

Magia

Ruibal



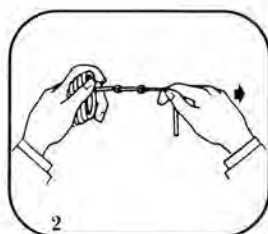
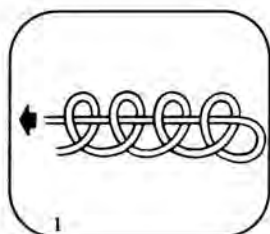
50
TRUCOS

ÍNDICE

1- Los nudos mágicos	1	26- La moneda que llora	10
2- El nudo imposible	1	27- Transmisión de pensamientos	10
3- El nudo que desaparece	1	28- Bolas que se multiplican	10
4- La argolla que atraviesa una soga ..	2	29- Tres colores	11
5- La argolla que vuela	2	30- Transformación	12
6- La varita mágica flexible	2	31- Cálculos mágicos	12
7- La varita mágica que flota	3	32- Una variante de cálculos mágicos..	12
8- Rutina con dedos	3	33- Resultado mágico	12
9- El truco del conejo misterioso	3	34- Descubrir un color	13
10- La argolla escurridiza	4	35- Soplando	13
11- El naipe mágico	4	36- La varita recompuesta	13
12- El dedal desaparece	5	37- Los clips mágicos	13
13- Dados cambiantes	5	38- Atravesando un naipe	14
14- Acierto con los dedos	5	39- Cubiletes y esponjitas	14
15- Conejos que se multiplican	6	40- Más cubiletes y esponjitas	15
16- El dado que desaparece	6	41- Rojo o azul	15
17- La soga y el nudo	6	42- Naipes cambiantes	16
18- La bola traviesa	7	43- La carta que desaparece	16
19- La bola misteriosa	7	44- La cinta métrica y los clips	16
20- La bola equilibrista	8	45- El número siete	16
21- Falsos nudos	8	46- Un cubilete desaparece	17
22- Cubiletes boca a bajo	8	47- Siempre 31	17
23- Dos sogas se convierten en una	9	48- Día de cumpleaños	17
24- Aparición de un pañuelo	9	49- La soga y el cubito	17
25- Adivinar la edad de un espectador	10	50- Truco despedida	17

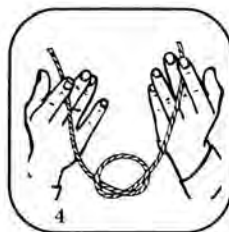
1- LOS NUDOS MÁGICOS

Se toma la sogá y se la muestra al público para que vea que no tiene ningún nudo. Luego se le hacen varios lazos (dibujo 1) y se le pasa el extremo libre de la sogá por el centro de los lazos, se toma todo junto en una mano y con la otra se tira suavemente (dibujo 2). Aparecerán varios nudos uno tras otro en la cuerda.



2- EL NUDO IMPOSIBLE

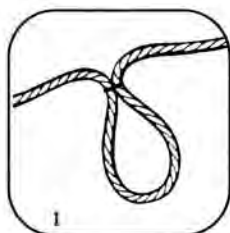
En este truco vamos a demostrar que es posible hacer un nudo en la sogá sin soltar los extremos. Se coloca la sogá sobre la mesa y se cruzan los brazos (con la mano derecha por encima del brazo izquierdo) dibujo 1. Se toma un extremo de la sogá con la mano derecha y el otro extremo con la mano izquierda (dibujo 2). Se abren los brazos suavemente para que la sogá se deslice y se abra formando un nudo.



3- EL NUDO QUE DESAPARECE

Se anuda de antemano un hilo en la sogá como muestra el dibujo 1 y se toma la sogá como muestra el dibujo 2 para que el hilo no se vea, se pasa un extremo de la sogá de atrás hacia adelante por el lazo (dibujo 3).

Parecerá que se forma un nudo (dibujo 4). Ahora se tira con un poco de fuerza de los extremos de la sogá, el hilo se romperá y el nudo desaparecerá.



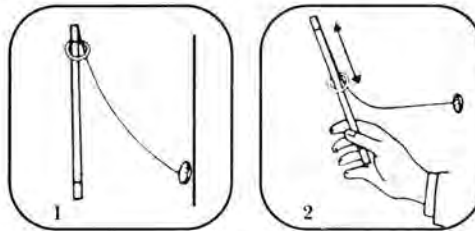
4- LA ARGOLLA QUE ATRAVIESA UNA SOGA

Se muestra al público una argolla de la caja de magia, se anula a la sogá como muestran los dibujos número 1 y 2, se anudan los extremos de la sogá y se le pide a un espectador que sostenga el nudo. Se toma la argolla anudada a la sogá en la mano y se cubre con un pañuelo. Con las manos bajo el pañuelo se alfoja un poco el nudo (dibujó 3) se tira del nudo hacia abajo y la argolla queda liberada, ahora se puede mostrar al público la argolla y la sogá que sigue anudada por sus extremos.



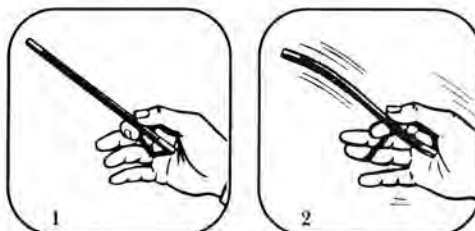
5- LA ARGOLLA QUE VUELA

Para este truco se necesita una preparación previa, se ata un hilo muy fino en uno de los extremos de la varita mágica y el otro extremo a un botón de tu camisa (sin que nadie lo vea) y colocás la argolla como el dibujo 1, ahora se coloca la otra mano sobre la varita mágica y alejando o acercando la varita mágica al cuerpo parecerá que la argolla realmente esta volando.



