

SOME DIFFERENT STUFF

A MAGIC MAGAZINE BY PEPE LIRROJO

SPANISH EDITION, JUEVES 23 DE ENERO 2020 | Nº 0

• USANDO CARTAS NORMALES, USANDO CUALQUIER BARAJA...MAS O MENOS, BUENO, NECESITAS DOS BARAJAS

Deletreo Entrópico, una nueva manera de deletrear cartas

Magos de todas las partes del mundo que lo han presenciado, todavía no conocen el secreto que se esconde detrás de este misterioso efecto con cartas.



Pepe Lirrojo fallando un efecto de deletreo

A doro todos los efectos que se pueden lograr usando la mezcla faro. Es mi técnica favorita, la utilizo como mezcla normal, mezcla falsa, para preparar paquetes, localizar o contar cartas, posicionar cartas, como control, en demostraciones de juego... Con el paso del tiempo, he desarrollado algunos juegos usando esta increíble técnica. Aquí va uno de mis juegos preferidos usando la mezcla faro.

DELETREO ENTRÓPICO

Este efecto vió la luz, durante el encuentro en Messina "Entropía Mágica 2016", donde fui gracias a Hernan Maccagno. Él me ayudó con los últimos detalles y gracias a todos los magos entrópicos, tomó su forma final y su nombre.

Efecto:

Un espectador elige una carta, se devuelve a la misma y se mezcla. Deletreando la carta, esta aparece. El efecto se repite y el espectador puede elegir entre deletrear desde la parte de arriba o de abajo, incluso puede elegir el idioma en el que se deletrea la carta (Español, Inglés, Francés, Italiano, Japonés,

Portugués, ...)

Método

El método se basa en tener una carta duplicada (cuatro de diamantes), se fuerza, se realiza una mezcla faro out perfecta, se hace alguna mezcla falsa convincente, (y en el caso del Catalán y algún otro idioma hace falta alguna técnica adicional como una dada en segunda).

El efecto se basa en la permutación de las cartas entre las posiciones 18 y 35 cuando se hace una faro out perfecta a una baraja de 52 cartas. Si colocamos las cartas duplicadas en esas posiciones, podemos deletrearla desde top, o desde bottom y en cualquier idioma de los mencionados anteriormente.

Charla - Presentación

Este es un efecto que se repite varias veces y es interesante que el reto vaya in-crescendo. Después de hacer este efecto a Isaac Jurado y hablar un poco, me convenció, que una buena manera de presentarlo es como un efecto que solo se puede hacer una vez, y al terminar preguntar: "¿Quieres verlo otra vez?" El mago acepta

hacerlo otra vez, pero solo una más. De este modo, los propios espectadores querrán volver a verlo y de forma natural, el mago complica las cosas ofreciendo deletrear desde arriba o desde abajo y ofreciendo cambiar el idioma.

Se comienza con una baraja con 2 cuatro de diamantes. (En español también se podría hacer con el cuatro de corazones, que también tiene 17 letras, pero solo el cuatro de diamantes funciona en otros idiomas) Los cuatros de diamantes se colocan en las posiciones 18 y 35. Se fuerza uno de ellos, por tu método favorito que mantenga el orden de la baraja. Se puede hacer un forzaje psicológico por paquetes y cuando se recogen, la carta se devuelve a su posición 18, después se puede hacer una mezcla falsa en manos (Hunter shuffle or Heinstein shuffle por ejemplo).

Ahora convenceremos a nuestro público de que las cartas están realmente mezcladas, así que haremos un corte falso, una mezcla falsa y una mezcla faro perfecta.

- "Lo malo de este juego es que solo lo puedo hacer

una vez,... es tan bueno, ... pero solo una, lo siento."

Hay un juego clásico que consiste en deletrear la carta elegida, una carta por cada letra, CUATRO DE DIAMANTES y la carta siguiente es el cuatro de diamantes.

- Lo malo, como he dicho es que solo se puede hacer una vez, he intentado hacerlo más veces, pero es muy difícil. ... (Si nadie se anima: - ¿Lo intento?) - Mirad, mezclo, mezclamos más, faro out perfecta, push through y algún corte falso.

- Vamos a hacerlo otra vez, pero claro, lo mismo, mira, se me ocurre que para hacerlo diferente: ¿Por donde deletreo, por arriba o por abajo? ¡No te preocupes! ¡Siempre funciona!

Elija lo que elija el espectador, hacemos el efecto.

- ¡¡¡Repítelo, repítelo !!! Bueno, si insistís, mezclo, corto, mezclo (faro) y corto otra vez.

- Pero claro, esto ya lo habeis visto, mira, se me ocurre que podríamos hacerlo en otro idioma, no se, francés, inglés, Italiano, Japonés... el que queráis. El espectador elige el idioma y también se le ofrece elegir desde donde quiere empezar a deletrear, por arriba o por abajo. De nuevo la carta se deletrea y de nuevo aparece. Como gran final, la carta se le ofrece al espectador para que la pierda él por donde quiera, para que no haya sospechas que el mago hace algo. El espectador inserta la carta en la baraja, si nos parece que ha puesto la carta en la mitad de arriba, mezclamos toda la parte de arriba y algunas cartas más y luego pasamos de una en una cartas hasta que nos queden aproximadamente unas 15 cartas, echamos el resto encima, de modo que hemos posicionado la carta que estaba en la posición 35 de nuevo la 18, esta vez sin mezcla faro (esta idea es también del genial Hernan Maccagno) y de nuevo ofrecemos al espectador la elección de comenzar por

arriba o por abajo, si selecciona por abajo haremos una faro out más y aún puede elegir el idioma. ¡Disfruten deletreando!

Aquí está el deletreo de esta carta en algunos idiomas:

(ESPAÑOL, 17 letras)
CUATRO DE DIAMANTES

(ITALIANO, 17 letras)
IL QUATTRO DI QUADRI

(INGLÉS, 17 letras)
THE FOUR OF DIAMONDS

(FRANCÉS, 17 letras)
LE QUATRE DE CARREAU

(JAPONÉS, 17 letras)
DIAMONDO YO NON DESU

(PORTUGUÉS, 17 letras)
QUATRO DE DIAMANTES

(ESPERANTO, 17 letras)
LA KVAR EL DIAMANTOJ

¡Si! ¡Incluso en Esperanto!

• HECHOS IRRELEVANTES DEL MUNDO DE LA MAGIA

Sabías que ...

H asta 1651, las barajas se vendían desordenadas. Fue en ese año en París, donde gracias a un policía Francés, se promulgó una ley para obligar a que las barajas se vendiesen en orden As al Rey, para evitar que las casas de juego y los timadores se pusieran de acuerdo con los vendedores de barajas para tener barajas nuevas en orden benéfico para los tramposos.

E llsworth Robinson, más conocido como Chung Ling Soo, pronunció estas palabras sobre el escenario en 1918: "Something has happened! Close the curtain!" (¡Ha pasado algo! ¡Cerrar telón!) Fueron las primeras y últimas palabras en inglés que pronunció sobre un escenario, desde que había adoptado el personaje Chino que le catapultó a la fama. Fueron sus últimas palabras tras recibir la bala que acabó con su vida..



Pepe Lirrojo, el segundo hombre con más memoria del mundo, tratando de recordar el nombre del primero.

• MEMORIZAR O NO MEMORIZAR, HE AQUÍ LA CUESTIÓN

Barajas memorizadas

Nikola, Ireland, Aronson, Tena-Ferragut, Tamariz, Aragón... entre otros ¿Estaban todos equivocados?

Cada vez que veo un cartomago, me pregunto si está usando una baraja memorizada. Es un hobby que tengo. Vale, quizás tenga un problema, pero hay tantos efectos que puedes hacer con una baraja de la cual conoces el orden de memoria que es difícil no sospechar. Creo que es una de las herramientas más poderosas en las manos adecuadas. Sí, tienes que manejar con soltura otras técnicas que complementan este subterfugio, pero el conocimiento de la posición de todas y cada una de las

cartas, te da cierta ventaja.

