que hay en dicho paquete.³³

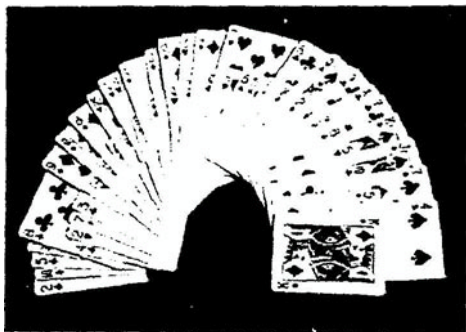


FIG.57

Observa que tras la mezcla real del espectador, el mago generalmente no conoce cuántas negras y rojas hay en el paquete cortado; sólo conoce cuántas negras o cuántas rojas hay en dicho paquete. Pero el espectador no advierte esta limitación, dado que el mago, -ras sopesar el paquete cortado, anuncia con voz segura: "Nueve negras" (por ejemplo). Al verificarse lo anunciado, el efecto termina.

Si por azar se mezclasen algunas rojas con las cinco negras extras que están sobre el 4T, sólo afectaría al caso de que corten un paquete muy pequeño. Así que conviene pedir: "Corta un paquete no muy pequeño para que sea más difícil"

En resumen: un espectador mezcla, el mago extiende cara arriba y se fija (y recuerda) bajo qué carta del paquete ordenado está la última roja de las no ordenadas. Esa carta que recuerda es su clave. Se voltea la

En casode que cortan justo bajo el 8C, el 6P, el 5P o el 9C puedes decir tanto las negras como las rojas en el paquete cortado: cinco negras más, o doce rojas más, de las que habría si el paquete sólo estuviese compuesto **por** cartas de la mitad ordenada.

baraja dorso arriba y el espectador corta un paquete. El mago mira secretamente la, o las de abajo de ese paquete para ver una de las ordenadas, si su número mnemónico es menor o igual que el de la carta clave, dice cuántas negras hay en el paquete. En el otro caso dice cuántas rojas hay. Pero antes de que te dé un "célele" al leer todas estas explicaciones, te aconsejo ¡oh pacientísimo lector o lectora! que observes la figura y practiques con las cartas en la mano, para que comprendas todo mejor.

Nota I

Te doy más datos para saber rápidamente (en la fase 1: estando arriba de la 1 a la 26) cuántas rojas y negras hay en el paquete cortado: si ves que está como INF una negra de número mnemónico par, ese paquete tiene tantas rojas como negras. Así:

Carta	INF	Rojas	Negras
2P (10)		5	5
5P (16)		8	8
KT (18)		9	9
8P (22)		11	11
10T (24)		12	12

Sota II

Se puede combinar con el juego "Cartas al peso" y "Tacto... y otros sentidos".

Nota III

Mira qué bonita combinación: al acabar la fase 5. tal como te la expliqué con la mezcla faro, puedes realizar la versión para mnemónica de mi efecto "Ni ciego ni tonto", versión que te explico en el Apéndice I de este libro (primer juego de dicho Apéndice). Al final de dicho juego no debes mezclar ningún paquete, lo que te dejará la baraja dividida en dos paquetes: las veintiséis cartas ordenadas por un lado, y un paquete de doce rojas "untas y catorce negras juntas. Puedes pasar ahora a realizar el juego "Colores alternos" (Capítulo 8, juego número 5). Como climax final puedes realizar ahora mi versión del clásico "Fuera de este mundo" ("De otra galaxia") a publicarse en mi libro Flamenco.

H) DOS IDEAS

1. - MNEMÓNICA CON LA BARAJA ESPAÑOLA

Cuando prefieras, puedes utilizar como mnemónica la baraja española pero en su versión de póquer (la da cincuenta y dos cartas). Para ello basca que sustituyas oros por diamantas, bastos por tréboles, espadas por picas y copas por corazones (fig. 58).

Es muy útil para los casos en casos, por ejemplo, simulas aprender la baraja de memoria. Así nadie podrá recordar luego un orden en la Baraja Francesa si tú lo has dicho con los palos españoles, pues la equivalencia de palos despista totalmente al espectador. Quiero decir, si tú muestras que detrás del AP está al 5C, puede ser que alguien muy observador recuerda este hecho y luego, durante otro juego con la mnemónica, se fije en que siguen juntas esas dos cartas y en ese preciso orden. Pero si lo que mostraste era un orden en el que al as de espadas le seguía el cinco de copas, ya es muy difícil para nadie, por muy observador que sed, transponer los palos y luego. cuando utilices la Baraja Francesa, fijarse en que el AP y el 5C corresponden a lo mostrado antes.

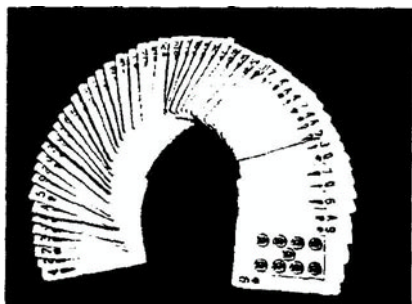


FIG. 58

2. - MEDIA MNEMÓNICA CON LA BARAJA ESPAÑOLA

Si tienes la baraja de cuarenta cartas (la más utilizada en juegos caseros y de bar en España) puedes usar la media mnemónica sustituyendo los palos como acabo de decirte, y además los nueve que encuentres, los sustituyes por sietes (9P = siete de espadas y 9C =siete de copas). Aún así, queda el 8C, que debes sustituir convencionalmente por el tres de copas (fig. 59). Así tienes veinte cartas (media mnemónica) y puedes realizar todos los juegos de la media mnemónica con la Baraja Española de cuarenta cartas.

Por cierto que la baraja de cuarenta cartas tiene la propiedad de que se recompone en doce faros-ext y el paquete de veinte lo hace en sólo seis faros-int,, con estos sucesivos órdenes:

Paquete de sólo 20 cartas: tras la primera faros-int las cartas van de 11 en 11 (hablo de su número mnemónico. Siempre hay que restar 21 cuando pasen de 20. Ojo: no es válido para la INF, salvo que añadas una carta de valor cero, o sea, un comodín, y hagas faros-impares). Es lo mejor.

Tras la segunda faro-int, de dieciseis en dieciseis,

Tras la tercera faro-int las cartas van de ocho en ocho.

Tras la cuarta faro-int las cartas van de cuatro en cuatro.

Tras la quinta faro-int las cartas van de dos en dos.

Tras la sexta faro-int las cartas quedan en orden.

Lo que resulta interesante para utilizar como diferentes medias mnemónicas. V para los estudiosos, decir que en la baraja de cuarenta cartas, tras tres faros-ext, estas cartas van de cinco en cinco; tras siete faros-ext, de menos siete en menos siete; tras nueve faros-ext, de ocho en ocho; tras diez faros-ext, de cuatro en cuatro; tras once faros-ext, de dos en dos; y tras doce faros-ext vuelven al orden inicial.

También indicar que, siempre con cuarenta cartas, hacer cinco montones de ocho cartas y recogerlos último sobre anterior, *etc*, equivale a realizar nueve antifaros-ext (o una antifaro-9). Por eso, si hacemos cinco montones y recogemos el último sobre el anterior y así hasta el primero; luego cuatro montones y recogemos igual (equivale a antifaro-2) y luego dos montones (equivale a antifaro-1), las tres acciones de reparto y recogida equivalen a $9 + 2 + 1 = 12$ antifaros-ext y quedamos en orden original. Compruébalo. Da pie a curiosos efectos.³⁴



FIG. 59

I)... y UN FINAL

1. - TIEMPO ATRÁS (Daley)

Termino los juegos con la descripción de una preciosa idea del Dr. Daley. 15. La adapto a media mnemónica, y le añado un cama, no por clásico menos potente. 36

EFEECTO

Una carta es elegida al ser nombrado un número del 1 al 52. La carta se destruye (quemada o rota en trocitos que luego desaparecen). Al buscar en la baraja en el mismo número, parece que al tiempo volvió hacia atrás: allí está la carta encera.

MÉTODO

Necesitas media baraja extra compuesta de las veintiséis primeras cartas del orden mnemónico. Su dorso debe coincidir con el de la baraja compleca. En el bolsillo derecho tienes de la 1 a la 13 (es decir, del 4T a la QT). En el bolsillo izquierdo de la 14 a la 26 (del 8C a la K D) . Mezcla en falso la baraja completa, sin desordenar la mitad SUP, que está ordenada en mnemónica. Haz una *faro-int* (el 4T queda como SUP-2) y deja la baraja en la mesa. Pide que digan un número del 1 al 52. Si dicen un número par pide que cuenten una a una hasta ese número desde arriba y que cojan la carta que está en dicho número. Si es impar pide que cuenten el número y que cojan la siguiente carta. Mientras, suma uno al número que te hayan nombrado y divide ahora por la mitad, despreciando los decimales. Busca en el bolsillo la carta que corresponda al número que te haya resultado y la empalmas: si te dicen el 21, por ejemplo, añades uno, lo que te da 22, divides por la mitad, que es 11, y buscas la 11 (QC) en el bolsillo derecho. Tienes tiempo de sobra; lo más que has de contar es seis cartas "empezando de abajo arriba o de arriba abajo *en* uno de los paquetes

15 Ver Dailey's Notebook, editado por Karl Fulves Nota: 183.

³⁶ Aunque he procurado no describir aquí juegos que aparecen ya en otros libros (salvo las versiones personales que he hecho de los clásicos, muchos de ellos anónimos), hago con las notas de Daley una excepción. ya que el libro que te indico está agotado y las notas están escritas tan lacónicamente (sólo unas líneas) que podrían pasar desapercibidas para muchos. Sirva de homenaje sincero al genio del Dr. Daley.

de trece cartas),³⁷

La elegida debe ser retirada por el espectador. Pide a otro espectador que cubra la baraja con la mano. Como para explicárselo colocas Cu mano (con la QC empalmada) sobre el paquete de treinta cartas (52 menos 22) depositando secretamente la duplicada en el mismo lugar que estaba la elegida "original" (fig. 51, donde dejé ver la carta empalmada, para mayor claridad). Retira la mano y di: "Pero anees completa la baraja con el otro paquetito". El espectador lo hace así y luego cubra todo con su mano.

Todo está hecho. Quema la carta o deshazte de los trocitos en el F.?. (Falso Pulgar) o con un pase manipulativo.

Vuelve las manecillas del reloj tres minutos. Pide que cuenten otra vez el número de antes. Allí está la carta. ¡Y entera!

Es un auténtico milagro, sobre todo si apenas tocas la baraja, sólo un gesto para depositar la carta y luego otro espectador recompone la baraja con tus indicaciones.

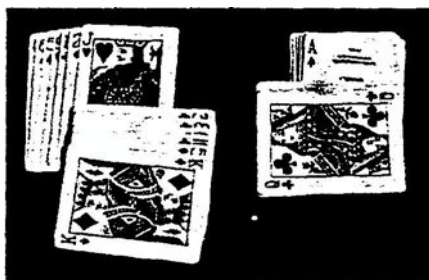


FIG. 60



FIG. 61

³⁷ Si colocas de la 1 a la 7 verticalmente y de la 8 a la 13 horizontalmente (todas dentro del bolsillo), sólo tienes que contar cuatro cartas, como mucho, para encontrar la carta que buscas. Lo mismo con las del bolsillo izquierdo. (Fig. 60)

APÉNDICE I

JUEGOS QUE MEJORAN CON LA MNEMÓNICA

APÉNDICE I

JUEGOS QUE MEJORAN CON LA MNEMÓNICA

A lo largo de las páginas del libro hemos visco cómo muchos efectos mejoran al realizarlos con la mnemónica, y es precisamente uno de **ios** "deportes" a que muchos mnemoniadicotos suelen dedicarse: leer o aprender un juego e imaginarlo realizado con la mnemónica. Muchas veces, el juego mejora notablemente. Existen tantos casos así que dejo al lector el placer de irlos encontrando por sí mismo. Pongo algunos ejemplos.

1. - NI CIEGO NI TONTO (Versión con media mnemónica)

EFFECTO

Adivinación imposible de **dos** cartas con presentación de gran comedia. Esta versión, del juego **que** expliqué **en Sonata**³⁸, **posee** varias ventajas:

³⁸ Sonata, p. 208: Basado en Anneman "The alternate detection" en. *Shhh! It's a secret*. Ya Stewart James lo aplicó a baraja ordenada, muchos años antes que yo..

1. - Al comienzo se ven las caras de las cartas y no hay orden aparente (en la versión de *Sonata*, están rojas y negras alternadas).
2. - Vienes de hacer juegos con media mnemónica y, por tanto, el propio espectador ha mezclado realmente media baraja.
3. - En la última fase el mago no toca uno de Los dos paquetes y sin embargo adivina mentalmente la carta (en la versión de *Sonata* se buscan dos cartas mirando los dos paquetes).
4. - El paquete del que se saca una de las dos cartas al final, puede ser visto por el público (en el de *Sonata* no puede haber público detrás: vería que todas son rojas, o negras, salvo una: la elegida).
5. - Al final te queda la media mnemónica ordenada. Puedes continuar haciendo juegos con ella...

Para ser honesto, he de decir que también posee tres desventajas:

1. - Uno de los paquetes no se mezcla por los espectadores al final (en la de *Sonata* sí, ambos).
2. - La localización de la carta en el paquete que se mira es ligeramente menos veloz (no es tan instantánea como en la versión de *Sonata*).
3. - No te queda la baraja separada por colores posibilidad de hacer el "Fuera de este mundo" o mostrar la separación de colores como climax final)³⁹ Pero te queda media mnemónica.

Así pues, paso al

MÉTODO

Tras faro de las veintiséis ordenadas con las veintiséis no ordenadas, el mago se aparta y un espectador corta varias veces (el mago está lejos de la mesa donde están los espectadores). El primer espectador coge la SUP y la mira, el segundo espectador coge la siguiente y la mira. El primer espectador devuelve su carta sobre la baraja. El segundo espectador devuelve la suya encima, con lo que se ha invertido el orden de las dos cartas (idea de Annemann para baraja con dorsos "cabeza-pies" o asimétricos). El espectador corta y completa. Vuelto el mago de espaldas, el otro espectador corea y completa de nuevo. Uno de ellos divide la baraja dando cartas sobre la mesa alternativamente en dos montones (para separar las cartas, se dice y es cierto).

Un espectador mezcla el paquete de cartas no ordenado (en realidad ahora tenemos la mitad ordenada a un lado, en un montón, con sólo una carta de la mitad no ordenada). El mago debió ver" la de abajo de uno de los montones para asegurarse de cuál es el ordenado, o bien al comienzo del reparto del espectador, el mago le dijo: "Da una "carta" (y le hace gestos

Salvo que vengas del juego "¿Cuántas rojas?" del Título 9, apartado G, juego número 5. Ver en ese juego, la nota III.

de voltearla... la ve y luego le dice: "'Oh, no; Repártalas cara abajo... no quiero verlas". Pero ya sabe qué paquete o montón Cíefie las ordenadas). El mago se acerca y mezcla en falso el paquete ordenado. El mago mira ese paquete (ordenado) y pasa rápidamente las cartas frente a sí, invirtiendo el orden de las mismas y fijándose en qué carta no sigue el orden (ni pertenece a ese paquete). Ésa es la primera carta que debe sacar a la visca, nombrarla y voltearla cara arriba ante la confirmación de uno de los espectadores de que se acertó su carta.

Ahora, sin tocar el otro paquete, nombra la carta del segundo espectador; ¿cómo? Muy sencillo: el lugar que ocupaba la primera carta elegida (la que se ha sacado) corresponde al número de orden, de esta segunda carta. Por ejemplo: al pasar las cartas una a una, se ven. así:... 9P, 2P, 7P, 3D... Bien, el 7P no debe estar, ni en este paquete, ni en ese lugar (fig. 1). Así que se saca el 7P y se nombra (primer acierto). Pero ¿qué carta debería estar ahí?: la QC (la siguiente al 2P y anterior al 3D). Pues ésa es la carta del segundo espectador, que se nombra, y que él mismo saca de su paquete. Paquete que el mago nunca tocó (y el espectador mezcló). Se recoloca en el otro paquete y queda media mnemónica, a pesar de las mezclas que se hicieron.



2. - EL RELOJ (Clásico)

Muchos juegos clásicos admiten una versión rápida y clara con la mnemónica. He aquí un ejemplo, en este caso con la media mnemónica:

Tras falsas mezclas se entrega al espectador la media mnemónica y se le pide que corte y complete varias veces. Luego, que piense una hora exacta (de 1 a 12) y que dé sobre la mesa, una a una, tantas cartas como la hora pensada. Que junte luego ambos paquetes (el de la mano y el de la mesa) y que corte y complete un par de veces. El mago ha utilizado su mitad no ordenada para explicarle las acciones a realizar, lo que justifica la división de la baraja en dos mitades.

El mago se ha vuelco de espaldas mientras el espectador realiza las acciones. Luego el mago se vuelve de frente, coge al paquete del espectador (media mnemónica), mezcla en falso y luego lo deja sobre la mesa. Del otro paquete saca cartas del 1 al 12 (1 a 10, J y Q) y las coloca cara arriba sobre la mesa formando un reloj de cartas (esto podría haberse hecho al principio del juego si se prefiere). Junta luego el resto de cartas (o sea:

el paquete ordenado del espectador y lo que queda del no ordenado, y mezcla *sin* desordenar las veintiséis del ordenado). Se le pide al espectador que, con un bolígrafo que se ha colocado a modo de aguja en el centro del "reloj", recorra, girándolo, las doce horas y al pasar por delante de la hora pensada diga *mentalmente*: "Esta es". El mago se vuelva de espaldas para no observar alguna parada subconsciente frente a la hora pensada. Lo que hace el mago de espaldas es pasar frente a sí las cartas, cara arriba, del resto de la baraja (que tiene en las manos) y buscar un paquetito de cartas de la media ordenada que estará invertido. Cuenca cuántas cartas hay invertidas (me refiero en orden inverso al habitual de la mnemónica) y ése es el número de la hora pensada (fig. 2).

Se vuelve y mirando a los ojos del espectador va girando el bolígrafo hasta pararse frente a la hora pensada.

Nota I

El mirar las cartas cuando se está de espaldas debe hacerse con los codos pegados al cuerpo y el mínimo movimiento de manos. Además, la cabeza debe estar alta aunque lógicamente con la mirada baja para poder ver las cartas, porque si no, ¿cómo se va a adivinar la hora?

Nota II

Naturalmente, al contar las cartas invertidas se vuelven a invertir para *que* queden ordenadas normalmente.

Nota III

El afecto empieza realmente cuando el espectador gira el bolígrafo y piensa en su hora. Hay que pedirle que lo haga lentamente (mayor dramatismo y más tiempo para que se encuentren y se cuenten las cartas en orden inverso). Luego, la adivinación puede presentarse con dudas "estilo mentalismo" o, tras mirar a los ojos del espectador, ir decididamente a adivinar la hora. A gusto del mago.



FIG. 2

3. - STOP A LA VEZ (Segunda versión)

Basado en el estupendo efecto de Franklin V. Taylor en *La mejor en magia*, y adaptado a la media mnemónica por mí.⁴⁰

La media ordenada está sobre la media desordenada. Tras mezclas que dejen todo igual, un espectador corta un paquetito (A) de arriba y lo pone aparee. Mira la SUP del resto y la deja en su sitio. Corta ahora un paquetito de abajo (B) de este mismo paquete (resto de la baraja sin A) y lo deja también aparte.

Corta varias veces el paquete que queda (el central, que tiene arriba la carta vista y que es al resto de la baraja menos A y B) para perder así la carta. El mago lo coge, lo mira abiertamente por sus caras y busca la primera carta que se encuentre del grupo de cartas que está en orden mnemónico (contando desde dorsos). Sea, por ejemplo: la QT (13). Corta el paquete para que la QT quede en su lugar (13) desde arriba (o sea, cortó doce cartas más a la izquierda de la QT). Fig. 3. Deja todo en la mesa, aparte.



FIG. 3

Un segundo espectador *mezcla* el paquetito B (el que vino de abajo de la baraja). Luego corta y mira la SUP del mismo. Corta el paquetito A (el que vino de arriba) y lo echa sobre B (perdiendo así la segunda carta vista). Este paquete A+B no fue ni va a ser tocado jamás por el mago. Cada espectador coge en sus manos un paquete (uno es A+B, otro el resto).

El mago se vuelve de espaldas y les pide que vayan cogiendo cartas de encima de su paquete y que las vayan echando cara arriba, en la mesa, una a una, al mismo tiempo y a cada palmada suya (del mago). Así lo hacen. Cuando el mago dio doce palmadas se para y dice: "Siento algo... colocad la siguiente aparte en la mesa". Se vuelve de frente y dice: "Increíblemente,

⁴⁰ *The Best in Magic* de Bruce Elliot ("Double Stop", p. 106). La traducción castellana es la que lleva el título de *Lo mejor en magia*. Ver "Jugada Doble" (p. 120).

ambas cartas se colocaron en sitios idénticos a pesar de vuestras mezclas y de que yo no las toqué nunca,.. Además, sentí que fue justamente aquí, en este lugar, donde estaban ambas, en cada paquete. Y por si fuera poco, sentí que tu carta era la dama de tréboles (la vuelve cara arriba), y la tuya... (vuelve cara arriba la otra carta y al mismo tiempo, como si ya supiese el nombre antes de verlo, termina la frase mirando a los espectadores)... el siete de tréboles" (o la que vea). Clímax.

El efecto es tremendo, las condiciones imposibles y la sutileza final desarmante.

Para recomponer codo, es fácil: la QT se devuelve dorso arriba sobre al paquete de donde vino. Luego se corta al paquetito de doce cartas cara arriba de la mesa que contiene las ordenadas, para que quede el 3D arriba (cara arriba todo) y se echa dorso arriba sobre la QT y ya está la mitad ordenada. El resto se recoge en barullo y se pone debajo.

4. - CURIOSA COINCIDENCIA (¿Hofzinser?)

Basado en un efecto atribuido (sin documentación) a Hofzinser. He aquí mi método fácil y directo para realizarlo con mnemónica (media o completa). Tras mezclas falsas, etc., el espectador corta un paquete (menor ce veintiséis si es la inedia mnemónica, aunque puede ampliarse el margen del corte, añadiendo diez no ordenadas encima de la mitad ordenada. Así puede cortar entre diez -"no cortes un paquete demasiado pequeño"- y treinta y seis cartas: buen margen). El mago da un vistazo a la SUP de las que quedan sin cortar y sabe así cuántas hay en el paquete cortado. Busca y fuerza dos o tres cartas cuyos números sumados den el total de cartas del paquete (p. ej.: ve el 8C (14, sabe que hay $13+10=23$ y fuerza el 10T, el 8C y el 5P; (fig. 4: $10+8+5 = 23$). Se suman los puntos de las tres forzadas y el total coincide con el número de cartas.

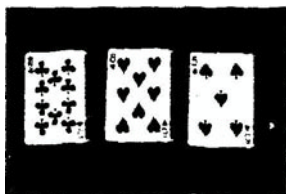


FIG. 4

Una solución mejor es añadir no diez, sino quince cartas, sobre la mitad ordenada. Ahora puede ser que corten menos de quince. No importa; si el 4T tiene una esquina doblada, basta con contar cuántas hay encima del 4T y restar de quince, para saber cuántas hay en el paquete cortado.

La ventaja es que pueden, cortar hasta cuarenta y una cartas y, sobre todo, que así nos quedan más cartas en orden en el paquete no cortado, para buscar una buena combinación de dos o tres cartas para forzar.

Si alguien corta un gran paquete (más de cuarenta y una) podríamos contar secretamente las que quedan sin cortar (no más de diez) y así saber cuántas cortaron.

Si no encontrásemos la buena combinación para las cartas a forzar entre las que quedan ordenadas sin corear, podemos pelar cartas, de las desordenadas, por la cara (viéndolas) y así buscar la que necesitemos.

5. - TRIUNFO (Dai Vernon)

Se trata, simplemente, de hacer el "Triunfo" de Dai Vernon, pero con carta nombrada en vez de elegida. Basta con pedir que te nombren una carta, cortar para dejarla arriba y realizar el "Triunfo". 41

La ventaja **es** doble: por un lado gana el efecto del juego (¿cómo pudiste controlar una carta que fue nombrada?). Por otro lado ganan los juegos siguientes que realices con la mnemónica, pues, ¿cómo puede nadie sospechar que tras la mezcla tremendamente embarulladora del triunfo (caras abajo, caras arriba) puedes seguir teniendo la baraja en orden?

Por cierto, para potenciar al máximo la primera ventaja (la de la carta nombrada) yo suelo pedir que piensen una carta cualquiera de las cincuenta y dos, mezclar en falso y decir que nombren la carta pensada. Realizo, tras el corte para llevarla arriba, el "Triunfo" hasta el momento previo a la extensión de cartas. Estando, entonces, la baraja en la mesa, alejada de mis manos, recuerdo brevísimamente: "Pensaste una carta, mezclamos cara arriba y cara abajo, ¿qué carta pensaste? (como si no la hubiesen nombrado antes, o como si la hubieses olvidado). Nombran la carta e inmediatamente: "Sería un triunfo el que sólo con este gesto mágico, todas y cada una de las cartas (voy extendiendo) se vuelvan cara abajo a excepción de una, precisamente la pensada por ti, el..." (termino la extensión y separo la pensada cara arriba).

La pensada debe devolverse luego al mismo lugar del que salió. El resto de la baraja queda en orden.

En cuanto a la otra ventaja antes comentada, yo suelo presentar el final más potente, o casi, de todos los que tengo en mi repertorio de magia de cerca: tras juegos con mnemónica, paso a baraja espejo y de ahí a ordenación inicial (de as a rey). Realizo el Triunfo de Vernon (cuidando de no extender mucho las cartas de la mitad cara arriba para que no se advierta el orden, que es obvio y evidente). Luego termino realizando el

¹ Ver *Stars of Magic*: "Triumph" (Dai Vernon).

mismo gesto mágico usado para el Triunfo ("el suave aleteo de la mano sobre la baraja, sin siquiera rozarla") y muestro que **la** baraja se ha ordenado de AS a rey de cada palo. La sensación de maravilla es inigualable. Por cierto, suelo dejar las cartas así extendidas, en orden sobre la mesa, lo que ayuda a que perdure la sensación mágica mucho más tiempo.

Nota I

Naturalmente, puede utilizarse la mnemónica con grandes ventajas, para realizar cualquier otra versión de "Triunfo" (el propio Vernon tienen varias). En el caso de querer presentar un triunfo múltiple puedes hacer nombrar un número del uno al trece, buscar secretamente las cuatro cartas de ese número y llevarlas arriba.⁴² Ahora terminas el "Triunfo" con las cuatro cartas del mismo número cara arriba entre el resto de cartas dorso arriba.

6. - LA SUMA (Clásico y Jack Lond)"

Este efecto es hoy clásico y desconozco a su autor (pero por haberlo aprendido en un librito de Jack Lond, lo titula así).

Tras falsa mezcla del mago, tres espectadores cogen, cada uno, cuatro cartas juntas de cualquier sitio de la baraja. El mago ve secretamente la carta anterior de cada piquete, como ocurra en el juego de "Los tres paquetes"⁴⁴ y, mentalmente, suma los puntas de **las** cartas de cada grupo cogido por cada espectador: Así, por ejemplo, las puntas de las cartas 8, 9, 10 y 11 (un 5, un 9, un 2 y una Q) suman 15, Contando con que las figuras valen todas cero puntos, para simplificar.

Los espectadores mezclan cada grupo aisladamente y el mago, mientras, escribe la predicción del total que nos dará al final toda la suma, y que se obtiene así: supongamos que los índices de las cartas de uno de los grupos suman 16, los de otro grupo suman 17 y los del tercero 22. El mago mentalmente o al escribir, pone: un 2 como última cifra del resultado (en unidades. En decenas (o sea, la cifra anterior; pone un 9 (7+2-9); en

⁴² Ver. en capítulo 5, apartado C, el juego número 1: "Las cartas viajeras", para métodos de búsqueda y reunión arriba de las cuatro cartas de un número nombrado.

Ver el folleto de Jack Lond donde se describe una admirable presentación de este efecto, así como muchas ideas más. Te lo recomiendo vivamente. No recuerdo el título exacto "almost a perfect prediction" Creo que la idea es clásica.

