

**EL MAGICO MUNDO
DE LAS
CARTAS E.S.P.**

EL MAGICO MUNDO DE LAS CARTAS "E.S.P."

por Aleix Badet

INTRODUCCION

Amigo lector:

Por el hecho de estar leyendo este librito, supondré que eres un verdadero aficionado a la Magia y, como tal, con deseos de aprender nuevos efectos para **ENTRETENER Y DIVERTIR** a tus amigos.

Te ofrezco a tu consideración estas rutinas con las cartas E.S.P., junto con todo el material necesario para realizarlas. Dichas rutinas son una selección de los mejores efectos, según mi modesto entender, que pueden realizarse con sólo una baraja de cartas E.S.P.

Como ya sabes, las posibilidades de hacer Magia con dichas cartas son casi ilimitadas, debido a sus peculiares características (cinco dibujos o símbolos repetidos cinco veces), y a que toda la técnica de la Cartomagia puede aplicarse a ellas.

Todas las rutinas que te explicaré a continuación son fáciles de hacer, casi se hacen solas, por lo que puedes, y debes, dedicar todos tus esfuerzos a la "presentación" de las mismas. Todos los efectos han sido probados ante el público, y te garantizo que, con una adecuada presentación, causan un fuerte impacto entre los espectadores, como podrás comprobarlo si pasas a la "práctica". Por tanto, coge el juego de cartas E.S.P. y sígueme. La Magia te espera, y yo deseo sinceramente que estas rutinas te produzcan las mismas satisfacciones que a mi en el momento de presentarlas a tu público.

ALEIX BADET

" EL DRAC MAGIC "

CONSIDERACIONES PREVIAS

1. PRESENTACION DE LAS RUTINAS CON LAS CARTAS "E.S.P."

Si en cualquier rama de la Magia, la "Presentación" de un efecto es esencial para convertir un simple juego en un "misterio" para el espectador, en el caso que nos ocupa yo diría que la presentación es imprescindible.

Antes de presentar una demostración con las cartas E.S.P. debes de explicar al público en qué consisten dichas cartas, diciendo que fueron creadas por el Dr. Rhine del Laboratorio de Parapsicología de la Universidad de Duke, para investigar la percepción extra sensorial y la telepatía.

Cuánto más documentado estés sobre el tema, mucho mejor, por lo que la lectura de libros y revistas dedicadas a esta temática irán muy bien para la charla de tus rutinas.

Las palabras Precognición, Clarividencia y Telepatía son términos usados frecuentemente en esta clase de efectos, y tú debes hablar de ellos de forma que el interés del público vaya en aumento a medida que vas desarrollando la rutina. A partir de ahora olvídate de la palabra "cartas" y usa la de "símbolos" o "dibujos". Tú no estás haciendo trucos con una baraja, sino que estás intentando demostrar si tus espectadores tienen percepción extra sensorial, y... ¡seguro que sí la tienen!

2. LAS CARTAS E.S.P.

Aunque te considero un mago ya iniciado y conocedor de estas cartas, no está de más decir que consisten en 5 símbolos o dibujos repetidos cinco veces. En total, una baraja se compone de 25 cartas.

Los símbolos son: un círculo, una cruz, unas líneas (ondas), un cuadrado y una estrella.

3. EL ORDEN CICLICO

En varios efectos de este librito se necesita tener las 25 cartas preparadas en "orden cíclico", o sea, estando la baraja dorsos hacia arriba, la primera carta es un **Círculo** la segunda una **Cruz** la tercera las **Lineas** la cuarta el **Cuadrado** y la quinta la **Estrella**. A continuación sigue otra vez un **Círculo**, una **Cruz**, unas **líneas**, etc, etc., hasta llegar a la carta número 25.

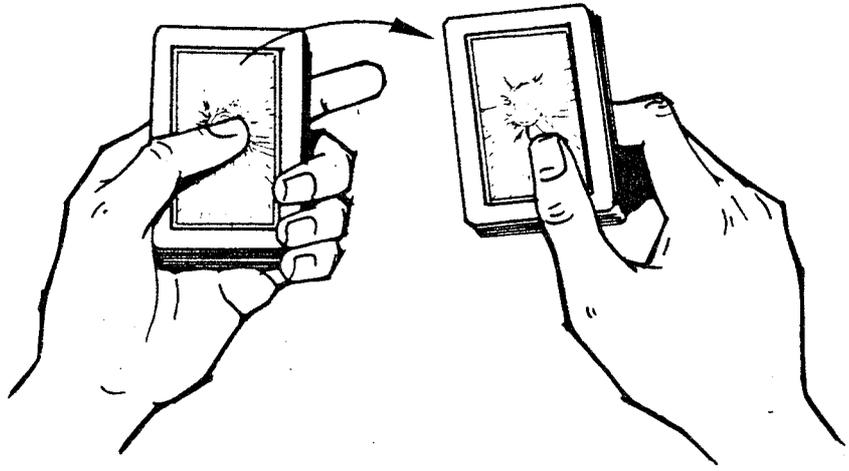


Fig. 1

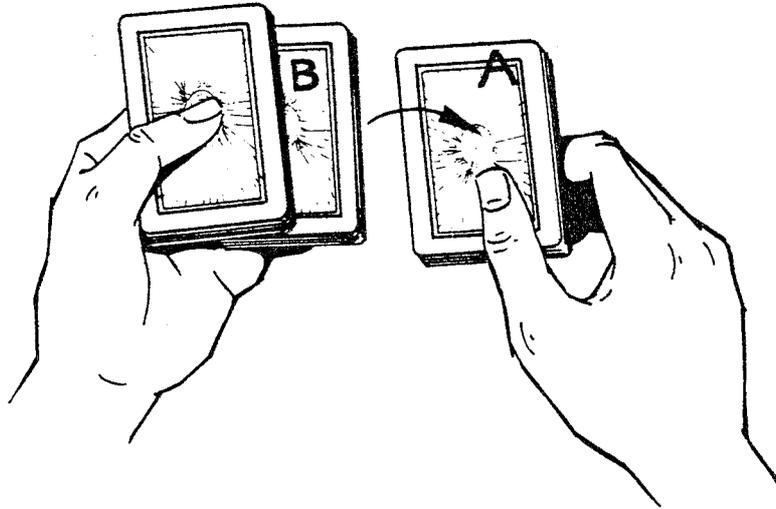


Fig. 2

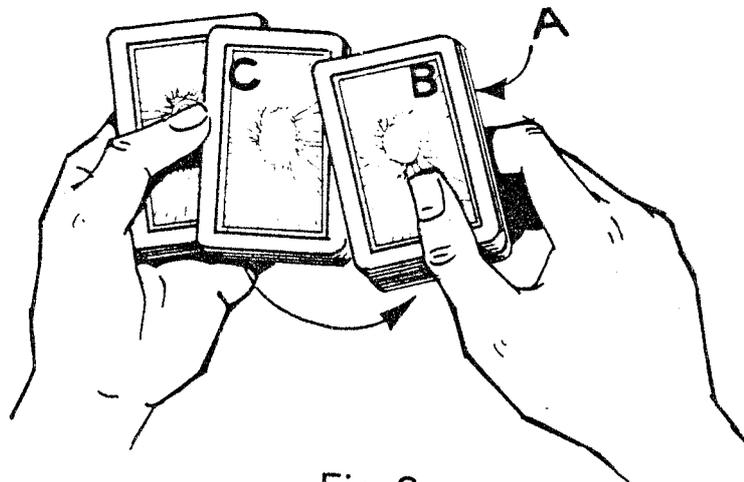


Fig. 3

Esta secuencia (1,2,3,4,5) es muy fácil de recordar, ya que el **Círculo** está hecho de una línea continua, la **Cruz** tiene dos líneas, las **Ondas** tienen tres líneas, el **Cuadrado** tiene cuatro líneas y la **Estrella** tiene **Cinco** puntas.

Para no repetirme en las explicaciones, cada vez que leas: "preparar las cartas en orden cíclico" querrá decir que la baraja tendrá que estar en el orden mencionado anteriormente.

4. LA MEZCLA "CHARLIER"

En casi todas las rutinas una buena falsa mezcla es esencial. Puedes usar tu mezcla preferida siempre y cuando el "orden cíclico" (en la rutina que lo requiera) no sea destruído. Observarás que puedes **cortar** las cartas las veces que desees. sin alterar el "orden cíclico " de las mismas.

No obstante, la mejor mezcla para mantener las cartas en secuencia es la llamada "Charlier", en la cual tú dices que "pasas unos cuantos símbolos de arriba abajo del paquete para perder su orden". Para el público esto es muy convincente y natural, a pesar de que la mezcla lo único que hace es **cortar** las cartas, con lo cual el orden cíclico permanece intacto. He aquí cómo se realiza;

1. La baraja está caras hacia abajo en la mano izquierda. Empuja hacia fuera con el pulgar izquierdo un pequeño paquete de cartas (5 ó 6) desde la parte superior y cógelas con la mano derecha, pulgar encima y los demás dedos debajo (ver figura 1).

2. Levanta la mano izquierda ligeramente, y con los dedos izquierdos empuja un pequeño paquete de cartas **DESDE EL FONDO** de la baraja, colocándolo **ENCIMA** del primer paquete que sostiene la mano derecha (el pulgar derecho se levanta para dejar paso al paquete). Ver la figura 2.