Uno de mis propósitos cuando creo magia es usar la técnica elegida para el estudio, pero no con el uso para el que fue concebida. Aquí se trataría de usar una baraja memorizada en juegos en los que en principio no tiene sentido usarla. Eso me da otra perspectiva del efecto. En estos dos juegos, uso una baraja memorizada, pero no parece tener sentido, porque no sería necesario, pero usarla me da otra aproximación que se acerca más a mi manera de hacer magia. ¡Espero que os

• UN CLÁSICO REVISITADO CON UNA APROXIMACIÓN MEMORIZADA

Haga como yo Ordeno

Tu seleccionas una carta, el espectador otra, coinciden. ¡Milagro!

Efecto

Mago y espectador, después de varias mezclas eligen la misma carta de dos barajas diferentes.

Es un juego clásico, pero utilizando una baraja memorizada. Solamente es necesario tener una baraja en orden memorizado, la del mago.

Desarrollo:

La primera vez que vi este tipo de presentación fue en la Asociación Mágica Aragonesa en el 2006, en una conferencia de Miguel Angel Gea y Javi Benitez. Javi me contó que aunque debía ser algo más antiguo, él se la vió al argentino Gustavo Raley, como presentación, me parece una obra de arte. Consiste en explicar al espectador con mímica que debe imitar los movimientos del mago, del mismo modo que si tuviesen un espejo frente a ellos. Hay una baraja a cada lado de la mesa, el mago en un lugar, y el espectador en el otro. El mago hace mezclas y cortes y el espectador le imita. El mago incrementa la dificultad de sus mezclas y cortes y se lo pone difícil al espectador. Finalmente el mago empuja la baraja a través del espejo y el

espectador hace lo mismo.

El mago hace una extensión y toma una carta, recoge la extensión y cuadra y mira la carta celosamente, solamente él, el espectador le imita. El mago de nuevo hace una extensión con la baraja y vuelve a introducir por el medio la carta elegida (pero ligeramente desviada de la posición inicial) ahora corta y completa la baraja varias veces. De nuevo con mímica, las barajas se vuelven a intercambiar "a través del espejo", el mago toma la baraja y hace una mezcla

despreocupadamente, toma las cartas con las caras hacia él y busca su carta, el espectador le imita en todo momento, el mago ha encontrado su carta y la pone cara abajo sobre la mesa, el espectador hace lo mismo, con mímica las cartas se van acercando, hasta que se tocan y cuando se "despegan" del espejo, resultan ser la misma carta.

Hasta aquí, la presentación podría ser utilizando el método clásico con la carta clave de bottom. Pero en realidad tenemos la baraja que el mago tiene al principio y al final es la baraja memorizada.

El primer detalle para el público mago o conocedor del secreto, es que en ningún momento levantamos ninguna carta de la baraja para ver la de bottom o top.

El segundo detalle, es que no colocamos la carta en top y cortamos y completamos, la carta se introduce en medio de la extensión, no se mira ninguna carta anterior o posterior y todo se cuadra, incluso se corta y completa varias veces.

El tercer detalle es que al recibir la baraja "a través del espejo" al final, antes de buscar la carta, se hace otra mezcla (falsa como las anteriores), pero en el juego original, el secreto radica en que la carta está la siguiente a la de bottom.

El único secreto es buscar la carta que está fuera del orden memorizado. Durante toda la rutina, las mezclas falsas (de la baraja memorizada) han de ser convincentes.

Al final, devuelve la carta elegida a su posición en el orden y estas listo para el siguiente efecto con baraja memorizada.

• UN VIAJE EN EL TIEMPO A 1942 ... LO SIENTO PAUL

Fuera de este orden

Este es un efecto clásico maravilloso. Se puede hacer con tu baraja o con una prestada, y puede hacerlo hasta el espectador. Hay cientos de versiones, pero en esta utilizaremos una baraja memorizada.

Efecto

El mago separa una baraja mezclada en rojas y negras y "falla" con dos cartas antes seleccionadas por los espectadores.

Método y presentación:

Hago este efecto justo tras otro en el cual la baraja ha sido aparentemente mezclada en profundidad como "Haga como yo ORDENO".

Antes de empezar el efecto, hago un abanico de cartas con las caras hacia mí. Extraigo parcialmente dos cartas del abanico y pregunto a dos espectadores que piensen cada uno en una carta. Uno tiene que pensar una carta roja y otro una carta negra. Ahora pregunto que cartas han pensado y cuando las nombran, cambio mi expresión de satisfacción a

resignación. Pongo las cartas de nuevo en el abanico y digo: "Hoy no ha salido, pero cuando sale, este juego es increíble." El público piensa que es solamente un gag, pero el mago no olvida la cartas nombradas por los espectadores. Ahora me dispongo a realizar el efecto, de modo que mezclo en falso en la mesa con mezclas Zarrow o push-through o bien en las manos una Heinsestein.

Ahora comienza el efecto. El mago anuncia que siempre es la persona que se le cree capaz de controlar las cartas en todo momento, aunque esto sea imposible. Hoy voy a tratar de controlar los colores de las cartas. Tomo las dos primeras cartas y pongo la primera como negra (cuatro de tréboles) cara arriba a la izquierda en la mesa y la segunda como roja (dos de corazones) cara arriba en la parte derecha de la mesa. Ahora el mago comienza a ir poniendo cartas cara abajo en los montones, al principio lentamente y poco a poco aumentando el ritmo

y acelerando. Cuando el mago llega a las cartas nombradas por los espectadores las pone en el montón contrario al que corresponden. El mago para y entonces dice que puede ser que la gente piense que hay alguna marca en las cartas, así que pide a un espectador que le tape los ojos y continúa hasta terminar toda la baraja, mientras hace esto, va parando de vez en cuando y muestra cara arriba alguna carta y la pone en su montón.

Cuando acaba, el mago vuelve la última carta de cada pila, para ver si lo ha logrado, y efectivamente, vuelve una más de cada montón y como coinciden, el mago vuelve ambos montones extendiéndolos y anunciando triunfante que lo ha conseguido (a pesar de se ve que dos no coinciden). Cuando algún espectador nombra esto, el mago se justifica y dice: "Bueno casi todas, alguna se ha ido, pero todas las demás están separadas." Y dirigiéndose a uno de los espectadores que nombró carta al principio: "¿cual era tu carta?" Y al otro: "¿Y la tuya?". Y cuando los espectadores nombran sus cartas, el mago las levanta y dice: "Vale, es que con estas no me sale".

Necesitas completar una lista de deseos, ¡Este es tu artículo!

• UNA LISTA BASADA COMPLETAMENTE EN LA OPINIÓN PERSONAL DEL AUTOR SOBRE LIBROS DE BARAJAS

Libros sobre barajas memorizadas

Esto es solo una lista incompleta de libros sobre barajas memorizadas. No están todos los que son, pero si son todos los que están.

La mayoría de estos libros tienen como tema principal las barajas memorizadas, aunque por supuesto algunos incluyen otras útiles técnicas..

- The Nikola card system, 1927, Louis Nikola
- Ireland writes a book, 1931, Laurie Ireland
- A stack to remember, 1979, Simon Aronson
- The Six-hour memorized stack, 1997, Martin Joyal
- The Aronson Approach, 1990, Simon Aronson
- Memories are made of this, 1999, Simon Aronson
- Sinfonía en mnemónica mayor, 2000, Juan Tamariz

- Try the impossible, 2001, Simon Aronson
- Mnemonica para desmemoriados, (EMM, 2000)(AMA Magazine, 2007) Manolo Tena
- Memorandum, 2014, Woody Aragón
- In order to amaze, 2016, Pit Hartling
- The memory arts, 2017, Trustman
- Repertoire, 2018, Asi Wind

• UN EFECTO CON BARAJA MEMORIZADA EN EL QUE TU NO TIENES QUE SABERTE EL ORDEN MEMORIZADO

Homonimas, Homografias, "Gemelas"

Una rutina clásica de coincidencia, usando la baraja memorizada. Tres fases, la primera con carta elegida, la segunda una carta aleatoria y para el final todo el resto de las cartas.



Disposición final de las cartas al terminar el efecto

Espectador y mago encuentran cartas con el mismo valor y color. Una rutina de coincidencias.