Ver capítulo 6, apartado A, juego 3.

centenas pone un 7 ($6+1=7$), y en millares 1, o sea: 1792, que es lo equivalente a sumar los números según el esquema de abajo:

Ahora cada espectador va nombrando una a una sus cartas, dejándolas aparte cada vez. Así: primero nombra una cualquiera el primer espectador, y el mago escribe el número-valor de esa carta. Luego nombra una el segundo espectador y el mago escriba su valor a la derecha, del ya escrito. Luego nombra una el tercer espectador y el mago escribe su valor a la derecha de los otros dos. Vuelve el primer espectador a nombrar una de sus cartas y el mago la escribe en una línea inferior a las tres primeras (en línea vertical con la más a la izquierda), Luego nombra una el segundo y otra el tercero (y se van escribiendo a la derecha, es esa segunda línea). Se repite el proceso hasta que se han escrito dos líneas más. Queda una suma normal de cuatro sumandos de tres dígitos cada uno. Suman y se comprueba que coincide con la predicción 1792 a pesar de las mezclas y de que el mago, cuando escribió la predicción, no "sabía" nada de las cartas que fueron cogidas al azar y luego mezcladas.

ESQUEMA

Grupo	Cartas	nº	Valor	Suma	Possible	orden	dato
					Grp. 1º	Gr. 2º	Gr. 3º
1º	8	a	11	5, 9, 2,	0	16	5
2º	24	a	27	10, 5, 0, 2	17	9	0
3º	38	a	41	10, 1, 4, 7	22	0	10
						2	5
							7
				Total	1792		
					17	9	2

Otra manera, mucho más fácil, es hacer coger a los tres espectadores doce cartas seguidas (cuatro a cada uno) a partir del corte que ellos mismos han dado. Se puede, entonces, tener una tabla en el dorso del comodín (pegada) que nos diga qué suma total sale si la carta de abajo es el 9D o el 4T, el 2C, etc... Así no necesitamos hacer cálculos. Incluso podemos tener un clasificador con las cincuenta y dos papelitos con la suma predicha y. en cuanto cortan y vemos La INF (convendría no tocar... o casi), sacar del clasificador el papel con la suma correspondiente. Así, por ejemplo si las figuras valen como cero, la suma de las doce cartas tras el 9D (o sea: las doce de arriba) será: 1774. Veámoslo:

Primer espectador: $4+2+7+3=16$. Segundo espectador: $4+6+1+5=16$. Tercer espectador: $9+2+0+3=14$. La suma total será pues 1774. Si abajo está el 4T la suma es 1815. Si abajo está al 2C, la suma es 2. 181, etc...

Haz tú mismo la tabla de las cincuenta y dos cartas (que lleva un ratillo y yo no tengo ganas...)

APÉNDICE II

SOBRE ORDEN Y **DESORDEN**

APÉNDICE II

SOBRE ORDEN Y DESORDEN

1.- JUEGOS QUE NO DESORDENAN LA MNEMÓNICA

Se trata de poder presentar de vez en cuando algunos juegos que no están basados en la mnemónica, pero que no la desordenan (o que dejan las cartas en una situación muy fácilmente reordenable). Las normas ventajosas que esto conlleva se comprenderán fácilmente si te cuento lo que suelo hacer yo mismo: sea la mnemónica en orden, realizo un par de juegos fuertes, de entrada de los que dejan helados al personal), paso luego a realizar alguno cuyo secreto no se basa en el orden mnemónico pero que no la desordenan (o que tan sólo desordenan algunas cartas que pueden reordenarse fácilmente). Luego realizo un par basados en el orden mnemónico y así sucesivamente. Otras veces realizo al efecto en el que se mezclan evidentemente, una buena cantidad de cartas (hasta veintiséis) y luego paso a realizar juegos con la media mnemónica (el impacto tras las mezclas reales del juego anterior, es enorme). A veces reordeno la media baraja desordenada completando así la mnemónica con algún método de los que te explico más adelante, en este mismo Apéndice. Así puedo terminar con uno de los grandes finales que permite esta mnemónica "Todo en orden", "Gran jugada de bridge", "Los tres paquetes", "Tiroliroré", ... "Control en el caos", "Memoria total", etc. La sesión es así potente y redonda.

Otra idea que he utilizado muchísimo es la de sacar, al comienzo, dos

barajas, una roja y una azul, una ordenada, la otra no. y comenzar con un juego que use ambas barajas a la vez, lo que justifica las dos barajas. Después voy alternando juegos de mnemónica con juegos normales, usando cada vez la baraja pertinente (aunque, de vez en cuando, se puede hacer algún juego de los que no desordenan apenas, con la ordenada, para despistar más aún al personal) - El cambio de una a otra baraja debe ser hecho sin darle importancia (ambas están sobre la mesa, a mano). A veces, mientras un espectador revisa una baraja con la que acabamos de hacer un juego ("para que vea que no hay cartas repetidas") comienzo a hacer otro juego con la otra baraja, la ordenada. Todo ello permite realizar juegos que desordenan totalmente la baraja (¡la que no está ordenada!). La sensación para los espectadores es de que ambas barajas se mezclan y se usan indistintamente. Así no tienes que hacer seguidos varios juegos que descansen en el mismo principio de la ordenación mnemónica, lo que sería peligroso, pues a veces hay espectadores muy analíticos, o muy intuitivos que pueden olerse la idea de ordenación. Pero yo prefiero la idea de una baraja y juegos que no desordenan.

Aunque el lector encontrará él mismo muchos de estos juegos que no desordenan, o tan sólo desordenan algunas cartas, he aquí una breve lista de los que yo encontré y a veces utilizo:

- a) Los juegos que utilizan pequeños paquetes ("Dos rojas y dos negras", "Agua y aceite", "Girando los ases", "Caníbales", "Coleccionistas", "Los cuatro ases", etc.).
- b) Revelaciones de una carta elegida.
- c) Carta viajera (al bolsillo, a la cartera, etc.)
- d) "El Triunfo" ("Revoltijos", "Bocadillo", etc.). Muy buenos, pues la idea, de caos que producen, despista enormemente cuando se continúa con baraja ordenada.
- a) "La carta ambiciosa" (y "Ascensores", etc).
- f) "Cartas ascendentes" (y "Cartas vivas", "Cartas animadas", etc).
- g) Escapes de cartas (de pañuelo, de cuerda, de sobres, de bolsillo, de estuche, etc.).
- h) Transposiciones de dos cartas.
- i) "En todas partes y en ninguna" (algunas versiones, "Jokers hipnotizadores", etc).
- j) Pintajes, desapariciones, etc.

Existe también una inmensa cantidad de juegos que no desordenan la media mnemónica, pero son tantos que, en realidad tan sólo algunos juegos no pueden realizarse desordenando únicamente media baraja (no creo que lleguen a la cuarta parte de todos los conocidos en Cartomagia, aquellos juegos que no pueden realizarse manteniendo media baraja en orden).

2. - MOVIMIENTOS QUE NO DESORDENAN, PERO QUE PARECE QUE SÍ LO HACEN

Otro complemento a lo recién explicado, y un arma magnífica de despiste, es al uso de estas acciones y movimientos para intercalar en los juegos de mnemónica. Entre los muchos posibles te describo los que yo más utilizo.

- a) Las mezclas faro seguidas de antifaro, (ver mi libro *Sonata* o el Apéndice V de este libro).
- b) Ocho mezclas faro (y otras combinaciones). ASÍ, ocho mezclas faro-impar, cuando hay cincuenta y una cartas (cortes reales entre las Mezclas) o bien ocho faros-ext cuando hay cincuenta y dos. Cinco mezclas faro-impar cuando hay treinta y una cartas o cinco faros-ext para treinta y dos. Doce mezclas faro-impar cuando hay treinta y nueve cartas o doce faros-ext para cuarenta.
- c) Antifaros-ext que sumen ocho (p. ej.: dos antifaros-4; o dos antifaros-3 y una antifaro-2; o cualquier otra combinación) para 52 cartas). Antifaros-ext que suman 5 para 32 cartas. Antifaros-ext que suman 12 para 40 cartas (p. ej.: reparto de cuatro montones y recoger el último sobre los anteriores; reparto de cinco montones y recoger el último sobre los anteriores y reparto de dos montones y recoger el último sobre los anteriores). 45
- d) Mezcla del espectador a la americana seguida de movimiento de Great Divide, Separación Angular o Debex. Que son tres pases que permiten, cualquiera de ellos, extirpar la mitad recién mezclada de la otra mitad. Para ello es necesario que se empiece con la mnemónica en orden de 1 a 52 y cortar entre la 26 y la 27. Luego se separan, tras la mezcla a la americana (por hojeo) hecha por el espectador, una mitad da la otra. Si se prefiere, puede comenzar la baraja en cualquier posición (quiero decir, en orden pero cortada y completada) y luego, que el propio espectador divida en dos montones para mezclarlos entre sí. Pero en este caso, el mago debe saber cuál era la posición inicial y por

⁴⁵ No te extrañes de que 5-4-2 no sumen 12. En realidad la antifaro de cuatro montones es antifaro-2, la de dos montones es antifaro-1 y la de cinco montones es antifaro-9 (para la baraja de 40 cartas, y $2+1+9$ si suman 12). -

donde dividió el espectador para la mezcla⁴⁶

- e) La "G". Se trata de una extensión en mesa que ideé hace mucho. Primero das a elegir una carta de la mnemónica. Hazla devolver a su sitio y contrólala a tercer lugar por arriba. Extiende en mesa formando una "G" achatada como ves en la Fig. 5 (vista desde los espectadores). "Rompe" ahora la extensión por los sitios que ves en la Fig. 6 (a la vez que has toqueteado todas las cartas para buscar por sus efluvios la carta elegida", descolocando todo un poco), La sensación de barullo es grande. Ahora, recoge las cartas de la siguiente manera: la mano derecha coge las cartas marcadas con "V" en la Fig. 5 y las reúne y las deja en la mesa, a la derecha del mago. Mientras, la mano izquierda, recogió y reunió las cartas marcadas con "W" en dicha Fig. 5 y las deja en la mesa a la izquierda del mago (Fig. 7). Los brazos, al recoger, se han cruzado y descruzado, ayudando a la idea de barullo. La mano derecha coge y reúne, ahora, Las cartas marcadas con "X" en la fig. 5 y las lleva sobre las de la parte izquierda del mago, mientras la mano izquierda retira Las cartas marcadas con "Y" y las echa sobre las de la parte derecha del mago (fig. 6).

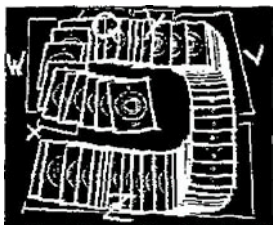


FIG 5

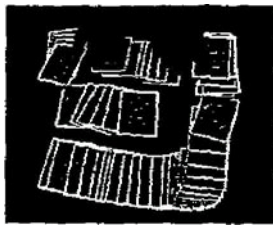


Fig.6



Te quedan tres cartas en el centro. Coge con la mano izquierda las cartas **marcadas con "Q"** y ponlas sobre el paquete de la parte izquierda del **magó**. Casi al mismo tiempo **coge con la mano derecha las** dos superiores de las tres cartas del **centro** y, **con ellas como pala**, recoge las cartas **marcadas con "Z"** (Fig. 9) y **las echas** sobre el paquete de la parte **derecha del magó**. Todas las **recogidas y reuniones** de cartas se **hacen rápidamente y sin cuadrar las cartas**, con lo que al final te encuentras **con una sola carta sobre la mesa**, (la elegida y dos paquetes, **no cuadrados**, sobre la mesa (Fig. 10), Voltea **dramáticamente la carta de la mesa: es la elegida**. Coge y echa **un paquete sobre el otro**. Ahora si, **cuadra todo el conjunto cogiéndolo y ayudándote con ambas manos como ves en la Fig. 11, o sea**, el método normal y no manipulativo de cuadrar **un conjunto de cartas que está muy desordenado**. Psicológicamente, **esta última acción de cuadrar** (no es fácil, **se tarda: es bueno**) **da una idea muy grande de desorden y mezcla a los espectadores**. Sólo te **resta devolver la elegida a su** lugar.



FIG. 9

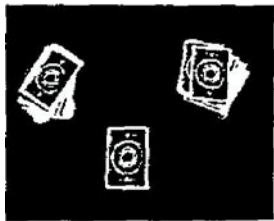


FIG. 10

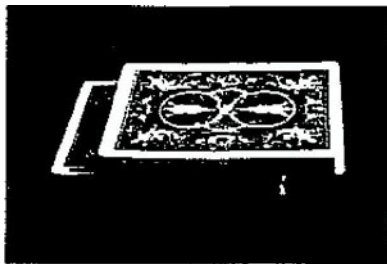


f) **Las florituras** no desordenan (acordeón, cascada, la **Rueda de Mike Rogers**,⁴⁷ las extensiones y los volteos en mesa, los abanicos y dobles abanicos, los cortes a una, mano de dos paquetes, etc.) Sin embargo, **dan** una sensación de **despreocupación por el orden**, de las **cartas que puede ayudar a nuestro objetivo. Yo no las uso** apenas, dada mi personal opción de huir de muestras de habilidad **para** que la sensación sea la de **que la magia se realiza sin habilidad manual o manipulativa** (aunque, lógicamente, **hay en mi postura una** cierta flexibilidad: a veces utilizo un abanico o una **extensión o un corte a una mano** que **no necesitan** ser altas demostraciones de habilidad, sino de soltura. También los **uso en el contexto de Exhibición** de Juego).

g) **Todo tipo de Cortes falsos** de dos, tres o más paquetes. La literatura mágica está llena de **ellos**. Mis preferidos **son el de Dai Vernon con tres paquetes**, el Up The Ladder, el de Dai Vernon del libro Vernon *Chronicles n° 1* y el que describo **a continuación, que me contó** mi buen amigo e **ingeniosísimo** mago Esteban Acebo y cuyo origen **desconocemos**:

Corte Falso Múltiple

Baraja en la mesa. La **mano** derecha corta hacia la derecha la mitad inferior y la **coloca** sobre el **resto**, pero sobresaliendo medio centímetro **hacia** la izquierda (Fig.1.2, vista desde el frente). La **yema** del dedo mayor derecho coge la mitad superior del paquete superior, mientras **que la yema** del anular derecho **coge** la mitad superior del paquete inferior.



Extirpa ambos paquetes (los sujetas con el **mayor y el anular** derechos). El pulgar **derecho** sujeta a ambos por el lado interior, la extirpación es hacia la derecha y los paquetes extirpados mantienen

"VerCardCavalcadeI(TerryMentzer).

el escalón, o sea, que no están igualados. Lo mismo ocurre con los paquetes que quedan sobre La mesa sujetas por los dedos izquierdos. (Fig. 13, en la que se ha retirado la mano derecha).



Coloca los dos paquetes de la mano derecha sobre "los paquetes" de la mano izquierda (que están en la mesa). Pero hazlo de forma que queden igualados dos a dos (1° y 3°, 2° y 4°). La Fig 14 te lo explica mejor.

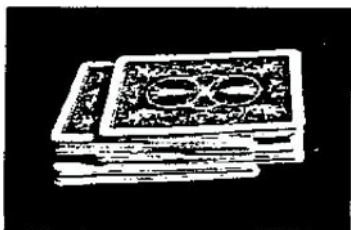


FIG. 14

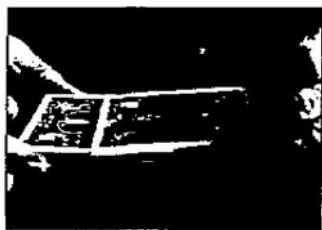


FIG. 15

El pulgar derecho y los dedos derechos cambian de paquetes y tiran (continuadamente con los movimientos anteriores) de los paquetes igualados por el lado corto derecho (el 2° y 4° montones, contando de arriba abajo) y los extirpan hacia la derecha (Fig. 15). Finalmente echa estos dos paquetes de la mano derecha sobre los de la mesa (fig, 16), igualando todos los paquetes. El conjunto no se ha desordenado, pero la sensación (de cortes, casi casi de mezcla) es extraordinaria. Compruébalo con las cartas en la mano.



- b) Al ir echando cartas una a una sobre la mesa (para llegar a determinado número dicho por un espectador, o para mostrar las cartas por alguna razón búsqueda de la elegida por el mago o espectador, etc.) se pueden ir lanzando desde cierta distancia (unos 20 cm.) procurando que cada carta se sobrelapada ligeramente sobre la anterior, formando así una extensión irregular sobre la mesa (Fig. 17); también podrían estar las cartas cara arriba). Esta extensión puede ir tomando, a voluntad nuestra (o, a veces, al azar de cómo vayan quedando las cartas) una configuración muy irregular y contener dos pisos o tres incluso (Fig. 18). No te asustes: a pesar del aparente barullo no es difícil recoger todo en orden si se aprietan bien las cartas contra la mesa al recogerlas, impidiendo así cualquier tipo de imbricación no deseada. Conviene también recoger con decisión y de fuera, así como cuadrar las cartas como te expliqué al final de la "figura G" unos párrafos más arriba de este.



FIG. 17



FIG. 18

Si durante el lanzamiento de cartas, alguna se escapase y no cayera sobre la anterior (quiero decir sobre ningún trocito de la anterior). Basta con para el reparto por lanzar de cartas, coger la carta "discola" y mirarla "para ver si es la elegida" (o para mostrarla bien si estás en un reparto para enseñar cartas). Lanza ahora de

nuevo la carta "díscola" procurando que ahora sí caiga en su sitio... (si no lo hiciera, olvídate de momento de ella. Ya la recolocarás más tarde).

- i) La mayoría de las apariciones vistosas de cartas dan la sensación de que todo se desordena o descontrola, pero son fácilmente recolocables. Entre ellas, la maravillosa aparición "Pop-Out" de Piet Forton (fig. 19). la de Bruce Cervon tras mezcla faro incompleta, la de Paul Le Paul de los ases gimnastas con faro incompleta, etc. También las que consisten en la aparición de cuatro ases, uno encima de cada montón de cuatro (a veces hay que recolocar una o dos cartas).



FIG. 19



FIG 21



Fia. 20

- j) El corte Charlier. Una engañosísima y astuta añagaza consiste en coger con la mano derecha unas cuantas cartas de arriba de la baraja, abrirlas en abanico con dicha mano derecha y lanzarlas al centro del paquete da la mano izquierda que, previamente (mientras se abría el abanico en la mano derecha) se ha comenzado a cortar tipo "Charlier" (figs. 20 y 21). De esta manera el abanico va a parar sobre el paquete que le corresponde. Cerrar todo y extender en cinta

sobre la mesa dejando claro, sin decirlo, que no mantienes control sobre los cortes o separaciones, etc. En realidad todo **queda en orden**, pero **el efecto es** formidable.

Lennart Green, el supercreativo mago sueco, me mostró un movimiento muy similar (**c a s i** igual) **que** había creado independientemente y que usa habitualmente. Por cierto, que su mente diabólica ha ideado también una gran variedad de barullos y recogidas desde extensión en cinta, paquetes cortados en **mesa y** múltiples cortes en las manos, que espero **publique pronto, pues** puedo asegurar, por haberlos **aprendido y** usado **gracias a su amable** enseñanza, que son **extraordinarios**., Te aconsejo vivamente sus libritos y sus videos. Allí hay gran material para el mnemónico-adicto (¡y para cualquier **cartomago!**).

- k) **Mnemónica y Biselada** es una combinación **explosiva**. Además de los juegos **posibles con ellas, podemos** obviamente dar a mezclar a la americana a un espectador dos **paquetes que** previamente se han girado para que queden a contrabisel, y luego extirpar los paquetes para que quede en orden total **toda** la baraja (la extirpación puede hacerse a la vista sobre la mesa al ir a detectar "al tacto" cuál es la carta elegida previamente; también podrían taparse la baraja y las manos con un pañuelo "para, no ayudarte con **la vista**" y **ahora** extirpar con tranquilidad los dos paquetes, o hacerlo con la baraja en **la espalda**, al ir a encontrar alguna **carta** o cortar en la espalda "para, no ver ni controlar").

Cuando queramos, tras realizar algunos juegos con la mnemónica, podemos dar a mezclar (esta vez con mezclas reales y sin reordenar nada). Pero **ahora** realizamos un par de juegos con la biselada, utilizando sus características, y los espectadores (incluso los conocedores) quedarán estupefactos y espantufados. **Seguro**.

- 13 **El manejo despreocupado-** No quiero terminar sin **decir** que el manejo despreocupado, no cuidado, de la baraja en las manos, de la baraja en la mesa, de dejar la baraja en manos del espectador para que mire y piense una carta o para que busque y vea que su carta sigue en la **baraja o** con cualquier otra finalidad es absolutamente esencial a mi juicio, y lo que realmente más engaña y más aleja de los espectadores la idea de orden. Sobre todo si se combinan y alternen juegos con mnemónica juegos con (utilizando su orden) con juegos que no tienen nada que ver con ella, pero qué se pueden realizar con la mnemónica y no la desordenan (otan **sólo** desordenan alguna carta que luego se recoloca). Por ello es tan maravillosa la idea de la media mnemónica a la que he dedicado el segundo volumen de este libro.

3. - REORDENACIÓN DE CARTAS

Cuando se han utilizado una o varias cartas en un juego y se quieren volver a colocar en su posición dentro de la mnemónica, existen varias posibilidades técnicas para realizarlo, que explicaré a continuación. Pero antes quiero comentar que muchas veces **dejo caer**, durante un **juego o una mezcla falsa**, **una o varias** cartas sobre la **mesa**. Luego las recojo y las recoloco con las **técnicas** que ahora, **ya sí**, describo:

a) Para recolocar una carta

Si la carta SUP (o INF) **se** deja caer sobre la **mesa** como por accidente y **se** recoge y **se** pierde en el **centro**, **basca** mantener SEP sobre ella, cortar por la SEP y completar (manteniendo una nueva SEP) y hacer un Corte deslizante sobre la **mesa** y completar. ("Slip-Cut": tirar del paquete SUP **con** la mano derecha pero reteniendo **con** el pulgar izquierdo la carta SUP- Fig. 22). La **carta está en su sitio** y la baraja **en el mismo orden** (salvo que, **si** la **carta que cayó** y perdimos era la INF, ahora está en SUP pero siempre en **orden**.) -

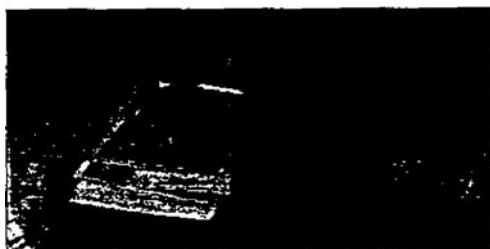


FIG. 22

El Conctrl Perpendicular (TPC) y el Debex son también ideales para recolocar una o varias cartas que han caído de **abajo**. Ver otras técnicas, al final del **Apéndice VI**.

b) Para recolocar dos cartas

Si **las** dos cartas SUP-1 y 2 **se** dejan caer y **se** pierden por diferentes sitios de la mnemónica (siendo, eso **sí**, la primitiva SUP-1 la que quede más arriba de las dos), basta mantener dos SEP con meñique y

anular sobre las recién "perdidas". Cortar por La SEP del meñique y pasar arriba de todo el paquete de abajo (manteniendo la otra SEP del meñique y una nueva con el anular). Corte deslizante sobre la mesa del paquete SUP de los tres (la fig. 22 muestra la posición de los paquetes vista por detrás). Cortar ahora por la SEP del meñique y subir el paquete (siempre manteniendo SEP). Nuevo corte deslizante del paquete SUP sobre el paquete de la mesa y terminar dejando el paquete de la mano sobre los otros dos. Todo está en orden, cartas y baraja, pero además se ha visto hacer varios cortes reales que dan la idea de desorden.



FIG 33

c) Para recolocar un grupo

Se cogen las diez o doce cartas de arriba, se abren en abanico en la mano derecha. El pulgar izquierdo abre su paquete por la esquina exterior izquierda y por allí introduce la mano derecha su abanico, cerrándola al entrar, y empujándolo diagonalmente para que ahora sobresalga por la esquina interior derecha de la baraja. Allí, los dedos meñique y anular izquierdos, mantienen sendas SEP bajo y sobre el paquete central que acabamos de introducir (fig. 24, donde se ha retirado la mano derecha para dejar ver las separaciones).



FIG. 24

Tras una **pausa** se cortan sobre la mesa, uno a uno, los tres paquetes (el de arriba, encima el central y encima el de abajo). La baraja sigue en orden (salvo que hemos cortado lo que en la mnemónica, como sabemos, no importa nada!).

d) Reordenación tras mezcla americana del espectador

Se trata de técnicas avanzadas de **mnemónica**. Imagínate: un espectador mezcla y, momentos **después**, el mago tiene la **mnemónica** ordenada (¡!).

Hay métodos técnicos (ver este apéndice II, 2d; **separar** las recién mezcladas **al pasar** todas las cartas, una a mía, de una **nano** a la otra utilizando el "GAS" o al Debex (ver al **final** del Apéndice vi). **Pero** te propongo una forma sencilla que ideé con este fin.

El espectador mezcló la baraja a la **americana**, **tras** cortar el mago bajo la **KD** en dos **paquetes**. Al rato, el **mag**o fuerza el **6D**, por ejemplo, y **lo hace** devolver a cualquier sitio de la baraja, libremente. El espectador cuadra, corta y completa. El **mag**o extiende las cartas "hacia él y corta para dejar como **carta** a la vista **el 9D** o la **KD**. Hay que no cortar entre **esas** dos cartas. Luego, va haciendo sobresalir rápidamente, hacia arriba, **las veintiséis cartas que pertenecen a la primera mitad** de la **mnemónica** incluyendo el **6D** que **estará** descolocado. El resto de las veinticinco cartas estarán en orden correlativo (fig. 25, en **donde** algunas cartas sobresalientes están ocultas bajo otras). Extrae las **veintiséis** cartas juntas, desgajándolas de las veintiséis restantes, que deja aparte. Mientras, **dice**: "Una de estas cartas **debe** ser la tuya... a ver, a. ver...", luego, fingiendo ciertas dudas, hace sobresalir cinco o seis cartas (entre ellas el **5D**) **de** entre las veintiséis que extrajo y se quedó en las manos (fig. 26). Mira a los ojos del espectador que eligió la carta. La pide **que se concentre y piense en su carta y con cierto dramatismo** (y algún aparenté fallo **que** corrige de forma inmediata) el **mag**o extrae al **6D** y **lo echa** sobre la mesa: "justa es la que pensabas!". Cuadra las cinco sobresalientes (**sín** extraerlas), devuelve el **6D** a su sitio, y las junta con el otro paquete de veintiséis. Tiene de nuevo la **mnemónica** en orden.

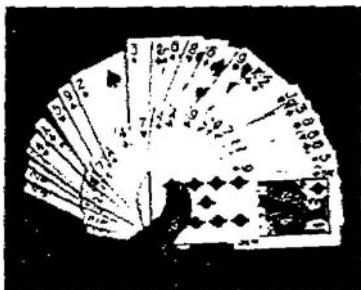


FIG. 25



FIG. 26

Hecho con brío, es una rápida y dramática adivinación que apenas llega al par de minutos y que se puede continuar con otras maravillas de la baraja mnemónica, aumentadas en **su** valor **mágico** gracias a la mezcla real de el propio espectador *hizo* minutos antes".

Naturalmente que el forzaje del 6D debe ser muy **bueno, bien** porque se realice **por** el "método clásico", bien porque se utilice un método ingenioso y despistante de los suchos que hay en La literatura mágica. 43

Una **primera variante** consiste en partir, al comienzo, la **baraja** en dos mitades (por la KD) y **luego dar a Mezclar por** separado **esos dos** paquetes, así: cada uno se cor"a por la mitad exacta (QT y AD) formando cuatro paquetes que **se** dan a mezclar a la **americana** dos a dos (los dos de cada mitad entre sí). **Luego el mago** mátelas enere **sí** los dos **paquetes** resultantes pero en falso, **es** decir, que los mezcla de forma que **no se** imbriquen realmente (la mitad que contiene las **veintiséis primeras** cartas del orden mnemónico, debe ir arriba).⁴⁹

Las cartas a hacer **sobresalir** luego, deben ser de la 14 a la 39, dejándolas aparte sobre la mesa. Hay que cortar y **completar las** restantes justo por la mitad (entre la 13 y la 40) y completar. Cortar y completar luego las de la **mesa**, (entre la 39 y la 14) y, finalmente, juntar todo. Si sigues todo **con una** baraja ordenada en las manos entenderás mejor lo que te **digo**.

