

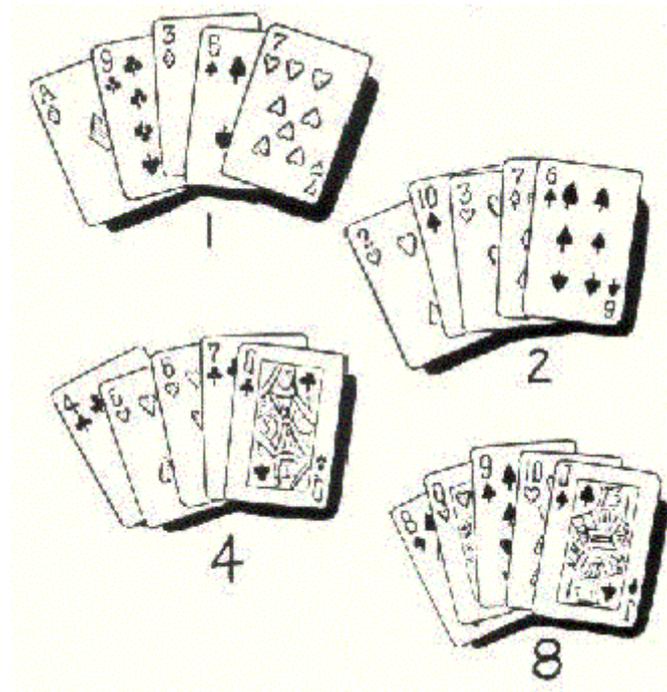
El Truco de Cartas de Ramo Samee

Antes de mencionar este truco se tiene que hacer notar que en el excelente volumen "Magicianquote s Tricks. How They Are Done", por los finados Henry Hatton y Adrian Plate, hay un truco que ellos describen como "uno de los más incomprensibles trucos que se han inventado". Si bien el truco de Hatton y Plate es excelente, depende del uso de una baraja de solo 32 cartas y eso no me interesa. Aparte, depende de que el mago memorice varias tablas. Como mi método usa la baraja completa y elimina las tablas, es realmente nuevo. Este truco es uno de los favoritos de varios de mis amigos magos y yo lo llamo con el nombre que ellos le han dado - "El Truco de Cartas de Ramo Samee". Ramo Samee, un mago de la India, fue el primer mago que se conoce de esta nacionalidad que actuó en Estados Unidos. No hay nada indio con este truco - pero ya se sabe como es en lo que se refiere al nombre de los trucos.

Reparto cuatro manos de póquer. Naturalmente me doy a mí mismo la mejor mano pero esto solo es un preámbulo. Una vez que se hayan mostrado las cartas finjo recordar otro truco. Le pido a alguien que piense en cualquier carta en la baraja. La elección es enteramente mental y la persona ni toca una carta ni escribe el nombre de la que tiene en mente. Entonces, con toda naturalidad, tomo una de las manos de póquer que acabo de dar y pregunto si hay en ella alguna carta del mismo valor que la pensada. La segunda mano se muestra de la misma manera y se hace la misma pregunta. La tercera y cuarta mano también se muestran una por una y se hace la misma pregunta. En estas dos manos también se hace la pregunta de si hay entre ellas cartas del mismo palo que la pensada. Inmediatamente después de estas preguntas, el mago anuncia el nombre de la carta que está pensando el espectador.

El secreto consiste en las cartas que componen cada una de las cuatro manos. En la ilustración están las cartas que le sugiero usar. Se pueden variar las cartas pero usted verá que las que yo le sugiero funcionan bien. En la ilustración, al lado de las manos están los números 1-2-4-8.

Primero considere, por favor, el método para descubrir solo el valor de la carta. Esto se hace sumando los números de las manos. Por ejemplo, si el valor de la carta pensada aparece solo en la primera mano, el número total es 1 más 0 más 0 más 0, o sea 1. Uno es lo mismo que As -por lo tanto la carta es un As. Si el valor solo aparece en la segunda mano, la carta es un Dos. Sin embargo si aparece tanto en la segunda como en la tercera mano, pero solo en esas manos, es un Seis porque los números de esas manos - 2 y 4- sumados dan 6. Solo hay dos excepciones a esta regla. Si no se ve carta del valor de la pensada en ninguna de las cuatro manos entonces la carta es un Rey. Si el valor de la pensada solo se ve en la última mano, la carta es o un Ocho o una Jota. Esta Jota es la única carta que se tiene que "pescar". El mago puede decir: -¿Es una figura?- Si fuera figura tiene que ser una Jota, si no es figura tiene que ser un Ocho.



Ahora en respecto al palo. Si se estudian las dos manos mostradas en la última línea de la ilustración se verá que el Trébol se encuentra solamente en la mano numerada cuatro. El Corazón se encuentra en ambas manos mientras que las Picas solo se ven en la mano numerada ocho. Los Diamantes no aparecen en ninguna de las dos manos. Por lo tanto, cuando el mago pregunta si se vé alguna carta del mismo palo que la pensada en alguno de las dos últimas manos, sabrá por la respuesta cual es el palo. Si está en ambas - Corazón; si no está en ninguna - Diamantes. Si solo está en una mano entonces es Trébol y si solo está en la otra - Picas.

Para que las manos queden formadas por las cartas que se ilustran, la baraja tiene que ordenarse previamente, por supuesto, o aquellos que tengan la habilidad necesaria pueden hacerlo durante la presentación de otros trucos. No es necesario ordenar las cartas para poder dar las manos de póquer. A mí me gusta la idea pero otros pueden preferir simplemente contar cuatro grupos de cinco cartas - "cartas indiferentes"- después de haber mezclado la baraja. Por supuesto que hay que hacer una mezcla falsa.

Es muy fácil recordar el valor de cada mano puesto que la primera mano tiene el número 1. La segunda es dos veces uno, lo que la convierte en 2. la tercera es dos veces dos, o sea 4. La última es dos veces cuatro, o sea 8.

Este es un truco que puede repetirse varias veces sin que el secreto se haga aparente en lo más mínimo. Después de hacerlo algunas veces se verá que es posible, fácil y muy efectivo "leer la mente" a dos personas simultáneamente.¹

¹ Este truco a sido descargado del web de Oscar <http://www.magiaonline.tk/>, haz [click aquí](#) para descargar más trucos gratuitamente del web.