

Las tres cartas del trilero

Efecto:

El mago tras hablar del juego del "trile" o "monte de las tres cartas", propone mostrar algo de ese estilo. Saca tres ases y los muestra: los dos negros a los lados y el de rombos en el centro. Pide que traten de seguir el de los rombos.

Los echa dorso arriba sobre la mesa, despacito, y cambia unos con otros varias veces pero muy lentamente. Pide luego a un espectador que te señale el de rombos. Señalará uno, el que evidentemente para él es el de rombos. el mago le hace una apuesta y él seguro que acepta sin dudar. "Pues acabas de perder porque este es el as de (lo volteas cara arriba) corazones". Efectivamente es el as de corazones. Continúa: "Por que el as de rombos ahora está aquí. Enseña la carta superior de la baraja que estuvo todo el rato dorso arriba sobre la mesa: ¡es el as de rombos!

Material necesario:

*Una baraja francesa que tenga los cuatro ases.

Preparación:

Coloca el as de rombos encima estando todo dorso arriba.

Realización:

1. Saca de la baraja sin dejarlos ver, los dos ases negros y el as de corazones. Déjalos dorso arriba en la mesa, deja la baraja también en la mesa y también dorso arriba.
2. Coloca los ases caras hacia ti. Parecerán dos ases negros y el as de rombos (en realidad es el as de corazones).
3. Muestra el abanico de tres cartas diciendo: "Aquí tengo el as de rombos entre los dos negros. Tenéis que seguir el as de rombos".
4. Da la vuelta al abanico lentamente y empuja la carta del centro (supuesto as de rombos) sobre la mesa y los otros a sus lados. Intercambia despacio varias veces las tres cartas entre sí y termina el juego como te explique en el efecto.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.