3. Baja la mano izquierda un poco, empuja otro pequeño paquete **DESDE LA PARTE SUPERIOR** con el pulgar izquierdo, colocándolo **DEBAJO** de las cartas que sostiene la mano derecha (ver figura 3).

4. Empuja otro pequeño paquete **DESDE EL FONDO** con los dedos izquierdos, colocándolo **ENCIMA** de las cartas en la mano derecha.

5. Continúa con los puntos 3 y 4, hasta que todas las cartas hayan sido transferidas a la mano derecha.

La baraja ha sufrido solamente unos cortes, pero si has hecho la mezcla lentamente, la ilusión ante los ojos de los espectadores de que los dibujos se han mezclado es perfecta.

A partir de aquí, ya puedes empezar la rutina que prefieras.

* * *

1. MENSAJE IMPOSIBLE

Este efecto, bien presentado, deja a los espectadores completamente atónitos ya que el climax final parece imposible... ¡y sin embargo el método usado es tan viejo como la Humanidad!

EFEECTO

Una baraja E.S.P. es mostrada y mezclada. El espectador corta varias veces las cartas, y seguidamente las distribuye encima de la mesa en cinco hileras de 5 cartas cada una.

El mago se concentra y escribe un mensaje en un trozo de papel, el cual se da a sostener a un espectador. Se entregan 5 monedas al espectador que ha repartido las cartas, rogándole que las coloque en una cierta forma sobre 5 cartas, pero totalmente al azar y sin forzajes de ninguna clase.

Una vez elegidas las cartas, el espectador abre el mensaje y encuentra que las 5 cartas que él ha seleccionado libremente estaban ya escritas en la predicción ¡y en el orden correcto de izquierda a derecha! No hay cambios de ninguna clase. Todo lo hace el espectador.

MATERIAL Y PREPARACION

Una baraja E.S.P. preparada en el "orden cíclico".

Papel y bolígrafo.

Cinco monedas, o cinco diminutos objetos que puedan ser colocados encima de las cartas.

PRESENTACION

1. Saca la baraja del estuche. Muestra casualmente los dibujos de las cartas, explicando al espectador que vas a hacer un experimento para detectar si posee un potencial de clarividencia en su mente.

2. Coloca las cartas, dibujos hacia abajo, y haz la mezcla "charlier" o cualquier falsa mezcla que no altere el orden cíclico. Haz cortar las cartas por el espectador.

3. Aquí tienes ya que conocer el dibujo de la carta del fondo de la baraja. Para ello, no tienes más que coger la baraja y entregársela al espectador, momento que aprovechas para ver la carta. Acuérdate del dibujo (supongamos que es una CRUZ).

4. Con las cartas en poder del espectador, pregúntale si es posible para él conocer la posición de cualquier dibujo ahora que las cartas han sido mezcladas y cortadas. Naturalmente él te dirá que no.

5. Ruega ahora al espectador que distribuya las cartas encima de la mesa en cinco hileras de 5 cartas cada una, empezando cada hilera desde la izquierda hacia la derecha. Normalmente el espectador re-

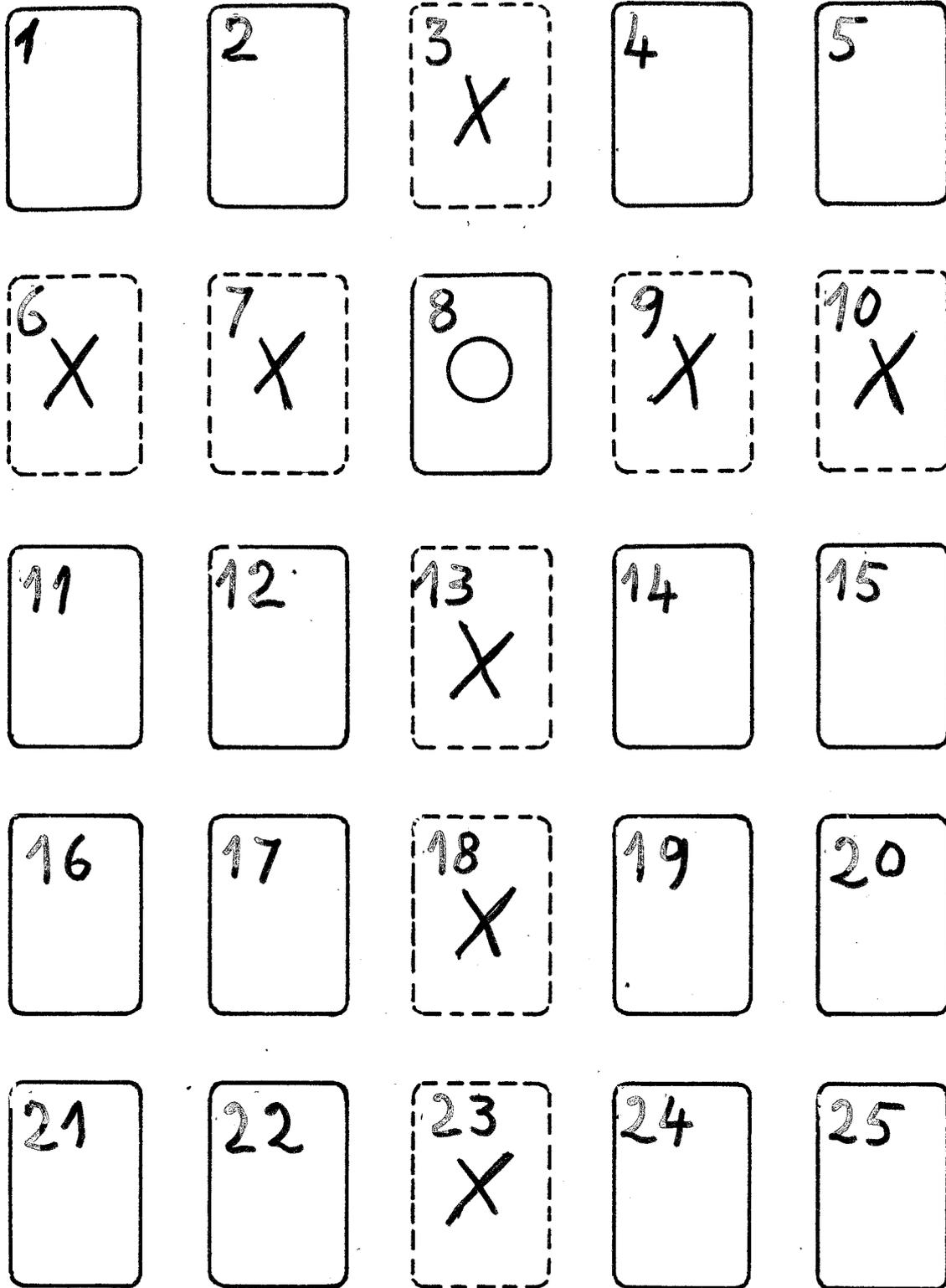


Fig. 4

partirá las cartas de esta forma, por lo que no tendrás que decirle nada. No obstante, vigila sus movimientos por si tienes que aclararle algo. Al final de la distribución de las cartas, éstas quedarán tal como se ve en la figura 4 (vista desde la posición del espectador).

6. Coge un trozo de papel, simula concentrarte y escribe lo siguiente: "Si Vd. es un clarividente, cubrirá desde su izquierda a su derecha los siguientes dibujos: 1) las LINEAS, 2) un CUADRADO, 3) una ESTRELLA, 4) un CIRCULO, 5) una CRUZ."

Dobla el papel y entrégalo a un espectador para que lo guarde.

7. El mensaje anterior es escrito en el caso de que el dibujo visto por tí en el punto 3 sea la CRUZ. Cada vez que la carta vista sea diferente, el mensaje también lo será. He aquí la regla para confeccionarlo:

El orden de los dibujos que pones en el mensaje es una continuación del orden cíclico del dibujo que tú ves en el punto 3. En nuestro ejemplo, como dicho dibujo era la Cruz, la carta que le sigue en el orden cíclico es el dibujo de las LINEAS, luego el CUADRADO, la ESTRELLA, etc. etc., (hasta completar cinco dibujos).

8. Seguidamente, entrega 5 monedas al espectador, diciéndole: "Aquí hay 25 dibujos y Vd. no sabe dónde se encuentran los diferentes símbolos. Yo deseo que Vd. coloque una moneda encima de cualquiera de las 25 cartas, y para hacerlo más fácil, una vez colocada una moneda sacaremos todas las cartas de la hilera HORIZONTAL y todas las de la hilera VERTICAL, de modo que quedarán 16 cartas". (Observa en la figura 4, como ejemplo, que si la primera moneda es colocada en la carta número 8, se sacarán todas las cartas marcadas con una "X").

9. "Seguidamente con la segunda moneda cubra cualquier otra carta de las 16 que quedan, sacando también todas las cartas horizontales y verticales. Continúe haciendo esto hasta que queden sólo 5 cartas cubiertas por las 5 monedas".

10. "El número de posibles combinaciones en las cuales Vd. puede colocar las monedas sobrepasa las 14.000. Pero yo no deseo que Vd. coloque las monedas al azar... sino en un cierto orden que yo mentalmente se lo comunicaré a Vd. y el cual ha sido escrito con antelación en el mensaje para futura comprobación".