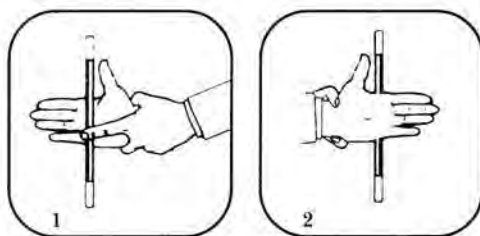
6- LA VARITA MÁGICA FLEXIBLE

Se toma la varita mágica por un extremo y se la golpea con fuerza sobre la mesa para que se vea que es dura y rígida, luego se toma cerca del centro (dibujó 1) y se la mueve de abajo hacia arriba rápidamente y dará la impresión de que la varita se ha vuelto flexible.



7- LA VARITA MÁGICA QUE FLOTA

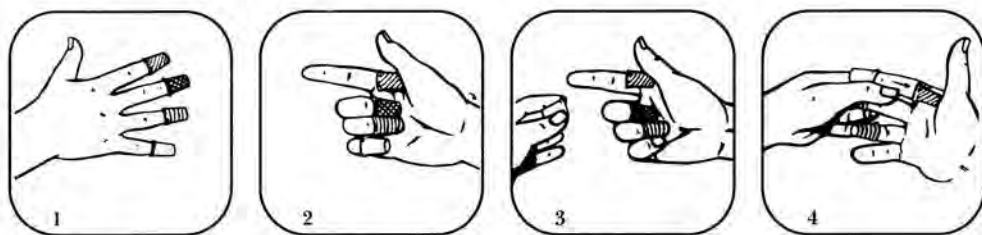
Se toma la varita mágica con la mano derecha y con la mano izquierda se toma la muñeca del brazo derecho, con el índice de la mano izquierda se sostiene la varita mágica contra la palma de la mano derecha; el dorso de la mano debe estar rígido y hacia el público. Se abre la mano que sostiene la varita mágica y el público creerá que la varita realmente está flotando.



8- RUTINA CON DEDALES

Se coloca un dedal en cada dedo de la mano con excepción del pulgar (dibujo 1). Primero se hace desaparecer el dedal del índice escondiéndolo en la palma de la mano al doblar ese dedo (dibujo 2). Luego se acerca la mano izquierda a la derecha tomando el dedal del meñique y colocándolo sobre el índice, (dibujo 3). Al mismo tiempo el pulgar izquierdo toma el dedal escondido (dibujo 4). El dedal índice derecho desaparecerá como en el primer paso. Los espectadores deben ver solamente el dorso de la mano derecha. Ahora la mano izquierda pasa por debajo de la derecha y toma el dedal escondido con el índice izquierdo escondiéndolo en la palma de la mano como en pasos anteriores. La mano derecha queda vacía y se lleva con la palma hacia arriba para esconder la mano izquierda. Rápidamente se muestra la mano izquierda con los dedales colocados en cada dedo, que se han puesto cuando el público mira asombrado la mano derecha sin dedales.

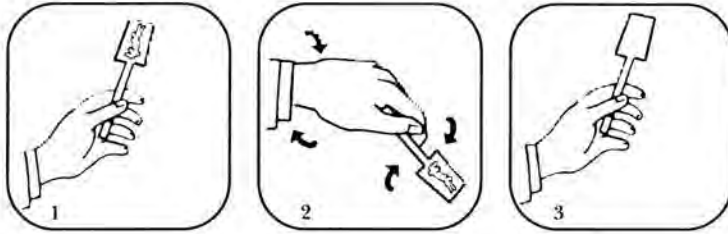
Este truco requiere mucho práctica pero su efecto es sorprendente.



9- EL TRUCO DEL CONEJO MISTERIOSO

Para que este truco cause el efecto deseado requiere de la práctica de un movimiento básico y es el que hará creer al público que están viendo ambas caras de la paleta cuando en realidad están viendo siempre la misma cara. Se toma la paleta como muestra el dibujo 1 para que los espectadores vean el conejo, se desplaza el pulgar hacia la punta

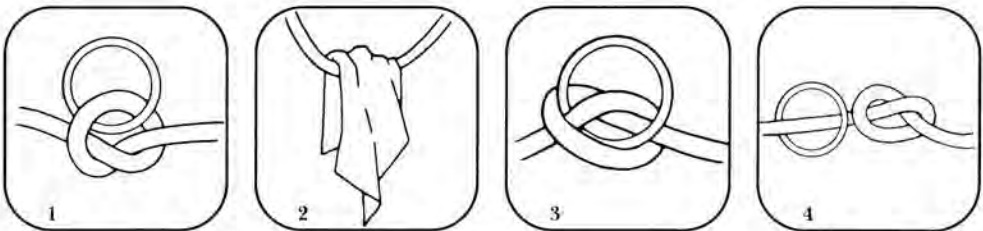
del dedo girando la paleta por el mango y girando la mano hacia abajo (dibujo 2) haciéndole creer a los espectadores que han visto ambas caras de la paleta. Luego pasando la otra mano por delante de la paleta y girándola muy rápidamente se muestra la cara lisa de la paleta haciendo ver al público que el conejo ha desaparecido (dibujo 3).



