



Truc nr. 10: UITWISSELING

Materiaal: 6 getrukeerde glitterkaarten en 6 andere, daarmee overeenkomende kaarten

Stiekeme voorbereiding: Leg de zes kaarten van je beide stapeltjes in dezelfde volgorde.

- 1) Toon de eerste waaier van zes kaarten aan de toeschouwers en benoem elke kaart zodat de aandacht gericht is op de keuze van de kaarten.
- 2) Toon de tweede waaier op dezelfde manier en vertel daarbij dat deze zes kaarten precies overeenkomen met de zes kaarten van het vorige stapeltje.
- 3) Schud de kaarten van beide stapeltjes.
- 4) Vraag aan een toeschouwer een kaart uit het linkerstapeltje te halen en hem te verwisselen met precies dezelfde kaart uit het rechterstapeltje.
- 5) Schud opnieuw de kaarten van elk stapeltje en zorg ervoor dat het publiek de plaatjes niet kan zien.
- 6) Pak een van de twee stapeltjes en zeg welke kaart de toeschouwer uitgekozen had, zonder deze kaart te tonen. (Het is de enige kaart met glittertjes van een andere kleur).

E



de 8 a 99 años



1 mago + espectadores



Contenido: 61 cartas (un juego de 48 cartas + 6 cartas de doble dorso + 1 carta corta + 6 cartas trucadas con brillos amarillos)

Presentación de las cartas: 4 familias (roja, azul, verde, violeta), 12 cartas por familia (1 mago, 1 hada, 1 dragón, 1 gato, 1 lechuza, as, 2, 3, 4, 5, 6, 7).



Número de rondas de magia: 10



Objeto del juego: Convertirse en mago

Ronda nº 1: ALBOROTO

Material: el juego de 48 cartas + la carta corta.

Preparación secreta: Pon la carta corta por encima del juego.

- 1) Presenta el juego en forma de abanico boca abajo e invita a un espectador a elegir una carta.





- 2) Recupera el mazo y pídele que ponga la carta encima del juego.
- 3) Corta el juego y restablece el corte. Levanta la parte delantera de las cartas con el dedo índice y suéltalas lentamente una a una.
- 4) En un momento dado, localiza un ligero desprendimiento acompañado de un pequeño "clic", es la carta corta.
- 5) Corta el juego en este lugar y restablece el corte. De este modo la carta del espectador se encuentra bajo el juego.
- 6) El resto no es más que ilusión. Pide al espectador que dé un golpecito al mazo, de este modo su carta pasará para arriba. Da la vuelta al juego: es verdad.

Ronda nº 2: QUÉ AS

Material: el juego de 48 cartas

Preparación secreta: coge los 4 ases del juego. Coloca el as rojo por encima del juego, el as azul en 9ª posición a partir de la cima del juego. Pon el as verde donde quieras dentro del mazo con la cara a la inversa del resto de las cartas. Guarda el as violeta en tu bolsillo o en el de un espectador. Cierra el juego y pon el mazo de cartas, boca abajo sobre la mesa.

- 1) Pide a un espectador que anuncie un as.
- 2) Si elige el as rojo, haz pases mágicos y anuncia que este as va a pasar para arriba. Da la vuelta a la primera carta del juego, increíble, es el as rojo.
- 3) Si elige el as azul, deletrea el nombre MINI MAGIC. Para ello, coge la primera carta por encima del juego diciendo "M" y ponga sobre la mesa boca abajo. Luego coge la segunda y ponla diciendo "I". Sigue cogiendo y dejando una carta por letra: N, I, M, A, G, I. A la última letra "C", dale la vuelta a la carta mostrándola al público: es el as azul.
- 4) Si elige al as verde, extiende todo el mazo boca abajo sobre la mesa. Hay una única carta con la cara visible, es el as verde.
- 5) Si elige el as violeta, haz varios pasos mágicos por encima del juego y anuncia que ese as va a dejar el juego para ir a tu bolsillo. Mete la mano en el bolsillo y saca la carta que guardas: el as violeta.