11. La charla de los puntos 8 al 10 tienes que decirlo convencido, y verás como la expectación de los espectadores es grande y con deseos de saber qué ocurre al final.

12. El espectador cubre las cartas siguiendo las instrucciones. Al final, quedarán 5 cartas cubiertas por 5 monedas encima de la mesa. Recalca aquí una vez más que el espectador ha colocado las monedas encima de las cartas completamente a su libre elección (¡y es verdad!).

13. Si has sabido llevar bien la rutina, aquí observarás una gran expectación del público y con deseos de leer el mensaje.

14. Haz leer el mensaje por el espectador, y a medida que va nombrando los dibujos escritos, se van girando de una en una las cartas de izquierda a derecha (lado del espectador), para ir comparándolas con el mensaje escrito y llegando de esta forma a un gradual CLIMAX al comprobar los espectadores ¡cinco veces! que el mensaje es correcto. ¡La clarividencia del espectador es extraordinaria!

La descripción de la rutina ha sido extensa, pero en la realización verás que es fácil de hacer, y una vez comprendida la mecánica de la misma, podrás dedicar todos tus esfuerzos a la preparación. ¡Vale la pena!

* * *

2. TRIO "E.S.P."

La idea básica de esta rutina es del mago americano Nick Trost. Con las Cartas E.S.P. la rutina es perfecta, y con la intervención de dos espectadores el climax final es sorprendente. De nuevo, la "Presentación" es importante aquí, ya que el desarrollo de la rutina es automático.

EFEECTO:

Un juego de cartas ESP es mezclado por un espectador. El mago escribe una predicción en un papel y lo entrega a un espectador para futura comprobación.

El mismo espectador corta un paquete de cartas de la baraja y lo entrega a otro espectador. El resto de las cartas se las queda él mismo. Cada uno cuentan las cartas que tienen, recordando dicho número. Los dos paquetes son juntados y la baraja es entregada al mago, que estaba de espaldas durante estas operaciones, desconociendo, por lo tanto, los dos números elegidos.

El mago pasa las cartas ante el primer espectador, rogando se fije en el dibujo de la carta que coincida con el número elegido. A continuación hace lo mismo con el 2º espectador. Sólo los dos espectadores conocen los dibujos elegidos. Finalmente, se entregan las cartas al primer espectador para que saque el dibujo elegido, haciendo a continuación lo mismo con el 2º espectador. Las dos cartas se dejan boca abajo encima de la mesa.

El espectador que sostiene la predicción la abre, y en el papel hay dibujado un símbolo, supongamos que sea el Círculo. Las dos cartas de encima de la mesa se giran y... ¡son dos Círculos!

Lo increíble del efecto para los espectadores es que, para ellos, el mago sólo se ha limitado a pasar las cartas ante sus ojos, ya que los números elegidos salieron al azar al repartir las cartas el espectador. Y además... ¡el símbolo elegido estaba de antemano dibujado en la predicción!

MATERIAL:

Una baraja ESP.
Papel y bolígrafo.

PREPARACION

Ninguna.

PRESENTACION

1. Entrega la baraja a mezclar, y una vez devuelta, muestra los dibujos diciendo: "Cómo pueden ver los símbolos han quedado bien mezclados", momento que aprovechas para mirar el dibujo de la carta superior. Este dibujo será el que pondrás en la predicción.

2. Entrega las cartas a un espectador, mientras tú haces la predicción. El papel lo entregas a otro espectador o lo dejas encima de la mesa a la vista de todos.

3. Ruega al espectador que corte la baraja por cualquier lugar, y entregue el paquete superior a otro espectador (le llamaremos nº 1).

El resto de las cartas se las queda el mismo espectador que ha cortado las cartas (espectador nº 2).

4. Ahora, estando tú de espaldas al público, cada espectador cuenta las cartas en un montón sobre la mesa (invirtiendo su orden), y tienen que acordarse del número de cartas que han contado. De esta forma, cada espectador ha elegido un número al azar y que ha venido determinado por el corte de cartas que ha realizado el espectador nº 2. Tú desconoces realmente los dos números elegidos.

5. Coge los dos paquetes de cartas colocando el del espectador nº 1 encima del otro (espectador nº 2). Aquí, si deseas, puedes hacer una falsa mezcla total (no la "Charlier") para dejar las cartas en su mismo orden.

6. Con la baraja en tus manos, dorsos hacia arriba, vas pasando de una en una las cartas ante los ojos del 1º espectador rogándole que se fije en el dibujo de la carta que coincida con su número elegido (o sea, que si al principio contó 8 cartas, tiene que fijarse en el dibujo de la carta nº 8).

7. Pasa ante su vista todas las cartas de la baraja, dejándolas una encima de la otra en la mesa. Cuando llegues a la última carta, y sirviéndote de ella como una "pala", recoge el resto de cartas en la mesa

colocando dicha carta EN EL FONDO de la baraja. Esto es la clave del efecto.

8. De nuevo, pasa todas las cartas ante el 2º espectador, rogándole también que se fije en el dibujo correspondiente al número elegido. Esta vez con la última carta haces el mismo movimiento de "recogida" de las demás (aunque no es necesario), y ello ayudará a que todo se vea normal.

9. Todo está hecho. Sólo te queda entregar la baraja al primer espectador para que saque el dibujo elegido y deje la carta boca abajo encima de la mesa. Después, el 2º espectador hace lo mismo. Los dos dibujos elegidos siempre serán los mismos sea cual sea el número de cartas que el espectador corte al principio de la rutina.

10. Para el climax final, se hace abrir la predicción y seguidamente se giran las dos cartas a la vez y... ¡son iguales!

NOTA:

Si eres de los que piensas que pasar las 25 cartas por delante de los espectadores dos veces es demasiado "pesado", puedes hacer la rutina con menos cartas ya que el método funciona igualmente. Como única precaución, tendrás que asegurarte de que el dibujo que miras para hacer la predicción esté repetido entre las cartas que uses, para que así cada espectador pueda retirar su dibujo. No obstante, yo te recomiendo hacerlo con la baraja completa, ya que así los espectadores creerán al final que la predicción era más difícil de hacer al estar todos los símbolos incluidos en la baraja.

* * *

3. DOBLE PREDICCIÓN

Esta rutina, elaborada por el mago Joseph White es una de mis preferidas por su sencillez de medios en la ejecución, y por la clara doble predicción de un símbolo elegido libremente por un espectador, el cual no tiene más remedio que aceptar tus extraordinarias dotes "telepáticas". Es facilísima de hacer, pero, por favor, ¡preséntala bien! ¡es una joya!

EFEECTO:

Un sobre cerrado se entrega a un espectador rogándole se lo guarde en el bolsillo. De la baraja ESP se sacan 5 cartas, cada una con un símbolo diferente, entregándolas a un espectador para que las mezcle, y las coloque en una hilera caras hacia abajo encima de la mesa. A continuación, mientras el mago se pone de espaldas, el espectador mira uno de los 5 dibujos y vuelve a dejarlo en el mismo sitio, recordando en qué posición queda.

Seguidamente, el mago coge las 5 cartas y se las coloca en el bolsillo, explicando al público que sacará 4 cartas del bolsillo y la última será la escogida por el espectador. Una vez ha sacado las 4 cartas, pregunta al espectador qué lugar ocupaba su carta, y acto seguido, saca la 5ª carta del bolsillo y la coloca en la posición dicha. El espectador nombra el dibujo elegido, se vuelve la carta en la posición elegida y... ¡es la misma!

A continuación el espectador saca de su bolsillo el sobre-predicción que se le entregó, y concentrándose sobre una de las 4 cartas que quedan boca abajo encima de la mesa, coloca el sobre encima de una de esas cartas. El sobre es abierto por el espectador y dentro encuentra un papel con un dibujo. La carta debajo del sobre es vuelta cara arriba y... ¡son el mismo dibujo!

Las dos elecciones del espectador son completamente libres.

MATERIAL

Un juego de cartas ESP.

Un sobre, papel y bolígrafo.

PREPARACION

Dibuja en un papel el símbolo ESTRELLA. Esta será la predicción. Dobra el papel, colócalo dentro del sobre y ciérralo.

Saca 4 cartas ESTRELLA de la baraja y pónelas en el bolsillo exterior derecho de la americana en sentido HORIZONTAL y con los dorsos hacia el lado del público (más adelante sabrás el por qué de esto).

Coloca el resto de cartas dentro del estuche, colocándolo, junto con el sobre que contiene la predicción, en el otro bolsillo de la americana. Todo está a punto.

PRESENTACION

1. Saca el estuche de cartas junto con el sobre, el cual lo entregas a un espectador diciendo que contiene una predicción.

2. Abre el estuche y saca 5 cartas de símbolos diferentes, colocándolas cara arriba encima de la mesa (figura 5). Coloca el resto de cartas y el estuche a un lado ya que no se van a usar más.