10- LA ARGOLLA ESCURRIDIZA

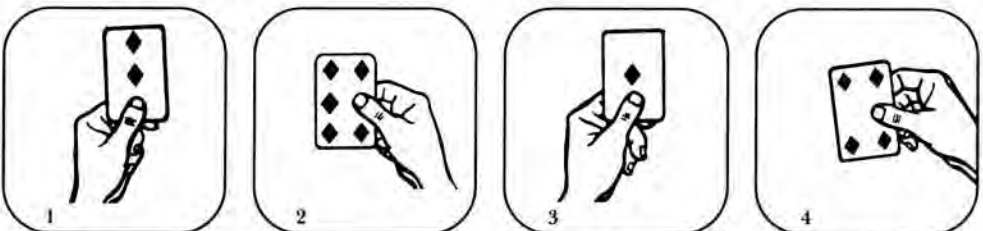
Se toma la soga, una argolla y un pañuelo.

Se ata la argolla con la soga (dibujo 1) sin apretar mucho el nudo, luego se le pide a un espectador que tome la soga por las puntas y tapamos el anillo con el pañuelo (dibujo 2). Con una mano por debajo del pañuelo se saca la argolla del nudo (dibujo 3) y se la desplaza, mientras con la otra mano se toma la soga y se muestra que la argolla esta libre y el nudo continúa hecho.



11- EL NAIPE MAGICO

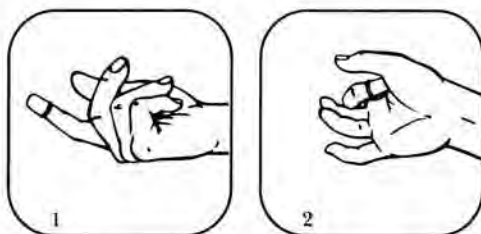
Este truco se logra con el naipe que tiene en un lado cinco rombos y en el otro dos rombos. Se gira el naipe de forma rápida y cubriendo los sitios que indican los dibujos con los dedos para mostrar varios naipes distintos con uno solo.



12- EL DEDAL DESAPARECE

Se coloca un dedal sobre el índice de la mano derecha dejando ver a los espectadores el dorso de la mano derecha, se dobla rápidamente el índice hacia la palma de la mano (dibujo 1) dejando el dedal y volviendo a su posición inicial.

También se puede simular que el dedal lo toma la mano izquierda que luego se abre y los espectadores se sorprenden al ver que el dedal no está en la mano ni en el índice.



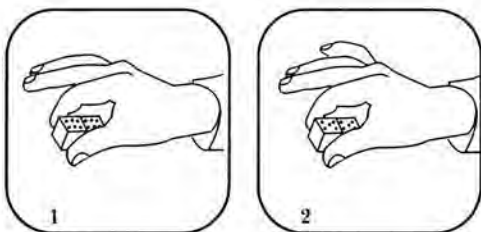
13- DADOS CAMBIANTES

Este truco requiere de un movimiento básico similar al de la paleta.

Se colocan dos dados entre los dedos índice y pulgar como muestra el dibujo 1.

Los espectadores verán dos seis.

Se giran los dedos como queriendo apretar un tornillo y al mismo tiempo giramos la mano para mostrar las caras opuestas de los dados, los espectadores no notarán que se han girado los dados, volviendo a girar la mano hacia adelante verán que los números han cambiado mágicamente (dibujo 2). Este movimiento se puede repetir varias veces combinando el giro de la mano con el de los dados para lograr un efecto sorprendente.



14- ACIERTO CON LOS DADOS

Para este truco hay que recordar que las caras opuestas de los dados siempre suman siete (6-1, 5-2, 3-4).

Se le pide a un espectador que tome dos dados y los arroje sobre la mesa sin que el mago los pueda ver, y que sume los números que han salido a las caras opuestas de los dados (siempre dará catorce). Luego se le indica que arroje los dados nuevamente y que a los números que han salido les sume el resultado anterior pero que no lo

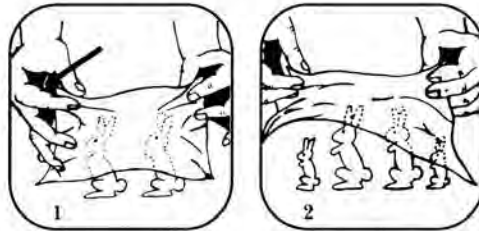
diga, el resultado lo dirá el mago, ya que será catorce más los números que veamos en los dados sobre la mesa. Este truco no se debe repetir porque la primer suma da siempre catorce y los espectadores descubrirán el truco.

15- CONEJOS QUE SE MULTIPLICAN

Se toman los dos conejos grandes de la caja de magia, se colocan sobre la mesa para que los espectadores los puedan ver bien y se los cubre con un pañuelo, diciendo que esta pareja de conejos va a tener cría.

El pañuelo se ha mostrado previamente a los espectadores y también hay que tener escondidos en la mano derecha dos conejitos (dibujo 1).

En el momento en que se cubre la pareja de conejos con el pañuelo, disimuladamente se dejan también sobre la mesa los conejitos. Se le dice a los espectadores que los conejos se están multiplicando y con un movimiento ligero, se quita el pañuelo para que el público se asombre al ver los dos conejos grandes y los dos conejitos.



