

ENCICLOPEDIA DE JUEGOS CON CARTAS SIN TECNICA

Jean Hugard

Título original: Encyclopedia of Card Tricks.

Traducción de Mónica Tamariz

Madrid 1992

INDICE

<i>Juegos para realizar en cualquier momento.....</i>	
<i>“Haz lo mismo que yo”.....</i>	
<i>Juegos con una carta clave.....</i>	
<i>Juegos con la carta deslizante.....</i>	
<i>Juegos en los que se usa el diaquilón.....</i>	
<i>Juegos con cartas de doble dorso.....</i>	
<i>Juegos con cartas de doble cara.....</i>	
<i>Los pases indispensables.....</i>	

INDICE

Prólogo a la edición española

Introducción

Nota del editor a la primera edición

por Juan Tamariz

por Theodore Annemann

por Max Holden

TRUCOS PARA REALIZAR EN CUALQUIER MOMENTO

Almas gemelas

El soplido mágico

La figura del revés

El comodín Sagaz

El Trío

Las cartas de la suerte

El empujón

Las cartas detective

La carta en la cartera

Predicción

Una buena localización

La reina chismosa

El médico de las cartas

El sello en la carta

Adivinación del color

La pareja que desaparece

La carta desconocida

Autocontrol

En el bolsillo

Encuentre a la dama

Super predicción de una carta

Los puntos de los dedos

Forzaje mental con cinco cartas

Misterio mentalista

Coincidencia de ases

Desaparición

Nueva adivinación

Adivinación desde el bolsillo

Adivinación en la oscuridad

El lanzamiento mágico

Encuentre su propia carta

La carta y la bola de cristal

El matemático secreto

Adivinación milagrosa

Detección del corte

Un juego de pies

HAZ LO MISMO QUE YO

Una curiosa coincidencia

Haz lo mismo que yo

Coincidencia del pensamiento

Dos almas y una sola idea

Sígueme

Descubrimiento de cerca

Otro juego de repeticiones

Coincidencia

El Dr. Jeckyll y Mr. Hyde

Variación sobre el mismo juego

Haz lo mismo que yo (otro)

Haz lo mismo que yo a oscuras

Control del pensamiento

Una extraña coincidencia

Otra coincidencia

Afinidad afín

Afinidad al fin

Dorsos arriba

Coincidencia mental

La coincidencia

Otra increíble coincidencia

Cartas afines

La paradoja de las parejas

Sígueme de Hugard

SUTILEZAS CARTOMAGICAS CON CARTAS CLAVES

Reunión de dos Cartas

Visión mental

Las cartas pensadas

Indetecto

Detección por huellas dactilares

Los tres montones

Doble predicción

Alto

La predicción del diablo

Continuación

El misterio de la cuenta atrás

La carta y el número

Control de la voz

El siete místico

Misterio mentalista

Adivinación infalible

Adivinación cara abajo

Las cartas diabólicas

Predicción.... comedia

La carta nerviosa

Una carta clave con clase

En la manga

El cuarteto

Piensa una carta

Adivinación demoníaca

MAGIA CON LA CARTA DESLIZANTE

La carta deslizante	Contando a ojo
La media luna	Par o impar
Un lugar muy útil	El corte místico
La carta de todos	Rutina con la C. deslizante
Método para escena	

JUEGOS EN LOS QUE SE EMPLEA DIAQUILON

El diaquilón	La dama se ruboriza
La carta voladora	Super cambio de color
Falta una carta	La carta que se va y vuelve
Las cartas que levitan	Transposición de ases
Forzaje	Control remoto (mejorado)
La dama se da la vuelta	La carta en el bolsillo
Forzaje de un número	Haz lo mismo que yo con diaquilón
Otro método de forzaje	Verdadera desaparición mágica
Los ases gemelos	La prueba espiritista
La carta que se vuelve	Diga un número
Melrose	La pareja inseparable nº 1
La carta apuñalada	La pareja inseparable nº 2
La pausa	La pareja inseparable nº 3

