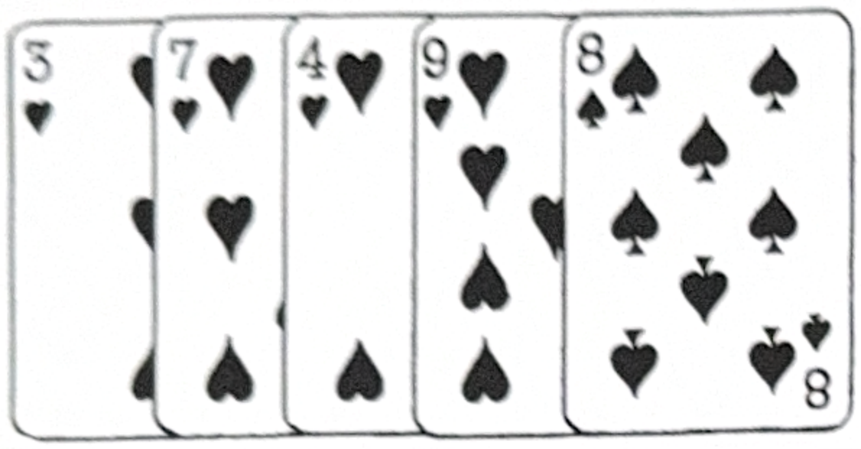
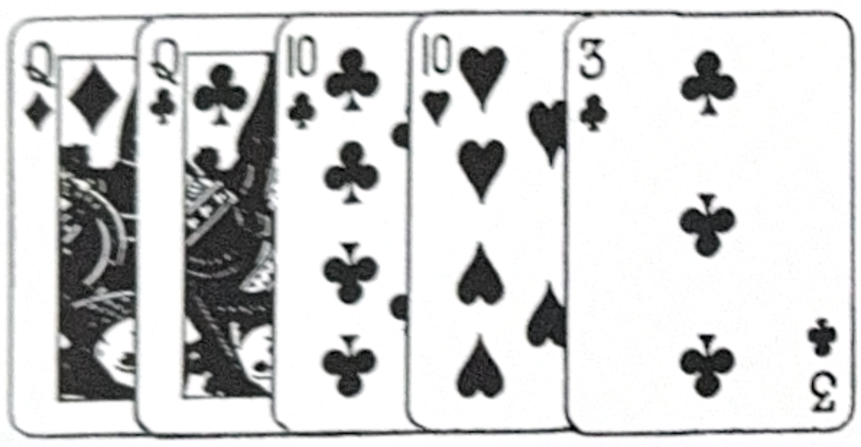


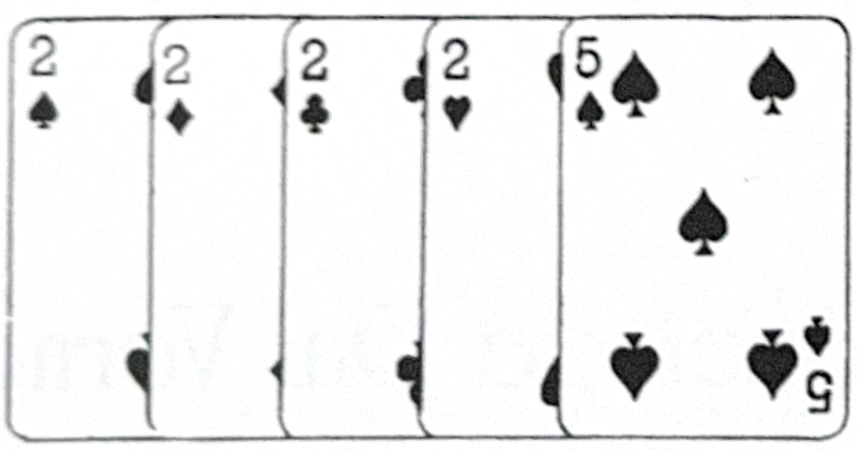
1

El primer jugador se descarta del Ocho de Picas, recibe un Rey de Corazones y consigue un "color".