Esta es una rutina especial, ya que usa una baraja memorizada, en concreto la mnemónica de Juan Tamariz, pero no es necesario ni conocer el orden, lo cual es bastante extraño si hablamos de juegos con baraja memorizada. ¡Comenzamos!

Método, desarrollo y presentación

Empezamos la rutina con la baraja en orden mnemónico de Juan Tamariz, así que podemos venir de algunos otros efectos que usen esta baraja, pero que no alteren el orden, como el descrito justo antes. La idea es llegar desde una baraja aparentemente mezclada, a una baraja secuencial de parejas de cartas con el mismo color y valor, esto es 26 cartas, seguidas por sus 26 cartas "coincidentes". Al

principio de la charla, realizamos una extensión para mostrar que la baraja está "mezclada" y cortamos entre el as y el nueve de tréboles, dejando el nueve de tréboles como carta top. Y ahora con la excusa de intentar encontrar dos cartas que coincidan en color y en valor, vamos a distribuir las cartas en dos montones, una a una, volteándolas caras arriba hasta que lleguemos a tener en un montón el rey de diamantes y en el otro el 5 de diamantes, entonces paramos y recogemos los montones dejando debajo el que tiene en bottom el 5 de diamantes y poniendo encima de todo las cartas que todavía no habíamos repartido. Ya estamos en situación de baraja secuencial, 26 cartas seguidas de sus 26 "gemelas".

Ahora que la parte técnica es conocida vayamos al desarrollo. Podemos comenzar con una mezcla falsa en las manos, por ejemplo una Heinstein shuffle, y hablamos de las

cartas gemelas en las barajas francesas, cartas con el mismo color y valor, pero no el mismo palo... si no serían la misma carta. Mientras decimos esto, hacemos la extensión en la mesa y cortamos entre el as y el nueve de tréboles. Y para explicarlo ponemos un ejemplo. Ahora volteamos la primera carta del mazo, el nueve de tréboles y la ponemos en un lado y volteamos la siguiente, la jota de picas y la ponemos cara arriba en el otro lado, y decimos: "Para que fuesen cartas gemelas u homónimas, tendrían que ser, o bien en lugar de la jota de picas que fuese el nueve de picas, o bien en lugar del nueve de tréboles, que fuese la jota de tréboles, mismo color y mismo valor. Perfecto, ahora voy a ir repartiendo cartas y cuando aparezca una pareja de gemelas haremos un efecto mágico." Y seguimos repartiendo cartas una a una en los dos montones alternativamente mientras susurramos: "No, no, no, ... no es fácil ... no es imposible ... solo es ... improbable." hasta que aparezca en uno de los montones el rey de diamantes y en el otro el cinco de diamantes, entonces decimos: "Es demasiado complicado, vamos a intentar otra cosa." y recogemos los montones como hemos explicado.

Abriremos con un efecto

equivocarse, para eso, le pedimos al público que cuente con él las 14 cartas, 1, 2, 3... Esto crea la distracción apropiada para que nosotros contemos 14 cartas, pero sin invertir del orden solo pasandolas de una mano a otra y dejamos el montón de 14 cartas sobre la mesa.

Ahora con los dos montones de cartas sobre la mesa, preguntamos al espectador que hubiese sucedido si en lugar de su número, hubiese escogido uno menos ¿Habrían coincido?

Para comprobarlo, volteamos las cartas de arriba de ambos montones, revelando que no son gemelas. Y que hubiese pasado si hubiese sido un número menos ¿Habrían coincido?, de nuevo revelamos las dos cartas de arriba de los montones, mostrando que no coinciden. "Pero tu elegiste un número en concreto, ¿y en tu número?" Espectador y mago voltean la carta y revelan que en el número escogido si que coinciden. "Pero si hubieses dicho...3 menos ¿habrían coincido?" Se voltean las cartas y de nuevo no coinciden. "Pero tu elegiste un número en concreto y no solo en ese número, si no que desde ese número, la siguiente ¿habrá coincido?" Se voltea y se muestra que también coincide. "¿Y la siguiente?...¿Y la siguiente?...¿Y la otra?" Y mago y espectador voltean todas y cada una de las cartas para mostrar que desde el número del espectador, todas son "gemelas". ¡Milagro!

Ahora iremos volteando cartas de ambos montones a la vez, enseñando que no son cartas gemelas, hasta que lleguemos a la carta que está cara arriba. Cuando lleguemos a esa carta la retiramos y cogemos también la correspondiente del otro montón. Y continuamos volteando cartas cara arriba de ambos montones hasta terminarlos y no coincide ninguna pareja. Al terminar nos acercamos a las cartas retiradas y mostramos que estas si que coinciden. Aprovechando la sorpresa y la relajación del público, volteamos los montones cara abajo, pasando las tres cartas de top a bottom del montón correspondiente para dejarlos de nuevo secuenciales (como pista, abajo han de quedar los dos cincos rojos)

NOTA: Cuando se están mostrando las cartas que no son gemelas, podemos continuar mostrando cartas que no coinciden hasta el final, siempre que el número pensado sea un número impar, si el número pensado es par, los montones de la mesa tienen número de cartas impar y la carta central de ambos montones coincidirá, así que hay que evitar mostrar esa coincidencia, para que el efecto no pierda potencia.

de Paul Curry. Cortamos la baraja justo al centro, dejando una de las mitades sobre la mesa y de la otra pasamos 3 cartas de abajo a arriba antes de dejarla en la mesa. Del otro montón, ofrecemos una carta a un espectador haciendo una pequeña extensión entre las manos, cuando tome la carta, le pedimos que la vuelva cara arriba y mientras pasamos 3 cartas más en la extensión y le pedimos al espectador que la vuelva a insertar (desplazada 3 posiciones en secreto) en la posición, cerramos de nuevo la extensión.

Este desplazamiento de 3 cartas en la extensión y las tres cartas pasadas de bottom a top en el otro montón, hará que coincidan en posición la carta cara arriba y su gemela en el otro montón.

Ahora ofrecemos al espectador uno de los dos montones y le pedimos que piense un número entre 1 y 25, pero que no sea muy bajo ni muy alto, un número medio. Cuando nombre el número en voz alta, le pediremos que cuente en voz alta una a una sobre la mesa tantas cartas como el número elegido menos uno. Por ejemplo si dice el número 15, pues tiene que contar cara abajo y una a una sobre la mesa 14 cartas. Le decimos que nosotros con nuestro montón contaremos el mismo número de cartas. Nosotros vamos a contar 14 cartas y le decimos al espectador que tenga cuidado de no



• LA MAYORÍA DE LOS MAGOS, ALGUNOS DE ELLOS CON MUY BUENA REPUTACIÓN, ... NO COMPARTEN ESTA OPINIÓN.

La baraja Stay Stack: el futuro

Un sistema con un montón de posibilidades, algunos nombres como Elmsley, Marlo, Swinford, Goldstein, Vollmer entre otros vieron sus posibilidades ¿Y tu?

Una baraja en stay stack, o baraja espejo, o palíndroma, es una baraja ordenada de tal modo que es simétrica respecto al centro en cuanto a color y valor de las cartas, no de los palos.

El sistema consiste en ordenar y mantener esta simetría, con las cartas del mismo color y mismo valor a la misma distancia del centro. Así las cartas 26 y 27 tienen el mismo color y valor, así como las 25 y 28, 24 y 29, y así hasta las cartas top y bottom que también tienen el mismo color y valor.

De aquí en adelante, llamaremos a las cartas con el mismo color y valor, cartas gemelas, para simplificar.

Aunque el que lo "puso de moda" dentro de la comunidad mágica fue Russell Duck en su publicación "The Cardiste" (Issue n°1) de 1957, no era la primera vez que un mago publicaba esta especial simetría de las cartas para realizar un efecto. En 1931, Eric F. Impey publicó esta misma simetría para realizar un efecto de super-memoria en su panfleto "Try this one". Impey escribió que el efecto se podía realizar con una baraja de 26 parejas de cartas iguales, como en el efecto anterior publicado en ese mismo panfleto, pero que prefería utilizar esta "ordenación" para poder usar una baraja normal sin duplicados.