JUEGOS CON CARTAS DE DOBLE DORSO

Las cartas de doble dorso	Inversión
Alicia en el país	Los dorsos camaleónicos
Rutina de doble dorso	Satán te sigue
Transposición extraordinaria	Doble predicción
Transposición instantánea	Como librarse de un pelmazo
Control remoto	Las cartas acróbatas gigantes
Telepatía con carta firmada	Forzaje de una sola carta
Volteo	Forzaje perfecto
Otro Volteo	Forzaje con un doble dorso
La carta del revés	Un cambio de monedas...
Forzaje con un doble dorso	La carta afín

JUEGOS CON CARTAS DE DOBLE CARA

Las cartas de doble cara	El triángulo
Cambio de carta con sombrero	Doble inversión
La baraja loca	Nuevo monte de dos cartas
¿A que no haces lo mismo que yo?	El libro
Las cartas sopladas	La carta cambiante
El borrador	La carta quemada(mejorada)
Los cuatro ases	El mensaje de los espíritus
Ases y reyes	Transposición

LOS PASES INDISPENSABLES

Los pases indispensables	El salto
La mezcla en las manos	El doble volteo
La mezcla por hojear	La carta Corrida
Corte falso	Un buen lugar
El empalme	Métodos de forzaje.

PROLOGO A LA EDICION ESPAÑOLA

Al fin, en castellano, el primer volumen de una serie de tres con la traducción del legendario libro “Encyclopedia of Card Tricks” editado por Jean Hugard.

Si un libro normal de cartas contiene entre 15 y 30 juegos, la “Enciclopedia” describe ¡más de 600!... Sí, más de seiscientos buenos, buenísimos, prácticos, practiquísimos (y nada técnicos) juegos de cartas seleccionados entre los miles de juegos de este estilo que se habían ideado en los primeros 35 años del siglo y que la Enciclopedia de Gravatt y Von Deussen había seleccionado ya.

Pero la aparición del genio de Annemann, con juegos propios, y de las mejores mentes activas de ese momento consiguió este verdadero monumento a la Practicidad y al ingenio. Con escasísimas técnicas (que se describen aquí) se producen cientos y cientos de milagros.

El mago aficionado, cuyo problema suele ser que habitualmente actúa para el mismo núcleo de espectadores (su familia, sus amigos y sus compañeros de trabajo), necesita nuevos juegos fáciles de dominar y presentar con las técnicas ya conocidas por él. Aquí tienen la solución: esta obra maestra de la literatura mágica es un verdadero libro de mesilla de noche. Leyendo un par (no más) de juegos al ir a acostarse (fácil: son de corta y clara descripción), a sabiendas, antes de leerlos, de que son buenos o muy buenos juegos, tendrás suficiente material para darle varios años de nuevo, práctico y magnífico repertorio.

El estudioso y el profesional encontrarán también cientos de ideas, juegos sobre los que trabajar y elementos para sus rutinas y actos.

Todos sin excepción tendrán en este libro una verdadera JOYA de cartomagia práctica y no técnica y de la más alta calidad.

Así sea.

*Juan
Tamaniz*

INTRODUCCIÓN

Theo. Annemann

Hace escasamente un año apareció por el horizonte del ilusionismo un libro ¡y qué, libro! Hacía muchas lunas que los corazones de los devotos de la lectura, colección y realización de efectos mágicos, sobre todo cartomágicos, no se estremecían ante la publicación de una obra dedicada a esta disciplina.

El libro, acertadamente llamado Enciclopedia, guardaba en sus páginas prácticamente todos los juegos sencillos inventados, realizados y mejorados por estudiosos de la magia durante al menos cuarenta años. El valor de sus contenidos es incalculable. Si nos parásemos a calcular las innumerables horas de estudio y concentración y los tiempos agotadores de cavilación necesarios para crear todo lo que el libro contiene, terminaríamos agotados por el esfuerzo.