La **segunda variante** consiste en dar elegir, al comienzo, **una** carta **libre** pero que pertenezca a la mitad 1 a 26 de la ordenación mnemónica. Se **hace** devolver también libremente (la claridad de todo el proceso **es** enorme) y se continúa como **en** la versión normal, La elegida será la única **carta** que **esté en** desorden **de** entre las 1 a 26.

También **se** puede conseguir la **reordenación tras dos mezclas** americanas: simplemente debes cortar la baraja (**en** orden del 1 a 52) por la **mitad exacta (entre la 25 y la 27)**, **Dar** a mezclar dos veces a la americana. Separar secretamente (**con el GAS** o el Débex) las 1 a 26, de las 27 a 52 (ojo: no estarán en orden correlativo. No importa). Finalmente, ir separando, en uno de los paquetes, de 1 a 27 a la. 39 y, en el otro, de la 1 a la 13. Cortar luego y juntar para que queden en el orden natural de 1. a 52. Pruébalo.

43 Ver mi Enciclopedia del forzaje, que consta de un libro una cassette de audio de una hora. También son **de** obligada consulta los **libros** sobre el forzaje, de Anneman y de mi. buen amigo Hannes Holler,

Me refiero a la mezcla explicada en Erdnase, Bernat y tantos otros sitios y que Marlo llamó "Mezcla Shanx". También puede emplearse **una** mezcla real, pero sin imbricación total de las cartas y posterior extirpación de las mismas (la mezcla "**Cascada**" que explico en Sonata, por ejemplo).

e? **Reordenación de la baraja completa tras mezcla por arrastre hecha por un espectador 50**

Cuando se me ocurrió esta idea hace algunos años, no podía creerla yo mismo... Pero ¡qué fácil! es conseguir recuperar el orden de una baraja que haya sido mezclada "en las manos" (por arrastre o pelaje ce cartas y montones, o sea, la más habitual de las mezclas, llamada "overhand" en inglés) y realizada por el propio espectador! Es necesaria que no haya dado más de una "vuelta" a la baraja, o sea, que haya hecho una sola mezcla en las manos. Claro está que esa mezcla ha podido ser todo La completita que se quiera, es decir, que se han pelado una a una algunas cartas, luego un paquetito, alguna carta más, otro paquetito, más cartas. etc., etc. hasta agotar toda la baraja.



Te ruego que hagas una prueba con la baraja ordenada en las manos (para esta prueba, lo más visual es ordenarla por palas de As a Rey, supongamos que en orden de corazones, picas, tréboles y rombos, siendo la de arriba, el AC y la de abajo, la que muestra su cara, la KD). Mezcla cu mismo por arrastre dando una pasada a las cartas hasta agotar la baraja. Coge la baraja y colócala caras hacia ti entre tus manos. Extiende algunas cartas, de la cara de la baraja, con ayuda; del pulgar izquierdo y busca la primera carta de la ordenación (AC). Pasa el grupo de cartas combado por el AC y todas las cartas que están sobre él a la mano derecha. Fíjate ahora en la carta que está en la cara (arriba) del grupo recién pasado a la mano derecha; supóngannos que es el 3C (fig. 27). Busca en la extensión de la mano izquierda la carta siguiente (en el orden primitivo) al 3C, o sea, el

50 Me estoy refiriendo, naturalmente, a la mezcla llamada "en manos" o por arrastre en la que el pulgar izquierdo va pelando, una a una, cartas de la baraja y dejándolas caer en la mano **izquierda** y pasando, de vez en cuando, pequeños a grandes paquetes de cartas sobre las anteriores, No se pueden imbricar cartas entre sí.

4C. Pasa a tu mano derecha el grupo de cartas formado por al 4C y todas las que estén encima de dicho 4C, echándolas sobre las cartas que ya estaban allí. Mira la carta que esté ahora en La boca (es decir, arriba) del paquete de la mano derecha: supongamos que es el AP (fig. 28). Busca en la extensión de la mano izquierda la siguiente en el orden leí 2P) y pasa codo al grupo normado por el 2P y todas las de encima, sobre las cartas de la mano derecha (fig. 29). Y así sucesivamente, hasta agotar las cartas de la mano izquierda - Ahora tienes toda La baraja en orden.⁵¹



FIG. 28



Realizando las operaciones descritas con la excusa de encontrar una carta que tratas de adivinar, pasa, totalmente desapercibido si hecho de que estás reordenando la baraja.

Aunque, obviamente, la mezcla puede ser hecha por el propio mago (y

A veces, el grupo **que** tienes que pasar de la **mano** izquierda a la **mano** derecha consta en realidad de una sola carta. Se trata de las cartas que se pelaron inmediatamente durante la mezcla previa.

el efecto que se consigue es de auténtica mezcla imposible de deshacer), es aún mayor que sea un espectador quien mezcle. En este caso hay que pedirle que mezcle y cuando veamos que está a punto de terminar la primera vuelta, o primera pasada de cartas, extender la mano hacia él diciéndole con cierta autoridad y prisa en la voz: "Deja la baraja en la mesa y coge esta moneda en las manos. Es el pago por tu trabajo de mezclador". Has conseguido así un doble objetivo: que deje de mezclar y que luego pueda ser fácilmente evocable, al señalar la moneda, el hecho de que un espectador mezcló la baraja.

f) Reordenación tras mezcla americana seguida por mezcla por arrastre

Sé que suena increíble... pero es cierto. Procede ASÍ: invierte el orden de todas las cartas dejándolas por tanto de 53 A 1. Corta la baraja, así ordenada, por la mitad exacta (sobre la carta 27, el 3T). Haz que mezclen a la americana las dos mitades entre sí. Luego, haz que mezclen en las manos (por arrastre), pero una sola pasada o vuelta de las cartas, como te expliqué en el apartado anterior (también puedes ser tú mismo quien mezcle esta vez, pero mezclando a fondo y claramente). Coge la baraja y, caras arriba, realiza una separación de las cartas cuya número de orden sea del L al 25, de las que sean del 27 al 52 (usa un Debex de Hofzinser, una Separación Angular de Lennart Green o un Great Divide de Harry Lorayne: ver al final del Apéndice VI). Termina echando las cartas 1 a 26 sobre el resto, 52

Coge de nuevo las cartas raras hacia ti y realiza **las** operaciones que te describí en el apartado anterior para reordenar tras una mezcla en las manos. Te quedará toda la baraja en orden. La sensación que producen las dos mezclas consecutivas y de estilos diferentes **es absolutamente** desarmante, como podría atestiguar una de las mentes más preclaras de la magia actual. 53

Aunque es menos práctico (pero como información), quiero indicar que es posible reordenar tras mezclar" dos veces seguidas a la americana y, luego, una vez por arrastre. Hay" que realizar dos Separaciones Angulares, o dos Debex, y luego reordenar la mezcla por arrastre. En este caso no es necesario invertir al comienzo toda La baraja.

g) Reordenación de media mnemónica

En este caso es aún mucho más engañoso el resultado. Se trata fr separar La baraja en dos mitades, una ordenada y otra desordenada. Se

52 ¡Ojo! Las cartas de cada uno de los dos grupos **no** aparecerán en arpen correlativo.

⁵³ Me estoy refiriendo al genial Persi Diaconis, de quien tanto esperamos la hermandad cartomágica.

entrega la desordenada para que Id mezclen "por arrastre" ("en manos") mientras que el mago simula mezclar su mitad de la misma manera (en realidad mezcla en falso I. Luego se entrega la mitad ordenada a otro espectador para que la mezcle A la americana (tras entregársela dividida por la mitad exacta). Mientras, otro espectador debe mezclar a la americana la mitad desordenada. Finalmente los espectadores mezclan entre sí las dos mitades de la baraja (el número y 13 variedad de mezclas hechas por los propios espectadores es muy convincente). El mago sólo tiene que hacer sobresalir luego las veintiséis ordenadas, extraerlas y dejar aparte el resto. Después seleccionará, haciéndolas sobresalir, las trece primeras de las ordenadas, extirpándolas luego y juntándolas a las otras crees para que le quede así la media mnemónica ordenada. Naturalmente que todas estas extirpaciones **se** han hecho a la vista y con el objetivo declarado de seleccionar cartas para encontrar una, previamente forzada a un espectador⁻⁵⁴

- h) Reordenación tras un reparto de varias manos de póquer o de otros juegos de azar.

Regla general de reordenación

Encontré esta idea de reordenamiento, que es válida para cualquier número de jugadores y cualquier número de cartas en cada jugada, supongo todos los repartos hechos dando cartas una a una y de izquierda a derecha.

Así, en general, tras repartir de izquierda a derecha, **dorso** arriba, a jugadas de n cartas (en la fig. 30: 4 jugadas de 5 cartas), se reordenarán recogiendo *la* última sobre la anterior ... sobre la primera. Repartir ahora a jugadas de n cartas (en la fig. 31: 5 jugadas de 4 cartas) y recoger de la misma forma.



Fig. 30

Fig-



31

Lo curioso es que el primer reparto el segundo reparto **pueden** ser

juego Ver una maravillosa aplicación en el juego "La bomba" (Capítulo 3, apartado C, 5..

tanto dorso arriba como cara arriba en cualquier combinación y siempre se hace lo mismo; recoger ambas veces última sobre anterior...sobre primera, y siempre quedarán en el orden inicial. Ojo; cuando digo repartir cara arriba me refiera a tener la baraja cara arriba y repartir así, sin voltear al repartir.

También puedes repartir volteando las cartas al darlas. Pero debes hacerlo así en ambos repartos, el primero y el segundo. Recoge como antes, siempre en sentido de última jugada sobre penúltima... y sobre primera.

La regla general que yo prefiero es; repartir las dos veces volteando, o las dos veces sin voltear, y recoger siempre en sentido contrario al de los repáneos: Dar igual y recoger al contrario.

Por si quieres conocer más detalles:

Si recoges siempre en el mismo sentido al que diste te quedan las cartas en el mismo orden inicial pero invertido (de última a primera)

Se puede repartir volteando la primera vez y sin saltar al dar la segunda. Se reordenan recogiendo siempre primera sobre segunda, sobre tercera... y sobre última jugada. También aquí se da el caso curioso de que la segunda vez se pueden dar de dorso o de cara (pero en ambos casos sin voltear) y se recoge igual.

Nota I

Si en cualquiera, de los dos repartos das las cartas sin voltearlas y luego vuelves las jugadas ya en la mesa., debes, antes de recogerlas, "devolverlas" (voltearlas de nuevo) y estás como si hubieses repartido sin voltear nada.

Pero si por alguna razón poderosa, te viene mal el "devolver" las jugadas antes de recoger (espero que no te suceda para no liar la memoria) entonces debes recoger primera jugada, sobre segunda, etc., y tras voltear y repartir de nuevo sin voltear, recoges la última jugada sobre la anterior, etc. O sea; como reloj seguido de antireloj (si diste de izquierda a derecha).

Nota II

(Te recomiendo que no leas esta nota, o, en todo caso que la olvides para no liarte)

Si das la primera vez como quieras (de dorso o de cara, volteando al dar o sin voltear) y la segunda vez das volteando, debes seguir las reglas que te di antes (si no volteas la primera vez antireloj ambas veces. Si volteas la primera: reloj). Es decir nada nuevo- Lo nuevo es que te quedan las cartas en orden inverso a como estaban al comienzo. Pero para evitar barullos mentales y de la memoria, te aconseja vivamente que releas la regla general y olvides el resto (el único problema es que supongo conoces mi gran consejo: "Nunca hagas caso de los consejos del Tamaricillo").

Nota III

Por cierto, ya te comenté en el juego 6 (del capítulo 6ª, apartado D) titulado "Carta pensada al bolsillo (con ventaja añadida)" la generalización que descubrí de la regla antes explicada, así como de la idea de Simpson en que se basaba dicho juego: que un paquete de n cartas (por ejemplo, 24) recupera su orden inicial, bien por un reparto de 6 paquetes de 4 cartas, seguido de otro de 4 paquetes de 6 cartas, tal como manda la regla anterior, bien por un triple reparto primero de 2 paquetes, luego otro de 3 paquetes y finalmente uno de 4 paquetes. (Porque $24 = 6 \times 4$ y también $24 = 2 \times 3 \times 4$?). También reordenaría todo, un reparto de 2 paquetes seguido de uno de 12 ($24 = 2 \times 12$), o uno de 2 paquetes, otro de 6 y otro de 2 ($24 = 2 \times 6 \times 2$), o uno de 3 y otro de 6 paquetes ($24 = 8 \times 3$) o cualquier otra combinación de factores traducida a reparto de paquetes. A tener en cuenta, que si se hacen tres repartos (o cinco, o cualquier número impar de repartos) sin voltear las cartas al repartir, el orden final será el igual al orden inicial pero invertido. En general, si los factores cuyo producto final es n , son p, q, r, s, \dots , basta hacer repartos consecutivos de p, q, r, s, \dots paquetes, para volver al orden inicial. Además esta distribución tiene la propiedad conmutativa: el orden de los repartos no altera el resultado final (La reordenación del paquete total). Es decir, que da igual repartir 3, 2 y 4 paquetes, que repartir 4, 3 y 2, o 2, 4 y 3, etc. Este conocimiento, reordenación por reparto factorial) aplicado a la teoría de las antifaras promete ser fértil y fecundo. Así sea.

4.- ORDENACIÓN SECRETA DE LA BARAJA MNEMÓNICA A LA VISTA DE LOS ESPECTADORES

Existen varios sistemas para ordenar secretamente la baraja durante una ~~a~~ sin que los espectadores se den cuenta de ello. Lógicamente, ésta es un arma tremenda y potentísima, pues antes de la ordenación secreta ~~s~~ podido dar a mezclar a los espectadores, y recordarles luego esto, ~~duran~~ los juegos en los que, ya sí, utilizas la baraja ordenada.

En la ~~li~~ mágica existen escasísimos métodos para realizar la ordenación secreta. De hecho, apenas si existe algo más que el conocido método del inglés Nikola (método excelente, por cierto, y que luego resumiré basado en uno más simple descrito, entre otros autores, por el portugués Cardoso en 1612 (ver Bibliografía).

Al ser un tema que siempre me pareció del máximo interés, he trabajado dura y pacientemente sobre él y éstos son los resultados, creo que enormemente prácticos.

A) ORDENACIÓN DESDE BARAJA NUEVA (cómo llevarla al orden nuevo)

Dadas las especiales características de esta mnemónica, puedes formarla a partir de una baraja recién abierta, en el orden de fábrica. También es posible ordenar la baraja desordenada, abiertamente y con una justificación lógica (luego te diré alguna), en el orden natural (de as a rey). Desde ahí obtienes la mnemónica,

Como las técnicas precisas para estas ordenaciones ya están explicadas en el Capítulo 2 de este mismo libro, basta aquí que te comencé las presentaciones que justifiquen la naturalidad de las acciones.

Con mezclas faro

Dado que la baraja acaba de ser abierta (o la hemos ordenado nosotros abiertamente, de as a rey), es lógico que para hacer los juegos la mezcleemos concienzudamente. Y ¿qué Mejor mezcla que tocar cuatro faros-ext? Después pelamos una a una, al mezclar por arrastre, las veintiséis cartas SUP invirtiendo ASÍ su orden. Una última mezcla (la faro parcial de las dieciocho cartas SUP) y la mnemónica está presta.

Naturalmente que las mezclas se pueden acompañar con una charla que subraye las mismas, así como aplicar a las faro las sutilezas que disimulan su carácter de mezclas exactas y que con el nombre de "malvadeces" describí! en mi libro, tan demasiado citado ya por mi, Sonata.

Con antifaros

Con antifaros, igual que con faros, **se** puede ordenar la mnemónica, partiendo del orden de fábrica, como ya te expliqué en el Capítulo 2.

En el propio Apéndice V te explico cómo justificar las antifaro.

Cómo justificar el ordenar abiertamente la baraja de as a rey.

Para ello utilizo alguna vez la idea de dejar una carta cualquiera de la baraja escondida en el escuche, y realizo los juegos que deseo con baraja desordenada- Luego digo: "Para el juego siguiente necesito que la baraja esté completa" y cuento velozmente las cartas, encontrando sólo 51. Continúo diciendo: "Falta una, necesito ver cuál es" y paso a ordenar todas las cartas de as a rey (con ayuda de tres espectadores, que ordenan un palo cada uno, mientras yo ordeno el cuarto). Como yo sé la carta que falta (la dejé en el escuche) me quedo con el palo que corresponde a dicha carta. Entonces, al ver que falta una, digo: "Es raro, estaba completa - - -" y miro en el escuche, y allí "casualmente" encuentro la carta "perdida". La coloco en su sitio y paso ahora a "desordenar" a conciencia la baraja por uno de los dos métodos comentados (faros o antifaro). Ya tengo la mnemónica. Naturalmente, este método exige tener preparada una buena e interesante charla, o comentarios, para utilizarla durante las ordenaciones (a no ser que seas un buen rapentizador" por naturaleza o experiencia)

B) DESDE UNA BARAJA TOTALMENTE DESORDENADA

Se trata del caso más interesante. Estamos realizando juegos diversos en los que los espectadores mezclan la baraja repetidas veces. Realizamos uno o dos juegos más. AL terminarlos (y sin haber pasado por la ordenación de baraja nueva, de as a rey) tenemos en las manos la baraja totalmente ordenada en mnemónica y pasamos a presentar los milagros propios de dicha baraja.

Existen, tres posibilidades para conseguir esto, dependiendo del número de etapas en las que se divida la acción de ordenar toda la baraja.

1, - EN UNA ETAPA

En este caso la ordenación se realiza durante la ejecución de un solo juego, o sea, que la baraja pasa de estar totalmente desordenada a estar completamente ordenada.

a) Método Cardoso

En su libro de 1612, el portugués Cardoso así como un opúsculo italiano (*Il Cartaginese*) en 1597, describen esta idea; pedir a los espectadores que te den el as de oros. después el seis de copas (o sea, cinco puntos más que el as y del palo siguiente a oros), después el caballo (cuyo valor es once en la baraja de cuarenta y ocho cartas) de espadas, después al cuatro de bastos, y así sucesivamente añadiendo cinco puntos a la anterior, hasta completar todas las cartas de la baraja. Las cartas se han ido recogiendo en las manos, una encima de otra, formando al final una baraja ordenada (esta ordenación de añadir cinco, o cuatro o TRES puntos a cada carta, es una de las ordenaciones popularizadas siglos después en Norteamérica por Si Stebbins). Cardoso no lo dice expresamente, pero es evidente que la presentación de este efecto CONSISTE en demostrar la capacidad DE MEMORIA del mago, que pide todas las cartas sin repetir ni una. Después Cardoso pasa a realizar diversos juegos con la baraja ordenada. Obviamente nosotros podríamos haber pedido las cartas en el orden mnemónico.

b) Método Nikola

En 1927 el inglés Nikola publicó su método, que es más dramático que el de Cardoso, Nikola forzaba tres cartas, las últimas del orden mnemónico a tres espectadores, entregaba luego un tercio de la baraja a cada uno de ellos para que perdiesen en él su carta, que mezclasen su paquete, y que lo ordenasen por palos (o sea: todas las picas juntas, luego los corazones, etc). Ahora se iban pidiendo cartas en el orden mnemónico a los espectadores que observaban asombrados como no se repetían cartas durante el proceso y, además, quedaban al final tres cartas (una en las manos de cada espectador)

que eran, precisamente, **las** tres cartas elegidas. Gran efecto que hay que probar ante público, para **comprobar** el intenso dramatismo creciente que tiene el hecho de ir dejando cada vez menos cartas "en las manos **de** los espectadores sin pedir **las** cartas elegidas- **Cartas** que, aparentemente, son desconocidas para, el mago. En las manos del mago queda la baraja en orden mnemónico.

c) Entre los dedos

Se trata de un método que fue muy **usado** en Francia, parece que **desde** al menos el siglo pasado, que es práctico sobre todo para ordenar la baraja da treinta y dos cartas (la llamada "piquer": contiene el as, y **del** siete al rey **de** cada **palo**): el mago **fuerza una carta** (la última del orden deseado) y **pide** al espectador que se concentre en ella y **la** muestra a los **demás** espectadores. **El mago se vuelve** de espaldas "para no verla" **y, mientras, pasa** las cartas restantes (cara arriba) da la **mano** derecha a **la izquierda**, introduciendo entre el pulgar e índice izquierdos las cartas que corresponden a las **ocho** primeras del orden deseado, **entre** el índice y mayor las cartas novena a dieciseis, entre el mayor y anular las **Cartas** diecisiete a **veinticuatro, y** entre el anular y meñique **las siete restantes** (fig. 32, no fijarse en las cartas que muestra **la figura**). Todo ello velozmente y según vayan saliendo. Inmediatamente se procede a **ordenar las ocho cartas** del paquete que está enere el **índice y pulgar** (**no es** difícil: **sólo son** ocho cartas), luego las ocho de entre el índice y anular y **así** sucesivamente. Mientras **tanto** se **ha** ido adivinando con dudas, titubeos y silencios, la carta del **espectador**.



FIG. 32

Aunque parece complicado, Gaultier nos cuenta que el célebre y exquisito técnico, el francés Moreau, podía **ordenarla** así en escaso medio minuto. Quien esto escribe va a probarlo ahora mismo para ver su practicidad y **vuelve en seguida** para contároslo. Hasta ahora.

Lo intenté con veintiséis cartas (media mnemónica). en el primer intento he tardado un minuto y cuarto en el segundo sólo un minuto... voy a continuar probando.

(.

Tercer intento: ¡solo cincuenta segundos! Me conformo por hoy, pero parece muy posible Llegar al medio minuto o menos. Creo que voy a usarlo incluso, quizás, para toda la baraja...

d) Ordenar una baraja prestada,

Cuando pensé esta idea vi que sólo es útil en contadas ocasiones pero ¡qué ocasiones!

Supongamos que alguien tiene una baraja- que no sea la tuya (es la de la casa, o el bar, o de otro mago: no importa cuál sea el dorso de la misma) La pides para realizar un juego y la das a mezclar concienzudamente. Fuerza tres cartas (precisamente Las tres primeras cartas de la ordenación mnemónica). Deja al resto de la baraja en tu bolsillo y empieza a intentar la adivinación de las tres cartas. Di: "O quizás es mejor que lo haga a distancia". Saca la baraja del bolsillo - En realidad sacas tu propia baraja (cara arriba si son de dorso diferente) y la guardas dentro del estuche de la baraja del espectador y dejas todo en la mesa, Luego sales de la habitación y desde fuera vas haciendo en voz alta la adivinación, llena de dudas y pausas, de las tres cartas. Lo que haces es ordenar la baraja del espectador sin ser visto, baraja que guardas en tu bolsillo de nuevo. Pero sólo "consigues" adivinar las cartas. La última parece que se te resiste- ASÍ que vuelves sacas la baraja del estuche que está a la vista (es la tuya y la colocas entre las manos "para sentir los efluvios". Guardas la baraja en el bolsillo y tras un par de dudas, repentina y bruscamente te viene la idea de la carta y la nombras dramáticamente. Sacas a la vista la baraja del bolsillo (ahora es La del espectador), añades las tres cartas elegidas encima, la guardas en el estuche y la devuelves A su dueño. Realizas un par de juegos de monedas, por ejemplo, pides de nuevo la baraja al espectador (al mismo, y esperando que no tenga dos barajas idénticas) y te dispones a realizar, con la baraja recién prestada, juegos de mnemónica. Mejor dicho: milagros.⁵⁵

2. - En DOS ETAPAS (Mitad y mitad)

Consista en ordenar primero media mnemónica durante un juego y, tras

⁵⁵ Naturalmente que a veces no podrás o no necesitarías salir de la habitación. bastará con que **vayas** a un rincón apartado y, allí, vuelto de **espaldas**, ordenes la baraja por el método "a lo Biddle- **que** te explico en la siguiente sección "para media mnemónica" (que es, como luego te explico, aplicable a la mnemónica completa y que no necesita mesa).

realizar, **si se desea, uno o varios juegos de los** que utilizan solamente media mnemónica **ordenada, se procede** a ordenar le otra mitad de la baraja, durante **otro juego**.

Naturalmente, antes de ordenar ninguna **carta es necesario** separar secretamente las cartas 1 a 26 de las cartas 27 a 52. Esto **puede** realizarse **por varios** métodos. La **Separación Angular** de Lennart **Green** (fig-33), la técnica del Great Divide de Harry **Lorayne** el Debex de **Hofzinser** (verlas al final del Apéndice VI), o la **técnica** de extirpación que he **explicado en** este Apéndice II, apartado 3, d: "**Para reordenar tras mezcla americana del espectador**".



FIG. 33

a) El Revoltijo

En este mismo libro **he explicado** ya un juego que ideé con este fin y que titulé "El revoltijo". A él **te remito**. Al final del mismo tienes media baraja en orden, para ordenar la otra **mitad** puedes utilizar **el** método "entre dedos", antes explicado, o el **de Nikola con** sólo media baraja, lo **que** hace muy rápido todo el proceso al tener que pedir **sólo veintiséis** cartas. En **este caso** conviene, **antes de** pedir las **cartas** a los espectadores, mirar **las** veintiséis cartas que se van a utilizar, para simular que se memorizan **sus** nombres (que no sus posiciones).

b) A Lo Biddle

A lo largo de Los nuches años que **vengo** utilizando y estudiando la mnemónica, **he** probado varios sistemas que **se** me han ido ocurriendo para ordenarla secretamente. Uno" de ellos resultó **ser** enormemente práctico, especialmente para ordenar media baraja-

Coge la baraja cara arriba (la baraja, **no** tú) en la posición de "Biddle" (o sea, con la mano derecha dorso arriba, pulgar por el

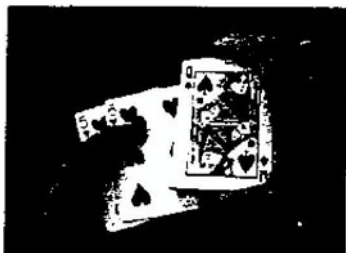
lado corto interior, resto de los dedos por el exterior). Se trata de ir pasando cartas de arriba, una a una a tu mano izquierda, con ayuda del pulgar izquierdo (todo ello como jugueteando y mientras charlas con el público). Cuando la carta que pases sea de la mitad que no quieres ordenar (es decir, cartas cuyo orden mnemónico esté entre el 27 y el 52) debes robarlas bajo las de la mano derecha al pasar la carta siguiente (la conocida técnica de Biddle-Kardyro). En cambio, las cartas que sí quieres ordenar, pues eso, las vas ordenando según vas pasándolas de una mano a otra, para ello las vas a ir introduciendo entre las cartas que te interese de las de la mano izquierda. Es decir, entre una carta anterior en número mnemónico y una posterior. Antes de detallar la técnica para realizarlo voy a poner un ejemplo que aclare todo:

Supongamos que la primera carta de la baraja es la 8 (5C) (fig. 34), Pásala a la mano izquierda. La siguiente es la 23, que pasas y dejas encima de la anterior (fig. 35). Luego viene la 48, La pasas (fig. 36), pero mantienes una SEP bajo ella con el meñique izquierdo. Viene ahora la carta 25. La pasas sobre la 23 robando con los dedos derechos la 48, que queda bajo la baraja (fig. 37). viene la 12 y debes pasarla pero colocándola entre la 8 y la 23, para ello has ido dejando las cartas de la mano izquierda en ligera extensión, y ahora el meñique izquierdo coloca su yema bajo la 23. Debes ahora pasar la de la baraja (la 12) sobre la 8, a la vez que los dedos derechos sujetan la parte de la extensión de cartas que hay sobre la SEP y tiran de ella hacia la derecha, para hacer hueco (fig. 39). Hay que mantener una SEP de estas cartas con el resto de las de la mano derecha. Luego aparece la 37, y como no quieres ordenarla, la pones, al pasarla de mano, sobre la última de las ordenadas, o sea la 25 (manteniendo una SEP bajo la recién pasada, la 37, con el meñique izquierdo). Al pasar la carta siguiente roba la carta sobre la SEP, la 37, para dejarla bajo la baraja.



Los dedos izquierdos ayudan, bajo la extensión, a mover ligeramente las cartas para encontrar al lugar donde debe ir la próxima carta.

Siguiendo así llegará un momento en que aparezca de nuevo la primera carta robada (La 48) lo que *significará* que ya has terminado de ordenar media baraja.