2

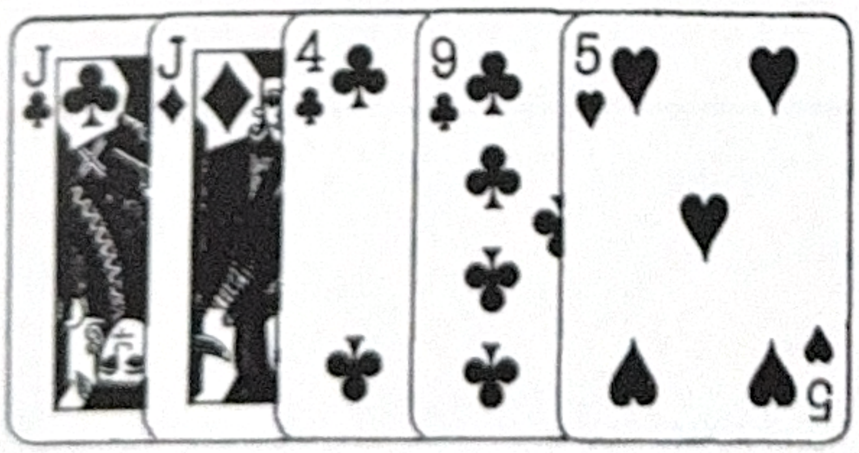
El segundo jugador se descarta del Tres de Trèboles, recibe una Dama de Corazones y consigue un "full".



3

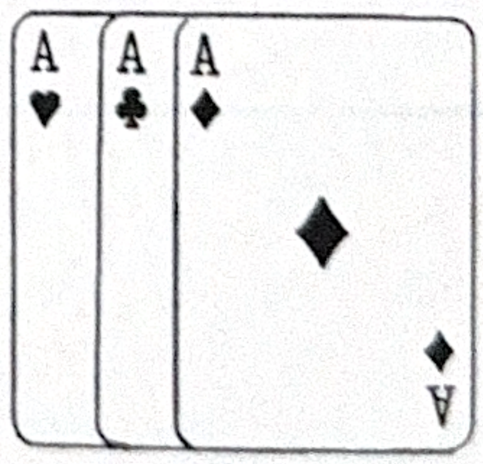
El tercer jugador puede plantarse o pedir carta; en este último caso, das de abajo o transfieres una carta al lomo y das normalmente.

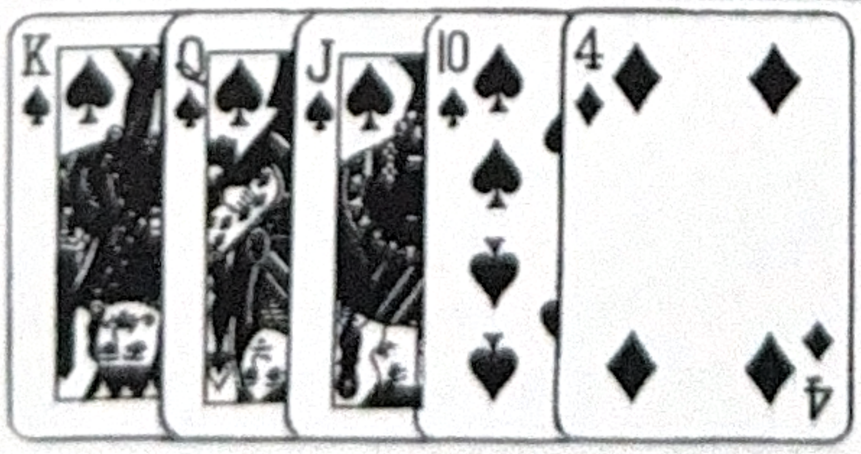
?



4

El cuarto jugador conserva la pareja y pide tres cartas, recibe tres Ases y consigue un "full".





5

El quinto jugador (el que reparte) se descarta del Cuatro de Diamantes, recibe un As de Picas y consigue una escalera real de color.

La exhibición de póquer de Dai Vernon

Queremos agradecer al famoso mago y editor de la revista *The New Phoenix,* Jay Marshall, por haber dado su consentimiento para la inclusión en este libro de la exhibición de póquer de Dai Vernon. El propio Marshall tuvo que obtener permiso para publicarla en su revista. En realidad, una partida de ajedrez fue la responsable de todo. Después de que Dai Vernon presentase la rutina en la conferencia que dio en el congreso de la *Society of American Magicians* en Chicago en el año 1954, Jay Marshall intentó que Vernon le permitiese publicar la explicación en un número de su revista. Aunque reacio a la idea, el Profesor no pudo resistirse a una partida de ajedrez: a petición del astuto editor, la rutina de póquer había de ser el premio en un enfrentamiento a tres partidas. Jay Marshall venció a Dai Vernon por dos a uno.

A la mayoría de la gente le interesa el juego de alguna manera. Tanto es así que, aunque el público para el que uno actúe no esté compuesto por jugadores, o incluso desapruebe los juegos de apuestas, hasta los más contrarios tendrán curiosidad por ver los métodos empleados por los jugadores de ventaja.