16- EL DADO QUE DESAPARECE

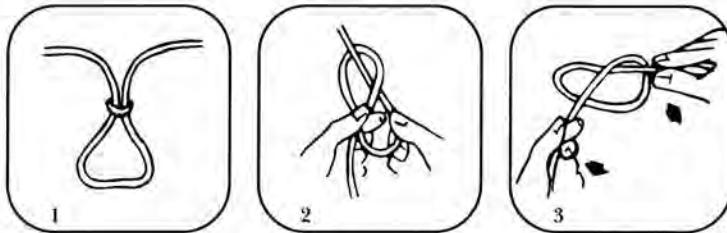
Se coloca antes de comenzar el truco y sin que los espectadores lo adviertan una banda elástica sujetando los dedos índice, medio y pulgar, con un movimiento rápido se cubre esta mano con un pañuelo (dibujo 1). Se toma un dado y se coloca encima del pañuelo entre los dedos (dibujo 2). Se lo empuja hacia abajo separando los dedos que tienen la banda elástica para que el dado entre y quede atrapado por el pañuelo y la banda elástica (dibujo 3). Se agita el pañuelo mostrando que el dado ha desaparecido.



17- LA SOGA Y EL NUDO

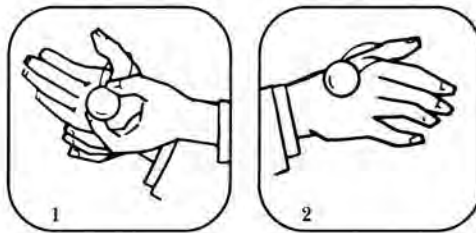
Para realizar este truco hay que hacer una preparación previa. Se coloca una pequeña bandita elástica en la sogá como muestra el dibujo 1, con los dedos pulgar e índice se toma la sogá tapando la bandita elástica, con la otra mano se toma un extremo

de la soga y se pasa por el interior del aro que forma la soga (dibujo 2). Esto dará la sensación de que se está haciendo un nudo, pero al estirar rápidamente la cuerda la bandita elástica salta y el nudo desaparece.



18- LA BOLA TRAVIESA

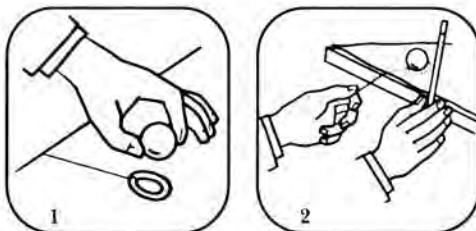
Se toma una bola de la caja de magia y se le ata un hilo delgado para que el público no puede verlo. Se pase el dedo pulgar por el lazo que quedó formado con el hilo (dibujo 1) y acercando la otra mano con movimientos rápidos se consigue que la bola quede en el dorso de la mano, donde el público no puede verla. (dibujo 2).



19- LA BOLA MISTERIOSA

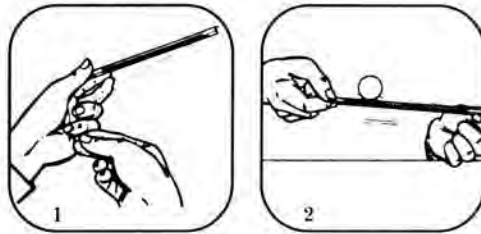
Se coloca sobre la mesa un tapete, o puede usarse un pañuelo grande. A una de las argollas de la caja de magia se le ata un hilo de 50 cm (sin que nadie vea el hilo ni la argolla) que se colocan bajo el tapete (dibujo 1).

Se coloca la bola sobre la argolla que estará tapada y sin que los espectadores lo noten se tira el hilo y la bola mágicamente comienza a moverse (dibujo 2).

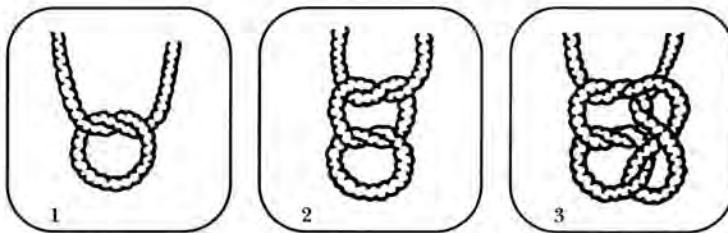


20- LA BOLA EQUILIBRISTA

Previamente se coloca un hilo negro en uno de los extremos de la varita. Se toma la varita y el extremo libre del hilo como muestra el dibujo 1 y se coloca la bola sobre la varita y el hilo, el público se sorprenderá al ver la bola como hace equilibrio sin caer de la varita.

**21-FALSOS NUDOS**

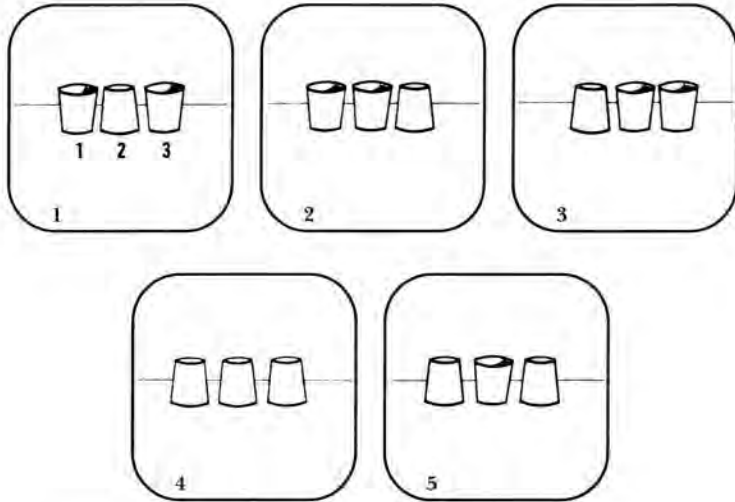
Se toma una soga y se hace un nudo (dibujo 1) luego se hace otro nudo pero al revés, cabo izquierdo sobre el derecho (dibujo 2). No se deben apretar los nudos. Luego se unen los dos nudos como muestra el dibujo 3 pasando el cabo derecho desde afuera hacia adentro a través del nudo inferior y se saca hacia adelante por afuera del lazo inferior y se lo pasa por el lazo superior (dibujo 3). Se tira lentamente de ambos extremos de la soga y los nudos desaparecerán.