En la práctica necesitarás, de vez en cuando, cerrar toda la extensión de las cartas de la mano izquierda para que no se note que vas colocando las cartas que pasas de mano a mano, en posiciones intermedias, lo que podría dar una pista de que estás ordenándolas. Los mejores momentos son cuando pasas una de las **cartas** que luego **vas** a robar, es decir, de la 27 a la 52. Clara está que luego, y antes de pasar la carta siguiente, -ebes volver a abrir la extensión en la mano izquierda con el fin de poder encontrar el lugar donde "hacer el hueco" para dejar dicha carta. En realidad, la práctica te explicará mejor que yo cómo ir buscando los lugares para ir pasando y colocando las cartas- Las acciones parecen de lo más natural (ir pasando las cartas), especialmente si, una vez encontrado el "hueco", dejas de mirar a las cartas durante la acción de pasarlas de una mano a otra, También debo indicar que cuando te llevas parte de la extensión con la mano derecha, debes casi cerrar dicha parte de la extensión de forma que quede a la vista sólo la parte de la extensión que no robas. Esto hace parecer que La carta de la baraja la pases sobre todas las cartas de la mano izquierda.

La gran ventaja del método estriba en que además de ser muy fácil, rápido y natural, no necesitas haber dividido previamente la baraja en dos mitades (la a ordenar y la otra), sino que durante las acciones antes explicadas, divides, y al mismo tiempo ordenas, la mitad.

Si bien es evidente que podría haberse ordenado toda la baraja al ir pasando las cartas una a una, es claro que la dificultad para encontrar el lugar de cada carta que aparece aumenta, especialmente cuando ya llevas treinta o treinta y cinco cartas ordenadas. Además, comprobarás al practicar el método descrito, que cada vez que sale una de las cartas que no quieres ordenar, se produce un momento de relajación y descanso (no tienes que buscar su lugar) y esto permite dar una sensación de despreocupación muy grande.

Obviamente, es necesario charlar mientras se realizan las acciones de ordenación, y preferiblemente de algo ajeno a las cartas (y del mayor interés posible, quizás tipo conversación con los espectadores sobre los juegos anteriores en la que les haces preguntas, esperas sus respuestas, etc...). Mientras charlas, y manteniendo las manos bajas y relajadas, jugueteas con las cartas... y las ordenas.

c) Adivinación de dos montones

Se me ocurrió que sería posible mezclar el método Cardoso-Nikola y una presentación en que se adivinen las cartas que se van pidiendo (como en el juego clásico de "los tres montones" explicado en este mismolibro).

Y la combinación se reveló estupenda. Veámoslo:

Supongamos que ya tenemos ordenada media mnemónica (la mitad 1 a 26). Debemos coger la otra mitad y, por cualquiera de los métodos ya comentados más arriba (Separación Angular, Great Divide o Debex: ver al final del Apéndice VI) dividir esta mitad en dos montones; uno con las cartas 27 a 35 y otro con las 40 a 52.

Echar uno de los montones encima y el otro debajo de la mitad ordenada. Mezclar en manos, realmente, las trece cartas de arriba "dejánolas arriba), y las trece de abajo (dejándolas abajo). Cortar y completar, pero manteniendo una SEP entre los dos paquetes. Forzar el "stop" haciendo que paren en la SEP al ir dejando caer cartas de una mano a otra (o por cualquier otro método). Cortar por donde nos han parado y Completar el corte dando trece cartas de arriba a un espectador y tres de abajo a otro. Ahora deben colocar los Montones caras hacia ellos (como una jugada de bridge) y separar sus cartas por palos (juntar las picas, los rombos, etc.).

El mago, que dejó aparte la mitad ordenada, adivina ahora, las cartas de cada montón pidiéndolas una a una, lo que produce un efecto morrocotudo. Naturalmente las pide en el orden mnemónica. Pero para mayor sutileza, pide primero la 39. luego la 38- luego la 37 (a un espectador) y las 40, 41, 42 al otro. Continúa con las 36, 35, 34, 33

y 32 del primero y las 43, 44, 15, y 46 del segundo. Obviamente es muy sencillo ir las colocando según se van recibiendo (unas arriba y otras abajo del montón de cartas que ya hemos recibido). Finalmente se adivinan y piden las 31, 30, 29, 28 y 27 del primer espectador y tras algunas dudas, pequeños errores y mostrar temor de que quizás no sea posible, se adivinan de corrido las restantes del segundo espectador en orden de 47 a 52. Juntando todo a la mitad ya ordenada tenemos toda la baraja mnemónica.

d) Adivinación de una entre trece

Este método lo ideé hace varios años y lo vengo utilizando de forma continua en lo que respecta a su primera parte. la segunda es más reciente, pero se ha demostrado enormemente práctica y engañosa. La combinación de ambas creo que forma una sutilísima manera de ordenar la segunda mitad de la mnemónica. (Supongo que la primera mitad ya la tienes ordenada).

Fuerza el AC y haz que lo devuelvan a cualquier sitio de la baraja.

Mezcla, sin desordenar La mitad ya ordenada (la 1 a la 26), y con las caras de Las cartas hacia ti entresaca las cartas 40 a 52, incluyendo la 51 (el AC). Entrégale ese paquete de trece cartas al espectador para "que lo ordene de forma que queden todas las cartas efe picas juntas, las de rombos juntas, y así sucesivamente". Pero para explicarle lo que debe hacer, tú has cogido el paquete de trece cartas con orden mnemónico 27 a 39, cartas que habrán quedado en la baraja juntas y detrás de las 26 ordenadas.

Con estas trece cartas en tus manos, la explicación de lo que quieres que haga se desarrolla así: pides al espectador que coloque su paquete caras hacia él (y tú colocas el tuyo caras hacia ti) y que luego reúna todas las cartas que tenga de picas. Tú, "para que te entienda" simulas hacerlo en tu paquete, pero en realidad retines las cartas 30 a 34 ordenadas. Las juntas en la mano derecha y muestras la cara del paquetito de esas cinco cartas A los espectadores se verá una carta de picas (el 10P, que es la 34). Esto da mayor credibilidad a las acciones. Voltea el paquetito, de nuevo caras hacia tí. Luego, mientras le dices que reúna, todas las de rombos, sacas y juntas las cartas 35 a 39 también ordenadas y en tu mano derecha. sobre las anteriores (y muestras la cara de todo el paquetito: es un rombo, el as) y finalmente, mientras dices las palabras "... y así sucesivamente, ordenas las 27, 28 y 29, dejándolas bajo la 30 (es muy sencillo: son sola tres cartas las que te han quedado juntas y que incluso, a veces, habrán quedado en orden o bastará mover una de ellas). Deja tus cartas dorso arriba. bajo las veintiséis de la mesa. Ya tienes treinta y nueve cartas ordenadas y la ordenación de las últimas trece habrá pasado totalmente desapercibida incluso para los espectadores que sean más observadores, tal es la "misdirection" mental que procura el doble hecho de " estar explicando" y que la única acción importante es la

realizada con **el paquete del espectador, 56**

Cuando el espectador termine **con** la colocación por **palos** de su paquete de trece carias, le pides que te entregue las cartas de picas. Te entregará tres cartas (fig. 39), ponlas cara arriba **sobre** la mesa y echa dorso arriba sobre la mano **izquierda** la 48 (QP) Y, encima, también dorso arriba, la 45 (JP). La tercera carta (la número 40, **4P**) La **dejas** apartada **dorso** arriba **sobre** la mesa, mientras dices; "esta puede ser tu carta...".³⁷ Ahora **pides** que te entreguen las cartas de tréboles y Las pones **cara**, arriba **sobre** la mesa. Coges la 47 (7T) y la echas dorso arriba sobre las de la mano izquierda. Dices: "Ya tengo tres que **seguro** que no **son** La tuya" (al tiempo que jugueteando con ellas, **deslizas** la SUP entre las otras dos: estás ordenando las cartas mientras simulas captar cuál de entre todas ellas es la escogida). Coge le 44 y la 43 de la mesa (9T y AT) y échalas, dorso arriba, sobre **las tres** de la mano izquierda. **La que** te queda de tréboles (el 6T, la número 50) la **dejas** aparte con el 44, indicando: "Ésta también puede ser.,," (fig. 40: en ella **se ven** las caras de **las** cartas para que puedas ir **siguiendo** el orden. En la práctica **las cartas están** dorso arriba y el paquete mayor en la mano izquierda).



Esta manera de ordenar secretamente un grupo de cartas es la que **llevo** varios años utilizando **con** total éxito, incluso ante magos expertos. Y no sólo para esta ordenación de mnemónica, sino para ordenar cualquier paquete o grupo de cartas con la finalidad de utilizarla en un próximo juego, ya sea de forma secreta, ya de forma abierta (quiero decir como efecto en sí mismo. **Por ejemplo, colocando** del as al rey un palo completo que aparecerá mágicamente ordenado en el próximo juego).

Te aconsejo vivamente que sigas esta explicación con las cartas necesarias en las manos, pues de lo contrario puedes encontrarla liosa. En la práctica **es** todo muy sencillo **Y** las acciones que voy a describirte son fáciles de entender, de hacer y de recordar ^{debido} a que son lógicas: tratas de ordenar las cartas al ^{recibiendo} ir las

Observa que las cartas que vas dejando aparte como "posibles" son las que pertenecen a los extremos del paquete si estuviese **ordenado** por sus números mnemónicos. Concretamente has dejado **la** 40 (la primera del paquete y la 50 (la tercera por el ^{final}). Dejarás luego la segunda y la primera por el final 51 y 52).



Pides ahora las del palo de rombos y las dejas cara arriba sobre la mesa. Coges la 4J (10D) y casi sin mirar la pones, dorso arriba, debajo de las de la mano izquierda. Coge la 42 (4D) y échala, dorso arriba, sobre las de la mano izquierda. Coge la 46 (QD) y la echas encima (siempre dorso arriba). Te queda la 52 (9D), que dejas aparte como "posible".

Pide las de corazones, y mientras, como jugueteando, desliza la carta superior del paquete de la mano izquierda (QD) para que quede la quinta por arriba de dicto paquete (fig. 41), Coge ahora las de corazones, míralas sin dejarlas ver, y echa la 41 (7C) dorso arriba Sobre las de la mano izquierda, apartando la otra, la 51 (AC), que dejas con Las de la mesa (fig. 42).

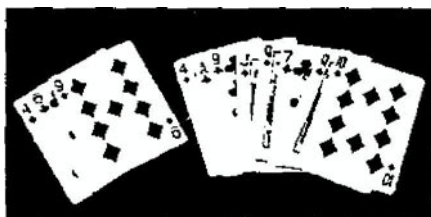


FIG. 42

Coge estas cuatro cartas apartadas como "posibles" y mézclalas entea si, dorso arriba, pero sin perder el control, del AC, Da a elegir una de Las cuatro cartas y fuerza el AC a un espectador (número del uno al cuatro o cualquier otro método. Coge las tres cartas no elegidas, las miras y. tras rápidos titubeos, echa dorso arriba sobre las de La mano izquierda la 40, luego la 52 y luego la 50 (que debes poner debajo de todas Las de la mano izquierda). Te quedó sobre la mesa el AC, que señalas con un triunfal "Esta debe ser tu carta", Pide que la nombren y la volteas drásticamente Tras una pausa de asimilación, echas el AC dorso arriba sobre las de la mano izquierda, cortas para bajar dos cartas y juntas el paquete con las treinta y nueve cartas que tenias ya ordenadas, completando así La mnemónica.

Los métodos usadas para ordenar toda la baraja

Es evidente, pero no está de más recordarlo aquí, -que para ordenar la segunda mitad se puede utilizar cualquiera de los métodos explicados para ordenar toda la mnemónica (el de Nikola, o "Entre los dedos"), pero ordenando sólo media baraja.

3. - EN TRES ETAPAS (Mitad, cuarto y cuarto)

A veces puede ser interesante ordenar la mnemónica en tres atapas; primero media mnemónica, luego un cuarta de mnemónica y finalmente el otro cuarto. Entremedias se pueden realizar algunos juegos de los que no desordenan la media mnemónica (o los tres cuartos de mnemónico): juegos con pocas cartas, etc. Te explico por ello a continuación varios métodos para, una vez ordenada media baraja, ordenar un cuarto de baraja (o sea, trece cartas),

a) El reloj

Es uno de los últimos métodos que ideé pero creo que es muy útil y facilísimo.

Has forzado una carta que está entre las trece que quieres ordenar, la devuelven a cualquier lugar de la baraja, incluso mientras tú estás de espaldas. Entresaca esas trece cartas de la baraja y las das a mezclar. Cógelas de nuevo y échalas cara arriba sobre la mesa, disponiéndolas en forma de esfera de reloj; una por cada una de las doce horas- La que sobra (son trece) la colocas en el centro de La esfera a modo de aguja- (fig. 43). Basta ahora que, simulando que intentas adivinar la carta elegida, vayas retirando una a una las cartas-hora" hasta dejas en la mesa únicamente dicha carta: la elegida. Naturalmente que las fuiste retirando (y colocando en un paquete aparte) en el orden que te interesaba para que quedasen en orden mnemónico.



FIG. 43

La presentación consiste en, una vez construido el reloj, volverte de espaldas y pedir que cambien las cartas a su gusto, pero dejando al final la carta elegida en la posición de la hora del día que más guste al espectador. Cuando te vuelves pides que piensen en la hora preferida, y tú vas diciendo: "Estoy seguro de que no prefieres las tres de la carde, tras la comida, (retiras esa carta), ni tampoco las nueve, tienes hambre y aún no cenaste (retiras la carta Correspondiente)., -, ni tampoco las doce, hora de brujas, ni... Y así vas retirando "horas- y "aguja" (si fuese necesario; hasta dejar la hora en que se halle la carta elegida.

El dramatismo y el suspense son automáticos al ir quedando cada vez menos cartas en la mesa y ser conocida por los espectadores LA carta y hora elegidas. El hablar de las horas en vez de hablar de LAS cartas sirve de misdirection mental para la ordenación.

una VARIANTE es la de no usar el tema de la hora preferida, sino la del SIGNO DEL ZODÍACO preferido. Exige conoce bien todos los signos y su orden. La carta trece puede ser el sol.

Con práctica podrían ordenarse veintiséis cartas, utilizando dos relojes (uno junto al otro: una indica las doce horas del día y el otro las doce harás de la noche) y dos cartas pensadas, una de cada reloj. Se van cogiendo alternativamente cartas con la mano izquierda del reloj de la izquierda y cartas con La mano derecha del reloj de la derecha. Convienen en cualquier caso, fijar muy claramente las posiciones de las horas (girando noventa grados las cartas correspondientes a las 1, 6, 9 y 12 horas) para, evitar así dudas y errores cuando vayan quedando más vacías las "esferas". También es muy práctico tener pensada una frase para cada una de las doce (o veinticuatro) horas, de forma que no se necesita pensar en qué decir y aligerar la presentación (además de hacerla más interesante si nos

molestamos en buscar frases emocionantes para nuestro estilo de presentación: cómicas, misteriosas, simbólico-esotéricas, eróticas, líricas, agresivas, dramáticas, etc.).

b) El juego imaginario

Enere los magos (que admiro por la potencia y claridad de sus efectos, así como por al ingenio de sus métodos, se encuentra en lugar muy descacado mi querido amigo Jim Krenz. A él le debemos una idea sutil para ordenar trece cartas y que se basa en la idea del efecto "Carbuquillo").

Las trece cartas a ordenar están en la parte SUP de la baraja. Corta y mantén una SEP sobre ellas. Fuerza el corte "al stop" (dejando caer cartas y parando en la SEP). Corta, completa y reparte siete cartas al espectador y siete a ti, una a una y alternadamente: la carta decimocuarta caerá en tu mano de siete. Di que estáis jugando una partida de "Tresillo y Malilla Canarias" (nadie conocerá este juego, sobre todo porque no existe).

Busca la primera carta del orden de las trece (supongamos que Quieres ordenar de la 27 a la 39, Sería la 2?). Si la tienes en tu mano (y no tienes la siguiente, la 29, el 3C) la echas cara arriba en la mesa y dices: "El dos de tréboles (es la 27), la única carta que la gana es el eres de corazones, ¿lo tienes tú?"- El espectador asiente y echa el 3C. Retiras las dos cartas, cara acriba, y dices: "Bueno, ganaste, pero, mira, yo tengo el ocho de rombos y el cinco de tréboles (29 y 30) y a esas sólo las gana el rey de picas... no creo que lo tengas". 31 espectador, regocijado, echa la KP y tú recoges las tres cartas y las echas cara arriba sobre las dos de antes. Y así, echando las que te interese y diciendo que sólo pueden ganarla tal y tal cartas, VAS ordenando las trece cartas y perdiendo todas las bazas, excepto la final, en la que te quedas con la carta "extra" (la técnica que no era del grupo de trece a ordenar) y la echas mientras dices: "Menos mal que yo tengo la malilla canaria, el cuatro de tréboles, con la que, como sabéis, compenso tus bazas ganadas y al menos quedamos empatados...", Todos reirán a la vez que quedan pasmados de tus adivinaciones de todas las cartas del espectador. Además, nadie quedará frustrado al no haber perdedor en tan surrealista y mágico juego. (Y tu tienes trece cartas en orden).

la experiencia me dice que es posible utilizar este método para ordenar media baraja, en vez de solo un cuarto. Es fantástico, rápido y muy práctico. (No pases este comentario por alto. O sí, a tu gusto, oye).

c) Directamente de espaldas

Supongamos que tienes sobre la baraja un conjunto de cartas que quieras ordenar (trece cartas en nuestro caso), Pide A un espectador que corte un paquete no muy grande de cartas, paquete que coges,

(dejando el resto en la mesa), y del que fuerzas una carta conocida a un espectador. Nada más simple ahora que volverte de espaldas con el paquete, que debe tener más de doce cartas y, ras muestran la carta al resto de los espectadores y tú la adivinas entre dudas y vacilaciones, ir ordenando las doce cartas de te interesan sin que nadie te vea ni siquiera lo sospeche (fig. 44: vista muy lateral). Luego te vuelves, juntas tu paquete con el que dejaste en la mesa, añades la carta elegida al sitio conveniente y tu objetivo está cumplido (ten cuidado, tan sólo, de que tus dedos están pegados a tu cuerpo para que no delates tus movimientos de manos y brazos al ordenar las cartas y de que tu cabeza no esté inclinada hacia abajo, sino tan sólo tu mirada).



FIG. 44

FIG. 45

d) Por extirpación

Se trata de forzar una de las trece cartas a ordenar, hacerla devolver a cualquier lugar de la baraja, y mezclar luego las doce cartas restantes del grupo que queremos ordenar con las otras cuarenta cartas (treinta y nueve ordenadas más la forzada). Se da a cortar y se completa. Se abre la baraja en abanico, caras hacia el mago, y se hacen sobresalir las trece cartas que queremos ordenar (fig. 45, entre ellas irá la forzada). Se dice que estamos seguros de que la carta elegida es una de las sobresalientes. Si extirpan juntas las cartas sobresalientes y se deja la baraja aparte, dorso arriba. Se abren en abanico las trece cartas de la ataja y se van descartando, muy rápidamente y una a una echándolas sobre el resto de la baraja, hasta que quede una sola (precisamente la) sobresaliente elegida, y se voltea de forma dramática la de la. Si que decir tiene que se fueron descartando siguiendo el orden. Se vuelve a recolocar en su sitio la forzada para que el paquete de trece quede ordenado.

e) Con los métodos **para ordenar media**, baraja

Naturalmente que todos los métodos explicados para ordenar toda la baraja, o media baraja, son válidos para un **cuarto** de baraja. Con ello las **combinaciones** posibles **para** ir ordenando por cuartos, o media y cuartos, son amenísimas. Recordemos "**Nikola**" "Entre dedos", "**Revoltijo**", "**A lo Biddle**", "Los dos montones", y "Adivinación de una entre **trece**",

APÉNDICE III

NOTAS PARA **ESTUDIOSOS** Y PERFECCIONISTAS DE
"LA JUGADA DE **PÓQUER PEDIDA**" DEL CAPÍTULO 5º

APÉNDICE III

NOTAS PARA ESTUDIOSOS Y PERFECCIONISTAS DE "LA JUGADA DE PÓQUER PEDIDA" DEL CAPÍTULO 5-

- 1.- Para la exhibición de la ESCALERA DE COLOR. He aquí un detalle para el final: cuando hayas terminado la exhibición explicada (ya salieron una escalera de color, de 5 a 9 lie tréboles, y una escalera de color al As) das "en segunda- una carta (9D) como descarte al primer jugador y ésta obtiene también una escalera de color.

También puede darse este descarte (9D) después de haber mostrado la primera escalera de color (la de tréboles) y antes de mostrar la escalera de color al As. que sería el *Climax* final (si no fuera porque aún puedes estudiar la nota 17 de este Apéndice donde explico cómo conseguir una sucesión in crescendo de nuevos climax)

- 2.- Otro método para el PÓQUER DE DAMAS, sin hacer la Mezcla Zarrow. Se corta, en las manos, la QP abajo. Se obtienen dos SEP bajo él 9P (está la 13" por arriba) y bajo el 9T (está la 5° por abajo). Se corea el paquete SUP a la mesa, encima el resto de la baraja (salvo las cuatro últimas cartas que están bajo la SEP) y, finalmente, encima de todo, las cuatro últimas cartas. Repartir, como antes, dos jugadas: la segunda jugada cara arriba y salen cuatro damas (sólo

deben darse ocho cartas), La reordenación se consigue con las acciones inversas: damas dorso arriba bajo las otras cuatro cartas. Pelar las ocho cartas a lo "mezcla alfa" (de arriba y bajo al mismo empo. Echar el paquetito sobre el res de la baraja. Obtener dos SEP (bajo la QP y bajo el 9T) y cortar invirtiendo los tres paquetes.

3. Si al dar el PÓQUER DE JOTAS, antes del reparto y ya con el 5D abajo, se pelan e invierten las tres cartas de arriba (y se dejan arriba), al repartir las cuatro manos de cinco cartas, se puede dar la última carta de la última mano "en segunda" (y dejar todo dorso arriba, sin mostrar el póquer de jotás, de momento. Ahora se volteja cara arriba la jugada del primer jugador: dobles de setes-ochos (el mago ha pasado abajo, secretamente, la SUP-1, el 9T). Damos una de descarte (en segunda - obtiene full de setes y ochos. Mostramos las cartas del segundo jugador: tiene pareja. Le damos tres cartas de descarte: tiene full de dieces-damas. Volteamos las cartas del tercer or: tiene full de reyes-ases (o sea; tres fulles progresivamente más altos). Se volteja la del tahir (el cuarto jugador): tiene el póquer de jotás pedido y gana a todos. La demostración es muy completa (fig. 46).



Para recuperar el orden: recoger las damas y el 10, recoger el 7T (y pasarlo a SUP-2), subir el 9T, recoger las cuatro jugadas cara arriba: primera sabré segunda, etc. y repartir dorso arriba de la forma habitual, cinco jugadas de cuatro cartas, recogiendo a la izquierda (última sobre anterior, etc.). Hay que invertir ahora las es de arriba (26, 27 y 28) y reubicar la JP y la JC.

La pos más sencilla es recoger en desorden y devolver a su sitio solamente la K♦ y la JC y nos queda en orden media nica.

6.- Si quieres conseguir demostraciones PARA OCHO JUGADORES, esta es tu baraja: por ejemplo, con la 39 bajo la 34 y corte bajo la 27, sale póquer de ases. Con la 31 bajo la 10 y corte bajo la 3, póquer Se reyes. Con la 8 bajo la 36 y corte bajo la 8, póquer de nueves. Con la 8 bajo la 42 y corte bajo la 8, póquer de seises- Con la 11 bajo la 46 y corte bajo la 11, póquer de doses (y de seises en otra jugada). Con la 20 bajo la 21 y corte bajo la 48, póquer de treses. Con la 32 bajo la 27 y corte bajo la 12, póquer de jocas (con 1 descarte). Cortando bajo la 5 y dando en segunda al llegar a K, 10, J y AS de tréboles, sale escalera de color al As. Etc. etc...

7.- Cuando piden ESCALERA y repartimos según expliqué en el Capítulo 5 cinco jugadas partiendo del orden mnemónico natural), se puede preguntar en qué jugada quieren que des la escalera.

Dependiendo de la jugada en que desean que salga la escalera, hay que actuar así:

Si en la 1ª jugada, dar "en segunda" una carta de descarte.

Si en la 2ª jugada, hacer salto bajo la KC y dar tres de arriba.

Si en la 3ª jugada, hacer *salto bajo* KC y dar una de arriba y dos más "en segunda".

Sí en la 4ª jugada, hacer salto bajo la KC y dar dos de arriba.

Si en la 5ª jugada, dar "en tercera" una carta.

No es necesario memorizar todo esto: al voltear la jugada pedida te viene a la mente cómo conseguir ahí la escalera, si has ensayado tres o cuatro veces lo que te cuento.

8.- Para conseguir Cinco FIGURAS (jugada que se emplea en España) hay que cortar por el 4P abajo, llevar por el TPC o el Debex (ver al final del Apéndice VI) la QC abajo, y cortar ahora por el 3P abajo. Repartir cinco jugadas: el quinto jugador, el mago-tahúr, obtiene cinco figuras. Si el primer jugador se descarta de tres cartas y si cuarto de una sola carta, ambos obtienen full de sietes-damas y full de dieces-ases (ojo: los dos jugadores ganan a las cinco figuras del mago-tahúr. Puede decirse que el cuarto jugador es el compinche del tahúr y que luego se repartirán las ganancias: 90 para el mago-tahúr y 10 para el compinche, je, je...). Otra opción consiste en, una vez descartados y repartidos los descartes de los dos jugadores antes nombrados, subir secretamente la KT (la cuarta por abajo; por salto, o robo lateral y depósito). El mago-tahúr se descarta de una carta y recibe un full de reyes-jotas con el que gana a todos los demás. Si se prefiere, en vez de subir la KT, se puede dar en falso la segunda carta por abajo (lo que *los* sajones denominan "greak deal" y nosotros "segunda de abajo") y el mago tahúr obtiene full de jotas-reyes, que también gana a todas las demás jugadas de la mesa.

9.- Para **ESCALERA DE COLOR MÁXIMA**(10 al AS de picas) basta cortar bajo el 10T, dar 7 manos, y en los repartos pares (2 y 4) dar "en segunda" desde la carta tercera de ese reparto (quedando esa para el último jugador), Con la 49 bajo la 1, subir la 26 un lugar, cortar bajo la 18 y dar 7 manos: **sale escalera** de color al As. de rombos.

10.- **Curiosamente**, con la KC abajo, repartiendo ocho jugadas, el último jugador obtiene **FULL DE ASSES-Seises**. Esto permitiría ofrecer, una vez haya dicho el espectador que desea "**full alto**", cortar la KC abajo, **preguntar si** prefiera ases con seises o con sietes, y dar ocho o cuatro manos respectivamente. Aunque parezca inútil, todas estas preguntas y elecciones libres darán La idea, casi cierta, de que se puede pedir cualquier jugada y el "tahúr", en un brevísimo tiempo, busca, clasifica, reparte y obtiene la jugada solicitada, y todo ello con técnicas muy sencillas, lo quepermitededicarse de lleno a la presentación.

Si tras el **reparo de ocho jugadas** indicado para **obtener full de ases-seises**, bajamos **secretamente la carta superior** y damos una carta de descarte al primer jugador, **dos al tercero** y una "en segunda" al séptimo, los **tres obtienen** fulles diversos pero menores al del **magotahúr**.

Una **BONITA COMBINACIÓN DE JUGADAS** consiste en tener la baraja en orden de 1 a 52, y dar tres manos de cinco cartas. El segundo jugador tiene Color, el primero se descarta de una y recibe Escalera, y el tercero se descarta de dos y le damos una de arriba, y una de abajo (bien por dada falsa "de abajo", bien porque la subimos previamente arriba: salto, o empalme, o corte disimulado): obtiene un Full y gana.

12,- Otra forma de **RECOMPONER TRAS UN REPARTO**: supongamos que has dado cuatro manos de cinco cartas, volteándolas cara arriba al repartirlas. **Recoge la 4"** jugada sobre La 3 sobre la 2 y sobre la 1. HAZ dos faros-ext y las veinte cartas quedan en orden. Esto es válido para cuatro manos de cualquier número de cartas. Siempre se hacen dos faros-ext. Si hubieses repartido ocho manos de cualquier número de cartas, harían falta tres faros-ext.