Además de varios



Diferentes tipos de efecto usando baraja espejo.

efectos e ideas usando esta "ordenación" en los sucesivos números de "The Cardiste", la contribución más importante que hizo Rusduck, fue la aplicación del principio de simetría central y su descubrimiento que este principio es invariante respecto de la mezcla faro.

Esto significa que una baraja en espejo, puede mezclarse tantas veces como se quiera usando mezclas faro perfectas y que pueden ser In o Out, y las cartas gemelas mantendrán la misma distancia al centro. La simetría siempre se mantiene. Es una propiedad de las barajas en stay stack muy apreciada por Rusduck, ya que consideraba muy importante que la baraja realmente era mezclada, lo cual añadía

valor a los efectos.

En realidad, Russell habla de mezcla riffle perfecta y no de mezcla faro. Aunque dice que es necesario cortar por la mitad exacta y cuadrar y dejar caer alternativamente una carta de cada paquete. Dice que hace esto colocando las cartas en V y haciendo que los cantos se toquen, entonces aplica una pequeña presión a las mitades y se imbrincan. Con lo que está describiendo sin nombrarlo una mezcla faro en mesa. Un año antes de que Ed Marlo publicase su panfleto "The faro Shuffle" en el que describe entre otras muchas cosas la Faro Riffle Shuffle ... ¿coincidencia? ... no lo creo

podemos hacer varios juegos usando la baraja Espejo, si al terminar los juegos volvemos a hacer 4 mezclas faro out, la baraja vuelve a estar ordenada, lo cual es un mazazo para el público.

– De Si-Stebbins a Espejo. Si partimos de Si-Stebbins, e invertimos las 26 cartas de top o de bottom, pasamos a una baraja Espejo.

– Tamariz y Woody Aragon tienen métodos más o menos sencillos para pasar de sus ordenaciones a baraja Espejo.

– Aronson y Marlo tuvieron la idea de usar su baraja memorizada como una espejo, aunque sin modificar el orden.

• PERO ¿LA BARAJA ESPEJO TIENE ALGUNA PROPIEDAD? ... ¡SÍ!

Propiedades

Algunas de estas propiedades muy conocidas ... otras no tanto

- Cada mitad te da la posición exacta de cada una de las cartas en la otra mitad.

- Cada mitad contiene siempre 2 cartas de cada valor, ases, doses, treses...

- Cada mitad contiene siempre 13 cartas rojas y 13 cartas negras.

- Cada mitad contiene siempre una carta roja y una carta negra de cada uno de los 13 valores.

- Cada mitad es completamente independiente, pero complementaria a la otra mitad.

- Puedes hacer tantas mezclas faro perfectas como quieras y pueden ser In o Out y todas estas propiedades se mantienen (Principio de simetría central)

- Cada mitad contiene el mismo valor y color y en la misma rotación.

- En algunas disposiciones especiales de stay stack, un cuarto de la baraja te da la información del orden y posición de las otras 39 restantes.

"Nuevas ideas" / No publicadas (o no conocidas por el autor)

- La baraja se puede cortar.

La baraja espejo, más que ser una baraja ordenada, es una baraja que mantiene una simetría.

Esa simetría se mantiene mientras se mezcla, sea mezcla faro in o faro out, de modo que podemos mantener esa misma simetría cortando exactamente por la mitad.

- Los espectadores pueden cortar la baraja. Podemos mantener la simetría incluso si los que cortan y completan son los espectadores. Si damos a cortar y completar la baraja varias veces, para recuperar la simetría solamente tenemos que extender la baraja cara arriba entre las manos y buscar una de las dos parejas de cartas gemelas, cortando justo entre esa pareja, recuperamos la baraja en stay stack.

- Pasar de 1 baraja a dos montones en stay stack. La baraja espejo tiene las parejas 1-52, 2-51 y así sucesivamente hasta el centro de la baraja. Podemos pasar fácilmente de una baraja en stay stack a dos paquetes independientes de cartas en stay stack, solamente cortando y completando el corte. Por ejemplo, si cortamos 10 cartas de bottom a top, entonces nuestra baraja, pasa a tener una stay stack de las

primeras 20 cartas y otra stay stack con las siguientes 32. Si lo que quieres es tener dos mitades iguales, tienes que pasar 13 cartas de abajo a arriba o viceversa.

- Pasar de dos montones en stay stack a una baraja completa en stay stack. Tal y como hemos explicado anteriormente, para pasar de una baraja con dos stay stack independientes a una sola baraja en stay stack, solo hay que cortar entre las cartas de una pareja de gemelas.

- Recuperar la simetría con cortes. Podemos recuperar la simetría de una baraja con 2 stay stacks independientes con cortes, cortando en 4 montones: montón 1, hasta la mitad de la primera pareja gemela, montón 2 hasta el final del primer paquete en stay stack, montón 3, como el 1, hasta la mitad de la pareja y montón 4 el resto de cartas. Y ahora se puede recoger de varias maneras para recuperar la baraja espejo: (de top a bottom) o 4,1,2,3 o 3,2,1,4 o 1,4,3,2, de modo que recogiendo los paquetes en lo que puede parecer un orden aleatorio, estamos recuperando la simetría.

- Pasar de una baraja espejo a 2 espejos con mezcla faro. En una baraja espejo, se corta y completa un paquete de cartas menor que la mitad, ahora se hace una faro perfecta in o out y el resultado es una baraja con 2 stay stacks independientes.

- Acepta mezclas faro parciales. Cualquier mezcla faro parcial que se haga a la baraja en stay stack, el resultado será el mismo que si hicieramos un corte. No es necesario cortar por la carta 26, tras la mezcla faro tendremos una baraja con 2 stay stacks. Como hemos explicado antes, cortando entre una de las parejas, volvemos a la baraja espejo.

- Permite repartos en montones, si el número de paquetes es divisor del número de cartas en la baraja espejo. Esto significa, una baraja espejo de 52 cartas, tiene 26 cartas en top y 26 en bottom en orden inverso, de modo que admite repartos en 2 o en 13 montones, que son los divisores de 26; Una baraja de 48 cartas, permite repartos en 2, 3, 4, 6, 8 y 12 montones, que son los divisores de 24. Los montones pueden recogerse de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Propiedad descubierta y publicada por Gianfranco Preverino.

Cambiando entre ordenaciones

Es muy fácil usar una baraja espejo y cambiar desde ella a otras ordenaciones:

– De Espejo a "tipo Menetekel":

Podemos pasar desde espejo, fácilmente a menetekel (sin cartas cortas) si no agrupando por parejas de gemelas la baraja, simplemente "mezclado" reteniendo top y bottom al simular una mezcla en las manos.

– De Espejo a baraja secuencial: Simplemente invirtiendo el orden de una de las dos mitades de la

baraja espejo, tendremos una baraja secuencial. Esto es, cartas con el mismo color y valor a la misma distancia de top de la baraja.

– De Espejo a baraja nueva (N.O.D.), usando la rueda de 8 faros

Si partimos de una baraja nueva Phoenix por ejemplo, para pasarla a Espejo, solamente hay que cambiar los corazones por los tréboles y ya tenemos una baraja espejo. Si ahora realizamos 4 mezclas faro out y mostramos la baraja, parecerá completamente desordenada, desde ahí

- Soporta anti-faros (repartos) de un número de montones que no sea divisor del total, en caso que el número no sea un divisor del número de

cartas, los repartos pueden hacerse sin problemas, siempre que se recojan primero los montones impares y luego los pares.
- Las pilas separadas

permiten cortes. Si separamos las dos mitades de la baraja en stay stack y las cortamos y completamos de manera independiente una o varias veces y

despues hacemos con ellas una mezcla faro perfecta(In o Out), obtenemos dos stay stack, para volver a una baraja completa en stay stack, solo hay que cortar

entre una de las parejas de gemelas. Propiedad descubierta y publicada por Gianfranco Preverino.