A todo mago le han preguntado alguna vez si conoce dichos métodos, y lo cierto es que pocas cosas captan mejor el interés del público que ofrecerse a hacer una demostración.

La exhibición de póquer que se describe a continuación resulta ideal para esa clase de situaciones. El mago anuncia que hará trampas. De hecho, confiesa que intentará colocarse las cartas como lo haría un auténtico tahúr durante una partida.

A pesar de que los espectadores presencian lo que a todas luces es una demostración real de clasificación de cartas durante la mezcla, el resultado final les irá pareciendo inexplicable.

El secreto radica en una ordenación de la baraja completa que se lleva a cabo antes de la exhibición. Para mayor claridad, refiérase el lector a la ilustración a medida que vaya leyendo las siguientes instrucciones.

En el lado izquierdo de la ilustración aparecen cinco manos de cartas (compuestas de cinco cartas cada una). De una baraja de cincuenta y dos cartas extrae las veinticinco correspondientes y disponlas sobre una mesa en el mismo orden que en la ilustración. Asimismo, extrae las cartas que se ven en el lado derecho y déjalas aparte sobre la mesa. En resumen: coloca todas las cartas exactamente como aparecen en la figura.

Vamos a ocuparnos a continuación de las cinco manos de cinco cartas. Toma la carta superior de la mano Nº 1 (Ocho de Picas) y sujétala cara arriba con la mano izquierda. Coge la carta superior de la mano Nº 2 (Tres de Tréboles) y colócala sobre el Ocho de Picas. Haz lo mismo con las superiores de las manos Nº 3, 4 y 5, y regresa después a la mano Nº 1. Vuelve a tomar la carta superior (Nueve de Corazones), y pasa de una mano a otra hasta que hayas recogido todas las cartas y en la mano izquierda tengas un paquete de veinticinco naipes cara arriba, con el Rey de Picas como carta superior. A continuación, coloca encima el Rey de Corazones y luego la Reina de Corazones, que quedará como carta superior. En total, en la mano izquierda tendrás veintisiete cartas. Voltea todo cara abajo.

Deja los Ases sobre la mesa por el momento, pero suelta el resto de la baraja sobre el bloque de veintisiete cartas ordenadas.

Para comprobar que el orden es el correcto, vuelve el paquete cara arriba y verifica que la secuencia es la siguiente: QC, KC, KP, JT, 2P, QD, 3C, QP, JD, 2D, QT, 7C, JP, 4T, 2T, 10T, 4C, 10P, 9T, 2C, 10C, 9C, 4D, 5C, 5P, 3T, 8P, seguidas de 21 cartas desordenadas.

Para terminar, introduce los cuatro Ases en la baraja uno a uno espaciándolos a lo largo del mazo. No importa si uno o dos quedan dentro del montaje, puesto que al principio de la exhibición volverás a sacarlos y a dejar la ordenación intacta. Guarda la baraja en su estuche y estarás listo para empezar en cualquier momento.

Leída, esta preparación parece larga, pero en realidad se termina en pocos minutos. Ya tienes toda la información necesaria para entender el montaje y verificar que las cartas están en el orden correcto.

Presentación

La charla que se incluye es la de Dai Vernon. En ella se describen las acciones que los espectadores ven y se les hace creer que se les está explicando cómo se colocan las cartas realmente. Ellos no lo saben, pero éstas ya han sido ordenadas de antemano, por lo cual el resultado final dejará a todos desconcertados.

Todos han oído alguna vez que es posible prepararse buenas jugadas durante una partida, pero muy pocos saben cómo se hace.

Saca la baraja del estuche, ábrela en abanico con las caras hacia arriba y extrae los cuatro Ases, procurando no alterar el orden de las veintisiete cartas que integran el montaje. Deja los Ases cara arriba sobre la mesa. Gira la baraja cara abajo y, en secreto, dobla una esquina de la carta inferior (la Reina de Corazones).

Vamos a utilizar la vieja mezcla 'del molinero'.

Como si quisieras mostrar esta mezcla, pela cuatro cartas y pásalas de arriba a abajo. Deja que se vea claramente cómo las pelas una a una, puesto que más adelante vas a recordar esta acción cuando finjas explicar el método para colocar cartas.

Coge tres Ases y muéstralos.

A un tahúr le bastaría con obtener tres cartas buenas. Casi nunca querría cuatro. Lo que hace es poner las tres en el lomo del mazo. Si quiere una cuarta, la pone debajo.

Pon los tres Ases en el lomo de la baraja y el cuarto en el fondo.