13. - Para **COLOR DE TRÉBOL, ROMBOS o PICAS** (el de corazones ya fue explicado en el capítulo 5): Para el color de rombos o de tréboles, cortar abajo el AT y dar tres manos. La tercera mano obtiene el color de rombos y la primera el de tréboles (y son casi escaleras de color). También, para el color de tréboles, cortar abajo el 7C y dar tres manos. La tercera mano lo obtiene (y además es casi escalera de color). Para el color de picas, cortar abajo el 3C y dar tres manos. La tercera mano lo obtiene, si antes se ha subido dos lugares la JP

(otra opción sería dar "en tercera" la última carta de todas Las repartidas. O dar "en segunda" una carta de descarte al tercer jugador)

Pero se consiguen dos escaleras de color con la siguiente combinación; corta abajo el AT y reparte tres manos. El primero tiene color de trébol y el tercero tiene color de diamantes. (Fig. 49), Sí cortas ahora el resto de La Baraja secretamente por el 3C abajo, cada uno de estos dos jugadores se puede descartar de una carta y reciben, nada, menos, que sendas... (Escaleras de Color) (Fig. 50). Hizo falta dar primero el descarta al tercer jugador, o invertir el (D y el 5T, o dar "en Segunda" al repartir el primer descarte.



FIG50

Mejor todavía para dos escaleras de color es pasar de la 29 a la 14, ambas incluidas) bajo la 2 y cortar abajo la 44 (9P). Das ahora tres manos de cinco cartas y el segundo y tercer jugador reciben

sendas escaleras de color. Si hubieses pasado el AP sobre el 10 P, al comienzo, podrías conseguir tres escaleras de color dando ahora al primer jugador dos cartas de descarta: obtiene una escalera de color máxima, al as; la "Escalera Real" (Toma ya!)

Salen también tres escaleras de color así: (sobre una idea de Jim Krenz) pasar las cartas 23, 29 y 30 (JC, 8D y 5T) bajo el 6D, pero de forma que la 30 quede sobre la 23 y la 29. Cortar abajo la QD. Dar tres manos; salen dos escaleras de color y la otra jugada se descarta de una, se la da "en segunda" y completa una tercera escalera de color. (Fig. 51).



FIG. 51

15. - Una IDEA MUY PRÁCTICA para todas las jugadas del Capítulo 5":

Corta La baraja para que aba jo quede la KC. Obtén una SEP con el anular baja el AP y otra con el meñique bajo el 2T, El 9D debe estar marcado: esquina doblada, o puente, o el doblez conocido como "la burbuja" ("Breather Crimp") que explica S. Minch en *The Vernon Chronicles*, vol 1, pg. 96). Si te piden full alto, póquer de ases, escalera de color, chinchón o póquer de reyes, ya estás para empezar (la KC abajo). Además tienes controlado el AP (para el póquer de ases y escalara de color) y el 2T (para póquer de reyes, escalera de color - pasando una, o sea, el 3C - y chinchón), El trio es fácil subiendo cuatro cartas (abajo queda la KP).

En CUANTO A full bajo o medio, dobles, color y escalera tienes simplemente que perder las SEP y cortar por la esquina doblada (9 D) abajo. Para el póquer de jotas tienes controlado el 3C (una más que el 2P) y tan sólo en uno de todos los casos (póquer de damas) no obtienes ventajas con esta preparación (aunque buscar el 9P para el póquer de damas es fácil, dos más que el AP),

En ves de tener las dos SEP con los dedos meñique y anular, se pueden tener el AP y al 2T ligeramente en salida lateral hacia la

derecha y las cartas con un bisel hacia ese mismo lado. (fig. 52) ocultando las cartas sobresalientes (o en salida interior, si Lo prefieres). La cogida de la baraja es así más natural y sin embargo es exactamente igual de práctico.

Te aconsejo que compruebes esto con la baraja en la mano.



FIG, 52

16.- Mi amigo ARISTÓN de La Plata (Buenos Aires), me envía una amplísima colección de posibilidades para esta Mnemónica, que ha realizado con ayuda del ordenador y de su enorme interés y cariño por la mnemónica. Como es lógico, varias de sus soluciones son parecidas o idénticas a las mías (están en la Mnemónica- no son inventos lo que hacemos sino "descubrimientos"). Pero entre ellas existen varias cosas que creo de gran interés y las cuento:

- a) Para el PÓQUER DE JOTAS, basta cambiar entre sí dos cartas: la 28 por la 45 (3C por JP) y cortar abajo el 5P (la 16). Repartir cuatro manos.
- b) Una muy interesante combinación de FULL DE REYES-ASES con otras jugadas: cambia la 25 por La 27 (KD por 2T), corta bajo el 6C. y reparte cuatro manos; pasa el 9T (la SUP) abajo secretamente. Da la carta SUP al primer jugador y obtiene trío de jotas. Da una "en segunda" al segundo jugador y obtiene full. Da las tres de arriba al tercer jugador y obtiene otro full mayor. El tahúr tiene el full de reyes ases (fig. 53). Si prefieres podías no haber bajado el 9T al comienzo de los descartes y dar dos cartas al primer jugador en vez de una. En cuanto al cambio de la 26 por la 27 al principio de todo puedes evitarla dando luego "en segunda", La primera carta del tercer jugador.

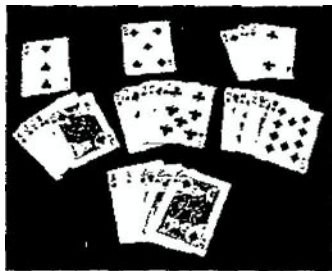


FIG 53

c- Para la ESCALERA, si se pasa la 23 bajo la 19 (3C bajo 2D) y 33 corta abajo el 9P, dando cuatro manos sale una escalara (de 9 a Q).

d. La preciosa RUTINA ÁRISTON que ya expliqué en el capítulo 5.

e Una **INGENIOSÍSIMA** **IDEA** **RECORDAR**, sin esfuerzo alguno, **qué** hacer en **cada** caso, es la que te envía Aristón y que también

expongo. Es muy práctica y te aconsejo la leas con interés:

Se trata de tener unas fotocopias de billetes de dólar (no dólares normales sino unos de fantasía simulando dólares antiguos) ue usarás para la presentación dramatizada de los juegos de exhibición de juegos de azar: póquer, black jack, chinchón, siete y media, tc.

En ellos van en clave las acciones necesarias para la obtención de las jugadas e deseos. Observa más abajo los números -de serie- de billetes y verás ue no son como los habituales, pues intercalan números y letras (en vez de una letra seguida de sólo números). Además, al ser los billetes fotocopias de billetes antiguos, tienen aquí y allá de la superficie de los mismos esos puntos característicos de fotocopias antiguas. Pero algunos de esos puntos caen precisamente arriba, abajo o entremedias de algunas de las cifras de la serie. Y, como ya supones, también forman parte de las claves o fórmulas. Por ejemplo, el número de serie de uno de los billetes sería como éste:

PA7.35 32 K27.14 27{4}

que significa: Póquer de ases: pasar La 7 bajo la 35 y cortar bajo la 32. Póquer de reyes: pasar la 21 bajo la 14 y cortar bajo la 27. En ambos casos repartir para 4 jugadores. Otro ejemplo:

CZf28.25 48(3)-28 32

que significa: Corazones (el palo completo): forzar la 28 y ponerla devolverla) bajo La 25. Corear bajo la . Repartir para tres jugadores. Al aparecer la 25 cortar bajo la 32.

Como ves, es facilísimo, teniendo delante el billete, mirar el número de serie y recordar las acciones. Claro está ue es necesario haber ensayado previamente las acciones para cada jugada y juego y cotejarlas con las anotaciones cifradas de los billetes para que se entienda bien lo que significa cada letra, punto, símbolo, etc.

En la idea original de Aristón sólo había una letra y varios números detrás, así como los puntitos que parecen debidos a las fotocopias de los billetes. Era más natural pues se parece más a los números de serie de los billetes reales, pero sólo era válida para jugadas de póquer. Al ampliarlo a otros juegos diversos tuve e añadir más símbolos. Por suerte los espectadores no nota nada, porque les importa un comino las series de los billetes que el ago saca para teatralizar la exhibición de juego. Además, nadie sabe cómo son las series de los dólares antiguos. Por otro lado creo que lo realmente ingenioso es la idea de los billetes y los números de serie para recordar. Ahora tú mismo puedes fabricarte billetes con tus propias anotaciones y para los juegos que quieras.

En cuanto al manejo de los billetes, nada más sencillo: al anunciar que harás una e de trampas de juego sacas los billetes y los usas par apostar durante la exhibición. Cuando necesitas ver una de las series recordatorias, jugueteas con los billetes y colocas el que te interesa arriba de todos, o apuestas con él y hechas un rápido

vistazo a la serie del mismo.

Ni que decir tiene que esta idea da Aristón puede ser aplicada a otros juegos que necesiten ordenaciones, subidas o bajadas de cartas. etc Aunque en esos juegos no uses los billetes, los has sacado antes para una apuesta, gag. ato. y "como siguen allí..."

- f) una serie de tablas PARA conseguir full y PÓQUER De cualquier NÚMERO, que naturalmente tienen el mismo problema que encontré cuando publiqué, hace varios años, mis métodos para obtener todos los póqueres: además de sobrecargar la memoria son, a mi juicio (contrastado por la experiencia de presentar continuamente este juego) innecesarios. En efecto: cuando alguien pide póquer, basta con preguntarle qué póquer alto le gusta. De tocas formas, con la *idea* de completar la información reproduzco aquí la tabla formada por las mejores maneras de conseguir diversas jugadas, encontradas por Aristón o por mí..

cartas	full	póquer
ases	cortar 35 abajo	7 bajo 35; cortar 32 abajo
reyes	26 bajo 27; cortar 23 abajo	27 bajo 14; cortar 27 abajo
damas	43 bajo 44 y 11 bajo 49; cortar 42 abajo (Dos manos)	9 abajo y 44 abajo; Zarrow bajo 1a 13 (Dos manos)
jotas	cambiar 49 por 28; cortar 16 abajo	20 bajo 28 y 44 bajo 45; cortar 25 abajo
dieces	32 bajo 41; cortar 29 abajo	24 bajo 41; cortar 30 abajo
nueves	1 a 5 bajo 13; cortar 40 abajo	52 bajo 2 y 44 bajo 5; cortar 50 abajo
ochos	29 bajo 30; cortar 10 abajo	14 bajo 25; cortar 18 abajo
sietes	41 bajo 43; cortar 39 abajo	45 y 46 bajo 35; cortar 35 abajo
seises	14 bajo 15; cortar 46 abajo	14 bajo 15 y cambiar 2 por 23; cortar 46 abajo
cincos	25 bajo 52; cortar 49 abajo	21 bajo 4 y cambiar 30 por 12; cortar 21 abajo
cuatros	cambiar 40 por 12; cortar 52 Abajo	40 bajo 45; cortar 37 abajo
treses	20 bajo 21; cortar 52 abajo	12 bajo 13 y 4 bajo 24; cortar 9 abajo
dosos	10 bajo 11; cortar 7 abajo	10 bajo 12 y 2 bajo 15; cortar 8 abajo

Te cuento ahora una muy completa COMBINACIÓN DE TRES ESCALERAS DE COLOR, DOS JUGADAS MÁXIMAS DE CHINCHÓN, LOS PALOS COMPLETOS DE CORAZONES Y PICAS Y, EN ORDEN, LOS DE ROMBOS Y TRÉBOLES. Se me ocurrió muy recientemente (enero de 1999): haz la preparación completa que te explico en el Capítulo 5ª, juego 7 (para obtener la Escalera de color máxima: pasar la 7 sobre la 51, cortar la 35 abajo, obtener una Sep bajo La 43 y otra bajo La 28, y corte inversor sobre la mesa de los tres paquetes). Realiza las acciones para mostrar que obtuviste dos escaleras de color al repartir tres manos: la de trébol y la de picas máxima, al as (ver La fig, 26 del Cap. 5).

Ahora dices: "Pero para que el primer jugador también apueste fuerte, le he preparado una escalera real, al AS, en el descarte". Retira ligeramente el 8D de su jugada y dale una carta de descarte; le viene la carta que le faltaba: un As (AC). Di: "O por si hubiese tirado el Rey de corazones le tenía preparada la escalera de color. Así perdería hasta la camisa..." Retira la KC de esa primera jugada y el AC y dale otra carta de descarte: recibe el 9D con la que forma la escalera de color de 8 a Q de rombos (acertaste el 8D antes separado). Ordena las dos escaleras de color de los dos primeros jugadores: 8 a Q de rombos y 5 a 9 de tréboles y déjalas en sus sitios en la mesa, extendidas en Ligero abanico y de forma que la carta que se ve completa sea el 8D en una jugada y el 5T en la otra.

Continúa, tras una pausa: "Pero si en vez de al póquer jugásemos al chinchón, donde La jugada soñada es recibir siete cartas en orden correlativo y del mismo palo, también puedo hacer algo. Mirad." Retira aparte la jugada del mago tahúr, o sea la escalera de color máxima (el As) de picas. Coloca en su lugar, y cara arriba, el As y Rey de corazones previamente separados de la primera jugada. Da una carta (la SUP de la baraja), volteando la cara arriba, al segundo jugador y continúa dando, así, una a una y volteándolas, al tercer jugador, al primero, al segundo, al tercero y al primero: diste seis cartas, dos a cada jugador, empezando por el segundo. Lo asombroso es que al primer y segundo jugador reciben las cartas exactas que necesitaban para obtener siete cartas correlativas del mismo palo: Si primer jugador tiene de 6 a Q de rombos, y el segundo de 3 a 9 de tréboles (¡!).

Tras nueva pausa, que aprovechas para cortar el resto de la baraja por el 6C abajo (estaba más o menos por el centro), di: "Y por si se jugase al chinchón de nueve cartas, yo he preparado este diez y este cinco y este rey y este dos para que completan las dos jugadas. Has dado de arriba, volteándolas, el 10T al segundo jugador, el 5D al primero, la KD al primero y el 2T al segundo, consiguiendo así nueve cartas para cada uno, de números correlativos y del mismo palo.

Es más claro y estético que hayas colocado las cuatro últimas cartas que diste, en su lugar de orden en cada jugada: el 10T abajo, al 5D arriba, la KD abajo y el 2T arriba.

Tras nueva pausa di: "Y para que no quede triste el tercer jugador, basta un gesto mágico (haz al chasquido por hojear lo que queda de baraja) para que ya que tiene cuatro cartas y todas de corazones.

le preparemos. ¡el palo completo de corazones!" Has ido repartiendo todas las cartas que quedan, una a una, a los tres jugadores, empezando por el tercer jugador (la primera que recibe es el 3C). Da las cartas cara abajo salvo las de dicho tercer jugador, que las das cara arriba para que se vaya viendo cómo recibe todas y cada una de las cartas de corazones (¡iii!!!). Clímax.

Pareces haber terminado (y puedes hacerlo así) pero si eres de temperamento barroco (como yo) y amas los finales fuertes y "en cascada", te propongo que en el último reparto, en el que vas dando los corazones al tercer jugador, des "en segunda" la primera carta y la penúltima del primer jugador, el que tiene los rombos (dicha penúltima es la que viene justo detrás del 9C. Aunque para evitar las dadas falsas podías haber subido al principio un lugar el 7P y al 2D).

Tras una pausa breve, y antes de que los espectadores se puedan reponer del susto, coge el paquete de cartas dorso arriba que está sobre los rombos del primer jugador (son ocho cartas) y di: "En cuanto a las picas, se colocan así... " - Da un papirotazo sobre el paquetito y reparte las ocho cartas dando la primera, cara arriba, sobre la escalera al as de picas que separaste al comienzo, la segunda dorso arriba sobre el paquete de los rombos, la siguiente cara, arriba sobre las picas y así sucesivamente (aparecen sólo cartas de picas sobre el paquete de picas) hasta que te queden dos cartas que vuelves juntas (son el 7P y el AD); das el 7P cara arriba sobre las picas, volteas dorso arriba el AD, la utilizas como pala para escoger las tres cartas que diste sobre los rombos y vuelves a dejar las cuatro sobre los rombos. Continúa... y así" Coge el paquetito de ocho cartas dorso Arriba que diste antes sobre los tréboles del segundo jugador y dale otro papirotazo (al paquetito, no al jugador). Repártelas dando la primera cara arriba sobre las picas, la siguiente dorso arriba sobre los tréboles y así sucesivamente hasta agotar las ocho; aparecen (cara arriba) el resto de todas las picas: Han quedado reunidas todas las cartas del palo de picas.

Tras pequeña pausa, coge con la mano izquierda las cuatro cartas dorso arriba que están sobre los tréboles- Di: "Los tréboles, en plan de exhibición, mejor que queden en orden". Saca rápidamente con la mano derecha la segunda por arriba de las cuatro y vuélvela: es el AP. Déjalo sobre las cartas de tréboles (que están en orden de 2 a 10) y volteas las otras tres cartas de la mano izquierda: son la JT, QP y KT. Invierte su orden (siempre con ritmo y brío) y colócalas bajo el 10T. quedando así juntas todas las cartas de tréboles y, además, ¡en orden! Coge inmediatamente las cuatro últimas cartas, las que están sobre los rombos y di: "Y como hoy estoy loco, aquí están los rombos ...: y también en orden". Efectivamente, vuelves las cuatro cartas y son el As, 2, 3 y 4 de rombos que dejas sobre el resto de los rombos, todos en orden perfecto.

Climax **final**.

APÉNDICE IV

DETALLES DE LA ESTRUCTURA DE ESTA **MNEMÓNICA**

(Obtención, **origen, etc.**)

APÉNDICE IV

DETALLES DE LA ESTRUCTURA DE ESTA MNEMÓNICA (Obtención, origen, etc.)

TRES ÓRDENES **CON** PROPIEDADES ESPECIALES Y UN SOLO ORDEN VERDADERO.

La idea partió, (junto con Luis García al inicio), de esta forma: **se** trataba de empezar con una baraja en orden natural (de As a Rey en todos los palos) y mediante mezclas faro llegar a una ordenación que no fuese observable y que permitiese volver a la posición inicial. Ahí nos desviamos: yo preferí cambiar a una posición de baraja simétrica (Baraja espejo, capicúa o "Stay-Stack", ideada por Rusduck.). Para ello partí de la ordenación natural en que vienen las barajas de la marca Fournier, y mediante un contaje inversor de veintiséis cartas, colocarlas en espejo. Es decir, como la de la fig. 2 del capitulo 1, con los palos ordenados de As a Rey, pero dos de ellos invertidas para que queden simétricos respecto al dentro de la extensión.⁵⁹

Esta baraja (la Baraja espejo) posee varias propiedades, entre ellas la de que, mezclando en faro, las cartas se mueven de lugar pero permanece la constitución de baraja espejo. Es decir, sigue siendo simétrica con respecto al centro. Ver. por ejemplo, lo que sucede al mezclar esta baraja en faro-ext cuatro veces consecutivas (fig. 3 del capítulo 2).

⁵⁹ En las barajas americanas hay que invertir otras 26 cartas diferentes para llegar a la misma ordenación.

En realidad. Lo mismo ocurriría si fuesen faros-int, pero yo seguí la idea de hacer faros-ext porque con éste tipo de faro (la "exterior") se consigue algo utilísimo y que ya fue publicado a finales del siglo pasado, a saber: si una baraja de 52 cartas es mezclada ocho veces con faro-ext, la baraja termina estando exactamente en el mismo orden del que partimos.

También, en vez de Las faros se pueden usar las antifaros.

Así pues, existe una "rueda- de ocho órdenes distintos, todos ellos constituidos por diferentes barajas espejos.

Si eligiéramos cualquiera de ellos como nuestro orden mnemónico, conseguiríamos una magnífica, maravillosa mnemónica llena de propiedades: se pueden hacer todo tipo de juegos que utilizan baraja espejo,. Se parte de baraja nueva, y se puede terminar con la baraja ordenada (un gran climax cie sesión: con faros o antifaros.

Pero tendría un grava defecto; hay varias cartas que van juntas, en pareja, al menos dos veces y están en series simétricas. O sea: habría una ordenación más o menos fácilmente detectable.

Para evitar eso decidí llegar a la posición de baraja espejo conseguida tras cuatro faros-ext desde la posición inicial y, ahí, salirme de la Rueda de Barajas Espejo. Tras pacientes pruebas encontré que una simple inversión de 26 cartas y una faro-parcial (o una mezcla "alfa", o sea, la que consiste en ir pasando A la vez la de arriba y la de abajo de la baraja) nos dejaba, cuando se hacia con 35 cartas, en una posición de baraja sin ningún tipo de ordenación detectable ni bajo el más escrupuloso escrutinio: no existían cartas del mismo número juntas, las rojas y negras se alternaban de forma muy azarosa, los ases y reyes, que son cartas muy notables. estaban diatribuidos sin orden ni concierto (aparente) por aquí y por allá- Finalmente, y tras largas pruebas con otras ordenaciones, me decidí por ésta como baraja mnemónica: parecía no tener ningún orden, especial y podía, en cualquier momento, volver con una muy simple operación (un reparto en dos montones de 35 cartas durante la adivinación de una carta en un juego y una inversión de 25 cartas) a la "rueda" de barajas espejo. precisamente A la posición de tras cuarta faro-ext. O sea, podía usarse como mnemónica y a continuación como baraja espejo y terminar con el gran final de toda la baraja en orden.

Pero, además, debido al origen ordenadísimo de la baraja (en palos del As al Rey o del Rey al As) y a la esencia matemática de las mezclas faros, encontré que esta Mnemónica contenía grandes, excepcionales posibilidades para reunir palos, o jugadas de póquer o de exhibición de otros Ruegos (tan sólo moviendo una carta de lugar podía darme casi cualquier jugada de póquer). Estas y otras virtudes ocultas (algunas aún por descubrir) han hecho que esta baraja me acompañe desde hace veinte años y que una gran cantidad de magos que usan mnemónica en España, y fuera de ella, ya la utilicen y algunos vayan desentrañando varias de sus propiedades ocultas. El fruto de todo ello es este libro: aquí encontrarás desarrollado todo lo que hasta el momento (1999) he encontrado sobre esta Mnemónica, que en realidad podría considerarse como una sola Mnemónica (sólo una hay que memorizar), pero con la capacidad de convertirse en

ver Sharps and Flats (Londres 1894) por John Newel Maskelyne.

Baraja Espejo y. luego, en Baraja "paquete Nuevo" (**es decir:** palos **de** AS A **Rey**). Si **se** prefiere **puede** considerarse que son tres barajas en una. Quizás por ello, durante años **se** la **conoció como** la Super-mnemónica. Aunque de forma hiperbólica ¡claro!

APÉNDICE V

LAS ANTIFAROS

APÉNDICE V

LAS ANTIFAROS

Aunque en mi libro *Sonata* expuse con detalle las técnicas de las antifaros, quiera aquí darte un breve resumen.

1) Para baraja de 52 cartas

Antifaro-1 (ext)

Si hago un faro-ext, la antifaro más directa sería repartir las cartas una a una en dos montones y luego colocar el segundo sobre el primero. Queda como antes de hacer la faro sólo que invertida toda la baraja. Recogidos en orden inverso, recorde un faro-int.

Si parto de una posición inicial cualquiera y realizo dos faros-ext, puedo hacer dos veces la antifaro-simple y queda como al inicio (en el mismo orden, no invertido).

Antifaro-2 (ext)

Pero también podría, tras haber hecho dos ext, repartir de una a cuatro montones repartiendo todas las cartas una a una y recoger el 4 sobre el 3, ambos sobre el 2° y todo sobre el 1°. Queda como

ai inicio (aunque invertido). Hemos hecho, pues. una antifaro-doble.

Si los recojo en orden inverso- o sea. 1º sobre 2º, sobre 3 y sobre 4º, he hecho una antifaro-2 (int). Es decir restituye el orden de una baraja que haya sufrido dos faros-int.

Antifaro-3 (ext)

Si realizo tres faros-ext, tengo tres posibilidades de recomponer al ornes. Hacer tres veces la antifaro-simple (con dos montones cada ve Al final queda invertida). tocar una antifaro-simple y una antifaro-doble con cuatro montones): queda al final en orden (sin invertir). O hacer una antifaro-triple que consista en repartir, a a, n ocho montones (dos filas de 4 , en este orden:

1	2	3	4....montones	de siete cartas
5	6	7 8	montones	de seis cartas

y recogerlas así: empezando por el montón número 4 sobre el número. 7, sobre el 2, sobre el 5, sobre el 8, sobr el 3. Sobre el 5 y sobre el 1. Nos queda el orden inicial (pero invertido). Equivale a una recogida en zigzag. En Sonata xplico varias recogidas que reordenan diferentes combinaciones de faros interiores y exteriores.

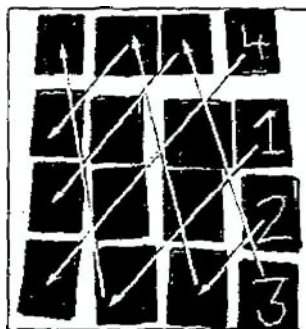
Antifaro-4 (ext)

Repartir. una a un las 51 cartas en 4 montones, en este orden:

1	2	3	4.....montones	de cuatro cartas
5	6	7	3.....)	
9	10	11	12.....)	montones de res cartas
13	14	15	16.....)	

y recogeras : 8 sobre 11 sobre 14 sobre 1. colocar en mesa; 12 sobre 15 sobre 2 sobre 5 todo ellos sobre el paquete de la mesa; 16 so 3 s 6 sobr 9, oco sobre el paquet en mesa; y finalmente 4 sobre 7 sobre 10 sobre 13 y todo sobr el paquete de la mesa. Que es así de recordar según lo que se ve en el esquema.

La forma de recoger se puede uir que sea rápida, natural y aparentemente desordenada (pero hay que entrenar. claro)



ESQUEMA

Veamos cómo recoger a dos manos, la única que presenta cierta dificultad:

RECOGIDA DE LA ANTIFARO-4 (a dos manos)

Dices: "Cogemos montones de diversos lugares".

- a) la mano derecha recoge el 8, la mano izquierda recoge el 14.
- b) la mano derecha coloca el 8 sobre el 11, la mano izquierda el 14 sobre el 1.
- c) la mano izquierda coloca sus montones en la mesa y la mano derecha los suyos sobre ellos.

Dices: "Los iremos echando en la mesa".

- d) La mano derecha recoge el 12, la mano izquierda el 2.
- e) la mano derecha coloca el 12 sobre el 15, la mano izquierda el 2 sobre el 5.
- f) la mano izquierda coloca los suyos sobre los de la mesa, la mano derecha los suyos encima de todo.

Dices: "De forma que queden desordenados".

- g) la mano derecha recoge el 16, la mano izquierda al 6.
- h) la mano derecha coloca el 16 sobre el 3, la mano izquierda el 6 sobre el 9.
- i) la mano izquierda coloca los suyos sobre los de la mesa, la mano derecha los suyos encima de todos.

Dices: "Y el desbarajuste será total".

- j) la mano derecha recoge el 4, la mano izquierda al 10.
- k) la mano derecha coloca el 4 sobre al 7, la mano izquierda el 10 sobre el 13.
- l) la mano izquierda coloca los suyos sobre la mesa, la mano derecha coloca los suyos encima de todos los demás montones.

Si lo has probado dos o tres veces, verás que **es** muy fácil de recordar, que es muy rápido (hazlo sobre tapete), y que produce una enorme sensación de que se desordena y recoge todo en forma totalmente desbarajustada" y "Fanfurriosa" (es decir, "catupica" del todo.

JUSTIFICANDO LAS ANTIFAROS

La antifaro-1 **se** justifica como un método para dividir la baraja en dos montones exactamente iguales, o como *un* reparto de toda la baraja **en un** juego con dos jugadores.

61 Puedes realizar con estos dos últimos montones de la mano **derecha** las engañosas Acciones **de coger** con la mano izquierda **los** paquetes de la mesa y realizar **un medio corte** Charlier **a** una mano, meter la cartas de la mano derecha en el centro de los paquetes abiertos de la mano **izquierda** y cerrar todo (ver apéndice II, apartado 2, j.)

La antifaro-2, como una dada de Bridge (13 cartas, 4 jugadores).