• VIDAS DE MAGOS

Stewart James

Desarrolló unos 400 efectos durante su vida

Stewart James fue un mago canadiense, que descubrió muchos principios aplicables a la magia y desarrolló muchos efectos. Se consideraba un desarrollador más que un artista, se consideraba un "guionista" y descubridor más que un mago.

Tenía una variedad increíble de métodos para

inspirarse y fomentar su creatividad. Usó el pensamiento lateral, mucho antes de que este fuese seriamente estudiado. También desarrolló una multitud de variedades de aproximaciones al pensamiento lateral, contaba con 21 "iniciadores de ideas", que eran frases o imágenes que despertaban

su imaginación cuando estaba atascado. Algunos de sus métodos pueden ser extrapolados a nuestros días y a nuestras propias investigaciones.

Echemos un vistazo a algunos de sus métodos:

- Ideas clave
- Paciencia
 - Obsesión (casi)
 - Pensamiento positivo
 - Estado físico y mental que fomente la creatividad.
 - Sistema para guardar (almacenar, compartir y recuperar ese conocimiento)
 - Gestión de ese sistema
 - Tenía preferencia por

los juegos automáticos, más que por los manipulativos.

• Listas de restricciones, si restringimos las soluciones evidentes, llegaremos a soluciones originales.

Stewart James pensaba que todas las "soluciones" preexistían en el mundo. Solamente hay que encontrarlas.

Veía el proceso creativo como un "viaje" con un destino "dentro" de tu cabeza.

Tanto el viaje como el destino eran reales para él.

• Hablarse a si mismo, no forzar ideas. Forzar ideas solo puede llevarnos a mejoras o versiones de juegos ya existentes, pero nunca a innovaciones.

• Creatividad: Quizás las primeras 100 veces falles, pero no tires tus notas. No las destruyas. Releelas de vez en cuando y no las olvides, así el subconsciente puede trabajar sobre esas ideas. Mientras se duerme es el momento ideal para el subconsciente, de modo que el momento ideal para repasar esas notas es antes de dormir.

• RUTINA DE TRIPLE COINCIDENCIA

Coincidencia, suerte o Magia?

Otro maravilloso efecto usando las peculiaridades de la baraja espejo. Puedes mezclar en cualquier momento y hacer faros parciales o perfectas. Nadie sospechará como lo haces.



Disposición final de las cartas, tras el efecto

espectador que corte un paquete de cartas de donde quiera, de top o de bottom, entonces el mago toma ese paquete cortado, lo voltea cara arriba y hace una mezcla faro out con su paquete, con lo que deja cara con cara todas las parejas de cartas gemelas.

Ahora el mago recapitula y dice: "Al principio te pedí que contases un número de cartas de arriba o de abajo y yo contaría el mismo número. Esto podría ser una coincidencia (volteando al mismo tiempo las dos cartas y mostrando que son gemelas).

Tomando las otras dos cartas dice: "Estas fueron elegidas al azar, de modo que es la suerte la que toma partido. Así que esto podría tratarse de suerte." Voltea las dos cartas y muestra que son gemelas.

Versión 1. "Finalmente, te pedí que tomases las cartas que tu quisieras (mentira, le pedimos que cortase un paquete, pero esta frase es la que quedará en la memoria) y yo tomé otras pocas cartas de mi paquete y esto" volteando una a una las cartas "solo puede llamarse ... Magia."

Versión 2. "Finalmente, te pedí que tomases las cartas que tu quisieras (mentira, le pedimos que cortase un paquete, pero esta frase es la que quedará en la memoria) y las mezclamos con otras cartas para ver si encontramos alguna carta gemela con el mismo color y el mismo valor", y volteando las cartas por parejas, decimos: "esto solo puede llamarse ...Magia."

Efecto:

El mago anuncia que va a explicar la diferencia entre coincidencia, suerte y magia mediante un efecto de magia. El espectador hace tres elecciones y el mago consigue exactamente las tres cartas que coinciden en color y valor con las del espectador.

Método y desarrollo:
El mago mezcla la baraja (mezcla faro) y corta en dos partes, da una parte al espectador y toma la otra.

Primera fase:
- El espectador piensa un número y decir si

empezar a contar desde top o desde bottom. El mago dice que él tomará lo que el espectador no quiera, si el espectador cuenta desde arriba, el mago contará el mismo número pero desde bottom y ambos toman las cartas siguientes sin mirar y las ponen una junto a la otra.

Segunda fase:
- El mago extiende su mitad y le pide al espectador que haga lo mismo. El mago indica al espectador que extraiga parcialmente una carta de la extensión y cuando el espectador lo haya hecho, el mago hace lo mismo. El

mago extrae de su extensión la carta gemela del espectador, ya que mientras el espectador ha extraído la carta, el mago ha contado secretamente la posición de la carta del espectador y si era la 10 desde bottom, el mago extrae de su extensión la 10 desde top. Ambos dejan sus cartas cara abajo, una junto a la otra para el final.

Tercera fase, - version 1
- Ahora el mago pide al espectador que corte un paquete de cartas de top o de bottom y cuando lo haya hecho, el mago le pide al espectador las cartas restantes, con la excusa de

que no se van a emplear más. El mago secretamente da un vistazo de la carta bottom o top (depende de donde haya cortado el espectador). El mago pone a un lado las cartas del espectador y toma un paquete de su propio montón de cartas, cortando por la carta gemela de la que dió el vistazo. Ambos, mago y espectador, dejan sus paquetes de cartas uno junto al otro, el mago antes hace una "mezcla" de las cartas (en realidad pela una a una todas las cartas, para invertir el orden)

Tercera fase, - version 2
- El mago pide al

• ¿QUIERES GANAR UN CONCURSO DE DELETREO?

Simple spell

Bueno, bonito y barato.

Un efecto rápido para hacer con una baraja prestada. Puede servir como inicio de una rutina de deletreo o como preludio de otro efecto. Totalmente improvisado, con muy poquita técnica y versátil para ambos públicos, magos y profanos.

Pedimos a un espectador que tome una carta de la baraja, la mire, la recuerde y la volvemos a "perder". Controlamos la carta elegida a top con un doble corte o nuestro control favorito. Ahora vamos a llevar la carta elegida a la segunda por abajo. Para hacer esto comenzamos una mezcla en las manos, retenemos las cartas top y bottom y mezclamos el resto encima.

Ahora mientras hablamos, obtenemos una separación con el meñique izquierdo por encima de las 4 cartas de bottom y hacemos un medio salto con ellas dejándolas en bottom. Ahora preguntamos al espectador la carta elegida y vamos a empezar el deletreo. Supongamos que la carta elegida es el as de picas. Comenzamos a deletrear la carta poniendo una carta en la mesa por cada letra y cuando quedan dos (el plural), nos detenemos para comprobar si vamos bien y recontamos las que hay en la mesa.

En este momento, fijamos la atención en las cartas sobre la mesa y hay una relajación en la mano que sujeta la baraja, en ese momento volteamos la baraja completa, mientras la otra mano está contando las cartas de la mesa:

AS ... DE .. PIC .. Vale, voy bien.

Continuamos deletreando: A y S (correspondiendo al final del deletreo "as de picas", tomamos la carta siguiente y efectivamente, es la carta deletreada.

Para terminar completamente limpios, podemos arrastrar la carta top con el pulgar izquierdo al mismo tiempo que giramos la muñeca y hacemos una extensión sobre la mesa o utilizando la técnica de Erdnase para volver la carta bottom.

NOTA: Después de escribir este efecto y hablar con Steve Beam, me dijo que es un juego antiguo y que está publicado hace mucho, yo lo llevo haciendo años sin saber esto.

• EFECTOS CON MIEMBROS DE LA FAMILIA, LOS FAVORITOS DE LAS COMIDAS DE LOS DOMINGOS

Buscando a las hermanas

Un efecto mágico en tres fases, una rutina de coincidencias in-crescendo, usando baraja espejo, con una coincidencia total como gran final.

Efecto en tres fases:

- Fase 1: el espectador corta y voltea una carta. El mago mezcla la baraja y la carta del espectador está cara con cara con su hermana gemela.