Lo que hace primero es contar una carta más que el doble del número de jugadores. En una partida de cinco manos, el doble del número de jugadores es diez, y una más haría once. Con la mezcla del molinero, el tahúr pela once cartas.

Pela once cartas del lomo de la baraja una a una. Cuando las tengas todas en la mano izquierda, detente y di:

¿A que es fácil?

Vuelve a colocar las once cartas **en el lomo de la baraja.** Con esto has invertido el orden de las once cartas.

Después cuenta una carta menos que el número de jugadores, es decir, cuatro, y suelta el resto de la baraja encima.

Pela cuatro cartas del lomo de la baraja y suelta el resto encima de ellas.

Cuenta tantas cartas como jugadores haya –cinco– y suelta el resto encima.

Pela cinco cartas y suelta las demás encima.

Una más, y después otra vez tantas como jugadores haya.

Pela una carta del lomo al fondo y después cinco más.

Pero el tahúr siempre trabaja con un compañero que corta la baraja por el punto justo.

Corta por la carta con la esquina doblada. Comprueba que la Reina de Corazones es la carta del fondo del mazo.

Reparte cinco manos normalmente hasta dar cinco cartas a cada una. A medida que vas dando cartas en la mano del que reparte (la última de las cinco), vuélvelas cara arriba. Al final del reparto en esta mano se verán los cuarto Ases y una carta indiferente. A continuación ve mostrando las manos de los demás jugadores una a una. Hazlo despreocupadamente y comentando lo poco que valen. Termina diciendo:

De nada sirve repartirte los cuatro Ases cuando los demás jugadores no pueden apostar. (Si por casualidad uno de los jugadores hubiese recibido una mano buena, señala que este jugador sería el único que no se retiraría de la partida).

En este momento debe haber sobre la mesa veinticinco cartas. Las veintisiete restantes, ordenadas, siguen en tu mano.

Deja aparte los cuatro Ases y cuadra (cara abajo) las restantes veintiuna cartas de la mesa. Deja el As de Picas encima de este montón, y sobre él los otros tres Ases. Agrega encima el bloque de veintisiete cartas que tienes en la mano.

Comprueba (cuando ensayes, pero no durante la presentación, por supuesto) que encima de la baraja, cara abajo, tienes las veintisiete cartas ordenadas, seguidas de tres Ases, después el As de Picas y, por último, las veintiuna cartas que quedaron sobre la mesa tras el reparto.

Continúa con la rutina. Como en el fondo de la baraja tienes veintiuna cartas desordenadas, si giras el conjunto de modo que las caras se orienten hacia la izquierda (si mezclas desde la mano derecha a la izquierda, pero al revés si eres zurdo), puedes mezclar estas cartas, siempre con cuidado de no alterar el orden de las demás.

Voy a repartir de nuevo, pero por el momento no enseñaré la mano del que reparte ni, de hecho, ninguna de las otras, para que así la situación sea la misma que si un tahúr estuviese jugando en una partida normal.

Reparte cinco manos como antes, pero esta vez las cinco quedan cara abajo sobre la mesa al final.

Esta vez no sólo voy a repartirme la mejor mano, sino que además voy a intentar adivinar qué cartas tienen los demás jugadores. El primero tiene… un 'color' de Corazones… salvo por una carta.

Recoge la primera mano que repartiste y muéstrala, dejando las cartas cara arriba sobre la mesa. Esta mano contiene las cartas que se ven en la Mano Nº 1 de la ilustración.

La siguiente mano es de las que se conocen como 'apuesta segura': dobles parejas. Casi todos los jugadores apuestan con unas dobles parejas.

Muestra la segunda mano (en la ilustración, Mano Nº 2) y déjala cara arriba sobre la mesa.

El tercer jugador tiene un póquer: los cuatro Doses. Sería una mano muy buena en esas partidas de Canasta en que los Doses también hacen de Comodines.

Muestra la tercera mano (consulta la ilustración) y deja las cartas cara arriba sobre la mesa.

La cuarta mano es la del típico jugador que siempre recibe malas cartas, pero que se resiste a retirarse de la partida.

Muestra la cuarta mano (consulta la ilustración) y deja las cartas cara arriba sobre la mesa.

Y ahora veamos lo que tiene el que ha repartido.

No muestres la mano. Recoge las cartas y deja que los espectadores vean el Cuatro de Diamantes del fondo. Vuelve a dejar las cartas cara abajo sobre la mesa.