Ronda nº 3: COINCIDENCIA

Material: El juego de 48 cartas

- 1) Pide a un espectador que mezcle las cartas, luego cógelas mirando hacia ti para hacer como si eligieras una carta.
- 2) Mira las 2 últimas caras con las caras visibles. Para la 1ª, recuerda sólo el color (por ej: rojo). Para la 2ª, recuerda únicamente la figura o la cifra (por ej: dragón).
- 3) Busca en el juego la carta correspondiente a estos 2 criterios (en nuestro ejem-





plo: el dragón rojo) y ponla boca abajo sobre la mesa, diciendo al público que deberán encontrar esta carta.

- 4) Pon el juego boca abajo sobre la mesa y pide a un espectador que levante una parte de las cartas. Retira el resto del juego ya que no necesitarás.
- 5) Pídele que forme 2 paquetes poniendo 1 carta a la izquierda, luego 1 carta a la derecha y así sucesivamente.
- 6) Pídele que de la vuelta al paquete de la izquierda. La carta visible anuncia el color (en nuestro ejemplo: rojo). Anuncia que la carta escondida es «roja».
- 7) Pídele que de la vuelta al paquete de la derecha. La carta visible anuncia la figura o la cifra (en nuestro ejemplo: dragón). Entonces puedes anunciar que la carta oculta es un dragón rojo (en nuestro ejemplo).
- 8) Da la vuelta a esta carta: se trata efectivamente del "dragón rojo"; ¡Qué coincidencia!

Ronda nº 4: ADIVINO

Material: el juego de 48 cartas

- 1) Anuncia al público que puedes adivinar una carta sin ver el juego.
- 2) Pide a un espectador que mezcle las cartas.
- 3) A tu espalda, separa las cartas en 2 mitades que pondrás espalda con espalda para conseguir un único mazo.
- 4) Muestra el mazo, extendiendo el brazo, al público anunciando una carta al azar, mientras tanto, mira discretamente la carta que tienes en frente.
- 5) Evidentemente la carta anunciada no es la que ve el público. Te sorprendes de tu error y explica que este juego requiere mucha concentración.
- 6) Pon el mazo detrás de ti y dale la vuelta. Anuncias que debes concentrarte de nuevo.
- 7) Presenta de nuevo el mazo, extendiendo el brazo, y anuncia la carta que habías mirado discretamente.
- 8) El público confirma que eres mago.

Ronda nº 5: MATRIMONIOS A LA CARTA

Material: 4 magos y 4 hadas

Preparación secreta: Pon las 4 hadas en el orden siguiente (roja, azul, verde y violeta) y coloca los 4 magos en el mismo orden.

- 1) Cuenta una historia de cuento de hadas a los espectadores. «Érase una vez... unas hadas y magos que vivían en un castillo, hubo una gran ceremonia para celebrar sus bodas...»
- 2) Mientras cuentas el principio de la historia, presenta a los espectadores las 4





- cartas hadas, una a una, manteniendo el orden determinado anteriormente. Presenta los 4 magos de la misma manera cuando hables de los magos.
- 3) Continúa la historia. « ...pero un día, un hada mala lanzó un maleficio sobre el castillo y las parejas se separaron durante años... »
 - 4) Mientras cuentas este episodio, reúne los 4 magos superponiéndolos a las 4 hadas. Da la vuelta al mazo de 8 cartas boca abajo, luego corta y restablece el corte tantas veces como quieras. (Los cortes evocan los años de separación).
 - 5) Continúa la historia. « ...desafortunadamente un día, el maleficio terminó y los esposos se encontraron... »
 - 6) Mientras cuentas el final de la historia, pon el paquete de cartas a tu espalda y separa las 4 cartas de arriba. Presenta entonces los 2 paquetes y gira 1 carta de cada paquete al mismo tiempo. Es una pareja reunida de nuevo. Sigue girando la carta siguiente de cada uno de los paquetes y así sucesivamente. Se reconstituyen todos los matrimonios.

Ronda nº 6: INVERSIÓN

Material: 6 cartas del juego de 48 cartas + 6 cartas “espalda doble”

Preparación secreta: Constituye un abanico alternando las 6 cartas trucadas y las 6 cartas cualesquiera y empezando por una carta trucada.

- 1) Presenta al público el abanico de 12 cartas.
- 2) Indícales que estas cartas están alternativamente boca arriba y boca abajo.
- 3) Cierra el abanico y pon el mazo boca abajo delante del público.
- 4) Anuncia que deseas que las cartas estén todas en el mismo sentido.
- 5) Un poco de magia con tus magos por encima del mazo sin tocar las cartas y cuenta hasta 6 haciendo creer que oyes como se gira cada carta.
- 6) Muestra de nuevo las cartas en abanico: están todas boca abajo.