**22- CUBILETES BOCA ABAJO**

Se coloca los tres cubiletes plásticos sobre la mesa como muestra el dibujo 1 y se le dice a los espectadores que en solo tres movimientos y dando vuelta de a dos cubiletes por vez quedarán los tres cubiletes boca abajo.

Primero se dan vuelta los cubiletes 2 y 3 luego los cubiletes 1 y 3 y por último los cubiletes 2 y 3. Habrán quedado los tres cubiletes boca abajo.

Si algún espectador desea intentar hacer el truco, hay que colocar los cubiletes como muestra el dibujo 5. No notará que están puestos de forma diferente a la anterior y no podrá dejarlos boca abajo a los tres.



23- DOS SOGAS... SE CONVIERTEN EN UNA

Se toma la soga de la caja de magia. Se le corta un trozo pequeño y se anuda en el centro de la soga larga para que parezcan dos sogas anudadas (dibujo 1). Se enrolla la soga en la mano de forma que el nudo falso se vaya deslizando por la soga hasta quedar en la otra mano (dibujo 2 y 3). Se le da unos golpes con la varita mágica a la soga enrollada, se guarda la varita mágica en el bolsillo (aprovechando este momento para dejar el falso nudo en el bolsillo junto con la varita) y se desenrolla la soga mostrando que ha quedado más larga y en una sola pieza.



24- LA APARICIÓN DE UN PAÑUELO

Este truco es aconsejable hacerlo para comenzar la función, ya que la varita mágica se coloca bajo la axila con un pañuelo enrollado en uno de sus extremos y el público no debe saberlo.

Se enrolla en una de las puntas de la varita mágica un pañuelo y se coloca esta parte bajo el brazo (en la axila). Se muestra a los espectadores las manos vacías, se toma la varita por el extremo del pañuelo que queda oculto en la mano, y tras unos toques con la varita sobre la mano que tiene oculto el pañuelo, ésta se abre y muestra al público un hermoso pañuelo que ha aparecido mágicamente.

25- ADIVINAR LA EDAD DE UN ESPECTADOR

Se le dice a un espectador que se le adivinará la edad. Se le pide que en secreto multiplique su edad por tres y le sume seis, que al total lo divida por tres y que diga el resultado en voz alta. A este número se le resta dos y esa será la edad.

Ejemplo: El espectador tiene 20 años.

$20 \times 3 = 60$

más 6 = 66

dividido 3 = 22 (que es el número que el espectador dirá)

menos 2 = 20

26- LA MONEDA QUE LLORA

Antes de comenzar el truco, el mago debe colocarse detrás de la oreja izquierda un esponjita humedecida.

Se le pide a un espectador una moneda. Se la toma con la mano derecha y se la frota contra la manga del antebrazo izquierdo, aprovechando esta posición de la mano izquierda se toma disimuladamente la esponjita ubicada detrás de la oreja con los dedos índice y pulgar. Se pasa la moneda a la mano izquierda de modo tal que la esponja quede detrás de ella y el público no pueda verla. Se presiona y unas gotas caerán de la moneda. El público sorprendido verá llorar la moneda.

27- TRANSMISIÓN DE PENSAMIENTO

Para este truco se necesitan papeles para anotar y lápiz.

Se le pide a un espectador que nombre distintos animales, mientras el mago los anotará en distintos papeles. (En realidad hay que anotar siempre el mismo animal, que será el primero que haya nombrado).

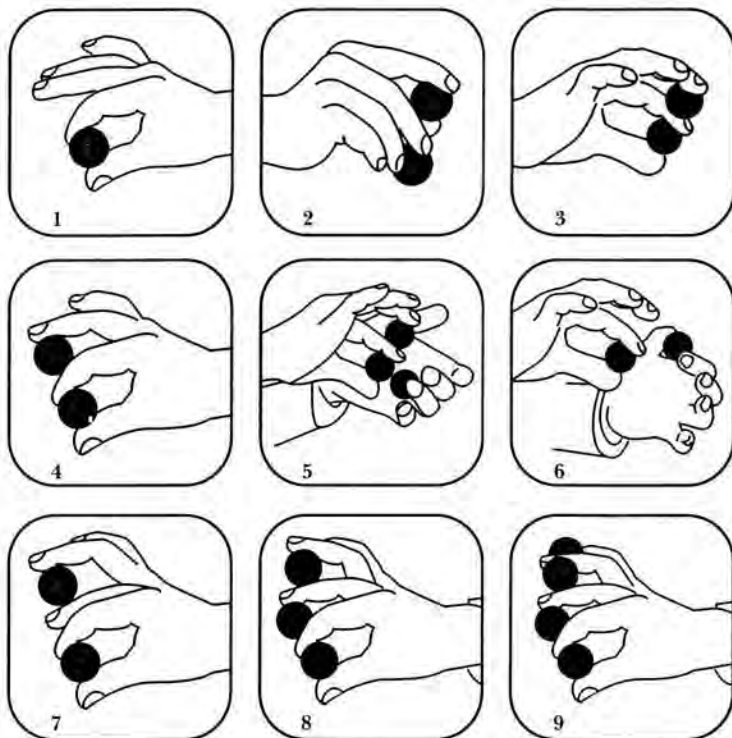
Se doblan los papelitos y se le pide a otro espectador que tome uno y lo lea en voz baja, que se concentre en el nombre que ha leído y en pocos segundos el mago adivinará el animal elegido.