- Fase 2: el espectador dice un número y las cartas se voltean en parejas, pero no coinciden en ese número. El mago predice la pareja, mezcla la baraja y en el número dicho por el espectador, está la pareja de hermanas gemelas predicha.

- Fase 3: El mago mezcla un paquete de cartas cara arriba con otro cara abajo y consigue dejar todas las parejas de hermanas gemelas cara con cara.

Método y desarrollo:

Empezamos con la baraja en espejo. Mezcla falsa y mezcla faro (in o out), puede ser perfecta o no, si no es perfecta, luego cortar por una pareja de gemelas. Ahora mostrando la baraja cara arriba y diciendo que está bien mezclada, pedimos al espectador que corte un pequeño paquete de la baraja, entre 10 y 15 cartas es lo ideal, ahora le pedimos que voltee cara arriba la carta siguiente y el mago añade un paquete más de cartas sobre la carta vuelta para perderla entre las demás. En realidad, el mago lo que hace es poner el resto de cartas hasta la mitad exacta de la baraja sobre la carta vuelta. Luego, para perderla aún más, el mago mezcla la baraja con una mezcla faro in perfecta. Esto deja aproximadamente la mitad de la baraja en espejo, seguido de dos cartas cara con cara (gemelas) y seguido de otra media baraja aproximadamente en espejo también. El mago hace una extensión, extrae las cartas que están cara con cara y muestra que son hermanas gemelas.

Para el siguiente efecto el mago toma una de las dos partes de la extensión, una de las mini barajas espejo resultantes, y realiza una pequeña versión del efecto "Predicto Pair" de Paul Swinford, descrito en su libro More Faro Fantasy.

El mago pide a un espectador un número menor que 7 y reparte tantas parejas de cartas desde top, volteándolas sobre la mesa, como el número nombrado. La idea es ver si hay una pareja de hermanas gemelas en ese número. Digamos que el espectador dice el número 5, el mago reparte 5 parejas de cartas y se fija en



Pepe Lirrojo con su hermana, la ha encontrado

la 5ª carta repartida (la primera de la 3ª pareja) En el número dicho por el espectador, las cartas no son gemelas, pero el mago recuerda la carta que ocupa el número dicho por el espectador. Ahora el mago predice el color y el valor de la pareja que va a salir en el número nombrado por el espectador (el color y valor de la 5ª carta en este caso). El mago recoge las cartas y hace una mezcla faro in parcial con residuo comenzando en bottom y

coloca las cartas mezcladas encima de las no mezcladas del paquete. De nuevo reparte el mismo número de parejas de cartas y esta vez si, en la 5ª pareja (en este caso) hay dos hermanas gemelas.

Finalmente, el mago anuncia que va a intentar hacer algo especial y habla sobre las hermanas gemelas en las cartas y su atracción inevitable entre ellas. Mezcla en falso el resto de la extensión que aún no

había usado y corta justo por la mitad, invierte una de las mitades y hace una mezcla faro out perfecta, puede hacer alguna otra mezcla falsa más y extiende el montón, mostrando que las cartas están alternadas cara arriba y cara abajo y todas las parejas que tienen las caras enfrentadas son hermanas gemelas.

Si necesitas un ilusionista:



www.pepelirrojo.com



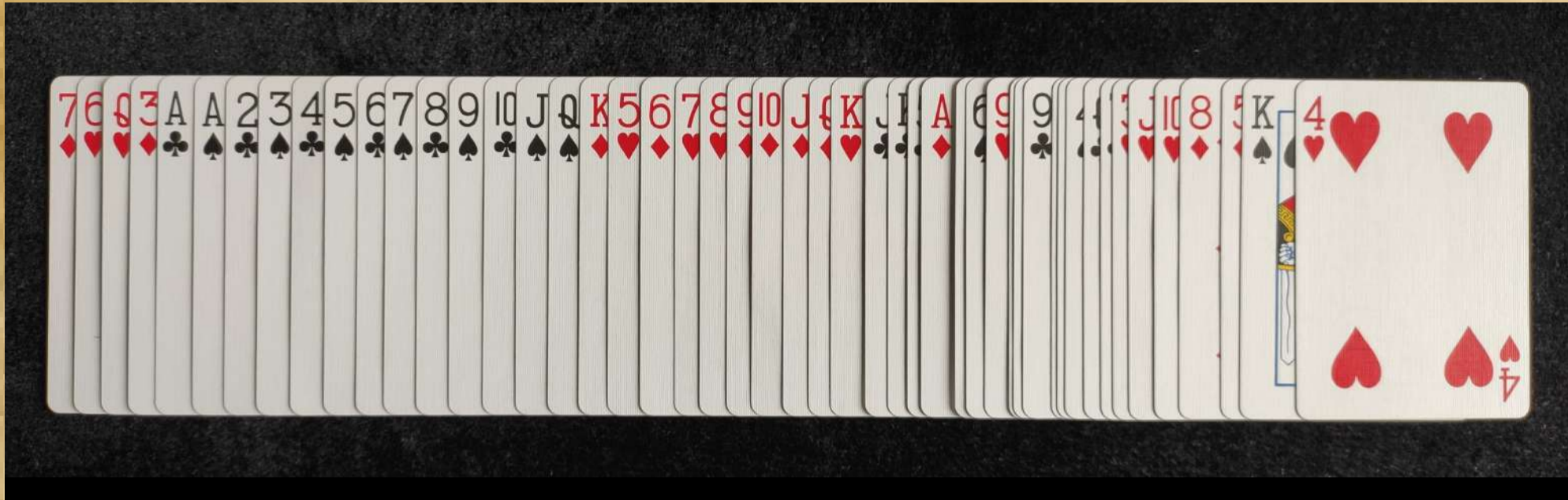
info@pepelirrojo.com

+34 646 436 571

• NUEVE DE CADA DIEZ MAGOS RECOMIENDAN RESOLVER PROBLEMAS DE HOZFINSER PARA TRATAR LA DEPRESIÓN

La Triple Extraña Coincidencia

No hay cartas trucadas, una baraja normal, un efecto casi impromptu, puede ser baraja prestada o incluso con una baraja hecha de partes de otras antiguas, tu decides.



Un ejemplo de la ordenación necesaria para el efecto

Hofzinsler dejó a su muerte 18 problemas sin solución, al menos sin la solución que él aplicaba.

Uno de ellos trata de una coincidencia, aquí mi acercamiento al problema propuesto.

Primero el problema original y después mi aproximación.

Octavo problema de Hofzinsler:

La extraña coincidencia.

Un espectador corta un paquete de cartas de la baraja.

Otros dos espectadores, eligen 2 cartas. La suma de los valores de las cartas, coincide con el número de cartas cortado por el primer espectador.

La Triple Extraña Coincidencia

Un espectador corta un paquete de cartas de la baraja. Del resto del mazo, dos espectadores seleccionan cada uno una carta. La suma de los valores de las cartas, coincide con el número de cartas que tiene el primer espectador.

Los espectadores tienen una carta roja y una carta negra. el número de cartas rojas coincide con el número de la carta roja y el de negras coincide con el número de cartas negras. El dorso de una de las cartas es negro y el otro rojo, el número de cartas con el dorso negro coincide con el número de la carta negra y lo mismo sucede con la carta roja.

Solución propuesta:

En una baraja de 52 cartas, los valores del As al 10 están claros, también se puede extrapolar, J = 11, Q = 12 y K = 13.

Con el método que voy a describir, se puede hacer el efecto siempre que el espectador corte un paquete

de entre 6 y 26 cartas (ambos inclusive). Usaremos una baraja parcialmente ordenada, dos forzajes y nada más, no es necesario ninguna técnica de búsqueda complicada ni nada parecido..

La baraja está ordenada así:

TOP {xR, xR, xR, xR, xN, AN, 2N, 3N, 4N, 5N, 6N, 7N, 8N, 9N, 10N, JN, QN, KR, 5R, 6R, 7R, 8R, 9R, 10R, JR, QR, KR, X, X, ... X, X, KN, 4R} BOTTOM

Donde R es una carta roja (corazones o diamantes) y de dorso rojo, N es una carta negra (picas o tréboles) y de dorso negro y x es un valor indiferente de carta. Las dos últimas cartas en bottom son un rey negro de dorso negro y un cuatro rojo de dorso rojo.