3. Haz mezclar los 5 dibujos por un espectador, rogándole después que los deje en hilera caras hacia abajo encima de la mesa. Una vez hecho esto, y con el mago de espaldas al público, se le hace levantar una carta, mostrarla a los demás, recordando el dibujo, y luego dejar la carta en la misma posición que estaba, y recordando también esta posición desde su izquierda a la derecha. O sea, que si la carta vista por el espectador (ver figura 5, suponiendo que las cartas están caras hacia

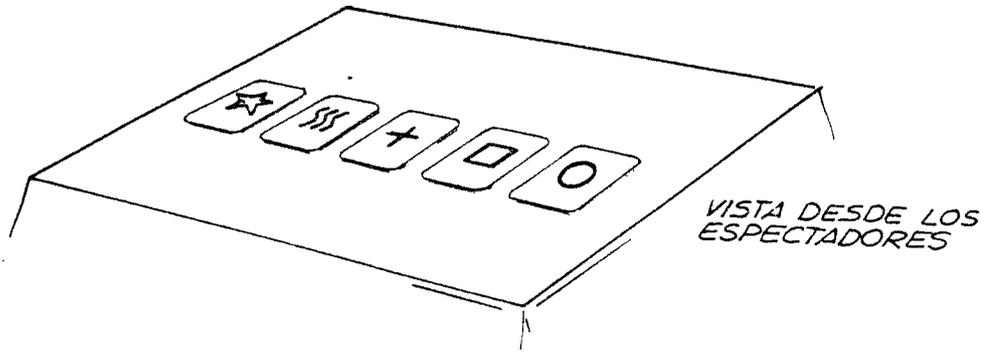


Fig. 5

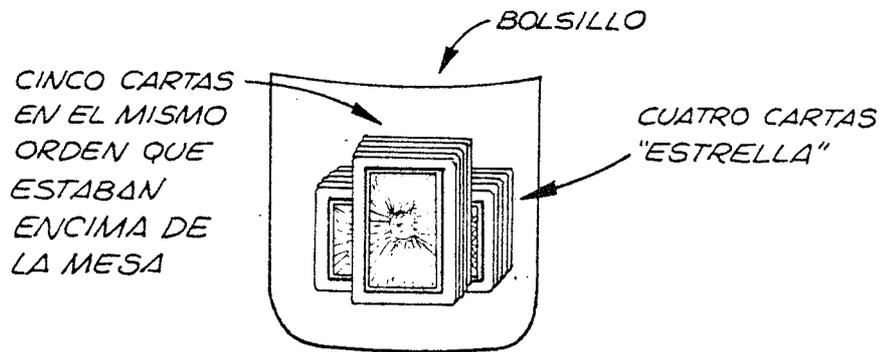


Fig. 6



Fig. 7

abajo) es el **cuadrado**, él recordará también que está en la **posición no 4**, ya que ésta es su situación desde la izquierda a derecha.

Recalca bien esto al espectador ya que de ello depende el éxito del efecto.

4. Vuélvete ahora cara al público, y mientras hablas de que vas a hacer una predicción, recoge las 5 cartas **despreocupadamente** en el mismo orden que estaban. Para ello, coge la 1ª carta desde tu derecha y colócala encima de la siguiente, las dos sobre la tercera, etc. De esta forma la posición de la carta vista por el espectador no varía.

5. Explica al público que vas a colocarte las cartas en el bolsillo y que vas a sacar, previa "concentración mental", cuatro cartas, y finalmente sacarás la 5ª y última carta y ésta tendrá que ser la elegida por el espectador.

6. Mientras dices el párrafo anterior, colócate las 5 cartas en el bolsillo donde tienes ya las cuatro cartas-Estrella. Las 5 cartas (dorsos hacia el público) van **DELANTE** de las otras cuatro, colocadas **VERTICALMENTE**, por lo que te será fácil así controlar los dos paquetes (ver figura 6).

7. Seguidamente, y poniendo cara de "concentrado", empieza a sacar de una en una y caras hacia abajo, las **4 cartas-Estrella** que estaban en posición horizontal en el bolsillo. El público creerá que estas cartas son las que te has metido en el bolsillo momentos antes.

8. Cuando has sacado la 4ª carta (siempre cuidando de no mostrar las caras), pregunta al espectador **qué posición ocupaba** su carta elegida, y en el momento que te lo dice, deja un espacio en la hilera de cartas que has dejado en la mesa, para dejar sitio a la última carta que sacarás del bolsillo y que será tu predicción.

En nuestro ejemplo, el espectador miró la carta en la posición no 4, por lo que las cartas se colocarán tal como indica la figura 7.

9. Como habrás observado, este ardid de preguntar la posición que ocupaba la carta para dejar su espacio libre, sirve para que tu sepas automáticamente la posición que ocupa la carta elegida de entre las 5 que quedan ahora en tu bolsillo.

En nuestro ejemplo, es la carta no 4 a contar desde el exterior hacia el interior de tu cuerpo.

10. Sólo te queda sacar con gran énfasis dicha carta (fácil de contar entre las cinco) y colocarla boca abajo al igual que las demás, en la posición libre de encima de la mesa, pero adelantándola un poco para que se vea bien que es la carta-predicción.

Para el público, tú has sacado la última carta de las 5 que te habías colocado en el bolsillo, o sea que todo se ve normal. No obstante, ahora tienes en la mesa cuatro cartas-Estrella y la carta elegida por el espectador en su posición correcta!

11. Haz nombrar la carta elegida por el espectador, y dramáticamente vuelve la carta predicción... ¡es la misma!

12. Ahora, para el **climax final** (el sobre predicción que guarda un espectador desde el principio) hay dos **desenlaces**, dependiendo cada uno del dibujo elegido por el espectador:

1) **SI EL ESPECTADOR HA ELEGIDO LA ESTRELLA**, no tienes más que decir que **ANTES** de empezar la experiencia, has entregado a un espectador un sobre con una predicción. Ruega que abran el sobre y miren la predicción... ¡también hay una Estrella! ¡Y la elección del dibujo ha sido libre!

Mientras se abre la predicción, recoge sin darle importancia las cuatro cartas que están caras abajo (Estrellas), y colócalas dentro del estuche sin dejar ver sus caras. ¡Ya no las necesitas!

2) **SI EL ESPECTADOR HA ELEGIDO CUALQUIER OTRO SIMBOLO**, dices al público que **ANTES** de empezar la experiencia has entregado a un espectador un sobre con una predicción. Haz venir a tu lado al espectador que sostiene el sobre, diciéndole que para que vea que no ha sido una casualidad la primera predicción, lo vas a repetir.

El espectador sostiene el sobre por encima de las 4 cartas que quedan boca abajo (son todas "Estrellas") y le dices que, cuando desee, suelte el sobre encima de una carta, y tu intentarás "telepáticamente" transmitirle tu predicción.

El espectador suelta el sobre encima de cualquier carta. Las restantes cartas son recogidas y colocadas dentro del estuche. Con gran "seriedad" por tu parte, haz abrir el sobre y comprobar la predicción: es una Estrella. Haz girar la carta elegida... ¡Y observa la cara de todos los presentes al ver que también es una Estrella! ¡Super Climax!

NOTAS

1. De nuevo la descripción ha sido extensa, pero no he querido dejar nada en el tintero y espero que lo haya conseguido, ya que el efecto vale la pena.

Habrás observado que la rutina tiene varios momentos "clave" de pura psicología y que hacen que el espectador quede "desarmado" ante la limpieza en la ejecución. Estudia bien esos puntos.

2. Si te es más cómodo, puedes llevar una separación en el bolsillo (cartón grueso, pañuelo, etc.) para dividir las 4 cartas-estrella de las otras cinco. Tú decidirás lo que te vaya mejor, aunque el método explicado en la rutina funciona perfectamente.

3. Un ruego final, y perdona la insistencia, pero ¡**LA PRESENTACION LO ES TODO!** Si te pones a reír mientras estás "concentrado" para sacar la carta predicción, o bien no hablas con convicción cuando te diriges al público, arruinarás el efecto y todo lo que puedas hacer a partir de ahí. Por favor, ten en cuenta estos detalles que son **CLAVE** en la presentación de **MAGIA MENTAL**, y aplícalos en todas tus rutinas. ¿Vale?

4. TELE CONTROL

He aquí un efecto sencillo y automático, en el cual te enteras sútilmente de dos dibujos elegidos "libremente" por dos espectadores gracias al orden cíclico de las cartas. No dejes que la sencillez del método te engañe. Bien presentado, deja "fuera de combate" a los espectadores. Compruébalo.

EFECTO

Una baraja ESP es mostrada al público y distribuida en cinco montones encima de la mesa. Dos montones son seleccionados libremente por dos espectadores, y cada uno retiran de su montón cualquier carta, rogando comparen los dibujos elegidos para que vean que no son iguales. Las dos cartas son mezcladas entre las demás de la baraja.

A continuación el mago saca 5 cartas con los símbolos diferentes y las coloca boca abajo encima de la mesa. Cogiendo la mano del primer espectador, la pasa por encima las cartas de la mesa, y gracias a "radiaciones telepáticas" se detiene encima de una carta. Se vuelve boca arriba y... ¡es la elegida libremente por el espectador! Lo mismo se repite con el segundo espectador.

MATERIAL Y PREPARACION

Una baraja ESP preparada en orden cíclico.

PRESENTACION

1. Saca las cartas del estuche mostrándolas casualmente en un ligero abanico. Nadie sospechará del orden en que están. Los dibujos se verán mezclados.