Ronda nº 7: VUELTA AL MUNDO

Material: 48 cartas

Preparación secreta: Coge los 4 magos del juego y 3 cartas normales. Pon los 4 magos en el orden siguiente: el mago rojo y luego los otros 3. Esconde las 3 cartas normales tras el mago rojo. Sujeta en la mano el abanico de los 4 magos teniendo cuidado de no mostrar las 3 cartas ocultas tras el mago rojo.

- 1) Coloca el mazo de cartas boca abajo delante de los espectadores y sujeta el abanico trucado en la mano. Cuenta la historia.
- 2) “Es la historia de 4 magos que deciden dar la vuelta al mundo. Presenta el abanico de los 4 magos.
- 3) Vuelve a colocar todas las cartas (los 4 magos y las otras 3 cartas) sobre el mazo





- boca abajo (como el resto del mazo).
- 4) Coge el mazo con las caras ocultas en tus manos y continúa la historia.
 - 5) "El mago violeta parte al otro lado del mundo en Australia (por ejemplo)..."
Coge la carta de arriba e cuélala dentro del mazo.
 - 6) El mago azul se va a la India...", coge la carta de arriba, cuélala en el mazo y continúa la historia.
 - 7) "El mago verde se va a España..." coge la carta de arriba y cuélala en el mazo.
 - 8) "El mago rojo decide finalmente quedarse en el país..." Deja la carta encima del mazo y deja el mazo en el centro de la mesa.
 - 9) Continúa la historia. "Al cabo de un año, todos los magos vuelven al país a contar su periplo al mago rojo..." En este momento, gira una a una las 4 primeras cartas.
¡Son los 4 magos!

Ronda nº 8: CARTA CLAVE

Material: El juego de 48 cartas

- 1) Pide a un espectador que mezcle las cartas.
- 2) Coge el mazo en la mano y pídele que elija una carta. La mira pero no la muestra.
- 3) Mira discretamente la carta bajo el mazo (en nuestro ejemplo: 6 verde) mientras que el espectador mira la suya.
- 4) Pídele que coloque su carta encima del mazo.
- 5) Corta y restablece el corte. La carta clave se encuentra encima de la carta del espectador.
- 6) Mezcla las cartas en paquetes gruesos sin correr el riesgo de separar la carta clave de la carta del espectador.
- 7) Gira las cartas una a una, cuando descubras la carta clave, sabrás que la carta del espectador es la siguiente.

Ronda nº 9: NÚMERO 13

Material: 25 cartas

- 1) Mezcla las cartas
- 2) Constituye 5 columnas de cartas, boca arriba, formándolas línea por línea, de izquierda a derecha.
- 3) Pide a un espectador que elija una carta sin mostrarla y que indique en que columna está.
- 4) Recoge esta columna, luego otras 2 que colocas sobre la 1ª columnas y las otras 2 que colocas bajo el mazo.





- 5) Constituye de nuevo 5 columnas de cartas como en el paso 2.
- 6) Pide de nuevo al espectador que indique en qué columna se encuentra su carta
- 7) Recoge esta columna y procede como en el paso 4.
- 8) Gira 13 cartas, una a una, contando en voz alta. La carta 13 es la carta elegida por el espectador.

Ronda nº 10: INTERCAMBIO

Material: 6 cartas brillantes trucadas y las otras 6 cartas correspondientes

Preparación secreta: Clasifica las 6 cartas de tus 2 paquetes en el mismo orden.

- 1) Presenta el 1er abanico de 6 cartas a los espectadores, anuncia cada carta para llamar la atención sobre la elección de las cartas.
- 2) Presenta el 2 abanico de la misma manera precisando que estas 6 cartas son idénticas a las 6 cartas del paquete anterior.
- 3) Mezcla cada paquete.
- 4) Pide a un espectador que elija una carta en el paquete izquierdo y que la intercambie con la carta equivalente en el paquete derecho.
- 5) Mezcla de nuevo cada paquete teniendo cuidado de no mostrar las caras visibles al público.
- 6) Coge uno de los 2 paquetes y anuncia la carta elegida por el espectador sin mostrarla. (Es la única carta que tiene los brillantes de otro color).