En este orden, los palos no importan, aunque es interesante que se mezclen para que no haya cartas juntas del mismo palo en orden.

Es posible hacer una extensión irregular rápida de caras a los espectadores. Hay 4 cartas rojas cualesquiera, 14 cartas negras seguidas, y 10 cartas rojas, el resto de la baraja indiferentes y mezcladas y las dos de bottom. Por los dorsos sucede lo mismo, de modo que podemos hacer una extensión de la segunda mitad de la baraja sin problemas.

Desarrollo

Empezaremos indicando a los espectadores que es una baraja especial, ya que tiene cartas de varias barajas y por eso hay más de un color y las hemos juntado para tener una baraja completa. La baraja puede ser mezclada, siempre que hagamos una mezcla falsa total, o bien subiendo las dos cartas de bottom arriba, se mezcla en

las manos la mitad inferior manteniendo el orden de la superior y se vuelven a colocar en su sitio las dos cartas de bottom.

Ahora le pediremos a un espectador que corte un paquete de cartas del mazo, un poco menos de la mitad. Si el espectador toma demasiadas cartas, podemos argumentar que tienen que quedar cartas para continuar con el juego, si toma muy pocas, diremos que es más interesante si el mago no puede estimar cuantas tiene, en ambos casos le pediremos que repita el corte y se quede con las cartas cortadas y las vaya mezclando.

Ahora se nos pueden dar tres situaciones diferentes muy bien diferenciadas,

· Si cuando el espectador corta, vemos un dorso negro, sabemos que ha cortado entre 6 y 17 cartas, de modo que las cartas a forzar son la siguiente carta y el 4 rojo de bottom.

· Si cuando el espectador corta, vemos un dorso rojo, pueden ocurrir dos subcasos, para distinguirlos nos fijaremos bien en la carta que ha quedado arriba:

· Si vemos que es exactamente la primera carta de las rojas, en este caso forzaremos las dos cartas de bottom (yo añado

al dorso de esta carta unas pequeñas marcas)

· Si es una roja cualquiera, ha cortado entre la 18 y la 26, de modo que forzaremos la siguiente roja y el rey negro de bottom.

Una vez que el espectador ha cortado, le preguntamos si podría saber con certeza cuantas cartas ha cortado, si es un profesional del corte o algo así, y le pedimos que vaya mezclando las cartas en su paquete, pero que no las cuente. Mientras le preguntamos y hablamos con el espectador, vamos preparando las cartas a forzar a los siguientes espectadores.

Ahora nos dirigimos a otro espectador y le ofrecemos para que tome una carta y le forzaremos la carta por nuestro método favorito, por ejemplo forzaje al stop.

Los mismo con un segundo espectador y con la segunda carta.

En este punto ya tenemos todo hecho, solo resta "venderlo", a los dos espectadores que tienen una carta les pedimos que se fijen en que número o letra tienen en su carta, pedimos que lo digan en voz alta, sumamos ambos números y obtenemos uno. Ahora le pedimos al primer espectador que cuente en

voz alta y una a una las cartas que tiene en su paquete. El espectador tiene exactamente tantas cartas como el número sumado. Primer efecto.

Pero los espectadores tienen una carta de cada color, una es roja y la otra negra. Ahora miramos el valor de la carta roja y el mago cuenta las cartas rojas del montón cortado, lo mismo con la carta negra, nos fijamos en el valor y también coincide con el número de cartas negras del paquete. Segundo efecto.

Para finalizar y aprovechando que los dorsos también son diferentes, nos fijamos en que valor tiene la de dorso rojo y en que valor la de dorso negro y de nuevo y por tercera vez, el número de cartas de cada color por el dorso coincide con el valor de la cartas de ese mismo color. Tercer efecto.

Consejos e ideas adicionales

- Lo primero de todo, cortes y mezclas falsas son bien recibidos por esta rutina, ya sea en manos o en mesa. Como se ha mencionado antes, para simplificar, podemos subir las dos cartas de bottom para mezclar la parte inferior de la baraja y luego volverlas a colocar en su posición inicial..

- No es necesario mantener ninguna separación para forzar las cartas. Si queremos hacer un forzaje clásico, como tenemos la carta negra la segunda por abajo, sabemos que carta tenemos que forzar con solo mirar a la extensión.

- Me parece interesante que haya otros colores en la baraja que usamos, en mi presentación, digo que tengo el síndrome de diogenes y no tiro nada, así que la baraja está compuesta de cartas sueltas de otras barajas.

(Hoy en día es fácil conseguir cartas con el dorso negro, Bicycle sin ir mas lejos tiene y también otras muchas marcas y otros muchos colores. No obstante podemos hacer esta rutina perfectamente con cartas de dorso rojo y azul o incluso sin la tercera fase con una baraja normal.

Buscando, probando y pensando he conseguido encontrar la que creo que es una ordenación espejo interesante. La explicaré en profundidad:

- Baraja de 52 cartas
- Baraja en espejo o Stay Stack

- Baraja en sistema Cardozo* +5 (desde top hasta la 26) y -5 (desde la 27 hasta bottom)

- Como casi todas las aritméticas, cada grupo de 13 cartas contiene los 13 valores

- En el bloque de TOP (cartas 1-26) están las cartas impares de tréboles y diamantes y las pares de picas y corazones.

- En el bloque de BOTTOM (cartas 27-52) están las cartas impares de picas y corazones y las pares de tréboles y diamantes.

- Siendo una baraja aritmética, puedes una gran cantidad de efectos que son posibles gracias a esta ordenación.

- Siendo una baraja stay stack, también soporta los efectos que se pueden hacer con este tipo de barajas.

Como tiene las cartas pares e impares controladas por palos, esto ofrece más posibilidades a otros juegos que usen esta propiedad.

El 4 de corazones y el 4 de diamantes están colocadas en las posiciones 18 y 35, con lo que podemos hacer directamente el juego del deletreo entrópico.

Haciendo una pequeña

investigación, buscando barajas con propiedades similares, encontré una de 2009: O'Lawrence O'Si Stebbins Palindromic Stack, es baraja si-stebbins +3, -3 con la siguiente rotación de palos: impares + 1, pares + 2 en secuencia CHaSeD, pero en esta versión no se incluye la separación de pares o impares por palos.

Desde aquí se puede llegar a otras ordenaciones, podemos elegir la que más nos convenga, cada una tiene ventajas y desventajas

Para poder resolver la rotación de palos, la más sencilla sería esta:

En la cual, los colores van alternados, así que sabiendo que los colores se alternan y el número de cartas, podemos conocer el palo.