2. Reparte las 5 primeras cartas, caras hacia abajo y de una en una, en forma de hilera de izquierda a derecha encima de la mesa. Las cinco siguientes van encima de las anteriores empezando siempre por la izquierda, y así sucesivamente hasta agotar la baraja.

3. Mientras haces la distribución de las cartas, explica al público que las mezclas de esta forma para que así la elección de las cartas sea completamente al azar.

4. Para el público, los dibujos están mezclados, pero en realidad en cada montón hay 5 dibujos iguales, y empezando desde tu izquierda están en orden cíclico, o sea: círculo, cruz, líneas, cuadrado y estrella.

5. Haz señalar dos montones cualesquiera a dos espectadores. Coge el primer montón elegido y abriéndolo en abanico el espectador elige una carta (tú ya sabes cuál es en el momento que indica un montón).

Se hace lo mismo con el otro espectador, rogando que, mientras

tú te pones de espaldas, comprueben que sus dibujos sean diferentes, y en caso contrario, que elijan otros dibujos.

6. Como comprenderás, lo de "observar si sus dibujos son diferentes" es pura psicología para inculcarles en sus mentes de que podrían haber elegido un mismo símbolo. Pero tú ya sabes que esto es imposible.

7. Finalmente, se recogen los otros montones de cartas en una sola pila, y se hacen colocar las dos cartas elegidas en la baraja, la cual se mezcla.

8. Ahora para el Climax sólo te queda hacer lo siguiente: Saca 5 cartas diferentes de la baraja y colócalas boca abajo encima de la mesa de izquierda a derecha y en el "orden cíclico" (círculo, cruz, etc.).

9. Explica al público que ante la imposibilidad de conocer los dibujos elegidos, vas a intentar que sea el propio espectador el que encuentre su símbolo. Para ello coges la mano del primer espectador y pasándola por encima de las cartas te detienes en un momento dado sobre una de ellas (tú te detienes encima de la carta elegida por él, fácil de conocer por el "orden cíclico" de las cartas que están en la mesa boca abajo).

Aquí, por primera vez, haces nombrar el dibujo elegido y luego vuelve boca arriba la carta debajo de su mano... ¡es la misma! Repite lo mismo con el segundo espectador. ¡El método es infalible!

* * *

5. SINCRONIZACION PERFECTA

Esta es otra rutina de realización automática, por lo que podrás dedicar todos tus esfuerzos a la presentación. El efecto es "clásico" entre los juegos que se pueden hacer con las cartas ESP, y hay infinidad de variantes esparcidas por la literatura mágica basadas en la "coincidencia" de que cinco cartas sacadas al azar de una baraja ESP, resultan ser precisamente las cinco símbolos de un mismo dibujo.

La versión que te ofrezco a continuación es entretenida y mantiene el interés del espectador hasta el final del efecto.

EFFECTO

Una baraja ESP es mezclada, y a continuación una carta es elegida libremente por el espectador, guardándosela sin mirarla en un bolsillo. Seguidamente, el mago reparte la mitad de las cartas a un espectador y la otra mitad se la queda en su poder. Ahora el mago y el espectador van a elegir una carta al azar de cada paquete y para ello, colocan una carta encima de la mesa, la siguiente debajo del paquete, la otra encima de la mesa, y así sucesivamente hasta encontrarse cada

uno sosteniendo una sola carta. Las dos cartas se dejan encima de la mesa caras hacia abajo.

Seguidamente, de los dos montones de cartas que quedan encima de la mesa, tanto el mago como el espectador van sacando cartas de la parte superior y colocándolas cara arriba en otro montón. Cuando aparecen, a la vez, dos dibujos iguales (uno en cada montón), se retiran y se colocan al lado de las otras dos cartas que se han elegido al azar (sólo aparecerán dos cartas a la vez con los dibujos iguales).

Ahora se recuerda al espectador lo sucedido: Un dibujo ha sido libremente elegido por él, estando en su bolsillo. Dos cartas han sido sacadas al azar de entre dos montones, y finalmente, sólo dos cartas de igual dibujo (supongamos el Círculo) han aparecido simultáneamente entre los dos montones.

Ahora se giran boca arriba las dos cartas que fueron elegidas al azar y... ¡también son dos Círculos! Como Climax final, el espectador saca de su bolsillo el dibujo que eligió al principio y... ¡cómo no! ¡también es un Círculo! ¡sincronización perfecta!

MATERIAL Y PREPARACION

Una baraja ESP preparada en "orden cíclico".

PRESENTACION

1. Saca la baraja ESP del estuche y haz la mezcla "Charlier".
2. Terminada la mezcla, coloca la baraja caras abajo encima de la mesa, y haz cortar las cartas a un espectador, completando el corte, rogando que elija la carta superior del paquete (la del corte) y se la coloque en el bolsillo sin mirarla. Nadie conoce el valor de esta carta (y es verdad),
3. Seguidamente coge la baraja y reparte 12 cartas al espectador colocándolas en un montón, caras hacia abajo e invirtiendo su orden (esto es vital).
4. El resto de cartas te las quedas en tus manos sin contarlas.
5. A partir de aquí, puedes ir siguiendo las directrices explicadas en el EFECTO, ya que todo es automático. O sea, tanto tú como el espectador empezáis a colocar una carta encima de la mesa, otra debajo del paquete, otra en la mesa, etc. etc., hasta quedarse con una sola carta. Estas dos cartas se dejan aparte, y luego se sigue el juego girando cara arriba una carta a la vez de cada montón hasta encontrar dos iguales, dejándolas al lado de las otras dos.

Sigue las líneas del EFECTO hasta llegar al CLIMAX.

NOTA

Como siempre, la presentación es importante, y más en este tipo

de efectos los cuales se hacen "solos". Puedes dirigir tu charla hacia el tema de las "coincidencias extrañas" que a veces nos ocurren en la vida diaria, recalcando frecuentemente antes de llegar al climax del efecto, que la carta elegida por el espectador al principio de la experiencia nadie la vió, y que realmente es una "extraña coincidencia" el que hayan salido precisamente al azar el resto de dibujos iguales.

A partir de este efecto, puedes usar al mismo espectador para presentar otra rutina con las cartas ESP, y ya lo tendrás predispuesto a aceptar tus "cualidades mentales". Suerte.

* * *

6 ¿ REAL E.S.P. ?

Esta rutina tiene historia, y te la voy a contar.

John Cornelius es un mago americano con grandes ideas, y recientemente ha ideado un sistema de "baraja mnemónica" en el cual una carta mirada por un espectador es adivinada sin necesidad de tener que ver las caras de las cartas. El sistema me gustó extraordinariamente y enseguida pensé en la idea de acoplar el mismo a una baraja ESP. Lo intenté y... salió bien. Es más, yo diría que salió perfecto, ya que al tratarse de sólo 25 cartas, el manejo de las mismas es mucho más fácil.

Como primicia, te ofrezco esta rutina, por primera vez presentada con cartas ESP, con el ruego de que, una vez más, cuides al máximo su presentación. Bien hecha, forzosamente te dará reputación de "telépata" o "clarividente" o... no sé, el público te lo dirá.

Creo, modestamente, que esta rutina vale, de sobras, el precio que has pagado por este libro, aunque ello no quiere decir que sea la mejor rutina del libro. ¿O quizás sí? Lo dejo a tu consideración.

EFEECTO

Una baraja ESP es mostrada y mezclada ante el público. Seguidamente tres espectadores cortan cada uno libremente un pequeño paquete de cartas, quedándose en su poder. Estando el mago de espaldas, cada espectador mira y recuerda el dibujo de la carta del fondo de su paquete, y a continuación cada uno MEZCLAN LAS CARTAS DE SUS RESPECTIVOS PAQUETES, perdiéndose así definitivamente las pista del dibujo elegido.

El mago se vuelve cara al público y cogiendo un bloc de papel, dibuja un símbolo en una hoja, la dobla, y la deja delante del tercer espectador.

El espectador nombra **por primera vez** el dibujo elegido, y al abrir la predicción se encuentra **icon** el mismo dibujo!

Lo mismo se repite con los otros espectadores ante los asombrados ojos de todo el público.

¡No hay compadres! ¡Los espectadores cortan la baraja por donde ellos desean! ¡Los dibujos se adivinan sin ver en ningún momento las caras de las cartas! ¡La baraja es normal y no está "marcada"! ¿Interesante?

MATERIAL Y PREPARACION

Una baraja ESP preparada en "orden cíclico".

Un bloc de papel y bolígrafo.

PRESENTACION

1. Saca la baraja del estuche, muestra ligeramente en abanico los dibujos, y seguidamente realiza una falsa mezcla **total** para dejar así los símbolos en el mismo orden cíclico. Si deseas hacer la mezcla "Charlier", al final tienes que procurar que la carta del fondo sea una Estrella. De todas formas, con sólo hacer unos falsos cortes a la baraja ya basta, puesto que el público no sabe nada de cartas en "orden cíclico", y lo único que ve son varios dibujos repetidos a través de la baraja.