Las antifaro-3 y 4, como una forma de desordenar las cartas repartiéndolas en montones que se recogen al azar y salteados. Yo Suelo decir: "Esta es la forma más segura de desordenar o mezclar cartas. Por eso se usa en los casinos de Atlantic City (o Montecarlo)". Nadie lo discute, pues cito siempre el casino ñas lejano y desconocido para los espaciadores.

2) Para baraja de 32 cartas

En este caso (que también es válido para 31 cartas! todo es igual. salvo que la recogida de la antifaro-3 (9 montones) y antifaro-4 (16 montones) se hace en orden natural de atrás hacia adelante. O sea: el último montón sobre el penúltimo, todo sobre el interior, etc, (en vez de hacerse en zigzag o en diagonales).

Esto mismo ocurre en la baraja de 16, 8 o 4 cartas. (Son las barajas que tienen un número (de cartas que sea potencia de 2).

3) Observación muy importante

Aprovecho aquí para indicar algo que debiera ser obvio, pero que a veces no lo es: la acción de repartir 52 cartas, una una, es una acción que debe entrenarse y ensayarse. No porque sea difícil, sino porque pueda ser lenta, aburrida y pesada.

Y el entretenimiento debe ser doble: por un lado para conseguir velocidad en al reparto (un reparto normal en 4, 8 o 16 montones tarda casi 45 segundos, pero yo vengo a realizarlo en unos 15). Por otro Lado es necesario ir contando algo de interés mientras se reparten las cartas. Lo mejor es tener algo aprendido, aunque si eres buen improvisador puedes ir haciendo comentarios graciosos, dramáticos o líricos (o sea: emocionantes o, al menos interesantes),

Si consigues un buen dominio de estas técnicas (digital y verbal) tienes, con estas antifaro, una potentísima arma mágica, pero muy útil también para otros juegos donde necesitas repartir varias veces las cartas.

La regla general es, como siempre: "Que no decaiga!" (Ni un segundo sinintereses).

APÉNDICE VI

TÉCNICAS ÚTILES

APÉNDICE VI

TÉCNICAS ÚTILES

Gomo **ya** habrás notado durante el estudio o **lectura de este libro**, **existen** juegos **carentes de** dificultades **técnicas** junto a otros juegos que **piden** (y a veces exigen) un mayar **bagaje técnico** por parte del mago.

Por esto comento aquí algunas de las **técnicas** digitales más útiles para la magia de la mnemónica, recordando que cuanto mayor **sea** el dominio técnico que posea el mago, **mayor** fruto **podrá sacar** a su mnemónica. Veamos **pues, un** resumen técnico útil, creo, para todos.

1. - VISTAZOS

Es obvio que para un buen y sutil manejo de la mnemónica conviene dominar la técnica del vistazo secreto de cartas: para ver la anterior a la elegida, para ver la **de** abajo **o** la de arriba de la baraja **tras** cortes del espectador, para **buscar** cartas determinadas, etc.

Sigo creyendo que **el** vistazo está subestimado e infrautilizado en la

⁶² Me refiero aquí a la técnica digital, pues la psicológica, **la** gestual, la de las **manos**, brazos y cuerpo, la de la mirada, la **de** la voz., /a del "timing" y otras, suelen necesitarse siempre que se quiera presentar fuertes y fascinantes efectos mágicos.

cartomagia moderna y que, tras el *forzaje*, es uno de Los mejores métodos de control de la carta elegida. Pero volviendo a la mnemónica, he aquí algunos de los vistazos más útiles (en la Bibliografía la remito a algunos más)". Como ocurre con las mezclas falsas, conviene dominar y utilizar al menos dos o tres métodos de vistazos para no tener que abusar de ninguno de ellos. Además hay diferentes vistazos para diferentes objetivos.

a) De la carta de abajo de la baraja

Utilísimo el método de Coger la baraja por arriba con la nano derecha dorso arriba, el pulgar en el borde interior y el resto de los dedos en el exterior y girar la mano en el sentido de las agujas del reloj, para girar así 130 grados la baraja, que se coloca en la mano izquierda. Mientras gira la baraja, se ha inclinado su parta delantera hacia abajo y hacia adelante de forma que el mago pueda ver el índice e incluso la Cara de la carta inferior (fig. 54). El gesto es casi mecánico (como igualando la baraja) y absolutamente natural.

Sigue siendo una auténtica maravilla el clásico vistazo de doblar la carta inferior hacia el mago ayudándose del dedo mayor izquierdo, que se retrae y tira del borde exterior da la carta de abajo hacia dentro, combándola y dejando ver su índice por debajo del borde interior de la baraja (el pulgar derecho sirve de tope en el borde interior (fig. 55)).



FIG. 54



Con la excepción notable de mi buen amigo el francés Daniel Rhod, quien los ha estudiado a fondo, ha ideado **varios** muy buenos y los maneja con pasmosa rapidez. Consultar sus libros.

b) De la carta de arriba de la baraja

Se puede hacer sobresalir ligeramente hacia la derecha la carta SUP de la baraja (como medio centímetro) a la vez que se realiza el vistazo "al giro de la baraja para ver la carta de abajo- que he explicado en el apartado anterior. De esta forma también se verá el índice de la carta SUP, cuadrándola de forma inmediata con el resto, durante el propio giro de la baraja realizado en las manos.

Otro método (que viene de las trampas de juego) es el que utiliza el pulgar izquierdo (que está sobre la baraja) para presionar en la esquina exterior izquierda de la carta SUP y obtener así un doblez de dicha carta (el mayor izquierdo hace de tope en el borde derecho de la baraja). Se gira al mismo tiempo la mano izquierda dorso al frente, y por encima del doblez se ve el índice de la carta SUP (fig. 56).



FIG56

c) De una carta del centro

Se puede utilizar al salto a una mano "Charlier". La propia fioritura sirve de "misdirection" del vistazo (fig. 57). Otra método utilísimo es el de obtener una SEP con el meñique izquierdo bajo la carta eme se desea ver secretamente y empujar el paquete superior ligeramente con la yema de dicho meñique hacia la izquierda, para formar así un escalón en la esquina interior izquierda. A la vez se ha volteado la mano izquierda dorso arriba con alguna excusa lógica y razonable, por ejemplo: señalar con el índice izquierdo extendido, algo o a alguien (fig. 58) exagero a veces las figuras para una mejor comprensión). En esta posición es facilísimo ver el índice de la carta.



Fig. 58

También es muy útil pasar la SEP del meñique (bajo la carta a conocer) a una SEP mantenida por la esquina interior izquierda de la baraja con el tenar izquierdo (la "bola" de la base del pulgar), Se estira ahora el brazo izquierdo para señalar- a alguien con La mano izquierda (ésta se ha llevado al nivel de los ojos del mago, su cabeza debe estar más bien baja, como mirando a los ojos de un espectador a su izquierda). En esta posición, sobre todo si la muñeca izquierda gira levemente para elevar el borde interior de la baraja es facilísimo ver al índice de la carta que está en el centro, sobre la SEP (fig. 59) Otro método que engaña incluso a los conocedores es el basado en el Control Perpendicular (ver: Otras Técnicas, al final del Apéndice vi). Se lleva la carta A Posición Perpendicular y allí se dobla con ayuda de los dedos izquierdos, viéndose así la carta por abajo (fig. 60). Es un método único (creo) para ver una carta central, manteniendo la baraja dorso arriba en posición horizontal. Se deshace la doblez y se lleva la carta a cuadrar con el resto de La baraja (al igualar la misma, el tenar izquierdo sube la esquina interior izquierda de la carta en Posición Perpendicular, igualándola y cuadrándola así con el resto de la baraja. Se puede hacer con dos cartas y ver ambas secretamente (se dobla, en ese caso, las cartas ligeramente en diagonal hacia el mago para poder ver los índices de ambas cartas. Ver la fig, 27 del Capítulo 6ª, en el volumen 1ª.



d) De varias cartas de arriba

Hace años que utilizo este vistazo múltiple que ideé (¿o aprendí?) no puedo recordarlo). El índice derecho se coloca sobre la esquina exterior izquierda de la baraja, (que está sujeta por la mano derecha dorso arriba). Se gira la mano derecha para llevar las puntas de los dedos hacia abajo y el pulgar arriba, a la vez que se comban las cuatro o cinco cartas SUP por presión de la yema del índice en el corte de la esquina de las cartas. Se pueden ver así las índices de

dichas cuatro o cinco cartas de arriba (fig. 61; la fig. 62 enseña La acción por delante. En ambas **se ha retirado la mano izquierda**, que debe coger **las cartas con el pulgar izquierdo en el borde largo por el que se ven Los índices**, pero más arriba que ellos, y los dedos izquierdos en el borde largo que ven los **espectadores**, ocultando así a su vista la que tú si ves en la figura 62).



FIG. 61



FIG. 62

e) De varias cartas de abajo

Lo ideé hace mucho también: la baraja **está en la mano izquierda en posición, de repartir**. Se lleva a posición vertical, con Las caras de las cartas **hacia la izquierda** (la mano izquierda tiene su dorso ahora hacia la izquierda) y el pulgar izquierdo **se lleva a la esquina superior** que está más cercana al mago, presionando allí en el borde de cuatro o cinco **cartas de abajo**, lo que permite un **vistazo** secreto de las índices de dichas cartas (fig. 63) Los dedos derechos sujetan arriba y el pulgar abajo para tapar todo.



FIG. 63

Existen otros **muchos métodos** de **vistazo** que indico en la Bibliografía: ver las entradas de Annemann, Ireland, Giobbi, Marlo, Canuto. Minch y Hugard. **ASÍ** como, en este mismo libro, los juegos "Adivinación revuelta", "Computadora de respuestas", "Coincidencia

telescópica", "Deletreo total", "Coincidencia de dos barajas. ", "Tacto increíble..-y otros sentidos, "Doble adivinación", "El espectador falla. el mago acierta" y "Doble localización".

2. - BÚSQUEDA DE CARTAS

Se trata de localizar rápidamente una carta determinada en la baraja mnemónica. Te doy varios métodos (otros en capítulo 9):

3) Con el Corte Charlier

Realízalo con la mano izquierda tratando de cortar ligeramente más arriba de la carta que buscas. Si por ejemplo buscas la carta número 18 (KT.), trata de cortar por la 13, 14 ó 15 aproximadamente. Durante el *corte* verás, quieras o no (si no cierras *los* ojos o miras a otro lado) la carta que quedará como carta INF. Si viste, por ejemplo, el 8C (14), basta que bajes tres cartas por doble corte para dejar *la* 18 arriba (o cuatro si quieres dejarla abajo, claro).

b) Por extirpación

Abre con el *meñique* izquierdo una SEP tratando de estimar la posición de la carta deseada (la 18, por ejemplo). Realiza uno de los vistazos explicados en este libro, de la carta sobre la SEP: sea una carta cercana a la 13. Si es mayor de 18 deja pasar con ayuda del pulgar derecho las cartas necesarias de abajo del paquete SUP al paquete INF para llegar a la deseada. Si es menor de 18, bisela fuertemente la baraja hacia ti para que el pulgar derecho pueda contar fácilmente las cartas que necesites del paquete INF y *las* juntas con el paquete SUP. Aunque yo prefiera, en vez de contar con el pulgar, extender las cartas entre las manos y contar "visualmente, obteniendo luego una SEP Sonde convenga. Cierro ahora la extensión. En cualquier caso tienes una SEP sobre la deseada (o bajo ella, según prefieras). Un corte (o un salto secreto) la llevará arriba o abajo según tu gusto.

c) Por hojeo

Una forma práctica de buscar una carta es la de inclinar ligeramente la baraja hacia abajo (su parte delantera; La baraja, que está en

la mano izquierda, queda levantada por detrás, y esope que al hojear con el pulgar derecho de abajo arriba siempre por detrás) sean fácilmente visibles los índices traseros de las cartas (fig. 64, exagerada) . Basta parar en la deseada y llevarla arriba por salto a "doble corte por abajo" . Conviene no abusar de este vistazo.

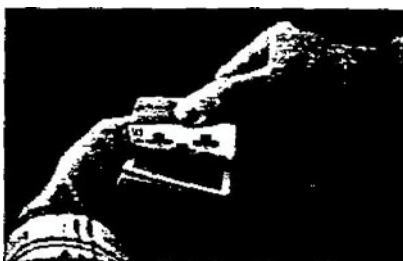


FIG. 64

Este hojear puede realizarse estando la baraja en la mesa, con sus lados largos paralelos al borde de la isma . El pulgar izquierdo hojea las cartas de abajo A arriba por Ed lado largo más cercano al mago, dejando ver los índices de Las cartas (fig. 65) . Justificarlo.



FIG. 65

d) Conocer la carta elegida, sin mirar ninguna carta

A veces puede ser muy útil no tener que dar un vistazo a la llave (la anterior a la . Basta con marcar la esquina (doblandola de la KT (18) y de la KC 35) . Al extender entre las manos y ser elegida una cualquiera, es muy fácil con visua el numero de cartas que separan a la legica de una de las dos llaves (KT, KC) o de las cartas de los extremos (4T, 9D) y así sabremos de qué carta se trata.

Si estuviese lejos de las llaves o de los extremos (lo más lejos que puede estar es a nueve cartas de distancia de cualquiera de las cuatro cartas! podemos contar pasando rápidamente con las manos dos grupito de tres cartas en dirección a la "llave" más próxima. Ahora quedarán sólo una, dos o tres cartas más para llegar a dicha "llave". lo ue es fácil de contar visualmente.

Además, y gracias a una curiosísima propiedad de las mezclas faro, puedes realizar dicha mezcla (en su versión faro-ext) varias veces seguidas y seguirán estando los dos reyes ados en las mismas posiciones (13 y 35 ó 35 y 18, pues van saltando de un lugar al otro con cada una de las mezclas faro-ext). Combinando esta propiedad con el conocimiento del orden que se produce en la mnemónica con cada una de las ocho faros-ext de la "rueda de ocho", se consiguen a continuadas sin mirar ninguna carta y con mezclas auténticas.⁶⁴

Si se prefiere, en vez de doblar las esquinas de dichos reyes, basta ostener una SEP bajo ellos con el meñique y anular izquierdos, y luego en las manos, o n la mesa, dejando una abertura o separación mayor enere estos dos reyes y las cartas siguientes (fig 66). Se mantiene así un control visual de la posición de dichos reyes (aunque esto no es válido, o muy difícil, para utilizarlo durante la rueda de las ocho mnemónicas I.



se pueden encontrar cartas utilizando la propiedad de que dos cartas en posiciones simétricas siguen estando en posición simétrica (aunque no las ismas tras cualquier número de mezclas arc. Pero esto ya lo expliqué detenidamente antes, bajo el título de "Localización real" (Capítulo 6, apartado F, número 8).

⁶⁴ Ver as ocho mne n el Capítulo 6., apartado F, número 1. También he comentado esta idea de las cartas 18 y 35 como "llaves", en este mismo libro, Capítulo 6, apartado, número 8: zación real".

3.- MOVER CARTAS DE POSICIÓN

OBJETIVO : Mover una carta de Posición sin que altere el orden del resto de la baraja.

Supongamos que está en el orden mnemónico de 1 a 52.

Yo utilizo varios métodos diferentes:

a) Con el Control Perpendicular de Tamariz (TPC)

Se trata de un método altamente sencillo que se puede realizar con las caras de las cartas a la vista, o con ellas hacia abajo si vamos concando las cartas al pasarielas de una mano a la tra. Supongo la técnica del TPC, o Control Perpendicular, conocida por el lector. Ver, si no, el apartado de Otras Técnicas, al final de este Apéndice VI. Se puede pasar una carta (8C p. ej.) a cualquier otra (5+)

b) Por corte deslizante

Con la baraja dorso arriba, tras cortar por el 5D abajo (en el ejemplo anterior), busco el 8C, obtengo SEP sobre él, corra el paquete sobre la SEP con la mano derecha llevándolo bajo el resto que quedó en la mano izquierda y cuadro, pero manteniendo una nueva SEP entre ambos paquetes con el meñique izquierdo. El pulgar izquierdo lo coloqué sobre la carta SUP y extraigo ahora con la mano derecha las cartas sobre la SEP, except la carta de arriba, que queda retenida por el pulgar izquierdo como deslizante). Echo las cartas de la mano derecha sobre las de la mano izquierda. Todo queda en orden salvo el 8C, que está justo aajo el 5D.

Para reponer el 8C en su sitio, bastará invertir las operaciones: corear abajo la QT (la anterior al 8C). Obtengo SEP sobre 8C, cortar por la SEP (manteniendo nueva SEP) y coree.

Obviamente, el corte deslizante recién explicado puede realizarse con la baraja en la mesa a vez de en las manos. El lector mismo puede ver cómo adaptarlo a este manejo del corte en la mesa.

c) Por doble separación y doble corte

Otro método fácil y rápido que se me ocurrió es esto: con la baraja dorso arriba en orden del 1 al 52, obtengo dos SEP con el anular y el meñique izquierdos sobre la carta que quiero trasladar (8C, por ejemplo) y sajo la otra carta (5D siempre en nuestro ejemplo). Corto

con la mano derecha el paquete de arriba (de los tres que forman ahora la baraja) y lo echo sobre la mesa. Con los dos restantes de la mano izquierda, realizo un corte deslizante, Llevándome con la mano derecha todas las cartas que están sobre la separación, excepto la SUP, que retengo con el pulgar izquierdo. Estas cartas de la mano derecha las echo sobre las de la izquierda, y ahora echo el paquete resultante sobre el de la mesa.

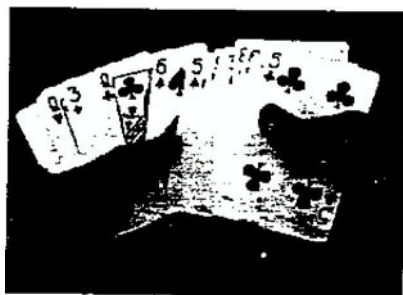
Si quisiera pasar el 5D bajo el 8C (y no al contrario) hay que cortar previamente la baraja entre estas dos cartas y completar el corte. Luego realizaría las operaciones indicadas adaptándolas al objetivo.

d) Por el DEBEX (Deslizamiento Bajo Extensión) de Hofzinser

El Debex es un pase muy versátil y utilísimo que el genial mago vienes ideó para controlar una carta devuelta a la baraja y pasarla debajo de la misma, En La mnemónica es muy útil para desplazar cartas de lugar, llevar una determinada. abaja, previo a un empalme, etc. (muchas utilizaciones vienen indicadas en al texto de este libro, en las explicaciones de Los juegos). Básicamente se trata de que, al pasar las cartas y teniendo la baraja extendida cara arriba entre las manos, el pulgar izquierdo se apoya en la carta que está encima de la que deseamos "deslizar" (si queremos llevamos el 8C, al pulgar izquierdo se posa suavemente sobre el 6P, fig. 67). Los dedos derechos tiran, por debajo, del 8C y lo deslizan llevándolo bajo el extremo derecho da la extensión (fig. 68). Se cierra la extensión y la carta (8C) quedará debajo de la baraja. Existen multitud de métodos y variantes personales para llevarse esta carta (o varias cartas, pues una de sus aplicaciones es precisamente deslizar un número deseado de cartas desde posiciones diferentes para reunirías bajo la baraja). También es posible intercalar la carta "deslizada" entre dos deseadas, etc. Deben colocarse los dedos meñiques en el borde interior de la extensión para evitar que la carta que se desliza bajo la misma sobresalga por dicho borde interior. Es útil inclinar la extensión ligeramente hacia delante para evitar que desde el frente (donde normalmente están los espectadores) se vea la carta deslizándose (ver explicación más detallada al final del Apéndice VI).

Veamos, ahora, cómo utilizar esta pase para mover una carta (8C) y colocarla enotra posición (bajo 5D);

Con la baraja dorso arriba y en orden de 1 a 52. Tras obtener dos separaciones bajo el 8C y el 3D con el anular y el meñique respectivamente, extender las cartas entre las manos y extraer hacia La derecha el 9C por medio de los dedos anular y corazón izquierdos, que lo empujan, y los dedos derechos que tiran de él hasta desgajarlo de las demás cartas, siempre oculto bajo la extensión (en movimiento) de dichas cartas. Ahora deslizar bajo la extensión el 8C e introducirlo en la SEP del meñique bajo el 5D. Cuadrar todo. Es rapidísimo.



Conviene, mientras, hablar del juego que se está realizando o de la dificultad de conocer **las cartas** por el **dorso**, etc.

e) Con la mezcla "Triunfo" da Dai Vernon

la genial mezcla que describe Vernon en su juego "Triunfo", sirve también para mover cualquier carta y llevarla a **SUP 65**". Su aplicación aquí es así: supongamos que **tenemos la baraja en orden mnemónico** y deseamos llevar el 8D (29) arriba, **sin** desordenar si resto. Debemos cortar un paquete de **abajo** hacia la derecha, justo por encima del 8D. Si hacemos ahora la mezcla por hojear de ambos paquetes a la

Ver el juego en el mejor libro dedicado a la magia de cerca de **toda la literatura** Me refiero, claro **está**, al **Stars of Magic**. (Hay traducción castellana con el título Estrellas de la Magia).

"Triunfo", pero con ambos paquetes dorso arriba (fig. 63), quedará la carta SUP del paquete de la derecha (8D) encima de codo y el resto sin desordenar.



FIG69

Claro está que esta técnica sólo es válida para llevar a SUP cartas del tercio central de la baraja (aproximadamente entre la 18 y la 35). Para el resto de las cartas es mejor, sin duda, el corte deslizante antes explicado.

La mezcla "Triunfo" puede también utilizarse para llevar una carta cualquiera a una posición diferente a la suya, siempre que la nueva posición diste más de 18 y menos de 35 posiciones de orden mnemónico, aproximadamente, con respecto a la suya. Basta cortar arriba previamente la carta a mover. Luego se hace la mezcla "Triunfo" según lo explicado, para llevarla al lugar deseado.

f) Con la mezcla "Zarrow"

Si la mezcla de Vernon antes comentada es genial, no lo es menos la de mi admirado amigo Herb Zarrow (ver en esquema, en la fig. 70). Con ella, y una variante del propio Zarrow explicada por Frank García que describiré en seguida, he ideado un útilísimo sistema de traslado de una carta de una posición a otra sin que se modifique al orden del resto de las cartas.

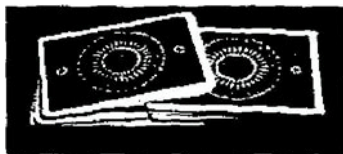


FIG. 70

Como sabes, la mezcla "Zarrow" consiste en ex con la mano derecha un paquete central, manteniendo una SEP entre los dos paquetes que se formaron en la mano izquierda y tras imbricar sus puntas y des secretamente, introducir dicho paquete central en la SEP entre los dos paquetes de la mano izquierda, es decir en su sitio original.

Por otro lado, la variante del propia Zarrow explicada por Frank García, consiste en extraer un paquete central (más la carta superior de la baraja) con la mano derecha y, tras la imbricación de puntas y la desimbricación, introducir el paquete central en la SEP entre los paquetes de la mano izquierda, pero volviendo a dejar la carta SUP de la mano derecha encima de toda la baraja. El arrastre de la carta SUP, al principio, se hizo con ayuda del índice derecho que se apoyaba sobre ella. Esta versión per una estupenda cobertura de la desimbricación secreta además de dar una extraordinaria impresión de mezcla en la segunda fase (se ven cuatro montones o paquetes de cartas mezclándose en sí, aunque en realidad uno de ellos es de una sola carta, figs. 71 a y 71 b).



FIG. 71 a

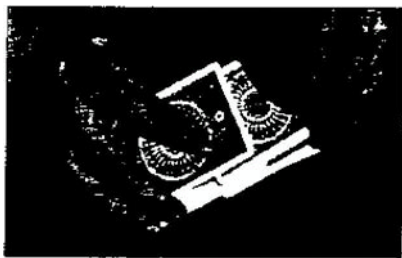


FIG. 71 b

pues bien, combinando la primera fase da la mezcla "Zarrow" con la última, fase de la variante, he desarrollado este interesante método para mover cartas de un lugar a otro, sin modificar el resto de la baraja.

Supongamos que queremos llevar una carta de las veinte superiores (por ejemplo, el 5P) arriba, sin desordenar el resto. Tan sólo tenemos que extirpar, con la mano derecha, un paquete del centro que tenga como carta SUP el 5P. Luego realizamos la fase final de la variante de la mezcla. Llevando todas las cartas a su lugar excepto el 5P, que se lleva a SUP. Así conseguiremos el resultado deseado.

Para llevar la carta SUP a una posición, que no esté más abajo de la veinte de arriba, debemos realizar la primera fase de la variante (llevar a la derecha el paquete central más la carta SUP) y terminar con la fase final de La mezcla "Zarrow" (introducir todas las de la mano derecha entre los dos paquetes de la mano izquierda), Así la carta SUP quedará en el centro, sin modificar el resto de la baraja, Naturalmente que, al comienzo, hemos debido extraer un paquete central, cuya carta SUP sea la carta sobre la que queremos dejar, al final, la carta SUP de la baraja.

Si deseamos subir una carta cualquiera no más de veinte lugares (mover la carta 35 al lugar 10, por ejemplo, hay que cortar previamente la baraja por al lugar conveniente (dejando la carta 11 acriba de la baraja, en nuestro ejemplo). Aplicar luego las acciones del primer método explicado ("Zarrow seguida de "Variante").

Si deseamos bajar una carta no más de veinte lugares, debemos cortar previamente para dejar la carta a mover como carta SUP, y luego aplicar las acciones del segundo método explicado ("Variante" seguidade "Zarrow").

Como quiera que bajar una carta treinta y cinco lugares equivale a subirla dieciseis, es posible subr o bajar más de los veinte lugares a los que habíamos limitado el movimiento de una carta. Tan sólo quedan dos cortas zonas en las que puede ser poco práctico aplicar este método (cuando se trate de mover una carta entre veinte y treinta, lugares). Para estos casos recurriremos a cualquiera de Los otras métodos explicados.

La gran elegancia de este método "con la Zarrow" estriba en que no sólo se mueve una carta sin modificar el resto, sino que al misma tiempo se mezcla, aparentemente, dos veces toda la baraja (y la combinación de "Zarrow y "Variante" es extremadamente engañosa).

g) Por medio del empalme lateral

Se comprende fácilmente que se puede trasladar Cualquier carta a otra posición si ~~se~~ corta para dejar arriba de la baraja la carta sobre la que queremos que quede al final la carta a mover, y extraemos ahora por medio del empalme o robo lateral (fig. 72) dicha carta del centro (o de la posición que sea) de la baraja. Luego depositamos La

carta empalmada sobre la baraja. Esta técnica de mover una carta es excelente dado que no contiene restricciones de posición, es decir, que sirve para trasladar cualquier carta a cualquier posición.



FIG. 72

OBJETIVO 2º: Simular que una carta elegida se devuelve al mismo sitio da donde se cogió.⁶⁶

Cogen una carta teniendo el mago la baraja en ligera extensión enere las manos. Mientras la ven y la recuerdan, el mago invierte las dos mini extensiones (una de cada mano gracias a un movimiento de los dedos). Por invertir quiero decir aquí, que se cambia el sentido de la extensión. Devuelven la carta al centro pero ya no es el mismo lugar: en realidad devuelven la carta encima del primitivo paquete superior. Ahora se juntan los paquetes en orden inverso al que estaban al comienzo, lo que hace que la carta quede en el centro. La inversión del sentido de las extensiones hace natural el cambio de orden de los paquetes al juntarlos de nuevo. Se entrega todo y la carta es la única que no está en orden. Veamos alguna utilización:

Adivinación de varias cartas:

Se realiza el pase, dos o tres veces seguidas (o sea: cogen una carta y la devuelven aparentemente al mismo sitio de donde se cogió, otra y la devuelven, una tercera y la devuelven, todo ello sin que apenas mire el mágico). Ahora se cuadra, se corta, se hacen mezclas falsas y al extender cara arriba se ven las tres cartas que están en lugares que no les corresponden esas son las elegidas.

También se me ocurrió otra aplicación más fuerte, así:

⁶⁶ Ver J. B. L., Cartomagia: 40 años después..

Si en el caso *Se tres cartas cogidas y devueltas empezas con la única* en orden, luego no necesitas *xrender* cara arriba. Haz así; busca por un vistazo el 9+ y mira secretamente la siguiente: es una de las elegidas (supongamos que es el 9+1, Otra de las elegidas es la carta que está en el lugar del 9P (9 carta): sea el 5D. Busca la que está en su lugar (o sea, en el lugar 25, que es el número de orden del 5+): sea el 4P. Las elegidas son precisamente esas tres cartas: 9P, 5D y 4P. Compruébalo.