El material incluido en este volumen lo compilaron el doctor Wilhem Von Deussen en colaboración con Gienn G Gravatt, adicto a la magia durante muchos años que colaboró en las revistas de magia de su tiempo. La comunidad de los magos conoce poco o nada del doctor Von Deussen, quien debió pasar años reuniendo esta inmensa colección de secretos que abarca las invenciones e ideas originales de los mejores cartomagos del mundo.

La edición original de la obra se imprimió con una multicopista y en grandes páginas, lo que le confería un tamaño excesivo para guardarlo en una librería ordinaria. En general, estas no son las características adecuadas ni deseadas para un libro de este tipo, pero, a pesar de su formato, tuvo un éxito inmediato debido a su contenido, convirtiéndose en uno de los libros de ilusionismo más valiosos de la época.

Esta edición costaba 10 dólares, y a este precio se vendieron, según informó Gravatt, 800 ejemplares, agotando por completo su primera y única edición. La demanda de una segunda edición se hizo tan insistente que Max Holden decidió emprender la monumental tarea de publicarla de nuevo. Convencido de que un material de tal valor se merecía el mejor tratamiento, editó un libro bellamente impreso y encuadernado, de un tamaño y aspecto que lo hacen respetable en cualquier biblioteca.

Con todos los secretos que contiene, se erige ahora sin duda alguna como la mejor y más completa enciclopedia de juegos de cartas de todos los tiempos.

El libro ha sido enteramente redactado de nuevo por Jean Hugard, cuyas múltiples publicaciones sobre magia son apenas una muestra de todas las etapas y ámbitos de este arte. Hugard ensayó cada uno de los juegos del libro mientras los trasladaba al papel. En aquellos casos, bastante frecuentes, en los que faltaban en la obra original (debido, sin duda, a la traducción) detalles importantes para la correcta realización de los juegos, Hugard advertía la ausencia y la corregía.

Esta edición del libro contiene incluso más trucos que la de Gravatt, pues se han añadido mejoras, variaciones y nuevos efectos que no precisan de una gran habilidad. Los juegos complicados o que necesitaban mucha habilidad manual o práctica han sido excluidos de esta agasajo para los amantes de la cartomagia. Hay trucos adecuados a cualquier lugar y circunstancia. Para el lector y poseedor de esta obra nunca será mal momento para hacer un juego.

Max Holden ha extremado su celo en aras de la buena voluntad y para evitar cualquier posible crítica por parte de los inventores de los juegos que contiene la obra. Antes de comenzar la impresión, se puso en contacto con cada uno de ellos y les pidió su consentimiento por escrito para publicar sus ideas. Pasó días enteros comprobando

libros y revistas y escribiendo a las grandes autoridades del mundo de la magia para indagar la autoría de algunos efectos

Y es que el ilusionismo es una profesión extraña y contradictoria en lo que se refiere a la invención de nuevos juegos. Los descubrimientos de principios básicos son escasos y suele transcurrir mucho tiempo entre uno y otro. Alguien inventa un juego: imagina y pone en práctica un efecto distinto de cualquier otro existente y al realizarlo recibe grandes aplausos y ovaciones. Pero este juego, cuya paternidad él puede justamente reclamar, puede estar basado por completo en unos fundamentos que tienen años de antigüedad, inventados quizá por hasta cuatro o cinco personas diferentes. El mago que realiza un plagio de un juego siempre se excusa argumentando que se ha basado en una idea antigua que estaba a la disposición de cualquiera, a pesar de que aquel cuyo truco había copiado hubiese inventado una aplicación nueva y sin precedentes del antiguo principio. Es ésta una discusión que no tiene fin, y son tantos los inventores que, uno tras otro, han añadido un nuevo pase o giro a un juego, que es fácil comprender cómo un truco alcanza ese estado de cuasi perfección y cómo tanta gente lo reclama como propio.