2. Solicita la ayuda de tres espectadores y numéralos mentalmente desde tu izquierda a la derecha como 1, 2 y 3.

3. Haz cortar la baraja al espectador nº 1, aproximadamente **por la mitad**, quedándose en su poder el paquete cortado. Del resto de la baraja, el espectador nº 2 también corta aproximadamente la mitad, quedándose las cartas, y el espectador nº 3 también corta unas cuantas cartas del pequeño paquete que queda encima de la mesa.

4. En este momento cada espectador tiene un pequeño paquete de cartas en su poder, quedando encima de la mesa unas pocas cartas.

5. Mientras los espectadores cortan la baraja, tú ya te puedes poner de espaldas a ellos. Ruega seguidamente que miren y recuerden el dibujo de la carta del fondo de sus respectivos paquetes, y que luego **MEZCLEN** las cartas para perder así cada uno la pista del dibujo elegido.

(Aquí, si algún mago te observa quedará "despistado" si creía que la baraja estaba ordenada en "rosario", ya que cada espectador mezcla su paquete).

6. Vuélvete cara a los espectadores, explicando que es imposible para ellos saber dónde está el dibujo elegido ya que han mezclado sus paquetes, y más imposible todavía lo es para tí que has estado de espaldas a ellos. Todos estarán de acuerdo contigo.

Mientras charlas con los espectadores, observa cuántas cartas quedan encima de la mesa (el resto de la baraja). Normalmente, como quedarán 5 ó 6 como máximo, es fácil contarlas sin tener que tocarlas, suponiendo que las cartas hayan quedado un poco esparcidas debido a los cortes hechos por los espectadores. En caso contrario, sólo tienes que moverlas un poco con la mano mientras dices lo de: "... han mezclado su dibujo elegido entre las otras cartas". De este modo parecerá que ilustrar lo que dices señalando al paquete de la mesa, y a tí te sirve para contar las cartas.

7. Supongamos que tú cuentas 4 cartas. Ahora ya están en condiciones de revelar la carta del 3º espectador, después de un sencillo cálculo:

Resta 25 de 4, y te quedará 21. Acuérdate de este número (lo llamaré NUMERO CLAVE). Eso quiere decir que la carta vista por el tercer espectador era la 21 del orden cíclico del paquete.

Para saber cuál era esa carta sólo tienes que tener en cuenta que las cartas 5, 10, 15, 20 y 25 (Estrellas), son el final de un ciclo, y por lo tanto la no 21 será un CIRCULO ya que es la carta no 1 de un nuevo ciclo.

Si por ejemplo el no de cartas contadas fuesen 7, las operaciones serían:

$25 - 7 = 18$. Como yo sé que la carta 15 es una estrella, la carta no 18 será las LINEAS, ya que $18 - 15 = 3$, y la tercera carta en el orden cíclico son las líneas. Esto es facilísimo de aprender y el cálculo se hace instantáneamente.

8. Volviendo a nuestro ejemplo, tú ya sabes que el dibujo del tercer espectador es el CIRCULO. Coge el bloc de papel y dibuja un Círculo en la primera hoja. Dóblala en cuatro y colócala delante del espectador. Ahora coge las cartas que sostiene el espectador, sin ver sus caras, y colócalas en abanico delante de él para que "se concentre un momento en su dibujo". Esto te sirve para, sutilmente, contar las cartas de su paquete y saber ya automáticamente el dibujo elegido por el 2º espectador como en breve te explicaré.

Haz nombrar el dibujo elegido por el 3º espectador, y luego él mismo abre la predicción... ¡es el mismo dibujo!

9. Supongamos que has contado 3 cartas en el paquete del tercer espectador. Resta esta cantidad del número clave 21, y te dará como resultado 18. (nuevo número CLAVE. Olvídate del 21). Por tanto, la carta no 18 es la vista por el 2º espectador. Para saber su dibujo haces los mismos cálculos que antes: Sabes que el 15 es una Estrella.

$18 - 15 = 3$, y el no 3 son las LINEAS en el orden cíclico.

10. Dibuja las LINEAS en otra hoja del bloc, y deja la predicción doblada en frente del 2º espectador. Coge sus cartas (siempre sin ver sus dibujos) y ábrelas en abanico para que se concentre en su dibujo. Tú, entretanto, cuentas las cartas para tener así la clave para hallar el dibujo del primer espectador.

11. El 2º espectador nombra su dibujo y abre la predicción... ¡son iguales!

12. Suponiendo que has contado 7 cartas en el paquete del 2º espectador, resta esta cantidad del nuevo número clave 18 y te dará 11. La carta vista por el primer espectador es la no 11. Sabes que la 10 es una Estrella, por lo que la no 11 según el orden cíclico es el CIRCULO.

13. Dibuja, como antes, el símbolo en una hoja y déjala delante del primer espectador. Coge las cartas que sostiene y ábrelas también en abanico al igual que has hecho con los otros dos espectadores. En esta ocasión no es necesario contar las cartas, pero es importante que hagas los mismos movimientos que antes, para que así todo se vea normal.

El espectador nombra su carta, lee la predicción y... ¡tercer climax! ¡también son iguales!

14. Recoge todas las cartas, colócalas en el estuche y después de dar las gracias a los espectadores por su colaboración, prepárate para escuchar las consabidas frases de: "Es imposible", "¿cómo sabía los dibujos si se han mezclado las cartas?" "¿captas de verdad por telepatía las cartas?"... etc. etc. (Música celestial).

NOTAS

1. Quizás te hayas preguntado porque es necesario el uso del bloc de papel de escribir las predicciones, cuando tú en realidad puedes decir el nombre del dibujo en voz alta y esperar a que el espectador lo confirme con un "Sí", ahorrándote, por lo tanto, el uso del bloc y bolígrafo. Esto es cierto.

Pero no es menos cierto que de esta forma "oral", de producir el climax a la "escrita", hay un abismo en cuanto a emoción por parte de los espectadores. Me explicaré: Si tú dices al espectador: "Su dibujo es el Círculo", y el espectador te dice que "Sí", aquí no hay un climax muy fuerte por parte de los demás espectadores, ya que pueden creer que el espectador estaba de acuerdo contigo en decir "Sí", etc. etc.

En cambio, si tú escribes en un papel el dibujo ANTES de que el espectador lo nombre por primera vez, los demás están en expectación mientras se abre la predicción, y al final todo el público participa de una manera directa en el Climax.

En otras rutinas de Magia Mental, yo hago siempre las predicciones de esta forma y te aseguro que el climax del efecto se ve aumentado en un 100 0/o.

2. No te asustes por los cálculos que hay que hacer para descubrir los dibujos elegidos por los espectadores. Son facilísimos de hacer, y cuando lo pruebes con las cartas en la mano te darás cuenta de que los dibujos de las cartas te vienen a la mente automáticamente.

7. INCREIBLE PREDICCION

Este efecto es curioso por lo increíble que resulta su Climax ya que todo lo hace el espectador. Está basado en un principio matemático muy sutil, y hay algunas rutinas en Cartomagia que lo usan para predecir sólo los colores, rojo o negro, de unas cartas que elegirá el espectador.

El método, trasladado a las cartas ESP por Sam Dalal, un mago de la India, es perfecto, ya que al tratarse de dibujos no se ven "matemáticas" por ningún lado.

Pruébalo y te gustará.

EFECTO

La baraja ESP es mezclada y un espectador la divide en dos montones caras hacia abajo encima de la mesa.

El mago se concentra y escribe una predicción en un papel que entrega a un espectador, el cual saca ahora 5 cartas a su libre elección de la parte superior de una pila o de las dos (o sea, puede sacar por ejemplo 3 cartas de un montón y 2 del otro). Puede hacer cualquier combinación, con tal de que en total saque 5 cartas (ya que es la predicción hecha por el mago).

El mago explica que después de haber mezclado los dibujos y haber elegido al azar estas 5 cartas, nadie conoce los dibujos elegidos... pero la predicción se abre y allí se encuentran dibujados los mismos cinco dibujos elegidos por el espectador!

MATERIAL

Una baraja ESP.
Papel y bolígrafo.

PREPARACION

Como sean que la preparación depende de los dibujos que se requieran poner en la predicción, supongamos que ésta se hace con los siguientes: ESTRELLA, ESTRELLA, CRUZ, CUADRADO, CUADRADO.

Saca de la baraja DOS CARTAS IGUALES de cada uno de estos dibujos. En total habrá 4 ESTRELLAS, 2 CRUCES y 4 CUADRADOS.

Para entendernos mejor, vamos a usar ahora en lugar de los dibujos, el **no de orden cíclico** de cada carta (5 para la Estrella, 2 para la Cruz y 4 para el Cuadrado).

Prepara ahora un juego caras hacia arriba de las cartas sacadas, en cualquier orden. Supongamos que lo poner así: 5,2,5,4,4. Prepara el otro juego en orden opuesto al primero, o sea, 4, 4, 5, 2, 5. Ahora

intercala esas últimas cinco cartas entre las otras cinco, de modo que queden así: 5, 4, 2, 4, 5, 5, 4, 2, 4, 5. Eso quiere decir que encima de la mesa tienes un montón de 10 cartas caras arriba, en el cual la 1ª carta de cara es una Estrella, y la carta cuyo dorso toca la mesa es otra Estrella. ¿Comprendido?

Coloca esta pila de 10 cartas, caras hacia abajo, en el FONDO del resto de 15 cartas de la baraja. Coloca las cartas en el estuche.