Recuerden que estamos jugando al póquer con descarte, así que los jugadores pueden pedir cartas. El primer jugador se descarta de una, pide carta… y consigue un "color" con Rey.

Descarta el Ocho de Picas de la Mano Nº 1 y toma la carta superior del mazo. Dale la vuelta y únela a la Mano Nº 1 para formar el color con Rey.

El jugador que tiene las dobles parejas se descarta de una, pide… y recibe una Reina de Corazones con la cual consigue un "full".

Descarta el Tres de Tréboles de la Mano Nº 2. Toma la carta superior del mazo, voltéala cara arriba (Reina de Corazones) y agrégala a la Mano Nº 2 para formar el "full".

Ahora llegan los cuatro Doses: ¿pedimos carta o nos plantamos?

Si el público decide plantarse, estupendo; pero si eligen ir al descarte, retira el Cinco de Picas y haz una dada de abajo o pasa una carta de abajo a arriba y repártela. Como alternativa, si el lector se siente inseguro con cualquiera de estas dos opciones, no hace falta dejar que el público elija. Basta con anunciar que el tercer jugador decide plantarse.

Ahora llegamos al jugador que se empeña en seguir. Al final, con todas las apuestas sobre la mesa, esta persona siempre acaba por retirarse, pero para que la partida sea agradable, vamos a dejar que se quede con la pareja de Jotas y se descarte de las otras tres. La suerte le viene a ver, porque le caen tres Ases seguidos.

Retira el Cinco de Corazones, el Nueve de Tréboles y el Cuatro de Tréboles de la Mano Nº 4. Toma las tres primeras cartas de la baraja (tres Ases), dales la vuelta y añádelas a la Mano Nº 4 para formar un "full".

Recoge la mano del que reparte (Nº 5), descarta el Cuatro de Diamantes a la vista de todos y roba la siguiente carta del mazo.

Señala la cuarta mano y comenta:

A este jugador le hubiera venido mejor descartarse de cuatro cartas. Al no hacerlo, le ha dado el cuarto As al que reparte, que ahora tiene el Diez, la Jota, la Reina, el Rey y el As de Picas: ¡una escalera real de color!

Ve nombrando las cartas de esta mano a medida que las repartes cara arriba sobre la mesa.

Esquema de la rutina

1. Antes de la exhibición, ordena las cartas siguiendo las instrucciones.
2. Abre la baraja en abanico cara arriba y deja sobre la mesa los cuatro Ases, procurando no alterar el orden del resto de las cartas.
3. Vuelve la baraja cara hacia abajo, dobla una esquina de la carta inferior (Reina de Corazones), y pela una a una cuatro cartas de arriba a abajo.
4. Coloca tres Ases en el lomo de la baraja y uno en el fondo.
5. Pela once cartas, una a una, del lomo de la baraja (invirtiendo su orden), y **vuelve a dejarlas en el lomo.**
6. Pela cuatro cartas del lomo y suelta el resto encima.
7. Pela cinco cartas y suelta el resto encima.
8. Pela una carta de arriba a abajo. Después, cinco cartas más.
9. Corta la baraja por la esquina doblada y comprueba que la Reina de Corazones está en el fondo.

10. Reparte cinco manos, volteando las de la mano del que reparte: cuatro Ases y una indiferente. Muestra las otras manos.
11. Deja aparte los Ases por el momento. Cuadra las restantes veintiuna cartas de la mesa, coloca el As de Picas encima y después los otros tres Ases. Pon encima el bloque de veintisiete cartas ordenadas.
12. Mezcla la baraja, pero sólo las veintiuna cartas no ordenadas del fondo.
13. Reparte de nuevo cinco manos cara abajo. Después, muéstralas. No enseñes las cartas de la mano del que reparte, pero deja que los espectadores vean el Cuatro de Diamantes del fondo.
14. Los descartes son los siguientes:

Mano Nº 1:
Descarta el Ocho de Picas y recibe el Rey de Corazones.

Mano Nº 2:
Descarta el Tres de Tréboles y recibe la Reina de Corazones.

Mano Nº 3:
Ofrece la posibilidad de descartarse o plantarse. Si el público elige el descarte, retira el Cinco de Picas y reparte de abajo o pasa al lomo la carta del fondo y reparte de arriba. Si lo prefieres, no des la opción y plántate.

Mano Nº 4:
Descarta el Cinco de Corazones, el Nueve de Tréboles y el Cuatro de Tréboles. Recibe tres cartas: tres Ases.

Mano Nº 5 (la mano del que reparte):
Descarta el Cuatro de Diamantes, recibe el As de Picas y enseña la escalera real de color.