Es conveniente guardar pronto los demás papelitos para evitar que descubran el truco.

28- BOLAS QUE SE MULTIPLICAN

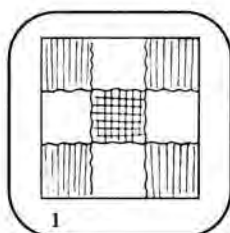
Se toma en la mano izquierda una bola entera y en la mano derecha otra bola entera con media bola colocada encima (dibujo 1). Con el dedo anular de la mano derecha se saca la bola entera que está detrás de la media bola (dibujo 2 y 3), parecerá que hay dos bolas (dibujo 4).

Con un ligero movimiento y sin que los espectadores lo noten, se coloca la bola entera que está oculta en la mano izquierda detrás de la media bola en la mano derecha (dibujo 5). Con estos movimientos básicos se pueden hacer aparecer hasta cuatro bolas como muestran los dibujos siguientes.



29- TRES COLORES

Se toma un papel blanco cuadrado y se lo dobla haciendo dos pliegues a lo largo y dos pliegues a lo ancho de modo que queden marcados por los pliegues nueve cuadrados. Se pinta el cuadrado del centro de rojo y los cuatro cuadros de los extremos de verde, quedarán cuatro cuadrados blancos (dibujo 1). Se corta el papel con la mano siguiendo las líneas que forman los pliegues y se colocan los nueve cuadrados de papel dentro de una bolsa. Se le pide a un espectador que le vende los ojos al mago y éste sin ver, tomará un papel de la bolsa y dirá que color es. Adivinar el color es sencillo, si se recuerda lo siguiente, si el trozo de papel tiene dos lados irregulares (los que se han cortado con la mano). Si el trozo de papel tiene los cuatro lados irregulares es color rojo y si tiene tres lados irregulares es color blanco. Esto debe notarse con el tacto, ya que los lados originales de la hoja de papel es mucho más lisa que los lados cortados con la mano.



30- TRANSFORMACIÓN

Para realizar este truco hay que tomar de la caja de magia los siguientes naipes: el 4 de corazón, el 7 de trébol, el naipe con el rey doble y el que tiene impresa una galera.

Se toma el naipe doble del rey y se lo dobla en la mitad y se lo coloca cubriendo el naipe de la galera; encima se coloca el 7 de trébol y detrás el 4 de corazones (dibujos 1) parecerá que solo hay tres naipes, se toman con la mano izquierda, se coloca el dedo pulgar de la mano derecha como muestra el dibujo 2, se lo gira para que el público vea el dorso de los naipes y se coloca sobre la mesa (hay que aprovechar este movimiento para dejar oculto en la mano izquierda el naipe doblado sin que nadie lo vea (dibujos 3)). Se lleva la mano que contiene el naipe oculto al bolsillo simulando que se toman polvos mágicos y se deja el naipe. Luego haciendo unos pases de magia sobre el naipe del centro (supuestamente el rey) y se muestran las cartas, el rey se habrá transformado en un naipe de galera y bastón.



31- CÁLCULOS MÁGICOS

Para realizar este truco hay que tomar de la caja de magia los seis naipes de diferentes colores que contienen números.

Se le pide a un espectador que elija un número que esté en alguno de los naipes, se le pide que separe todos los naipes que contengan ese número. Se toman los naipes separados por el espectador, se suman los números de los recuadros superiores izquierdos y la suma de todos ellos siempre dará como resultado el número que el espectador eligió.

32- UNA VARIANTE DE CÁLCULOS MÁGICOS

Para realizar este truco se toman de la caja de magia los cinco naipes que tienen dibujos y números. Se le pide a un espectador que elija de la carta con quince figuras: una de ellas y que separe del resto de los naipes los que tengan la figura que él eligió. Luego se continúa como el truco anterior, sumando los números de los recuadros superiores izquierdos.

33- RESULTADO MÁGICO

Se le pide a un espectador que escriba un número del uno al diez sin que el mago lo vea, luego se le indica que el número elegido lo multiplique por dos, al resultado le sume diez, que lo divida por dos y a este último resultado que le reste el número que pensó al principio. El resultado siempre será cinco.

Ejemplo: El espectador escribe el número ocho.

$$8 \times 2 = 16$$

$$16 + 10 = 26$$

$$26 \div 2 = 13$$

$$13 - 8 \text{ (número elegido)} = 5$$

Advertencia: No repetir los trucos.

34- DESCUBRIR UN COLOR

Para este truco se necesitan tres lápices de colores. El mago muestra tres lápices de distinto color, se coloca de espaldas al público con las manos atrás y pide a un espectador que tome uno de los lápices y lo coloque en sus manos diciendo que adivinará el color del lápiz elegido. Todo lo que debe hacer el mago es frotar la uña en la punta del lápiz y luego simulando pensar llevará esta mano hacia la frente podrá ver el color del lápiz elegido.