PRESENTACION

1. Saca la baraja del estuche y muestra casualmente los dibujos. Aparecerán mezclados a los ojos del público.

2. Mezcla la baraja sin deshacer el orden de las 10 cartas del fondo. La mezcla más fácil es una "Overhand Shuffle", la cual se adapta perfectamente en esta ocasión.

3. Después de la mezcla, entrega la baraja a un espectador rogando que distribuya las cartas, caras hacia abajo, en dos montones. Una carta a su izquierda, otra a su derecha... la próxima a la izquierda (encima de la primera carta)... la próxima a la derecha... y así sucesivamente hasta agotar la baraja.

Encima de la mesa quedarán 2 montones, uno con 12 cartas y otro con 13.

4. Ahora toma el papel y dibuja uno al lado de otro los 5 símbolos elegidos para la predicción. En nuestro ejemplo (ver "Preparación") serán: ESTRELLA, ESTRELLA, CRUZ, CUADRADO, CUADRADO. Dobra el papel y entrega la predicción a un espectador para futura comprobación.

5. El espectador ahora saca 5 cartas a su libre elección. Puede cogerlas de cualquier montón. Si desea, puede coger todas las 5 cartas de un solo montón, o 4 de un montón y la quinta del otro, etc., etc. No hay restricciones en la elección. Lo único importante es que las cartas se tomen desde la parte superior (donde están las cartas preparadas) de cualquier montón. Sea cual sea la elección, el espectador siempre cogerá cinco cartas con los dibujos de la predicción.

6. Después de recalcar la libre elección por parte del espectador, se hace abrir la predicción, y a pesar de ello... ¡allí están los 5 dibujos!

NOTAS

1. Como habrás observado, este efecto también es de los que se hacen "solos", por lo que una buena presentación es vital. Durante el desarrollo del efecto, tienes que ir recalcando al espectador (mientras hace los dos montones de cartas) que los dibujos se van mezclando y es imposible conocer la situación de cualquiera de ellos. El Climax final es fuerte ya que el espectador está convencido de su libre elección.

2. Si deseas hacer la predicción con más o menos cartas no importa, ya que el juego sale igual. Sigue la regla descrita en la "Preparación" del efecto, o sea, coge **dos cartas iguales** de cada uno de los dibujos elegidos para la predicción, luego prepara **un juego** en cualquier orden y el **otro juego** en orden invertido. Intercala este último juego entre el primero, y coloca finalmente todas las cartas, caras hacia abajo, **DEBAJO** del resto de la baraja. Todo está preparado.

* * *

8. LA ESTRELLA DE LA SUERTE

Esta rutina es la única que hace uso de las 4 cartas especiales que van incluidas con este librito, así como los 5 sobres, los cuales si bien no tienen nada de trucaje, tienen una particularidad importante, y es que no transparentan el dibujo de una carta cuando se pone en su interior.

Esta rutina está compuesta de dos ideas, una de CORINDA y otra de MARLO, ambos líderes en sus respectivos campos de Mentalismo y Cartomagia.

Presentando los dos efectos aislados, no dejaban de ser "un juego más", pero como las ideas me gustaban, empecé a buscar una combinación de las dos, y junto con unas sutilezas añadidas, me salió esta rutina que, para mí ¡cómo no! es extraordinaria por el efecto que produce en el público.

Es la más fácil y convincente demostración que puedes hacer sobre tus "cualidades extrasensoriales". Te la ofrezco a tí, amigo lector, con el ruego de que, cuando la realices cuides su presentación al máximo. Las cartas trucadas y un poco de psicología harán todo lo demás.

EFEECTO

Cinco cartas de la baraja ESP son colocadas caras arriba encima de la mesa (los 5 símbolos diferentes). Un espectador **mentalmente** elige un dibujo. El mago recoge las cartas, y colocándoselas detrás de su espalda explica al público que va a sacar una sola carta de entre las cinco, y ella será la elegida mentalmente por el espectador. Así lo hace, y sacando una carta la deja boca abajo encima de la mesa. El espectador nombra el dibujo pensado, y a continuación el mago muestra que entre las 4 cartas que sostiene no está el dibujo elegido. Se da vuelta a la carta de la mesa y... ¡es la del dibujo pensado! (1º climax).

Seguidamente el mago dice que va a repetir la experiencia, pero esta vez será el mismo espectador el que la hará. Se elige una carta de la baraja y el espectador la sostiene en una mano. Esta carta, como es lógico, es una repetición de una de las cinco que hay encima de la mesa. Las 5 cartas son colocadas dentro de 5 sobres opacos, y se mezclan por el espectador.

A continuación los sobres se ponen en hilera encima de la mesa y el espectador pasa la mano que sostiene su carta elegida por encima de los sobres, deteniéndose a su libre voluntad, encima de uno de ellos.

El espectador nombra por primera vez el dibujo elegido, y seguidamente se saca la carta del interior del sobre... ¡los dibujos son iguales! (2º climax).

MATERIAL

Una baraja ESP.

Cuatro cartas doble cara: Círculo - Estrella, Cruz - Estrella, Líneas - Estrella y Cuadrado - Estrella.

Cinco sobres opacos.

PREPARACION

a) Coloca una carta ESTRELLA cara hacia abajo en la parte superior de la baraja. Coge otra ESTRELLA normal de la baraja y ponla junto con las 4 cartas trucadas. Coloca la baraja caras hacia arriba encima de la mesa.

Prepara las cartas trucadas en el siguiente orden: coloca el Círculo - Estrella (lado Círculo arriba) encima de la baraja (que está caras arriba), seguidamente coloca encima la Cruz - Estrella (Lado Cruz arriba), luego las Líneas - Estrella (lado Líneas arriba), luego el Cuadrado - Estrella (lado Cuadrado arriba), y finalmente la ESTRELLA normal también cara arriba.

Con la baraja caras arriba la preparación se ve igual que el la figura 8.

b) Marca un sobre (cualquiera de los 5) en el lado de la dirección con un puntito discreto de lápiz en un ángulo, para que así puedas reconocerlo en el momento adecuado.

PRESENTACION

1. Saca la baraja del estuche y muestra claramente todas las cartas. Se verán mezcladas, y como sólo se van a usar 5 cartas, no es necesario mezclar.

2. Con las cartas caras hacia arriba, saca la carta de la cara (la Estrella normal) y colócala encima de la mesa a tu izquierda. En el momento de sacar la carta, y sin hacer mención de ello, deja ver su dorso para reforzar así psicológicamente la idea de que todas las cartas tienen el mismo dorso.

A continuación saca el Cuadrado (carta doble cara) y colócala con cuidado de no dejar ver su dorso, al lado derecho de la Estrella. Haz lo mismo con las tres cartas-dobles restantes. La situación es la de la figura 9. Observa que están en orden cíclico desde la derecha a la izquierda.

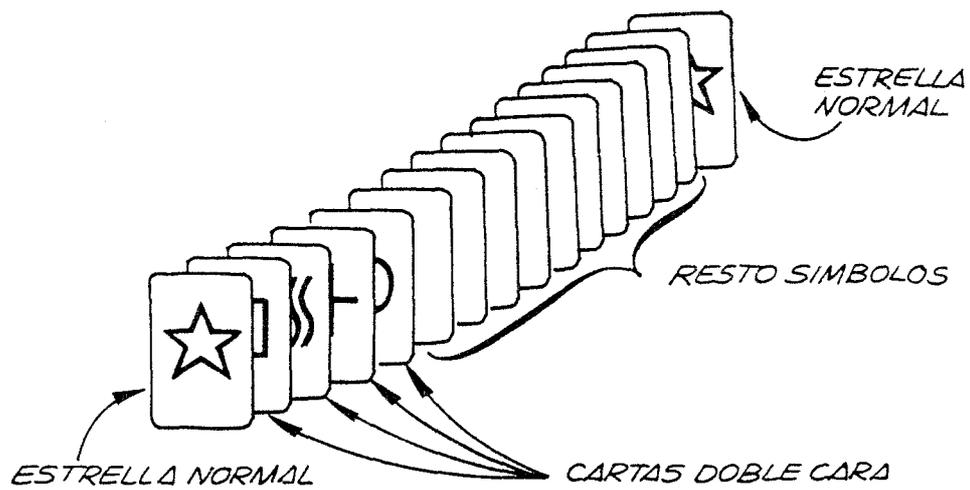


Fig. 8

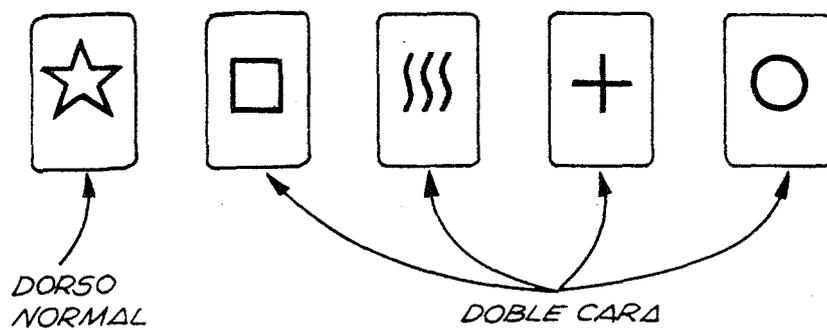


Fig. 9

Coloca el resto de las cartas a un lado ya que no se van a usar.