Si has ido pasando arriba las cartas encontradas, al final puedes empalmarlas en la mano derecha y sacarlas del bolsillo. Si las fuiste llevando abajo por el Debex (deslizamiento a la extensión de Hofzinsler; ver al final del Apéndice VI3 puedes empalmarlas en la mano izquierda y sacarlas del otro bolsillo.

OBJETIVO 3°.- Intercambiar dos cartas entre sí, sin modificar el resto de la baraja.

Se desea intercambiar, por ejemplo, la QD con el 8D de forma que, al final, estas cartas ocupen cada una al lugar de la otra y que al resto de la baraja no modifique su orden (salvo un corte eventual de la araja). Utilizo estos *etodos*:

a) Por cortes múltiples

Con la baraja dorso arriba, corro y c para llevar arriba una de las caitas (por el ejemplo al 8D. Obtengo ahora una SEP con el meñique izquierdo sobre la QD (la otra carta a intercambiar) .

Corto ahora sobre la mesa la carta de arriba (al pulgar izquierdo la empujó ligeramente para ayudar a cogerla) y la echo sobre la mesa. Corto el paquete hasta la SEP y lo echo sobre la carta de la mesa. Corto ahora una carta (la de encima e paquete que me queda en la mano izquierda: esa carta es la QP) y la echo sobre las de la mesa. Finalmente echo el resto sobre las de la mesa. Son cuatro cortes continuados: una carta, un paquete, una carta, un paquete.

Este método se me ocurrió como variante al que ideó mi amigo y admirado Aristón de Argentina y que es el siguiente:

b) Por mezcla en 1 *anos* ("Ariston")

Hago lo mismo que en el método anterior hasta que tengo una SEP sobre la QP. Paso la Baraja a la mano derecha, que está casi dorso abajo, y la giro a posición de mezcla por arrastre, pero manteniendo la SEP con el pulgar derecho por al borde coreo interior de la baraja. Con el pulgar izquierdo pelo o arrastro la primera carta (la de arriba); encima de ella echo el paquete de cartas hasta la SEP. Encima pelo o

arrastro una sola **carta** (la de **arriba de** las que quedan) que echa sobre las de la mano **izquierda**. Finalmente, **echo el paquete** de la mano derecha simulando imbricarlo con el **de la mano izquierda**, **pero** poniéndolo encima. La ventaja, de este método es que *da* sensación de haber mezclado.

carta (8C, por ejemplo). **Obtener una SEP** donde **deseemos** llevarla (bajo el **5D**, por ejemplo). Pelar **el 8C**, **luego** el paquete hasta la SEP y echar **Luego** las demás, en grupo, simulando **que se imbrican con** el resto. Queda **el 8C** bajo el 5D (también idea de "Aristón").

OBJETIVO 4ª. - Reunir **diversas** cartas dispersas, pero manteniendo un cierto control del orden, que nos permita recomponerlo todo.

- a) Utilizando la mezcla buscadora de Marlo, "**Lessinout**", a base de pelar **cartas una a una**, y a veces la SUP y la INF juntas, se pueden buscar y encontrar **cartas nombradas**. **67**

Sigue todo con la baraja en tus manos. **Colócala dorso arriba y hacia la izquierda en la mano derecha, en orden de 1 A 52 y en posición de comenzar una mezcla por arrastre**. Supongamos que los **espectadores** nombran tres cartas: el **6D**, el 8C y el 8P (6, 14 y 22 del orden). Pela **cinco cartas (una menos de 6)** coa ayuda, del pulgar izquierdo. Echa el resto **sobre** las de la mano izquierda- **Mezcla de nuevo pelando desde la 6 (6 D)**, que es ahora la SUP de la **baraja**, hasta la 13 **incluida** (una antes de la 14) o sea, **ocho cartas**. Echa al resto sobre las de la mano izquierda. Pela ahora juntas la SUP (8C) y la INF (6D) **y sigue** pelando hasta llegar a La 21 incluida **fuña anees de la 22: ocho cartas**). Echa el **resto** encima. Tienes ahora la 22 acriba y La 6 y la 14 abajo. Termina el juego a tu gusto: revelaciones, empalmes y viajes, etc.

Para recomponer todo, coa la baraja cara arriba, en la mano derecha, pon el 8C arriba y el 8P abajo y pela (**siempre caras** arribad desde **el 8C hasta** la 21 (una menos de la 22), **y echa el resto** encima de Las de la enano izquierda (las **recién** peladas). Coge el 6D y ponlo sobre la baraja, a la vista. Mezcla de nuevo pelando hasta la 13 (una menos de la 14) **y echa** el resto de La baraja encima. **Pela** ahora **hasta** ver la 52, la última de La baraja. Sin pelar esa carta, **echa** el resto encima. Habrás pelado cinco **cartas**. Para recordar sería: pelar 8, 8 y 5, o sea, al contrario que para reunir las. **Ahora** tienes la baraja en orden. Si has **seguido todo** con la baraja **en las manos**, verás Lo fácil que es (si no lo has hecho, te parecerá un lío liosísimo, o más),

- b) Por el "Debex" (Deslizamiento bajo extensión de Hofzinser; ver al final de este Apéndice VI) es posible pasar debajo, reuniéndolas, varias cartas de la baraja. Es importante notar que esto puede llevarse a cabo, tanto teniendo las cartas extendidas cara arriba, como dorso arriba, pues la ordenación mnemónica nos capacita para sacar, por su posición, qué carta es cada una sin necesidad de ver su *CARA*. La reunión vía "Debex" de varias cartas es absolutamente **engañadora**. Por cierto, que todo se facilita si- al ir- buscando las cartas dorso arriba, vas contando mentalmente las cartas de tres *en tres*, en vez de contarlas de una en una.
- e) Si vamos colocando secretamente varias cartas en posición de "salida interior" (fig. 73) (al ir pasándolas de una mano a otra, por ejemplo) podemos luego pasar a realizar con ellas el Control Perpendicular (ver: Otras Técnicas, al final de este Apéndice VI) (figs. 74 y 75) para luego extraerlas juntas y reunir las debajo de la baraja. El pulgar derecho, puesto en el punto x, fue el causante del paso de la posición de las tres cartas, de la fig. 73 a la 74. Luego fueron el pulgar y el meñique izquierdos los que las hicieron pasar a la posición de la fig. 75.

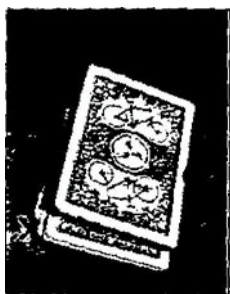


FIG-73



FIG 74



Si en vez de en "salida interior", se van dejando en la extensión ligeramente salidas hacia la derecha, como iniciando el Debex de Hofzinser. (ver al final de este Apéndice VI) pero sin extraer las cartas, luego, al cerrar la extensión hacia la izquierda, quedan las cartas en "salida lateral derecha" (lo que oculta la mano derecha) y desde ahí es facilísimo llevarlas a Posición Perpendicular. Simplemente, los dedos izquierdos empujan las cartas en "salida lateral", hacia la izquierda, pero más bien por su parte cercana al borde exterior, lo que las hace colocarse algo diagonales, en posición propicia para realizar el TPC (el me izquierdo se coloco todo el tiempo en el Lado corto interior de las cartas en "salida lateral", cerca de la esquina interior derecha, lo que ayuda enormemente a toda la acción).

- d) Naturalmente que la utilización de la Separación Angular de Lennart Green o el Great Divide de Harry Lorayne (ver al final del Apéndice VI), nos permite la reunión de varias cartas encima o debajo de la baraja.

4.- MEZCLAS FALSAS

Algo esencial para el buen uso de la mnemónica es, naturalmente, el conocimiento práctico de varias mezclas falsas. La literatura mágica conciene una muy buena cantidad de ellas de gran calidad, pero creo muy aconsejable dominar, al menos una buena mezcla falsa en la manos ("overhand") 68 Entre las clásicas, he aquí mi manejo y decalles para una de las más prácticas y una de las que yo más uso:

LA MEZCLA POR FALSA IMBRICACIÓN

Se trata de simular mezclar por imbricación una mitad de la baraja con la otra mitad, pero en realidad lo que se hace es simplemente cortar. Mira los detalles:

- 1.- La baraja está en la mano izquierda. La mano derecha coge la mitad aproximada de la parte de atrás (parte derecha), pero tirando hacia arriba de esa mitad, de forma que las cartas de ambas mitades queden

68 Entre ellas las que explico en mi libro Sonata y en el próximo Flamenco. Ver También Expert Card Trick de Hugard y Braue, el Experto en la Mesa de juego de Erdnase, los libros de Ver y Marla, la Gran Escuela de Gi y el de V. Canuto.

en ligera extensión y no cuadradas (Fig. 76).



FIG 76

La mano derecha coloca su uete sobre el canto de la mitad de la mano izquierda en disposición de imbricar ambas es. Quiero decir: se colocan en la misma posición que si se quisieran imbricar realmente ambas mitades. Dado el bisel opuesto que flan proporcionado las mini extensiones verticales de las mitades, las cartas quedan como en la fig. 77. Además, se procura que la última carta del paquete superior quede delante (más a la izquierda de la primera el paquete inferior. Presiona el paquete inferior con los dedos pulgar y índice hacia el centro del mismo, para evitar que se imbriquen realmente las cartas, por accidente.



FIG 77

3. - La mano derecha suelta las primeras cartas (las más a la izquierda) que resbalan y caen sobre las de la mano izquierda, bajo el pulgar. A la vez, la mano derecha se mueve hacia dentro y luego hacia fuera (quiero decir hacia ti y hacia el frente) con sus cartas, como si quisiera forzar la imbricación (gesto necesario si realmente se imbrican dos paquetes, compruébalo tú mismo realizando una mezcla real). En realidad, la presión del pulgar izquierdo sobre su paquetes impide que las cartas más arriba (más altas) del paquete superior resbalen o caigan y se igualen con las inferiores.
4. - Solo las primeras cartas de la mano derecha van cayendo sobre las de la mano izquierda, pegadas a ellas (pero encima de ellas, o sea, más a la izquierda). Ahora la mano derecha empuja el resto de sus cartas ligeramente hacia la izquierda. Así podrán caer luego sin imbricarse realmente.
5. - Mientras, los dedos izquierdos suben ligeramente las cartas que están más a la derecha de toda la baraja (o sea, las del paquete inferior). Este movimiento es hacia arriba para dejar estas cartas al nivel de las más altas del paquete superior. Si se ve totalmente de perfil el conjunto, aparecerá como en la *fig. 78*.
6. - La mano derecha se retira de momento y golpea luego las cartas superiores (las más altas) para "acabar de imbricarlas". Como los dedos y pulgar izquierdos siguen apretando, te costará realmente trabajo que "entren" las cartas de arriba (en realidad no entran, sino que caen delante de las del paquete de la mano izquierda). Este detalle es fundamental y es el que ayuda a una ilusión absoluta de imbricación de dos paquetes. Cuida de no sobreactuar. Cuadra todo con la mano derecha por arriba y por los lados cortos de la baraja (*Fig. 79*).

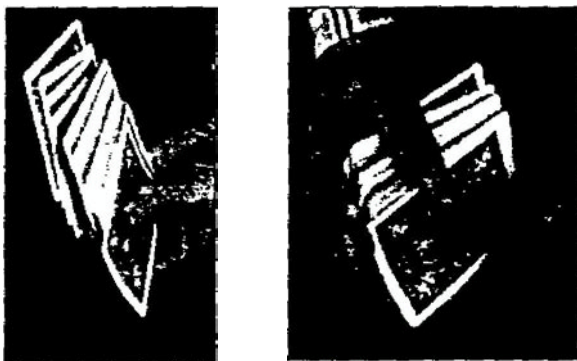


FIG 79

El hecho de haber levantado al comienzo las cartas, no en paquete cuadrado sino en extensión, así como el empuje de los dedos izquierdos subiendo algunas cartas de abajo (o de la derecha), hace que todo el proceso de la mezcla se pueda observar por los espectadores desde cualquier ángulo (incluida la visión "de perfil"), consiguiéndose, así, una mezcla muy natural, nada difícil (pero cuidadosamente estudiada y "descuidadamente" ejecutada), sin malos ángulos y con una ilusión perfecta de mezcla real. Esto permite (y es deseable) repetir la acción continuadamente un par de veces más; cortar. "imbricar", cuadrar, cortar, "imbricar", cuadrar. Creo que es absolutamente esencial no mirar a las manos durante la mezcla, así como hablar y mirar relajadamente a los espectadores,

- 7.- Como final se gira la baraja para dejarla sobre la palma de la mano izquierda. La mano derecha dorso arriba corta el paquete superior ayudándose del índice derecho que lo pivota hacia la izquierda (fig. 80). Allí es pinzado por la horca del pulgar izquierdo, que tira de dicho paquete hacia la izquierda para separarlo de la mano deracha. Finalmente la mano derecha sube y deja caer su paquete, con ruido seco, sobre el paquete de la mano izquierda (fig. 81). Es un corte auténtico que debió realizarse en continuidad de acción con la falsa mezcla y que, por su claridad y rotundidad, cierra y rubrica todo el proceso. A la vez, y mirando, ahora sí, la baraja, se ha dicho: "Bien mezclada y cortada". La baraja se deja directamente sobre la mesa,



FIG. 80



FIG. 81

Como los movimientos son sencillos, se automatizan de forma que no haya que pensar al realizarlos Y poder acercarse así a las dos condiciones esenciales de la maestría, señaladas por tantos grandes de la Cartomagia (Rene Lavand y Ascanio entre ellos): soltura y despreocupación-

OTRO TIPO DE FALSAS MEZCLAS

- a) Falsa mezcla para media mnemónica; parece que el propio espectador mezcló toda la baraja.

Pensando en la media mnemónica se me ocurrió esta idea que creo bastante engañosa.

Un espectador mezcla a la americana la media no ordenada y la extiende en cinta sin terminar de imbricar. Luego hace lo mismo con la media ordenada: mezcla y extensión sin terminar de imbricar.

El mago cierra la extensión y termina de imbricar esta media ordenada, mientras el espectador lo hace con la no ordenada; el mago. en realidad, realiza una mezcla falsa del tipo "a través" ("push-through") y extirpa al cortar (fig. 32. exagerada I. El espectador cort. Cambio de paquetes, se cortan y se juntan.

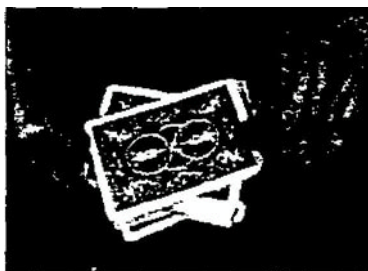


FIG. 82

La apariencia es de mezcla **de** toda la baraja por el propio espectador y a ello podemos referirnos más adelante durante el juego: "Recuerda que tú mismo mezclaste toda la baraja y la cortaste". Es verdad.

La media mnemónica sigue **en orden** aunque cortada (p. ej.: 14, 15, 16... 25, 26, 1, 2.....11, 12, 13)..

b) Variante con biselada

Colocar la media ordenada a contra bisel de la media no ordenada. Un espectador mezcla a la americana una mitad con la otra.

El mago puede ahora sujetar firmemente con la mano izquierda la mitad ordenada a ir extirpando, por grupos o paquetes, las cartas de la media no ordenada. Las cartas extirpadas van colocándose encima de las da la mano izquierda- De esta manera no se detecta que es ordenada (por magos o conocedores) pues las cartas extirpadas van "desordenándose" al ir echándolas en paquetes.

La seguridad es tan grande que podemos utilizar una biselada muy buena, muy fina, del tipo de las que fabrica Mary Pura.

c) Para simular que el propio espectador mezcla toda la baraja (sólo mezcla media). Método diferente

Pensé que sería buena idea aplicar un cambio de media baraja para simular una mezcla total. Así:

Se le da al espectador la mitad no ordenada para que la mezcle. La mitad ordenada está en la mesa. Se recibe la mitad mezclada cata arriba y se hace medio Salto en ella para voltear todas las cartas manos La superior (sea, por ejemplo, la KP).

Tienes, pues, la KP cara arriba sobra veinticinco cartas dorso arriba *cogidas en la mano derecha* en posición similar a la de Biddle. La KP debe estar algo separada del resto.

Con la mano izquierda se coge, en posición de dar, la mitad ordenada (cartas dorso arriba) (fig. 33, separación exagerada bajo KP).

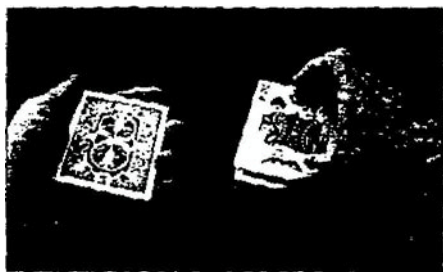


FIG. 83

Se realiza ahora una adaptación de "The Louisiana Switch", un cambio descrito por Nash (se trata de un pase de tahúres para cambiar una jugada, pero aquí **se** cambian todas las de la mano derecha por todas las de la mano izquierda, salvo la KP cara arriba)." Veámoslo: se simula dejar en la mesa el paquete de la mano izquierda y pasar el de la *mano* derecha a la mano izquierda, pero en realidad se deja caer el de la mano derecha sobre la mesa y *se* pasa, rápidamente, sólo la KP cara arriba de mano derecha a mano izquierda dejándola sobre el paquete de dicha mano izquierda (fig. 84). Ahora se da a mezclar al espectador la mitad de la mesa "para que complete La mezcla de coda la baraja". Se voltean ahora, por medio salto, ~~todas~~ menos la KP, del paquete de las manos. El cambio se disimula con un movimiento de arribas manos de derecha a izquierda.



5. - CAMBIOS DE BARAJA

Inútil insistir en la enorme importancia que puede tener el poder cambiar, secretamente, la baraja que ha sido mezclada por los espectadores, por una ordenada en mnemónica (en "términos de juego" sería un "Cold Deck"). Entre los métodos de interés están:

⁶³ Ver "The Louisiana Switch" en *Ever so sleightly* de Nash, **escrito por** Minch, p 46.

1. - Los métodos técnicos (manipulativos)

El más **directo**, y uno de los clásicos, si estás sentado a la mesa, consiste en tener **el paquete A en la mano izquierda** bajo el borde de la mesa, con el pulgar sobre la misma. La baraja está en posición **vertical, de costado, caras hacia la izquierda** (fig- 85) - Adelantar ligeramente el cuerpo y levantar la mano derecha con la baraja (tensión).

Echar el cuerpo **hacia atrás**, tirando así de la mano

derecha con B, que llega al borde de la mesa (relajación) y va a coger el paquete A de la mano izquierda. La mano izquierda ha girado **para que la mano derecha pueda coger el paquete A, pero** antes, el paquete B ha caído por su propio **peso al regazo**, al abrir la mano derecha que lo sujetaba (fig. 85).



FIG85



FIG.86

Inmediatamente el cuerpo **avanza empujando** ambas manos, **que** llevan la baraja A (tensión): las manos dejan, ahora, la baraja en la mesa, Naturalmente **que** el juego tensión relajación (trampa) tensión, y

los avances y retrocesos del cuerpo empujando y tirando de las manos, son aplicación directa de las reglas del Maestro Slydini

- b) Un segundo cambio que desarrollé a partir de ideas (una vez más) de Slydini, lo expliqué en mi libro *Sonata*, en el juego "Rutina Triple de Colores". Solo es válido para actuates que habitualmente realicen gestos amplios, pero es muy efectivo.
- c) Frank García explica en su libro *Super Subtle Card MiracLes* tres cambios de baraja en el borde de la mesa que el autor aprendió de tahúres: en uno de ellos, la baraja de la mesa se recoge sobre la baraja oculta de la mano izquierda, manteniendo una SEP entre ambas (figs. 87 y 88) y luego, al avanzar las manos, la mano izquierda se inclina y deja caer por resbalamiento, la baraja superior al regazo.



FIG.87



FIG 88

Ver también en la **Bibliografía**, las entradas de **Giobbi**, **Minch**, **Hachón**, **Kaufman**, **Vernon**, **Sharpe**, **Aronson** y **Sbarco**.

2.- Los cambios en el bolsillo.

Son, sin duda, los que yo más he usado, uso y probablemente usaré por su sencillez y por haber conseguido engañar con ellos tanto a profanos como a magos. Entre ellos:

- a) Al buscar el estuche que se dejó en el bolsillo, tras terminar un juego con la baraja mezclada por el espectador. Ambas manos se llevan a sendos bolsillos. La que va vacía saca el astuche, la que lleva la baraja la cambia por la ordenada. La secuencia temporal es llevar ambas manos al mismo tiempo a los bolsillos para mirando la mano vacía, sacar primero el estuche de allí, y luego sacar la otra mano (que cambia su baraja). No mirar la mano con la baraja. Dejar la baraja en la mesa para que la mano que la sostenía ayude a abrir el estuche y sacar de allí los comodines. Al ir a guardar la baraja nos acordamos de otro juego y lo realizamos con la baraja ordenada (y a ser posible los comodines recién cogidos, pero sin utilizar el hecho de que está ordenada como método secreto del juego. Luego, ya sí, hacer algún juego con la baraja, utilizando su orden secreto.

También, a veces, actúo así: tras cambiar la baraja y sacar el estuche, entrego la baraja (dentro del estuche) a un espectador que mezcla la baraja en un juego anterior, diciéndole que guarde todo un momento, mientras hago un juego con unas monedas... Luego, tras el juego de monedas, le pido la baraja y continúo con la mnemónica. Conviene recalcar mucho la mezcla primera (antes del cambio) del espectador. Luego recordarle lo bien que mezcló (una vez cambiada).

- B) El cambio puede realizarse en el bolso (o maletín, si lo usas) al ir a coger un elástico de goma, los comodines, un clip, un rotulador, etc. Creo fundamental que sea lógica verdaderamente la razón de ir al bolsillo (no basta con ir a por algo que luego no se utiliza apenas).
- b) Otro momento es al terminar un juego, con una baraja mezclada por el espectador. La guardas en el estuche y todo en el bolsillo. De repente observas que dejaste los comodines (u otra carta) sobre la mesa. Sacas el estuche y la baraja (ahora en realidad es otro astuche con la baraja ordenada) y guardas allí los comodines (o las cartas que sean). Dejas todo en la mesa. Haces un juego de navajas y monedas (o simple pausa de descanso) y sigues con la nueva baraja ordenada, Conviene charlar durante estas acciones.

Al Baker describía un juego en el cual un espectador tiene que meter la baraja en su bolsillo. Al explicar el mago esta acción, la realizaba verdaderamente (o sea: guardaba, el mago, la Baraja en su bolsillo y sacaba otra baraja a la vista que era la que entregaba al espectador para al juego). El cambio, aunque leído puede parecer

"caradura", es extraordinariamente sutil, pues la psicología implícita es formidable. Pruébalo tú mismo y te convencerás. También Al Baker explicaba que la baraja a cambiar debe estar en el bolsillo en posición vertical, mientras que la de la mano se lleva y deposita en posición horizontal, lo que permita un rapidísimo cambio sin titubeos (Fig. 39).

- e) **Al colocarte vuelto de espaldas al publico "para no ver la carta que fue elegida y que están mostrando A los espectadores", puedes cambiar el reato de la baraja por otra ordenada (y a la que le falta la carta previamente forzada y en manos de los espectadores). Es absolutamente indetectable e impensable porque todos están atentos a ver y recordar la carta; la baraja y su orden no intervienen ni importan en el juego; y, además, es psicológicamente perfecto el realizar un truco para un juego posterior y usando unas acciones que tienen como finalidad ser más "honesto" (no poder ver la carta que 35 está adivinando).**



FIG89

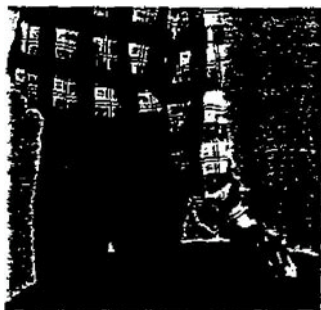


FIG 90

Este cambio puede realizarse cogiendo la baraja ordenada del bolsillo interior de la chaqueta (o del cinturón), y dejando la desordenada en si mismo sitio. En ambos casos conviene cuidar el tener los codos bien pegados al cuerpo para que no se puedan observar movimientos sospechosos de los brazos. Una vez cambiada la baraja se puede gesticular con las manos extendidas diciendo: "Cuidado, que me vuelvo, tapar la carta, ...".

A veces es posible semi-apoyarse con la mano que tiene la baraja (ya cambiada) en la mesa cercana y depositarla allí antes de volverse de frente a los espectadores (fig. 50: mejor si la mesa estuviese frente al mago). Tras una pausa, el mago se vuelve de frente y pregunta "si han perdido ya la carta en la baraja...". Señala luego la baraja de

la mesa (titubea antes de encontrarla allí) y el propio espectador mete la carta en la baraja.

- i) Parece increíble, pero mi preferido ha sido durante mucho tiempo **éste**: terminado un juego, la mano derecha lleva la baraja al bolsillo derecho de la chaqueta y, a la vez, la mano izquierda entra al bolsillo izquierdo con gesto de descanso (tienes *que* estar relajado). Ha terminado el otro juego. Estás descansando. El asombro del juego anterior aún tiene a los espectadores casi "groguis". Las manos salen de los bolsillos para el siguiente juego, pero la mano derecha sale vacía y la mano izquierda sale con la baraja ordenada. Ambas manos cogen la baraja en posición de cuadrar.

Llama ahora la atención sobre el siguiente juego. A veces he realizado este cambio varias veces en la misma sesión, especialmente si estaba de pie y los espectadores también (tipo bar, party, fiesta, corrillo, etc.).

Si no llevo chaqueta (y en los últimos años no la llevo casi nunca) hago el mismo cambio en los bolsillos traseros del pantalón vaquero figs. 91, 92, 93 y 94; falta sólo juntar las manos de nuevo).



FIG. 91



FIG. 92



FIG. 93



FIG. 94

- g) Dos espectadores cogen sendas cartas forzadas (por ejemplo, las de orden 23 y 24 en el orden mnemónico. Deben ser seguidas). Devuelven ellos mismos las cartas a la baraja, sin que toque nada el mago, y mezclan ambos a conciencia. El mago mete la baraja en el bolsillo. mostrado vacío, y saca "por el sentido del tacto" las dos cartas, Clímax. Saca luego la baraja y continúa con la baraja ordenada en mnemónica (que, en realidad, tenía previamente en el bolsillo con las dos cartas 23 y 24 arriba). El bolsillo se pudo mostrar vacío si se tiene un doble bolsillo de tela (útil también para otros efectos. También es formidable la idea, que me contó Manuel Cuesta, de llevar en el bolsillo un trozo de tela similar al forro del bolsillo, o incluso un simple pañuelo blanco, no plegado, y sacar una parte de él como si fuese el forro auténtico, dejando ver así al bolsillo "totalmente vacío". La enorme practicidad del método escriba en que el falso forro, o el pañuelo, se trasladan con total facilidad de un pantalón A otro.
- h) Ver también, en la Bibliografía comentada, dos magníficas ideas de **Alex Elmsley** en *The Collected Works of Alex Elmsley*, p. 143, escrito por Stephen Minch. También las entradas de Ireland, Giobbi y Pavana quienes, entre otros, describen más técnicas de cambio de barajas en el bolsillo del mago.

3. - Con Ayuda de accesorios

- a) Con una cartera grande, que se saca para coger dinero o una predicción, Lleva una baraja bajo ella, sujeta en una mano. La otra mano lleva a la vista la otra baraja (fig, 95), Se abre la cartera hacia un lado, dejando fuera de la vista la baraja inicial (las dos barajas están ahora ocultas, cada una de silas bajo lado diferente de la cartera, fig. 96) y se cierra hacia el otro lado dejando ver la baraja ordenada (fig, 97). La pausa para sacar algo de la cartera es suficiente para que pase desapercibido el salto que da la baraja bajo la misma.. La idea parece ser que viene del campo de la mesa de juego, al igual que el cambio bajo un pañuelo, de técnica difícil (y que supongo conocido por ti. Ver *El Mundo Mágico* de Tamariz: "El paquete fío").
- b) *Un estuche hueco*, sin parte de abajo, tipo cascarilla, es un magnífico accesorio que permite cambiar la baraja. Es idea de Stone y viene explicado en al *Greater Magic* de Hilliard. Se utiliza en magia de salón. con una mesa para dejar y cagar accesorias de la sesión. Pero se pueda adaptar a magia de cerca, si se utiliza un estuche agrandado (despegado y vuelto a pegar) con la baraja segunda (la ordenada) dentro del mismo. Se dice que se va a tapar La baraja con un pañuelo. Se hace así. pero cubriendo también "accidentalmente" el

estuche.. Se pone la mano bajo el pañuelo para sacar el estuche y se levanta el estuche, dejando salir la segunda baraja, se cubre la primera con el estuche y se saca, deslazándolo, de debajo del pañuelo. Es un manejo que he ideado, pero seguro que tú encuentras otro mejores. Ahora venden una "cascarilla" de estuche, que puede valer para cambiar barajas.