35- SOPLIDO

El mago preparará tres bolitas pequeñas de papel o pueden usarse tres esponjitas de la caja de magia. Se las coloca sobre una mesa bastante cerca una de otra y se le pregunta al público si alguien es capaz de soplar de modo tal que solamente una de las bolitas se mueva. Nadie lo logrará. El mago demuestra que él sí puede hacerlo, sujeta con las manos las dos bolitas que deben quedar quietas y al soplar solo se moverá una. Este truco resulta muy gracioso ya que en ningún momento se ha dicho que no se podían usar las manos.

36- LA VARITA RECOMPUESTA

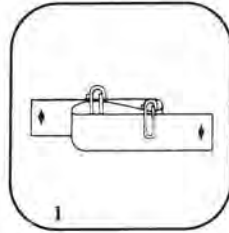
Se hace una varita mágica con papel negro y blanco imitando a la varita que viene en la caja de magia, se la muestra al público y se la envuelve en una hoja de diario. Ante los ojos del público se aplasta todo el envoltorio y estos creerán que se ha destruido la varita mágica, pero para asombro de ellos el mago saca de su bolsillo la varita mágica en perfectas condiciones para continuar con el espectáculo.



37- LOS CLIPS MÁGICOS

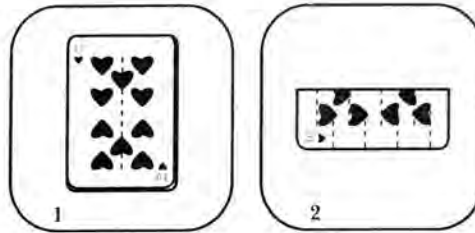
Dos clips colocados en una cinta de papel quedan enganchados entre sí de una forma mágica.

Se colocan los dos clips en una tira de papel como muestra el dibujo. Se tira de ambas puntas lentamente y los clips quedarán el uno con el otro.



38- ATRAVESANDO UN NAIPE

Se toma un naipe de la caja de magia o una cartulina de ese tamaño para no estropear un naipe y se le hace un corte como muestra el dibujo 1. Luego se dobla y se le hacen los cortes que muestra el dibujo 2. El naipe ya está listo para ser atravesado.



39- CUBILETES Y ESPONJITAS

Se toman de la caja de magia dos cubiletes y dos esponjitas.

Se colocan los dos cubiletes sobre la mesa y una de las esponjitas delante (dibujo 1), la otra esponjita debe quedar oculta en la mano (dibujo 2).

Se toma uno de los cubiletes con la mano que tiene oculta la esponjita y se muestra al público que está vacío, luego se lo vuelve a colocar boca abajo, aprovechando este momento para dejar dentro la esponjita.

Se coloca sobre éste la otra esponjita y encima el otro cubilete (dibujo 3).

Se dan unos golpecitos en el fondo del cubilete para que tenga mayor efecto el pase, y al levantar ambos cubiletes la esponjita habrá atravesado el cubilete.

Los cubiletes deben quedar boca arriba.



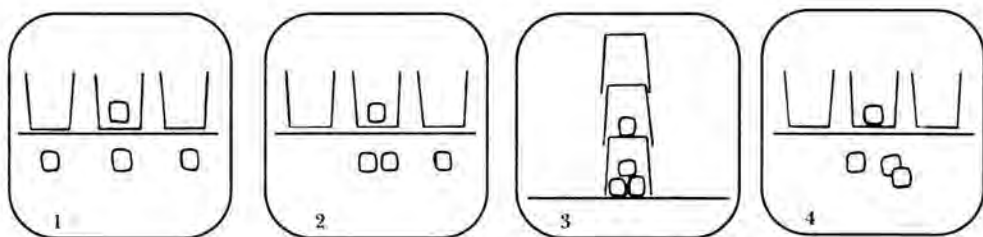
40- MÁS CUBILETES Y ESPONJITAS

Partiendo del truco anterior se pueden agregar un cubilete y dos esponjitas más. Una de las esponjitas deberá estar dentro del cubilete antes de comenzar el truco. (dibujo 1).

El siguiente movimiento es dar vuelta el cubilete que tiene la esponjita sobre la esponjita que está delante de él. Luego se coloca otra esponjita sobre éste y los dos cubiletes también, se dan unos golpes con la barita mágica y al levantar los tres cubiletes estarán dos esponjitas.

Ahora han quedado, tres cubiletes boca arriba, uno de ellos con una esponjita dentro, dos esponjitas juntas y una esponjita sola al costado (dibujo 2).

Se da vuelta el cubilete que contiene la esponjita (sin que el público la vea) sobre las dos esponjitas que están juntas sobre la mesa, luego se coloca sobre este cubilete la otra esponjita que está sola y encima los otros dos cubiletes. Se dan unos golpecitos con la barita mágica en el fondo del último cubilete y al levantarlos aparecerán las tres esponjitas juntas (dibujo 3 y 4).



41- ROJO O AZUL

Se toman de la caja de magia los tres naipes que tienen una de sus caras roja y la otra azul. Se le pide a un espectador que los coloque sobre la mesa en la posición que desee. Ejemplo: Azul - Rojo - Azul y que los dé vuelta cuantas veces quiera y en el orden que desee, siempre de a uno por vez, lo que sí se le debe indicar es que cada vez que voltee una carta diga "giro", luego cuando se detenga que cubra una de los naipes con la mano para que el mago no pueda verlo. El mago adivinará que color es este naipe.

El secreto está en fijarse como están los naipes al comenzar.