3. Ruega al espectador que **mentalmente** elija uno de los cinco dibujos. Seguidamente recoges las 5 cartas, una encima de la otra, empezando por la derecha.

En las manos tendrás un montón de 5 cartas con el CIRCULO en la cara. Deja ver, sin darle importancia, el dorso de la última carta, reforzando así de nuevo en la mente del espectador que las cartas son normales.

4. Explica al espectador que vas a colocarte las cinco cartas detrás de tu espalda, y que vas a sacar una sola carta, y ésta tendrá que ser la pensada por el espectador. Aquí empezará la expectación por parte del público.

Ponte las cartas detrás de tu espalda y con cara de "concentrado" saca la carta ESTRELLA (normal) y colócala boca abajo encima de la mesa.

Puedes estar seguro que te encontrarás con algún espectador, sobre todo si es muy influenciable y del sexo femenino, que notará un "hormigueo" en un momento determinado. A mi me ha ocurrido con varias espectadoras. Aprovechate de ello ya que esto hará subir la expectación al máximo.

13. Cuando el espectador se haya decidido por un sobre, tú observas si es el que está marcado (el que contiene la estrella normal). Si por casualidad lo es ¡ perfecto !, él mismo puede haber abierto el sobre y... ¡ aparece el mismo dibujo elegido ! CLIMAX.

Si el sobre no es el marcado, la carta tienes que sacarla tú sin darle la vuelta al sobre, y... ¡ aparecerá igualmente una Estrella !.

El espectador creerá que es la misma que ha colocado él en los sobres al principio, y puedes estar seguro que nadie tendrá interés en examinar las cartas ya que no han habido movimientos sospechosos.

14. Volviendo ahora hacia atrás, en el punto 9, supongamos que el espectador al principio de la rutina elige un símbolo QUE NO ES la Estrella. Entonces lo único que tienes que hacer es coger la baraja y forzar la carta superior que es una ESTRELLA.

Hay infinidad de métodos para forzar dicha carta, y uno de los más fáciles y efectivos es el acreditado a Pablo Doménech, el cual se realiza así :

Mezcla la baraja sin tocar de su sitio la carta superior. Ruega al espectador que corte más o menos la mitad de las cartas y las coloque caras hacia arriba encima del resto de la baraja. Seguidamente tú coges la baraja y la extiendes en cinta sobre la mesa, pero dándole antes una vuelta completa a la misma (a la baraja, no a la mesa). Explica al espectador que podría haber cortado por cualquiera de los dibujos que se ven caras hacia arriba. Estará de acuerdo con esto. Rúégale que coja la carta del corte (la primera que está boca abajo) y será la Estrella.

15. Para mayor efecto, no dejes que el espectador mire la carta elegida.

Una vez colocadas las cartas en los sobres tal como se ha explicado antes, le haces pasar la carta escogida, boca abajo, por encima de los sobres hasta que se detenga en uno de ellos.

Como climax final, le haces girar la carta que sostiene para que vea el dibujo, luego se saca la carta del sobre y... ¡ ambas son iguales !.

NOTAS :

1). La inclusión de las 4 cartas doble-cara en la baraja hace que ésta se convierta en una baraja de 29 cartas. Como sólo se usan 5 cartas en toda una rutina (a excepción de si tienes que hacer el forzaje), no es necesario que saques las duplicadas de las cartas doble-cara, ya que no tiene importancia para el juego.

2). Al principio de la rutina, en el punto 5, cuando giras la carta del dibujo elegido detrás de la espalda, yo he llegado a conseguir girar la carta con una sola mano, o sea, con la mano que sostiene el paquete de 4 cartas. Mientras, la otra mano está señalando a la carta de encima de la mesa, con lo cual parece imposible que tu puedas "hacer algo" a los ojos del público.

Si mantienes un "break" debajo de la 2ª carta (la Cruz-Estrella), y practicas un poco con las cartas en la espalda, verás que puedes girar cualquiera de las 4 cartas con facilidad y colocarle en la parte superior. Vale la pena que lo practiques.

3). Si estudias bien esta rutina, seguro que le podrás aplicar otras sutilezas psicológicas que llevarán al espectador al "caos" mental, ya que no tendrá más remedio que aceptar tus "poderes"... ¡ y los suyos !.

Es increíble lo predispuestos que quedan los espectadores después de esta rutina, para seguir con gran interés cualquier otro efecto de tipo mental. Aprovéchate de ello.

5. Sin pausa, pregunta al espectador que dibujo se ha pensado para que así se entere todo el público (las otras cuatro cartas aún están detrás de la espalda). En el momento en que conoces el dibujo elegido, lleva la mano libre detrás de la espalda y saca del montón de cuatro cartas el dibujo elegido (acuérdate que están en orden ciclico), dale la vuelta a la carta y colócala ENCIMA de las otras tres. Seguidamente saca a la vista las 4 cartas, y extiéndelas en abanico entre tus manos para mostrar que no está el dibujo elegido (que está detrás de la Estrella). Automáticamente el espectador creerá que has acertado, y que su dibujo es el que está cara hacia abajo encima de la mesa.

6. Al cerrar el abanico de 4 cartas, con el dedo meñique mantienes un "break" debajo de la primera carta "ESTRELLA-simbolo elegido", y seguidamente coge la carta boca abajo de encima de la mesa y la colocas, en la misma posición, encima de las cartas que sostienes.

Para justificar esto, enseguida dices : "¿Creen que ha sido una casualidad que la carta que yo he sacado y he colocado aquí (señala con el índice el lugar que ocupaba la carta) haya sido la pensada por el espectador?"

Cuando acabas de decir esta última línea, gira las dos cartas por encima del "break" como una, y aparecerá el dibujo elegido por el espectador. Sin pausa, extiende las 5 cartas encima de la mesa y se verán los cinco símbolos diferentes i todo normal ! ¿qué tiene que sospechar el espectador?

7. Es obvio que, caso de que el espectador se haya pasado la ESTRELLA, lo único que tienes que hacer es sacar las 4 cartas de detrás de la espalda, mostrarlas claramente, y rogar al espectador que gire la carta de encima de la mesa... i es la estrella !.

8. Pregunta ahora al espectador si él cree que esto ha sido una casualidad. Diga lo que diga, dile que vas a repetir la experiencia, pero que esta vez la hará él mismo para probar así sus "cualidades extrasensoriales".

9. Ahora hay dos formas de seguir con la rutina, dependiendo del dibujo elegido mentalmente al principio por el espectador.

Supongamos que el espectador ha pensado la ESTRELLA. Coge los cinco sobres y coloca las cinco cartas una en cada sobre. Aquí yo uso de nuevo otra sutileza psicológica para hacer creer al espectador que "todo es normal". Primeramente coloco en los sobres 3 cartas (siempre por el lado opuesto al de la "dirección") y con cuidado de no mostrar el otro lado de las cartas doble-cara. Cuando voy a colocar la 4ª carta dentro de uno de los sobres, entrego al espectador el último sobre (que será el que está marcado) y le digo: "Ayúdeme Vd. también". El espectador coloca en el sobre la carta ESTRELLA normal, y de esta forma, como es fácil que deje ver su dorso, para el espectador todo aparecerá normal, sobretodo después del climax final.

10. Mientras se están colocando las cartas en los sobres, explica al espectador que puesto que ha elegido la Estrella, él mismo va a intentar hallarla a pesar de estar escondida en uno de los 5 sobres, probando así sus facultades "extrasensoriales".

11. Una vez las 5 cartas están colocadas en los sobres (todas en la misma dirección), coge los sobres en un montón y dándoles la vuelta entrégalos al espectador para mezclar. (Todos los sobres quedarán con el lado de la dirección hacia arriba, y por lo tanto si se sacasen ahora las cartas doble-cara sin girar de nuevo los sobres, mostrarían todas la carta ESTRELLA).

12. Una vez mezclados los sobres se colocan por el mismo espectador, uno al lado de otro encima de la mesa, y pasando su mano por encima de ellos, dile que cuando note una "vibración" se detenga encima de un sobre.

FINALMENTE....

Si me has seguido hasta aquí con las cartas en la mano, espero que tendrás ya suficientes elementos de juicio para juzgar este modesto trabajo que te he ofrecido con las cartas ESP.

Yo me sentiría satisfecho si sólo una de estas 8 rutinas ha despertado tu interés, pero mi ambición al escribir este librito fué la de preparar para ti, amigo, lector, una selección de las mejores rutinas con dichas cartas, y sobretodo que fuesen prácticas para tí, y entretenidas y divertidas para tu público. Espero lo haya conseguido.

Una vez aprendida la mecánica de las rutinas, podrás tú mismo idear nuevas presentaciones, y estoy seguro que crearás nuevos efectos usando un poco de imaginación. La temática sobre la "Extra Sensorial Percepción" es inagotable, y por estar muy de actualidad, encontrarás muchas ideas para tus charlas en una variedad de libros y revistas.

Por último, nunca insistiré demasiado en decirte que la PRESENTACION lo es TODO en este tipo de efectos. ¡ Cuidala al máximo y los resultados serán sorprendentes !.

EL DRAC MAGIC

Noviembre 1978