Cada una de estas reclamaciones se fundamenta en la pequeña aportación de cada uno en forma de pase, toque o manera de presentarlo, y su autor olvida que ha trabajado sobre un núcleo ya existente y que también otros han aportado buenas ideas. -

En el presente libro Max Holden ha acreditado a todos aquellos que, añadiéndoles giros y adornos de su invención, presentaron los efectos descritos ante las candilejas y las introdujeron en la profesión. Por esta autorización debemos nuestro agradecimiento a Percy Abbott, Howard Albright, Al Baker, Frank Chapman, Charles Eastman, U. F. Grant, Leslie Guest, Ralph W. Hull, Geo. Johnson, Charles'T. Jordan, Frank Lane, William W. Larsen, Loyd de California, Charles W. Nyquist, J. F. Orrin, Ralph W. Read, John Scarne, Floyd G. Thayer, Dai Vernon, Herman Weber y M. F. Zens.

Con el contenido de esta enciclopedia se pueden componer infinidad de programas para una actuación y cabe dudar que llegue el día en que los trucos aquí explicados dejen de ser útiles. Es muy probable que esta sea la última vez que los ilusionistas y cartomagos de esta generación asistan a la publicación de una obra de la talla de la "Enciclopedia de juegos con cartas sin técnica" revisada.

Nueva York, Junio 1937

Theo Annemann

NOTA DEL EDITOR

A LA PRIMERA EDICIÓN

Como editor de esta edición revisada y por primera vez impresa de la “Enciclopedia de juegos con cartas sin técnica” deseo expresar mi gratitud a todos los inventores conocidos de los efectos contenidos en la obra, que tan cortésmente han colaborado en este empeño. Si, por acaso, alguna de las ideas aquí incluidas fuera obra de alguien que no aparezca debidamente acreditado, sépase que no es por falta de investigación, sino por la imposibilidad de hallar algunas identificaciones. Extiendo mi agradecimiento a todas esas personas, si hubiese alguna.

Me gustaría igualmente reconocer aquí la gentil ayuda de Glenn G. Gravatt, sin cuya edición original este libro nunca hubiera visto la luz.

Estoy seguro de que toda la comunidad de los magos se unirá a mí para agradecer a Charles T. Jordan su generosidad al permitirnos literalmente tomar lo que deseásemos de su inmenso arsenal de ideas.

Me hallo también en deuda con Jean Hugard y John J. Crimmins Junior, por el enorme cuidado y trabajo que han puesto en la labor de reescribir, componer, y corregir galeradas de tantas páginas, así como por toda su ayuda.

A Ted Annemann y a aquellos que también han contribuido desinteresadamente en esta obra, deseo expresar todo mi agradecimiento. Y si tú, querido lector, pasas buenos momentos y sacas algún provecho de él, nos sentiremos todos muy satisfechos.

Cordialmente
Max Holden

Trucos Para realizar en CUALQUIER MOMENTO

ALMAS GEMELAS por Al Baker

Este juego produce gran efecto y se puede realizar con una baraja cualquiera. Para empezar, pide a un espectador que mezcle las cartas. Cuando te las devuelva, echa un vistazo a la carta inferior, y con una mezcla en las manos, llévasela a la posición superior y fijate también en la carta que ha quedado ahora abajo. Dirígete a una señora y anuncia que vas a escribir una predicción exacta de lo que ella va a hacer. Escribe en una hoja de papel: “El caballero va a elegir él... de...” (anota el nombre de la carta superior de la baraja). Dobra la predicción y colócala en la mesa, debajo de un vaso u otro objeto. Entrega la baraja a la señora y pídele que piense un número y que, cuando tú te des la vuelta, vaya tomando cartas de la parte superior de la baraja y las vaya colocando una sobre otra en la mesa hasta llegar al número elegido; a continuación, volteará la carta superior del montoncito de la mesa, la mirará, y la recordará, para luego colocar la baraja sobre ella y, por fin, cortar y completar el corte para perder completamente la carta elegida. Date la vuelta mientras la espectadora hace todo eso.