Ej: Rojo - Azul - Rojo a los naipes Azul se les da valor uno y a los Rojos valor cero, en el caso Rojo - Azul - Rojo se comienza contando uno. Cada vez que digan "giro" (dos.tres.etc). Si los tres naipes fueran Rojos no se contará hasta que digan "giro" ya que los naipes rojos valen 0.

Luego que el espectador tape el naipe que eligió, se miran los otros dos y si son rojos no se le sumarán puntos a la cuenta pero si son azules un punto por cada naipe. Si esta suma da un número par el naipe cubierto es Rojo y si el número es impar el naipe es azul.

42- NAIPES CAMBIANTES

Se toma de la caja de magia los tres naipes mitad ocho y mitad dos, el dos de corazones y el naipe rojo con el dibujo de la galera.

Se coloca el naipe galera sobre la mesa y en la mano se toman el resto de los naipes, acomodados de forma tal que abriéndolos en abanico se vean todos "dos" con el dos de corazones por delante, se le dice a los espectadores que el naipe galera tiene poderes y que cambiará los naipes. Se toma el naipe galera y se lo coloca delante del dos de corazones, se cierra el abanico formado por el resto de los naipes, se hacen unos pases mágicos y girando el mazo de naipes se vuelve a formar el abanico tratando de que el naipe galera y el dos de corazones queden unidos y mágicamente el resto de los naipes se han convertido en ochos.

Este truco requiere de mucha práctica antes de hacerlo en público.

43- LA CARTA QUE DESAPARECE

Para este truco se necesita un mazo de naipes, un pañuelo y un trozo de cinta adhesiva. Se coloca la cinta doblada en círculo pegada en el centro del pañuelo. Luego se le pide a un espectador que elija un naipe, lo memorice y lo coloque sobre el resto de los naipes en la mesa. Ahora se toma el pañuelo que tiene la cinta pegada pero el público no lo sabe, y se lo coloca sobre el mazo de naipes, se presiona simulando hacer unos pases mágicos y se quita el pañuelo (que llevará pegado el naipe escogido por el espectador). Se le pide al espectador que busque en el mazo el naipe que él ha elegido, pero mágicamente el naipe habrá desaparecido.

44- LA CINTA MÉTRICA Y LOS CLIPS

Para este truco debemos conseguir una cinta métrica de costura, que están impresas de ambos lados y 10 clips.

Se le entregan estos materiales al público y se le indica que coloquen los clips que deseen en los números de la cinta que prefieran. Luego se le pide que sumen los números de la cinta de ambos lados que han marcado con los clips y que anoten el resultado sin que el mago lo vea.

Mientras los espectadores hacen las cuentas el mago multiplica el número de clips que han utilizado por 151 y el número obtenido será igual al número obtenido por los espectadores.

45- EL NUMERO SIETE

Para realizar este truco hay que recordar que las caras opuestas de un dado siempre suman siete. Se le pide a un espectador que arroje un dado sobre la mesa mientras el mago está de espaldas y que al número que salió le sume el número de la cara opuesta y lo anote en un papel. Para sorpresa de los espectadores el mago acertará el resultado obtenido.

Este truco no debe repetirse.

46- UN CUBILETE

Para este truco es necesario cortar un círculo de cartón de igual tamaño que la boca del cubilete. Se toma un pañuelo grande y se lo coloca sobre el círculo de cartón que estará en la caja de magia simulando tomar un cubilete bajo el pañuelo. Se guarda el pañuelo en el bolsillo junto con el círculo de cartón que los espectadores no deben ver.

El cubilete habrá desaparecido.

47- SIEMPRE 31

Antes de comenzar este truco se escribe en un papel el número 31 y se lo guarda en un sobre.

Se le pide a un espectador que piense un número del 50 al 100, al número que pensó le sume 69, a éste resultado que le suprima la primera cifra de la izquierda y el número que queda lo debe restar del número pensado. El resultado será 31.

Se le pide al espectador que muestre el número que el mago ha escrito y guardado en un sobre antes de comenzar el truco y será el mismo resultado.

Ejemplo: número pensado $65 + 69 = 134$, se suprime el 1 y se resta al número pensado $65 - 34 = 31$

48- DÍA DE CUMPLEAÑOS

Para adivinar la fecha de cumpleaños de un espectador se le pide que multiplique el día que nació por 2, al resultado le sume 5 y al número que le dé lo multiplique por 50. Este resultado se lo da al mago y éste le resta 250 y lo divide por 100. El número obtenido será el día del cumpleaños del espectador.

Ejemplo: el espectador cumple años el día 20.

$$20 \times 2 = 40$$

$$40 + 5 = 45$$

$$45 \times 50 = 2250$$

$$2250 - 250 = 2000$$

$$2000 \div 100 = 20$$

49- LA SOGA Y EL CUBITO

Se coloca un cubito de hielo flotando en un vaso de agua. Se toma un trozo de hilo y se le pregunta al público si alguno es capaz de sacar el cubito de hielo con el hilo (nadie podrá). El mago apoya un extremo del hilo sobre el cubito (3 o 4 cm), echa unos polvos mágicos que será sal que tomó de su bolsillo sobre el cubito.

En unos pocos minutos el cubito saldrá junto con el hilo.

50- TRUCO DESPEDIDA

Para despedirse del público el mago dice que les explicará un truco.

Toma un pañuelo y pide que lo imiten. Une las cuatro puntas del pañuelo en su mano derecha, mueve el brazo derecho de arriba hacia abajo y después de unos segundos el mago les dice "adiós" y el público sorprendido se encontrará con que también lo está despidiendo con sus pañuelos.