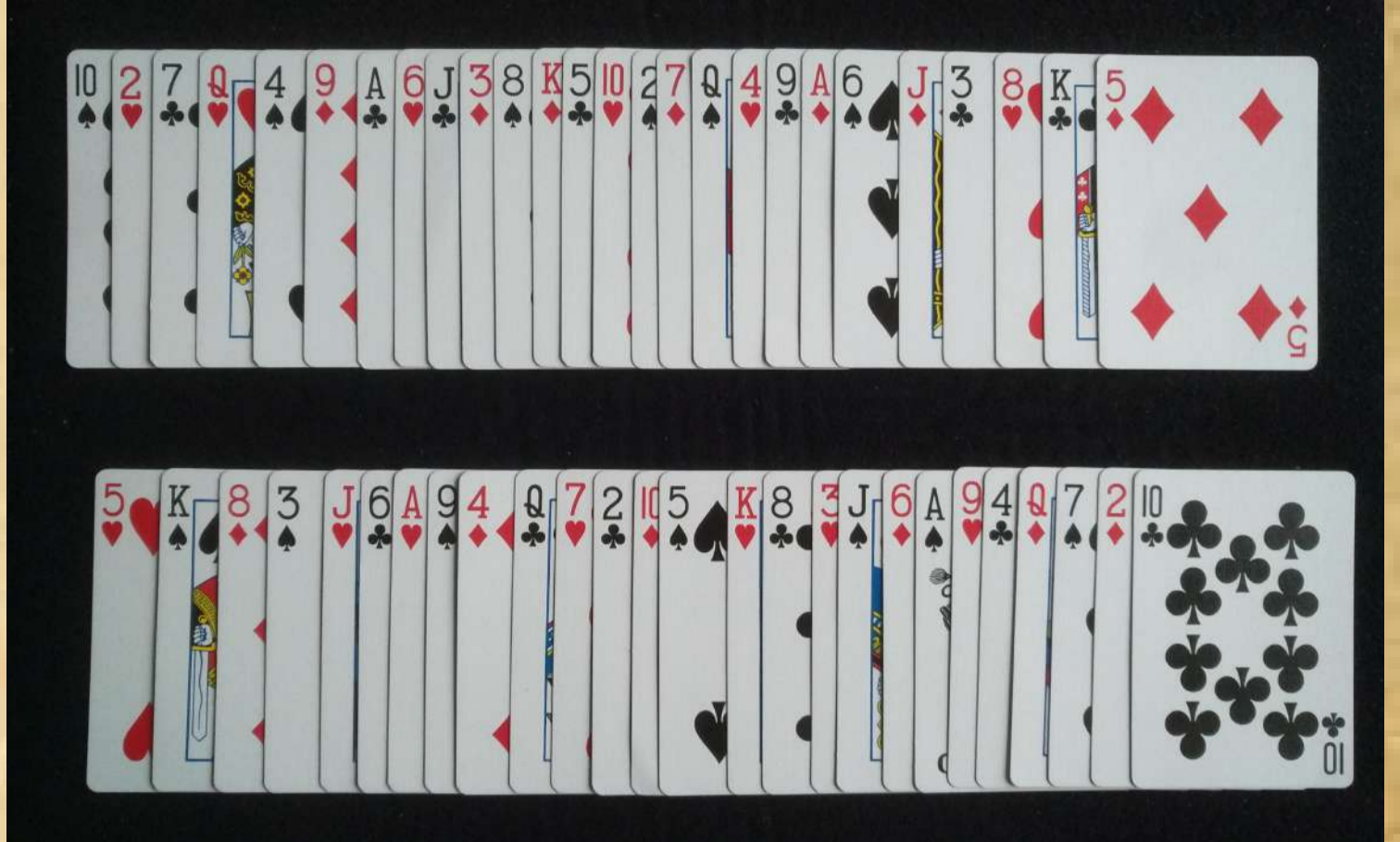
*Cardozo, 1612, Thesoro de Prudentes, aunque en esa publicación Cardozo describe un sistema +5 para una baraja de 48 cartas. No fué hasta 1945, cuando el sistema +5 se adaptó para una baraja de 52 cartas, The Swabi Card System, H.L. Schwaberow, Columbus, Ohio, The Dragon, by Vernon E. Lux,

Pero por supuesto, tiene la desventaja que no soporta una extensión continuada frente al público, la alternancia de colores uno a uno, da aspecto de ordenada, no de baraja mezclada. No obstante, si nuestra idea es no hacer extensiones, sin problemas o si las consideramos necesarias, entonces,

• UNA ESPEJO DIFERENTE, CON PROPIEDADES QUE PROBABLMENTE NADIE NECESITA

Una Stay-Stack especial, Stay-Cardozo

Una ordenación con muchas posibilidades, puede ser usada como baraja espejo, o como cardozo/si-stebbinsed o incluso como baraja memorizada.



Mitad superior de la baraja (parte TOP) y mitad inferior de la baraja (parte BOTTOM)

también se pueden hacer haciéndolas no homogéneas (ver malvadeses de Juan Tamariz publicadas en Sonata) parcialmente desordenadas, para que parezca que están genuinamente mezcladas..

Veamos en detalle la rotación de palos:

1- 26 (bloque TOP)
Picas (10,Q)-> Corazones
Picas (resto)-> Diamantes

Tréboles (9,J,K)->Diamantes
Tréboles (resto)->Corazones
Corazones (10,Q)-> Picas
Corazones (resto)->Diamantes
Diamantes (9,J,K)->Tréboles
Diamantes (resto)-> Picas

27-52 (bloque BOTTOM)
Tréboles (10,Q)-> Corazones
Tréboles (resto)-> Diamantes
Picas (9,J,K)->Diamantes
Picas (resto)->Corazones
Diamantes (10,Q)-> Picas
Diamantes (resto)->Diamantes

Corazones (9,J,K)->Tréboles
Corazones (resto)-> Picas

Creo que esta secuencia pasa desapercibida para el público cuando se hace una extensión, mantiene las propiedades de la baraja cíclica aritmética, es una baraja espejo y tiene las cartas pares e impares separadas por palos, con lo que puede conformar una baraja memorizada con bastantes propiedades.

• UN EFECTO DE LOCALIZACIÓN CON STAY CARDOZO

Find it

El truco que más se lleva

Para hacer una mezcla real al principio, podemos tener la baraja en stay-cardozo pero faro -1, así haremos una mezcla faro claramente al principio. (Faro - 1 significa que hemos hecho una

Adoro hacer magia por todo el mundo, y lo mejor de eso es conocer gente como:

antifaro a la baraja antes de empezar, de modo que una mezcla faro la devuelve a su orden.)

Para empezar este efecto, podemos estar en faro-1 de nuestra baraja stay-cardozo.

1ª fase: la baraja es mezclada y un espectador nombra una carta. El mago dice que él piensa que está

en la mitad de arriba (por ejemplo), corta y extiende la parte de abajo para probar que no está ahí y finalmente anuncia la posición exacta de la carta nombrada.

2ª fase: se mezcla y se corta de nuevo. Esta vez, el espectador toca una carta, pero no se muestra, el mago reparte una a una en la mesa y al final está toda la baraja en un montón y solamente 3 cartas en el otro. Las tres cartas son del mismo valor que la carta elegida por el espectador.

Desarrollo:

1ª Fase

Tenemos la baraja como hemos dicho, faro -1 de una Stay-Cardozo, de modo que haciendo una mezcla faro tenemos:

1-26 cartas pares de picas y corazones e impares de tréboles y diamantes

27-52 cartas impares de picas y corazones y pares de tréboles y diamantes

Hacemos una mezcla faro y le pedimos a un espectador que piense en una carta, remarcando que la baraja ha sido mezclada.

Cuando el espectador nombre la carta, nosotros ya

sabemos en que mitad está si en la superior o en la inferior, si es par de picas o corazones o impar de tréboles o diamantes, está en la mitad superior, si no, en la inferior.

Supongamos que el espectador dice el 8 de corazones. Como es par de corazones, está en la mitad de arriba. Así que así lo anunciamos "Creo que tu carta está en la mitad superior de la baraja" así que tomamos la mitad inferior, la volteamos cara arriba y demostramos que ahí no está. Al hacer esto buscamos la hermana gemela del 8 de corazones y contamos su posición desde bottom, cuando la tengamos, estamos listos para anunciar exactamente la posición de la carta pensada por el espectador. Alegamos que como no se han sorprendido que el mago supiera en que parte de la baraja estaba la carta va a decir su posición exacta. El mago dice que está la 11, se cuentan 10 cartas cara arriba y se muestra la carta 11, efectivamente es el 8 de corazones.

2ª Fase

Recomponemos la baraja de nuevo en orden Stay-Cardozo y hacemos una mezcla falsa seguida de un corte falso.

Ofrecemos a un espectador cartas mientras las vamos extendiendo entre las manos, pasando cartas de una mano a otra, mientras secretamente vamos contando las cartas que pasemos, cuando el espectador toque una carta y la extraiga de la extensión, sabemos que esa carta está a 13 de distancia de la siguiente del mismo valor, si ya hemos pasado 13 cartas, está 13 cartas atrás de la siguiente y las otras dos en espejo.

Tomemos como ejemplo que el espectador elija la carta en posición 12 (Rey de diamantes), desde ahí contamos 13 más y está el siguiente rey. Ahora para encontrar sus hermanas gemelas podemos llevar la cuenta de las que llevábamos y restárselas a 26 o bien hacer lo que hemos hecho desde top ahora desde bottom.