

Otra variante puede consistir en tomar prestada una moneda y cambiarla secretamente por una que tengas empalmada. Conoces la fecha de la moneda empalmada y en el fondo de la baraja habrás dado la vuelta a las cartas que se corresponden con su año de acuñación. Cuando las muestres nadie se percatará de la coincidencia hasta que llames la atención sobre la fecha de la moneda.

Cuatro cartas iguales

Tanto impresionó a Nate Leipzig este juego que pidió a Dai Vernon que se lo enseñase para incorporarlo a su número de escena. A raíz de ello Leipzig lo presentó durante muchos años, siempre con enorme éxito.

El efecto consiste en que sobre la mesa se deja, cara abajo y sin mostrarla, una carta elegida por un espectador. Luego el mago procede a cortar por tres cartas del mismo valor. A medida que va cortando por ellas las va enseñando —resultan ser tres Ochos— y las deja cara abajo sobre la mesa. Al dar la vuelta a la carta del espectador, se comprueba que es un Rey, lo cual demuestra que el mago ha cometido un error. Sin embargo, cuando se voltean de nuevo las otras tres cartas, éstas se han transformado en Reyes.

Hace falta colocar los Ochos y los Reyes de la siguiente manera: un Rey en el lomo de la baraja con un Ocho justo debajo; en el centro del mazo, dos Reyes con un Ocho debajo; en el fondo, un Ocho con un Rey justo encima. El orden es fácil de recordar, puesto que los Reyes siempre quedan **por encima** de los Ochos. En el juego no se utiliza el cuarto Ocho, pero Dai Vernon ha ideado un clímax extra en el que sí se hace uso de él (véase la Nota 2).

Para empezar el juego, obtén en secreto una separación entre los dos Reyes del centro de la baraja, manteniéndola con la punta del meñique izquierdo. Entrega un cuchillo de mesa al espectador y pídele que introduzca la hoja por el extremo delantero de la baraja en cualquier punto que desee. Para facilitarle las cosas, hojea el mazo por delante con la mano derecha. Asegúrate de que inserta el cuchillo en la **mitad inferior** de la baraja. Pinza la hoja entre los dedos índice y mayor derechos, como muestra la fig. 3, y mueve la mano hacia delante llevándote todas las cartas de encima de la separación y el cuchillo por debajo. Parecerá que has cortado la baraja exactamente por donde el espectador introdujo el cuchillo. No gires la mano derecha para mostrar la carta que ha quedado por encima de la hoja.

Pregunta al espectador si prefiere la carta que quedó encima del cuchillo o la que quedó debajo. Elija la que elija, será un Rey, así que déjala sobre la mesa sin mostrarla. Conviene colocar algún objeto encima de la carta para evitar que quiera darle la vuelta. Al cuadrar la baraja, obtén una separación entre el Ocho y el Rey en el centro del mazo.

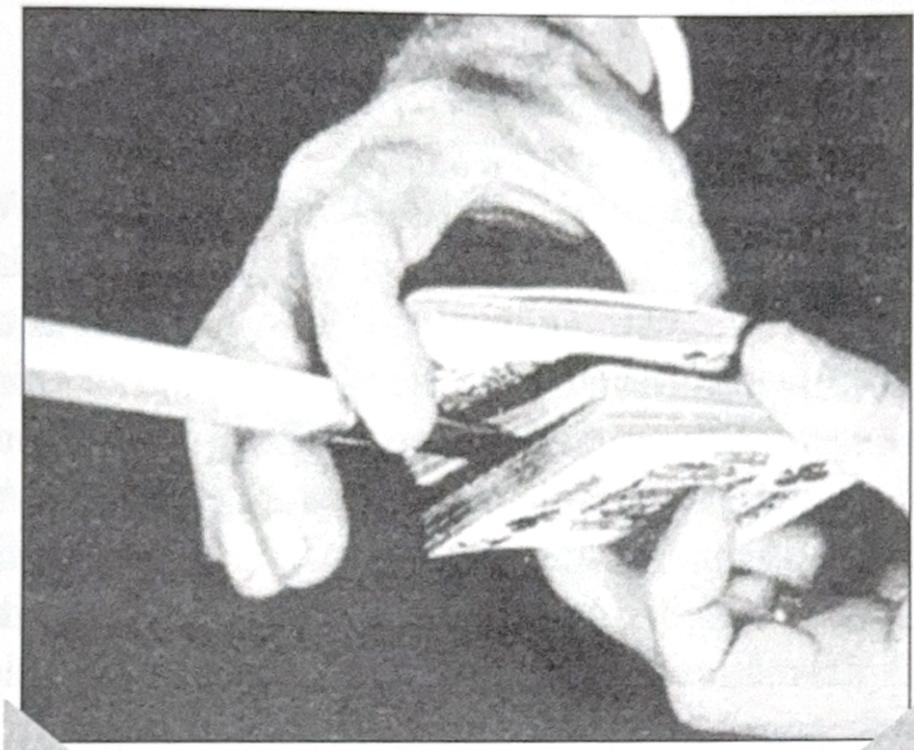


Figura 3

Anuncia que vas a demostrar cómo es posible encontrar las otras tres cartas del mismo valor. Abre la baraja entre tus manos hasta llegar a la separación y procura que las tres o cuatro últimas cartas de la mitad de la mano derecha estén ligeramente abiertas en abanico. Con el pulgar izquierdo, empuja el Ocho hacia la derecha y, con el lado del abanico, voltéalo lateralmente cara arriba sobre el paquete de la mano izquierda. La siguiente maniobra consistirá en voltear de nuevo el Ocho cara abajo y añadir secretamente encima de él el Rey del fondo del paquete de la mano derecha. Henry Christ fue quien ideó el sutil pase que cubre esta acción. Sujeta el paquete de la mano izquierda por encima del de la derecha. Con el pulgar izquierdo, empuja el Ocho hacia la derecha para que sobresalga por el lado derecho del paquete. Sube el paquete de la mano derecha de forma que el lado izquierdo de las cartas en abanico se sitúe bajo el lado derecho del Ocho que sobresale y lo levante, logrando con ello que dé la vuelta hacia la izquierda. El pulgar izquierdo, colocado a la izquierda del Ocho, ayuda en el giro. Cuando el paquete de la mano derecha se sitúa encima del de la izquierda, el pulgar izquierdo pinza la carta inferior (el Rey) de las que se abren en abanico por debajo del paquete de la derecha, añadiéndola de este modo encima del Ocho. Acto seguido, reparte esta carta sobre la mesa con el pulgar izquierdo. Se ha mostrado un Ocho, se ha nombrado (*Ocho de Picas*, o el que corresponda según el caso) y se ha dejado sobre la mesa. En realidad la carta que se aparta es un Rey.

Cuadra la baraja y haz un corte falso (cualquiera que sea convincente y que deje las cartas en el mismo orden). Haz un doble volteo con las dos cartas superiores para mostrar un Ocho, vuévelas cara abajo otra vez y reparte la carta superior cara abajo sobre la mesa: otro Rey. Haz otro corte falso, vuelve la baraja cara arriba para mostrar otro Ocho en el fondo, y haz una carta corrida para dejar el Rey sobre la mesa. Si lo prefieres, puedes emplear también una dada en segunda con una sola mano.

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 forzaste 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 píerdelo 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.