Cuando haya terminado, vuélvete hacia ella y toma la baraja. Dirígete ahora a un caballero y, con el pretexto de buscar una carta adecuada para él, ve pasando las cartas y cuando llegues a la que estaba antes en la posición inferior, corta y recuerda la carta que queda ahora en posición superior. Escribe en otro papel: “La señora va a elegir él... de...” (Anota el nombre de esta carta superior en la que te acabas de fijar). Dobra la hoja y ponla junto con la primera. Pide a la espectadora que diga al oído del caballero el número que había pensado. Entrega a éste la baraja y pídele que vaya dando cartas cara abajo hasta llegar a ese número y se fije en la última carta. Una vez hecho esto, junta las cartas y mézclalas mientras haces una recapitulación de todo lo que has hecho hasta el momento para acrecentar el efecto final. Entrega las hojas de papel en orden inverso al que las escribiste. Pide que se nombren las dos cartas elegidas y luego que se abran las hojas y se lean para probar que coinciden precisamente con tu predicción.

EL SOPLIDO MAGICO

Tenemos aquí un buen ejemplo de cómo la presentación puede transformar un truco sencillo en un gran efecto. Se trata del truco en que se envía una carta a la posición designada por un número elegido por un espectador y la primera vez que se cuentan las cartas no aparece la carta deseada, pero la segunda vez todo sale bien.

El método es sencillísimo. Al principio, la carta elegida se encuentra en la posición superior, de modo que al contar la primera vez y colocar el montón de cartas contadas sobre la baraja, queda automáticamente en la posición deseada, donde la encontraremos al contar de nuevo. En la

presentación antigua, se volvía a colocar el montón sobre la baraja so pretexto de haber contado mal, un método bastante flojo.

Haz que un espectador elija una carta libremente, la mire y la recuerde y la devuelva a la baraja. Llévala a la posición superior y mezcla varias veces manteniendo la carta elegida en su lugar. Seguidamente pregunta al espectador: “¿Tienes poderes mágicos? Enseguida vamos a comprobarlo. Si los tienes podrás enviar tu carta a cualquier lugar con un suave soplo. Di un número. ¿El nueve? Bien, sopla la baraja sin dejar de pensar intensamente en el número nueve”. El espectador sopla. Haz una mueca diciendo: “No parece un soplo muy mágico, Pero vamos a ver si ha surtido efecto. Toma la baraja y ve contando Cartas hasta nueve”.

El espectador cuenta hasta nueve y no encuentra su carta. Toma la baraja, coloca sobre ella las cartas contadas y haz una mezcla falsa recupera la carta equivocada de manos del espectador e introdúcela entre las ocho cartas de arriba “Ya sabía yo que fallaría -comenta- porque en lugar de pensar mientras soplabas estabas soplando mientras pensabas, que no tiene nada que ver. Voy a enseñarte lo que es un verdadero soplo mágico... ¿Ves? Una suave brisa, pero que ha conseguido enviar tu carta al número deseado. ¿Cuál era? ¿El nueve?”. Da ocho cartas, pide al espectador que nombre su carta elegida y muestra la novena.

El comentario sobre el soplo del espectador será mas o menos delicado dependiendo del tipo de público.

LA FIGURA DEL REVES *por Jordan*

EFECTO—Se colocan en fila cuatro cartas cara arriba. Mientras el mago está de espaldas, un espectador gira 180° una de las cartas. El mago adivina de cuál se trata.

REALIZACION.—El juego se basa en el antiquísimo truco que se hacía con unas cartas que tenían la orla blanca un poco más ancha por un extremo que por el otro. Para realizarlo según esta versión toma la K, la Q y la J de picas de una baraja Bicycle*. Fíjate en las pequeñas picas blancas que hay dibujadas en el cuerpo de las figuras. La J tiene cinco pequeñas picas que señalan hacia arriba o hacia abajo según se coloque la carta en uno u otro sentido. La Q tiene siete picas dirigidas hacia la derecha o la izquierda y la K tiene en el centro una piedra preciosa sombreada sólo por un lado.