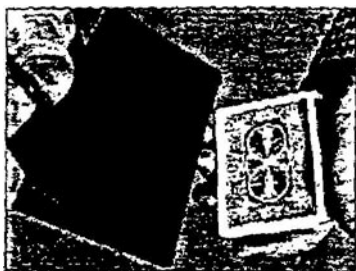
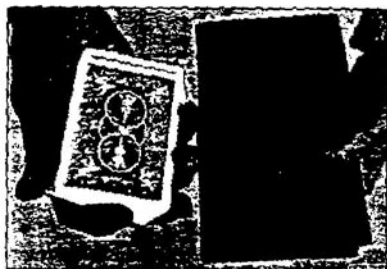


FIG. 95



FIG. 96



- c) El servante del periódico de Fu-Manchú colgando del respaldo de una silla es útilísimo para cambiar una baraja. El servante es improvisable con cualquier periódico y viene explicado detalladamente en el muy interesante libro *La lección de magia* escrita por los grandes magos amigos, los argentinos Michel y Greco".
- d) Con un sombrero, en salón o escena: se deja la baraja dentro del estuche en equilibrio vertical sobre el ala del sombrero (fig. 98). Accidentalmente cae dentro; se saca (ya es otra); se coloca de nuevo en equilibrio y se continúa el juego. Es clásico, y muy bueno.

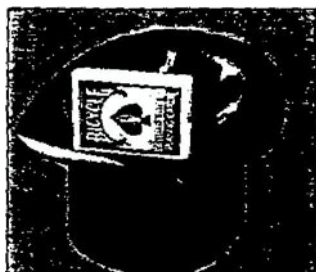


FIG. 98

- e) Todo tipo **de** servantes, topit, etc, son útiles, naturalmente, para cambiar la baraja.

4. - Otros cambios

- a) Al terminar un juego, se simula hacer un viaje de toda la baraja: se empalman varias cartas y se sacan de la oreja de un espectador, luego se empalman todas menos una y se sacan del bolsillo interior de la chaqueta (en realidad es otra baraja) y en la mano queda la elegida (forzada),
- b) Ai llevar la baraja a la espalda para encontrar, por el tacto, una de las cartas elegidas, se da el cambiao a la baraja y se termina el juego. Muy útil si llevas jersey (no chaqueta) y se guarda la baraja entre el cuerpo y el pantalón.

c)Estando sentado a una mesa, se tiene una baraja en la corva derecha. Se lleva la baraja visible en la mano izquierda (fig. 99 a) y en el gesto de adelantar la silla, acercándola a la mesa, se deja esta baraja en la corva izquierda mientras que se saca a la vista con la mano derecha (que bajó junto con la mano izquierda para adelantar la silla) la baraja de la corva derecha (fig. 99 b). O sea: bajar ambas manos juntas coa la primera baraja entre ellas; separar Las manos al rebasar hacia abajo el borde de la mesa; la mano izquierda deja su baraja en la corva izquierda Y tira de la silla, a la vez que la mano derecha coge su baraja y simula tirar también de la silla; se juntan ambas manos sobre la nueva baraja y se suben, en movimiento sin parada, continuado. Es un cambio que utilizaban (o utilizan) los tahúres. También se suelen poner las barajas en las corvas pero por la parte interior de las mismas (fig. 100), lo que permite bajar las manos al centro de la silla, en posición muy natural.



FIG 99 a



FIG 99 b



FIG. 100

- d) Al llevar la baraja bajo la mesa para explicar al espectador que debe hacer algo (cortar bajo la mesa y coger la carta superior), se cambia en el regazo por una ordenada. Pasa muy desapercibido por lo natural de la acción. No Lo desprecies por su simplicidad.

5. - Para cambiar media baraja

Una idea que desarrollé, no hace mucho, es la siguiente: En una baraja mezclada (desordenada), separar las cartas del 1 al 26 del orden mnemónica, de las de los números 27 al 52: a lo Great Divide, Separación Angular o Debex: ver al final de esos Apéndice VI),

Un espectador mezcla en las manos ("por arrastre") una mitad, otro espectador la otra mitad. El primer espectador piensa una carta de todas las que ve en su mitad (mitad del 1 al 26, desordenadas, por ejemplo: 3P). El segundo espectador ve, por hojear de las esquinas, una carta de su mitad (que sostiene el mago, quien, obtiene una SEP con el meñique y procede luego a empalmar la carta vista, por medio del robo lateral. Sea, por ejemplo, el 8D).

El mago coge con su mano derecha (que lleva el 8D empalmado) la mitad del primer espectador y la lleva bajo la mesa "para encontrar la primera carta al tacto". Allí cambia la media del 1 al 26 no Ordenada por una mitad de cartas extras (veintiséis ordenadas del 1 al 26) que tenía en su regazo (o bajo la corva de la rodilla) y saca a la vista el 8D dorso arriba y la deja en la mesa sin mostrar. Dice: "Ésta es la carta que pensaste. Nómbrala". El espectador dice: "El 3T". El mago se alegra: "¡Bien! Y ahora voy a por la segunda" (mientras tanto ha buscado y empalmado en la mano derecha el 3T, que saca de la media ordenada que tenía entre las manos y que ha subido, inmediatamente, encima de la mesa). Lleva la mano derecha (con el 3T oculto) a coger la segunda mitad de cartas, que estuvo siempre en la mesa y que es la mitad desordenada, y deposita el 3T encima. Mezcla y corta y saca del centro el 3T (que ha controlado al mezclar) y la deja junto al 8D (ambas dorso arriba).

Pregunta: "¿Y tu carta cuál era?". El espectador dice: "El 8D" "Perfecto", dice el mago, y al mismo tiempo voltea juntas ambas cartas que son las dos nombradas. Clímax.

Es importante que la media baraja esté el menor tiempo posible bajo la mesa. Ensáyalo a fondo. Lo bueno es que mezclaran y ahora tienes media mnemónica en orden. (¡Y has hecho una doble adivinación estupenda!).

6. - OTRAS TÉCNICAS ÚTILES

Te supongo conocedor de las técnicas siguientes, que resumo, algunas, brevísimamente:

a) Esquina doblada

Doblar secretamente hacía abajo la esquina interior izquierda de una carta. Sirve para detectarla y cortar bajo ella. La mejor forma es doblarla esquina de la carta inferior es, a mi juicio, la de Vernon. En ella hay que utilizar el meñique derecho, que dobla desde arriba, y hacía abajo, la esquina exterior derecha de la carta INF (*el índice izquierdo ayuda, empujando ligeramente la carta INF hacia adelante y hacia la derecha para dejar libre la esquina citada, ver Fig. 101*). Girar inmediatamente la baraja para que quede, la esquina doblada, como esquina interior izquierda.



FIG. 101



b) Contaje secreto de cartas

Son métodos clásicos: uno de ellos utiliza al pulgar izquierdo, que va dejando pasar una a una cartas, desde la SUP hacia abajo, por la esquina exterior izquierda, contándolas al mismo tiempo (fig. 102). Exige una buenacobertura con la otra mano, que se mueve o gesticula, la mano izquierda, la que hace el contaje, puede estar caída a lo largo del cuerpo o muy en alto como hacía el grandísimo mago René Lavand. Un buen método es contar de tres en tres (de una en una, pero con ligerísimas paradas cada tres cartas y tener frases que "midan" tres tiempos. Por ejemplo "¿Recuerdas/tú/carta?". "Piensa/en/ella". "No/la/olvides". Lo que permite hablar mientras cuentas (y sobre todo

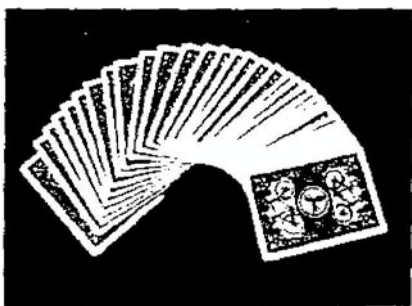
hablar sin decir tonterías, cosa no fácil cuando a la vez se trata de contar en secreto). Si necesitas, por ejemplo, contar trece cartas, se dicen cuatro frases de tres tiempos (no necesitan ser de tres palabras, valdría: "Ahora/te haré/un bonito juego"...). Se cuentan así doce cartas (3 por 4) y luego, claro, una carta más para llegar a trece.

También el meñique izquierdo puede contar secretamente cartas por la esquina interior derecha de la baraja (fig, 103), La mano derecha dorso arriba puede cubrir este contaje sujetando desde arriba las cartas. También se puede contar así, con el meñique, a una mano, la izquierda caída a lo largo del cuerpo, mientras la derecha realiza alguna acción del juego. EL problema de esta cuenta **es que**, dada la debilidad del meñique, hay que practicar mucho para poder contar más de ocho o nueve cartas con seguridad. Un tercer método es el de contar, con el pulgar derecho por el borde interior, las cartas da abajo, doblando ligeramente hacia arriba la baraja (concavidad hacia arriba) y dejando pasar la INF con al pulgar, luego la siguiente, etc. El mayor problema es el de cubrir la concavidad de la baraja, que es visible desde el frente y arriba, y también disimular la tensión del dorso de la mano derecha al contar, En el Expert Card Technique hay una excelente manera de contar cartas de arriba con el mayor y anular izquierdos.

El contaje secreto puede hacerse visualmente al extender la baraja entre las manos, o dejándola extendida en la mesa. En este caso es preferible extender bastante la zona que queremos contar (la de abajo, por ejemplo) y hacer una extensión de cartas en arco (fig, 104); de esta manera, los picos que forman las esquinas exteriores izquierdas de cada carta, permiten contar visualmente con comodidad y rapidez (también es útil aplicar aquí la idea de contar de tres en tres dichas esquinas., ,),



FIG 103



e) Empalmes

Te recomiendo los explicados en el libro de Vicente Canuto *Cartomagia Fundamental*, en el de Roberto Giobbi Gran Escuela *Cartomágica* y en el de Erdnase *El experto en la mesa de juego*, así como los derivados del Control Perpendicular del Tamaricillo, que se describen en *Sonata*. Ver también el Expert Card Technique de Hugard y Braue, y todos los libros sobre la magia de Dai Vernon, así como las notas a la conferencia sobre *Psicología del empalme* de Ascanio.

d) Debex (Deslizamiento bajo extensión) de Hofzinser

Hofzinser, el genial mago vienes, creador de exquisitas técnicas y juegos de construcción, insuperable que confirman lo que considero la mejor Cartomagia de todos los tiempos, ideó también esta técnica que permite trasladar una carta ocultamente bajo la extensión en manos de la baraja. Si bien, y por lo que conocemos de su obra (gracias a Ottokar Fisher quien se dedicó a recopilar su obra y a publicarla en 1910)⁷⁰ el objetivo de Hofzinser era controlar una carta devuelta a la baraja, pasándola bajo la extensión a la posición inferior de la misma, el desarrollo posterior del pase por la comunidad cartomágica lo utiliza más como medio de reunión secreta de varias cartas (generalmente cuatro) mientras se pasan, las cartas de la baraja, en extensión cara arriba, de una mano a la otra. Existen publicadas diversas técnicas personales para realizar el pase (de Marlo a Cristian Chelman, pasando por Larry Jennings y otros). Yo lo aprendí de mi admiradísimo amigo Ricky Jay, una de las personas que más hacen por al Alto de la Magia en general y de la Cartomagia en particular.

Posteriormente ha llegado a un manejo personal tan simple y directa del pase, que comencé utilizándolo para cuatro cartas y pasé a usarlo para reunir un palo completo. Después, y a comienzo de los años noventa, vi que utilizando la charla y misdirection apropiadas, podía llegar a debexar media baraja, consiguiendo así separar, por ejemplo, las cartas rojas de las negras, o las 26 (del orden mnemónico) del resto.

En la mnemónica es muy útil para desplazar cartas de lugar, llevar una determinada abajo, previo a un empalme, etc- (hay bastantes utilizaciones que vienen indicadas en este libro, en algún juego y en este mimo apéndice VI). Básicamente se trata de que, mientras extendemos la baraja cara arriba entre las manos, pasándolas de la mano izquierda a la derecha, el pulgar izquierdo se apoya en la carta que está encima de la que deseamos "deslizar" (si queremos llevarnos

⁷⁰ Ver La cartomagia de Hofzinser por **Ottokar Fisher**. La edición castellana es de **Ed. Frankon**, Madrid 1990. Es un libro de obligatorio estudio para magos que quieran entender y disfrutar de la cartomagia más **elevada**,

⁷¹ También ha servido, este pase, como base del llamado "Control convincente" hoy tan en uso.

el 8C, el pulgar izquierdo se posa sobre el 6P, ver la fig. 67 de este Apéndice vi). Los dedos derechos tiran por debajo del 8C y lo deslizan, llevándolo secretamente bajo el extremo derecho de la extensión ¡ver la fig, se de este Apéndice vi). Luego se cierra la extensión y la carta (8C) quedará debajo de la baraja. Observa en las figuras (que los meniques sobresalen por el borde interior de la extensión para hacer de tope y evitar que sobresalga por allí la carta en su recorrido secreto bajo la extensión. Otro detalle es inclinar bien las enanos hacia delante para evitar que se vea por el frente el borde de la carta deslizándose (especialmente por aquellos espectadores que estén más bajos o alejados del mago). No importa, en cambio, que se vea al movimiento de los dedos derechos, pues es el normal que se realiza cuando se ayudan a pasar cartas en extensión de una mano a otra.

Cuando se trata de debexar una sola carta, yo suelo retrasar la segunda parte de la acción, la del deslizamiento hacia el extremo derecho de la extensión. Es decir, que cuando pasa la carta que deseo, tiro de ella ligeramente hacia la derecha para ocultarla bajo la carta anterior, pero sigo pasando tres o cuatro cartas más de izquierda a derecha, levantando el pulgar izquierdo. Para un momento, bajo el pulgar y lo apoyo en la carta anterior a la carta oculta, levanto mi mirada hacia los espectadores, digo algo y, a la vez, deslizo la carta oculta hasta el extremo derecho bajo la extensión.

Para debexar varias cartas se repiten las mismas acciones con otra carta pasándola debajo de la primera debexada. Se repite que nuevo con cada una de las cartas que se deseen debexar, excepto cuando varias de ellas vienen seguidas en la baraja, en cuyo caso es mucho más fácil. En efecto: A partir de la primera debexada de esa serie, basta con tirar con los dedos derechos de las siguientes cartas a debexar, sin necesidad de apoyar el pulgar izquierdo en ninguna carta, ya que a partir de la segunda carta (de la serie) ésta se desliza fácil y suavemente. A ello ayuda el no sobrepasar con la carta recién debexada la inmediatamente superior a ella (no sobrepasarla por abajo hacia la derecha). Pruébalo con las cartas en las manos. Ni siquiera necesidad mirar a la baraja, pues al ver que vienen dos o tres seguidas de las que te interesa reunir y controlar, puedas levantar la mirada. Estos momentos sin mirar a las cartas, ayudan enormemente a crear una fuerte misdirection, pues la mirada se dirige directamente a los ojos de los espectadores desviando su atención de las cartas.

Además es utilísimo que el conjunto de manos y cartas se mueva de vez en cuando de un lugar a otro, para mostrar a diferentes espectadores las cartas. Pero mostrarlas ¿para qué? Eso es lo esencial del pase: tenemos que tener una razón para mostrar las cartas a los espectadores (no sólo para mirarnos nosotros). Y ha de ser una razón interesante para ellos. Por ejemplo: si se trata de debexar un número de cartas entre cuatro y trece, se pasan y muestran todas las cartas para comprobar que falta una carta, precisamente la que ellos eligieron o nombraron (y que el mago previamente empalmó o descargó al regazo). Si se trata de debexar un número grande de cartas (hasta 26) yo utilizo un tipo de misdirection diferente. Voy pasando las cartas rápidamente entre las manos y comienzo a farfullar preguntas y

peticiones algo confusas, del tipo: "A ver, tú que estás con lo de antes... (debexa seis o siete cartas y sigo pasando cartas pero nuevo ahora las manos frente a otro espectador)... o mejor tú que no., que no fuiste.. - ¿verdad? (los espectadores no saben a qué te estás refiriendo y tratan de pensar: o adivinar lo que quieres decir).. - Tu no elegiste ninguna carta antes ¿verdad?... (tratan de recordar si ese espectador eligió ya una carta y yo llevo ya debexada otras seis o siete cartas).. - Bueno, piensa una de las que veas, pero que no sea... (pausa. Están todos a la expectativa: que no sea ¿qué?)... y vosotros no digáis nada, no penséis, que luego se confunden los... (he movido las manos hacia otros espectadores: ya llevo debexadas unas veinte cartas. Vuelvo las manos frente al espectador anterior)... ¿viste ya alguna que no sea figura y que te haya gustado... Y que esté en la baraja?... (debexo ahora las seis últimas). Cierro la extensión, pregunto el nombre de la carta pensada libremente y, o Bien la busco por rápido hojéo de la mitad en donde está y la empalmo y la saco del bolsillo, o bien la busco claramente y realizo con ella un efecto rápido, tipo carta que sube, se vuelve, cambia, etc.

Detalles importantes: hacer cambios de ritmo de vez en cuando en el paso de las cartas de una mano a la otra, levantar la vista cuando veas que vienen seguidas tres a cuatro cartas de las que buscas y debexarlas sin mirar a tus manos, hacer todo con el máximo de rapidez y un cierto nerviosismo y prisa voluntarios que creen desasosiego e inquietud (sin pasarse). Si quiero separar por colores, dejo seis o siete de las primeras cartas con los colores mezclados para que los espectadores vean en la extensión los dos colores (piensa que si voy a debexar las rojas, por ejemplo, este color va desapareciendo de la vista su la extensión y esto puede ser detectado), Una vez cerrada la extensión muestro las seis o siete primeras una a una y, jugueteando, reúno las dos o tres rojas encima de las negras. Cierro todo y bajo por corte las tres rojas a juntarse con el resto de su color bajo la baraja.

Creo que es obvia la técnica para trasladar una carta de un lugar a otro de la baraja. En extensión cara arriba, se debexa la carta a mover y se busca luego el lugar donde queramos dejarla. La introducimos allí con ayuda de los dedos derechos, que la empujan deslizándola en sentido contrario al de la acción de debexarla.

e) El Control Perpendicular de Tamariz (TPC)

Se trata de un pase que ideé en 1962 y que desde entonces se ha revelado capaz de una increíble cantidad de usos. Actualmente "treinta y siete años después) lo utilizo como control de una o varias cartas abajo, arriba o cualquier otro lugar, para descarga. empalme en cualquiera de las dos manos en posición normal o en Tenkai normal o lateral, volteo cara arriba. forraje, vistazo, desplazamiento de cartas, cambio de pequeños paquetes, giro de cartas cabeza-pies, falsas dadas, falsas mezclas, ocultaciones, cargas en estuche, en la manga, apariciones, transferencias, plegado de una

carta, etc. Aunque lo expliqué con detalle (sólo el pase y alguna aplicación) en *Magia Potagia I* y en *Sonata*, así como en algún video en inglés y en un librito escrito sobre él por Jim Krenz, lo describo muy en breve aquí para tu comodidad.

La baraja está en la mano izquierda en posición de dar- El pulgar izquierdo, a lo largo del costado izquierdo de la baraja. El meñique izquierdo, a la derecha de la esquina interior derecha. Supongo que ha sido devuelta una carta y la dejases en medio de la baraja, sobresaliendo por delante (fig. 105), Empújala con el mayor y anular derechos, por su ángulo exterior izquierdo para cuadrarla, de forma que quede salida en ligera diagonal hacia la derecha: la esquina interior derecha ha debido chocar con la punta (del meñique izquierdo. El pulgar derecho está en la esquina interior izquierda de la baraja. El pulgar izquierdo tapa la esquina exterior izquierda de la carta, que tiende a salir por el costado izquierdo de la baraja (fig. 106). Si ahora bajas esta esquina con la ayuda del pulgar izquierdo (fig. 107) hasta que llegue a posicionarse en la esquina interior izquierda de las demás cartas, la carta gira noventa grados a contrareloj, ayudada también por el meñique izquierdo que sube la primitiva esquina interior derecha de la carta. La carta, pues, ha quedado en una Posición Perpendicular (P.P.) respecto a la baraja (fig. 108).



FIG. 105



FIG. 106

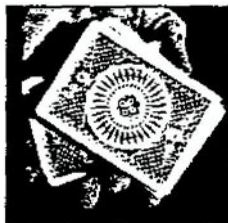


FIG. 107



FIG. 108



FIG. 109



FIG. 110

La mano derecha **cubre la parte** sobresaliente de la carta (fig. 109). **La mano** izquierda inclina la derecha **de** la baraja unos quince grados hacia abajo **para** evitar el único mal ángulo **del pase** (desde arriba y a tu izquierda. Hay **que** no olvidar que el pulgar izquierdo **cubra la** esquina de la carta durante el giro y que, al final, no sobresalga nada de **carta** por el **costado** izquierdo da la baraja.

Desde esta posición, se empujan algunas cartas de arriba de la baraja hacia la derecha para cubrir la parte sobresaliente de la carta en P. P. (Fig. 110), Ahora se pueda recitar la mano derecha. Se continúan extendiendo cartas de arriba con el pulgar izquierdo, pero llevando la mano izquierda hacia la izquierda y manteniendo estática la derecha, que ha girada dorso abajo, y cuyos dedos han ido a sujetar la extensión por debajo (y a la vez la carta en P. P.), Así, al tirar hacia la izquierda con la mano izquierda y retener La carta en P. P. esa la derecha, muy pronto saldrá dicha carta de entre las demás y quedará en P. P. pero bajo la extensión. Se gira ligeramente la mano izquierda hacia la izquierda con sus cartas (las del extremo izquierdo de la extensión), lo que hace que se **coloquen** en posición perpendicular y alineadas con la carta a controlar (fig. 111). Se comienza a cerrar ahora la extensión, deslizando la carta en P. P. debajo de las caritas giradas del extremo izquierdo. Finalmente se gira la mano izquierda para cuadrar todas las cartas (con la controlada debajo).



FIG. 111

Si quiero llevar al 3C bajo el 5D (por ejemplo), con la baraja dorso arriba corto por al 5D abajo. Busco el 8C (por contejo o por Hojeo con el pulgar derecho por el borde interior) y obtengo una SEP con el meñique izquierdo bajo el 8C, Con la ayuda del meñique y anular izquierdos empujo y extraigo la carta. hasta que sobresalga ligeramente la esquina interior derecha de la misma. Es la posición preparatoria para el robo lateral ("side steal"). Cambio el meñique para llevarlo fuera de la baraja y debajo de la esquina sobresaliente del 8C (debajo del borde, pero fuera). El pulgar derecho lo tengo en la esquina interior izquierda de la baraja. El pulgar izquierdo lo llevo a sujetar la esquina anterior izquierda del 8C, que tiende a sobresalir por el borde largo izquierdo de la baraja. Deslizo el pulgar izquierdo hacia abajo, llevándome con él la esquina de la carta, lo que hace que ésta pivote para quedar en posición perpendicular (P. P.). Continúo como antes y termino el control da la carta dejándola debajo de toda la baraja. He llevado así el 8C debajo (o sea, bajo el 5D, que era lo que se quería conseguir). Obviamente podría Haber metido el 8C entre otras cartas, en el lugar deseado, antes de cerrar la extensión.

Si otras partes del libro explico como utilizar el TPC para controlar varias cartas que se han llevado a ligera salida interior, cómo hacer el vistazo de una o dos cartas perdidas por el centro y cómo hacer la aparición, realmente mágica, de una o varias cartas al voltear una extensión en mesa.

f) La Separación Angular de Lennart Green (GAS)

- Se trata de un precioso manejo ideado por mi amigo, el extraordinario mago y creador Lennart Green, de un movimiento anterior de Harry Lorayne llamado "The Great Divide". Es útilísimo y trata de cómo separar una o varias cartas del resto de la baraja mientras enseñas, pasando (de una en una, da una mano a la otra) todas las cartas de la baraja. En cuanto al pase de Lennart Green, te lo resumo (con su permiso); coge las cartas en la mano izquierda caras hacia ti y ve pasándolas una a una a la mano derecha. Las cartas que sean de la primera mitad del ordenamiento mnemónico las vas colocando en la horca del pulgar derecho, con su esquina inferior izquierda enere los dedos meñique y anular y su esquina superior izquierda más alta que el índice (o sea, que al índice, el mayor y el anular sujetan la carta por su lado izquierdo y el meñique por el lado corto de abajo), y las cartas de la segunda mitad del orden mnemónico las vas colocando en una posición ligeramente diagonal con respecto a las otras, con su esquina superior izquierda entre los dedos índice y mayor, y la esquina inferior izquierda por debajo del meñique (ver la fig. 33 de los Apéndices y las figs. 113, 113 y 114)). Esto se hace rápida y secretamente al pasar las cartas de una mano a la otra- Al terminar hay que extirpar una de las mitades, volteando para ello LA mano derecha dorso arriba, sujetando con los dedos izquierdos el paquete de arriba (el que queda ahora más a la izquierda) y retirando la mano derecha, que se llevará consigo el otro paquete (es muy fácil dada la posición de los dedos derechos). Continuadamente, la mano derecha echa sus cartas sobre las de la mano izquierda.



FIG. 112



FIG. 113



FIG. 114

g) El Great Divide de Harry Lorayne"

El concepto es el mismo que el de L. Green pero la cogida de las cartas en la mano izquierda es diferente. Se trata de ir poniendo las cartas en gran salida inferior, pero alineadas con el resto (fig. 115). Al final se voltea la mano derecha dorso Arriba con las cartas, se extirpa el paquete en salida inferior, cogiéndolo lo con los dedos derechos y se echa sobre el resto.



FIG. 115

Existen otros diversos manejos para separar tres, cuatro e incluso más paquetes, al ir pasando cartas de una mano a la otra (Aristón, Marlo, Gene Finnel e incluso yo mismo) Con ellos se consiguen ordenaciones ultra-rápidas de una baraja completa. Seguro que el lector puede imaginarlos, o idear los suyos propios.

VerellibroTheGreatDivide(1972)porHarryLorayne.Ademásdelestupendísimopase, vienen muy **buenas** aplicaciones escritas con **la** **soltura** y **viveza** habituales **del** **magnífico** **amigo** y **mago**.

AVISO PARA NAVEGANTES

Claro está **que un** buen mnemónico (mago que usa La mnemónica y **pertenece** por tanto a esta orden cuasi religiosa de los **que** buscan el **máximo** misterio y al máximo efecto mágico) debe procurar utilizar- todo el impresionante y sutil bagaje técnico de la cartomagia y por ello se levantará **ensayando** La mezcla "Zarrow", **se** desayunará entrenando la mezcla "a **través**" ("push thorough", versión de Vernon sobre manejo de Dad Stevens en *Dai Vernon's Inner Card Secrets*), a media mañana hará quince ejercicios de "vistazos", comerá y durante La siesta perfeccionará **su** "salto invisible" (Hermann o versión de Braue-Hugard), de merienda realizará series de faros y antifaros que dejen su baraja como estaba al comienzo (aunque *mareada*) y antes-durante y después de la cena ejercitará sus enfiles, contajes y búsquedas ("culi"⁴). Todo ello suponiendo que sus empalmes, transferencias, saltos, dobles volteos, cuentas, dadas dobles y dadas falsas, etc, las entrega los fines de semana. Navidad y vacaciones de verano, que **estudia** psicología mágica ocho o diez horas al día y que dedica un continuo pensamiento a la idea de conseguir el Efecto Mágico, el Milagro Laico, La Magia **Total**.

Fácil: Basta con **Amar la** Magia **en** general y la "Cartomagia en particular.