

Deja la baraja sobre la mesa y di: *Como se han visto tres Ochos, dos rojos y uno negro* (o lo que corresponda según el caso), *esta carta* (señala la que forzas-te al principio) *debe ser el otro Ocho negro*. Da la vuelta a la carta, sonríe, haz una reverencia y simula percartarte de que ha habido un gran error. Es crucial que los espectadores crean que el clímax del juego se ha arruinado por completo. Finge decepción, pero recupérate inmediatamente y anuncia: *Ya sé: haré que se transformen las otras cartas*. Pasa a la mano izquierda la carta que tienes en la mano derecha y que acabas de enseñar a los espectadores. Coge una de las otras con la derecha y vuélvela dramáticamente para mostrar que se trata de un Rey. Pásala también a la mano izquierda.

Prosigue hasta terminar con un amplio abanico en la mano izquierda que permita a todos los espectadores ver bien las caras de las cuatro cartas.

Nota 1

A medida que iba encontrando los Ochos (¿?), Nate Leipzig los iba dejando caer cara abajo sobre el suelo. Si la carta se sujeta cara abajo y paralela al suelo, no se girará al caer, ni siquiera al soltarla desde cierta altura. Esta forma de proceder resulta efectista por lo despreocupada que parece.

Nota 2

Cuando Dai Vernon actuaba en el célebre *Casino de Paris* de Billy Rose, se le ocurrió un sorprendente clímax para este juego. Como sólo se enseñan tres Ochos, mantenía el cuarto oculto en el bolsillo de pecho de la chaqueta. Llegado el momento de revelar la identidad de la carta forzada, Dai pedía a un espectador que la volviese. Simulando desconcierto, cogía la baraja y rebuscaba en ella como queriendo descubrir qué había salido mal. Despreocupadamente, pasaba al fondo de la baraja el Ocho del centro del paquete para así tener dos Ochos abajo y uno arriba. Tras terminar con éxito el juego en cuestión, pasaba a presentar sus conocidas "Cartas viajeras" (véase *Estrellas de la magia*²) con los Ochos.

La baraja que cambia de color

Como hay pocas rutinas en las que el dorso de todas las cartas de la baraja cambie de color, los lectores recibirán con especial interés esta explicación de la excelente versión de Dai Vernon.

Coge una baraja roja que tenga un Comodín, dale la vuelta a esta carta y piérdela introduciéndola a dos o tres cartas del fondo del mazo. Añade al lomo un Comodín de dorso azul y guarda todo en un estuche azul. Previamente, da un vistazo a la carta del fondo y recuérdala. Lleva la baraja en un bolsillo de fácil acceso.

2 "Las cartas viajeras", pág. 107; *Estrellas de la Magia*. Páginas; Madrid, 2000.

Tras presentar unos cuantos juegos con una baraja de dorso azul, guarda las cartas en el estuche asegurándote de que la carta del fondo es la misma que quedó en la baraja roja. Parecerá que has terminado la actuación, pero al meterte la baraja en el bolsillo simula cambiar de opinión y ofrécete a hacer un juego más. La que sacas ahora es la otra baraja, pero como el estuche es el mismo que los espectadores vieron apenas un instante antes, y al sacar las cartas la que se ve en el fondo sigue siendo la misma, todos creerán que se trata de la baraja de dorso azul que has estado utilizando.

En este punto no hagas ninguna referencia al color de las cartas. La charla puede versar sobre la tinta que utilizan los impresores de cartas, que tiene propiedades similares a las del papel tornasol, lo cual vas a pasar a demostrar a continuación. Volviendo la baraja **cara arriba** en la mano derecha, sujétala en posición para ejecutar la mezcla hindú. Llévate las cinco o seis cartas superiores con la mano izquierda según el procedimiento habitual en esta mezcla, y repite la maniobra dos o tres veces, tras lo cual comenta: *Deténgame donde quiera para coger una carta*. Dicho esto, gira la mano derecha (volverá a verse el dorso azul del Comodín) y da un golpecito sobre el paquete de la mano izquierda para señalar la carta en que te has parado. Sigue mezclando hasta que el espectador te diga “alto”, deja la **carta** elegida cara arriba sobre la mesa, y continúa mezclando tres o más paquetes en sincronía con la charla: *¿Se da cuenta de que podía haberme parado aquí, aquí o aquí?* Cada vez que dices: *aquí*, señala la carta superior del paquete de la mano izquierda tocándola con el de la mano derecha. Como cada vez que lo haces giras la mano derecha, se verá siempre el dorso azul del Comodín. La última vez que gires el paquete deberán quedarte cuatro o cinco cartas en la mano derecha; suéltalas juntas sobre la cara de la baraja.

Extiende las cartas entre tus manos hasta que veas la cara del Comodín de dorso azul (que estará a unas cuatro o cinco cartas de la cara de la baraja) y entrégaselo a un espectador. Pídele que lo inserte **cara abajo** en cualquier punto de la baraja, que pasas a abrir en abanico **cara arriba**. Pregunta al espectador si quiere la carta que queda encima o debajo del Comodín. Saca de la baraja la que elija y colócala cara arriba junto a la que antes dejaste sobre la mesa. Coge con la mano izquierda la baraja abierta en abanico (el dorso azul del Comodín sigue a la vista). Toma una de las cartas de la mesa e introdúcela **cara arriba** encima del Comodín de dorso azul. Describe unos cuantos círculos con ella (esta acción no es más que presentación, pero sirve para frotar el dorso de la carta elegida contra el del Comodín, y está en sintonía con la charla acerca de las características de la tinta de los impresores de cartas y sus propiedades parecidas a las del papel tornasol), sácala de la baraja y vuélvela lentamente para mostrar su dorso rojo; déjala cara abajo sobre la mesa. Repite las mismas acciones con la otra carta elegida.

Cuadra la baraja y, al hacerlo, obtén una separación con el meñique izquierdo sobre la carta que está **justo encima** de la de dorso azul. Transfiere la separación al pulgar derecho a la vez que sujetas el mazo con la mano derecha en posición de cortar. En lugar de cortar la baraja con la mano derecha, separa aproximadamente la mitad de las cartas de debajo de la separación con la mano izquierda y pásalas al lomo de la baraja; a continuación, corta por la separación con la mano derecha y completa el corte. Esto deja el Comodín **justo debajo** de la carta de la cara de la baraja. Describe un par de círculos con la baraja por encima de las dos cartas de la mesa, vuélvela dorso arriba, y extiéndela entre las manos procurando no separar los últimos naipes (por razones obvias). Se verá que todos tienen el dorso rojo salvo uno en el centro de la extensión, que será el Comodín que está cara arriba (es el Comodín de dorso rojo al que diste la vuelta antes de empezar el juego). Gira este Comodín dentro del mazo unas cuantas veces de la misma manera que antes, cuando con ello hiciste que el dorso de las dos cartas elegidas cambiase de color. Extráelo y vuélvelo lentamente para mostrar que su dorso también es de color rojo.

Has llegado al clímax, pero si quisieras terminar con una baraja limpia, puedes empalmar la carta de dorso azul (segunda por abajo) con un robo lateral y dejarla en el bolsillo al ir a buscar una cajetilla de cigarrillos, cerillas, etc.