Extiende las cartas fijándote en la dirección de esos pequeños detalles e invita a un espectador a que coloque otra figura cualquiera junto a ellas. Vuélvete de espaldas para que el espectador pueda girar una de las cartas. Si gira una de las figuras de picas, lo sabrás por el cambio de posición del dibujo.

Si ves que las tres cartas de picas están como al principio, sabrás que el espectador ha girado la cuarta carta.

- Desgraciadamente las barajas Bicycle modernas no tienen estas marcas distintivas, pero siempre te queda la posibilidad de hacerte tus propias marcas en las cartas.

En una baraja normal se coloca el comodín cara arriba entre las demás cartas. Se pide a un espectador que mezcle, que tome una de las cartas que están cara abajo y que la introduzca en su bolsillo interior con el dorso hacia fuera. A continuación se le pide que entregue la baraja a un segundo espectador, que repetirá la misma operación y, luego, dos espectadores más hacen lo mismo. Esto nos deja con cuatro cartas elegidas al azar y ni siquiera los espectadores que las guardan en sus bolsillos saben cuáles son. El mago toma la baraja, busca el comodín y, tocando con él los bolsillos va nombrando las cartas que hay en ellos.

Método 1.- Para realizarlo toma la baraja cara abajo, extiéndela para encontrar el comodín que está cara arriba. Levanta el comodín y la carta que está encima de él como si fuesen una, sosténlas con la cara hacia adelante y, mientras te acercas al primer espectador, echa un vistazo al índice de la carta de detrás. Toca su bolsillo con el comodín y, lentamente, pronuncia el número de la carta que acabas de ver, luego, “para adivinar el palo”, introduce el comodín en el bolsillo, deja caer la carta de detrás y toma en su lugar la carta del bolsillo con cuidado de que quede perfectamente cuadrada con el comodín antes de sacar la mano. El espectador extrae la carta que tiene en el bolsillo y la muestra.

Echa un vistazo al índice de la carta que está ahora detrás del comodín y repite la misma operación con los demás espectadores, nombrando siempre el palo o el color de la carta antes de introducir el comodín en el bolsillo cada vez.

Método 2.- Con este sistema se evita el farragoso cambio de cartas en el bolsillo. Al principio, cuando tomas la baraja para buscar el comodín, ve pasando cartas hasta que lo encuentres, dale la vuelta y haz como si lo sacaras y lo colocaras en la mesa cara abajo cuando, en realidad, lo que haces es sacar la carta de al lado, una carta cualquiera. Corta la baraja, llevándote de este modo el comodín a la posición superior, y sosténla en la mano izquierda. Toma la carta de la mesa, échale un vistazo e introdúcela en el bolsillo del primer espectador. Nómbrala y llévate la carta, que estaba allí inicialmente. Repite exactamente lo mismo con los demás espectadores. Al final, mientras se verifican las cartas tienes una buena ocasión para dejar bajo la baraja la carta que te queda y depositar el comodín cara arriba sobre la mesa.

Método 3.- Se trata de una versión de “La reina chismosa”. Entrega a un espectador una baraja cualquiera que contenga un comodín y pídele que mezcle. Al tomar de nuevo la baraja, mientras buscas el comodín, apréndete de memoria las cartas segunda, tercera y cuarta empezando por abajo. Pide al espectador que corte aproximadamente la mitad de la baraja. Coloca los dos paquetes sobre la mesa e indícale ahora que los cubra con las manos. Pídele que levante una mano. Si descubre el paquete inferior, entrégaselo dejando el otro a un lado y di: “Así que prefieres este paquete. Estupendo.....” Si, por el contrario, descubre el otro paquete, no tienes más que retirarlo y dejar que se quede con el que tiene bajo la mano. Pídele, con cualquier pretexto, que cuente las cartas que hay en su paquete. Cuando termine, sea cual sea el número, comenta: “En ese caso, creo que todo saldrá bien”. Indica al espectador que tome la carta superior y la introduzca en medio de la baraja, que haga lo mismo con la inferior y que tome ahora la nueva carta superior y se la guarde en el bolsillo sin

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

