

Catálogo com truques e jogos de cartas



Toque Rápido¹

Efeito

São colocadas cinco cartas sobre a mesa pelo Ajudante do Mágico. Um Voluntário escolhe uma, e comunica a sua escolha ao Ajudante. O Mágico entra em cena. O Ajudante toca uma vez em cada carta, por ordem arbitrária. O Mágico descobre qual a carta escolhida pelo Voluntário.

Método

As cinco cartas são colocadas na mesa segundo a disposição das pintas de uma Quina, tendo uma delas de ser uma Quina. Assim, fica definida uma correspondência entre cada pinta desta carta e cada uma das cinco cartas. Quando o Ajudante tocar nesta Quina, deve fazê-lo de modo a indicar a carta a descobrir.

Este truque pode adaptar-se a sete cartas (em vez de cinco), por exemplo, o que surte melhor efeito.

Matemática

Temos uma bijecção (isto é, a cada carta na mesa corresponde apenas a uma só pinta na carta que serve de mapa, o que esgota as pintas da carta).

Truque em ação



O'Henry²

Efeito

O Mágico retira as 21 primeiras cartas do baralho e afasta as restantes. Dá-as ao Voluntário e vira-lhe as costas. Diz-lhe para tirar um número qualquer $1 < x < 10$ de cartas da parte superior da pilha e para as colocar no bolso.

Recolhidas as restantes cartas do Voluntário, o Mágico coloca as 10 primeiras lado a lado, de costas para cima, da direita para a esquerda, após o que pergunta ao Voluntário quantas cartas colocou no bolso, ele dirá: x . O Mágico conta da esquerda para a direita x cartas.

A carta seguinte (sempre da esquerda para a direita) é, assim, a carta «escolhida» pelo Voluntário, isto é, a carta cujo nome o Mágico escreveu num papel antes de a exibição começar, que agora mostra. Pode também colocar uma outra cópia da carta escondida numa bolsa. Vira a carta depois de a anunciar.

Método

A carta cujo nome se escreveu previamente num papel é colocada na décima posição, a contar de cima, na pilha de 21 cartas original. Quando o Voluntário tira x cartas, a que estava em décima posição está agora na posição $10-x$. É mais dramático colocar 10 cartas na mesa e contar do outro extremo, contabilizando agora $10-x$.

Matemática

Bem... quase nada. Tudo se resume à equação: $10-(10-x) = x$.

Dois Voluntários³

Efeito

Dois Voluntários recebem duas metades de um baralho (52 cartas). Cada um a sua parte, retiram uma carta, memorizam-na e trocam-na com o parceiro. Cada um inclui esta nova carta na sua metade e torna a baralhar. O Mágico recolhe as duas metades, junta-as, vira as cartas para cima e retira duas, que cobre imediatamente. Pergunta aos Voluntários quais as cartas escolhidas e... voilà!

Método

Cada Voluntário recebe uma metade especial, não sendo Negras - Vermelhas mas sim, a divisão entre números primos (2, 3, 5, 7, J = 11, K = 13) e não primos (A = 1, 4, 6, 8, 9, 10, Q = 12). Os ases podem ser divididos 2-2 para dar contas certas. Assim, qualquer que seja a carta escolhida pelos dois voluntários, consegue-se descobrir facilmente qual a carta que não corresponde a esta divisão.

Matemática

Conceito de número primo (são aqueles que têm exactamente dois divisores, a unidade e eles mesmos).

Por exemplo, 3 é primo (porque só é divisível por 1 e por 3), enquanto 6 é composto, já que $6 = 2 \times 3$, portanto 6 tem quatro divisores: 1, 2, 3, 6.

O 1, por ter somente um divisor, também não se considera primo.

A sua carta é a próxima⁴

Efeito

O Mágico retira 21 cartas de um baralho de 52. Distribui sete cartas por três filas horizontais. É pedido ao Voluntário que escolha uma carta (mentalmente) das que são apresentadas dizendo apenas em que fila se encontra a carta escolhida.

Tendo o Mágico obtido uma resposta, juntará as cartas de cada fila (formando um monte), sendo que a fila escolhida pelo Voluntário terá de estar no meio.

De seguida, o Mágico coloca as cartas na mesa pela seguinte ordem, da esquerda para a direita:

1 4 7

2 5 8

3 6 9 (assim sucessivamente...)

O Mágico faz novamente a pergunta (em qual das filas se encontra a carta escolhida?) e conforme a resposta obtida, o Mágico recolhe as cartas da mesma forma, para formar o monte, ou seja, ficando a fila escolhida no meio das outras duas filas horizontais.

Por fim, o Mágico torna a fazer o mesmo processo de colocar as cartas na mesa pela ordem a cima descrita. O Mágico pergunta pela última vez em que fila se encontra a carta escolhida de início.

Após isso, descobre qual a carta escolhida pelo Voluntário.

Método

As vinte e uma cartas escolhidas pelo Mágico são aleatórias.

O truque é simples. Fazendo os passos descritos no efeito, o Mágico sabe que a carta escolhida encontra-se na quarta posição (da esquerda para a direita) da fila mencionada pelo Voluntário.

No entanto, para dar mais ênfase o Mágico fará uma encenação. Então, se a carta escolhida se encontra na segunda fila, por exemplo, o Mágico recolhe uma das outras filas e junta-as (da esquerda para a direita) sendo que a fila escolhida fica por baixo.

Para revelar a carta, o Mágico pode dizer a seguinte frase, pronunciando sílaba a sílaba, enquanto coloca-as sobre a mesa (retidas do cimo do baralho):

A - SU - A - CAR - TA - É - A - PRÓ - XI - MA.

Concluindo, a carta pretendida encontra-se na décima primeira posição.

Matemática

Este truque de magia estimula o cálculo mental.

1,2,3

Retirado de SILVA, Jorge Nuno, (2008), *Os Matemáticos Silva*, Apenas Livros.

4

Retirado de http://pt.wikibooks.org/wiki/Truques_de_cartas/Truques_matem%C3%A1ticos

Baralho de Cartas Tradicional

Existem jogos que são para jogar sozinho, como o jogo de paciência. Mas, a maioria jogam-se com mais de uma pessoa (alguns também a pares).

Cada carta tem duas faces, há duas cores, quatro naipes e treze cartas ordenadas em cada um.

- **Atividade de exploração - *Peixinho ou Pesca***

O jogo pode ser jogado por dois ou mais jogadores. Joga-se com um baralho de cartas sem o Joker.

O objetivo deste jogo é fazer "peixinho", ou seja, agrupar quatro cartas do mesmo valor na sua mão.

Regras:

Se estiverem a jogar duas pessoas, cada jogador recebe sete cartas. Se forem mais, recebe cinco cartas, cada um. As cartas restantes são colocadas no centro do jogo todas num monte.

O jogador 1 pergunta ao jogador à sua esquerda se este tem (por exemplo) áses e este jogador tem duas opções:

- Ou diz que sim e entrega ao outro jogador todos os áses que tiver ou;
- Diz que não e o jogador 1 tem de ir à "pesca" (ou seja, tem de ir buscar uma carta na mistura). Se essa carta for um Ás (ou seja, a carta que ele pediu) então joga outra vez, senão passa o jogo a quem estiver à sua esquerda que fará o mesmo procedimento.

Quem ganhar, ou seja, tiver as quatro cartas iguais diz "**peixinho**".

"Peixinho" em ação:



Aritmética com cartas

Usar as cartas para realizar operações aritméticas (adição, subtração, multiplicação e divisão).

