

## Juego marcado funcionamiento

Dificultad : \* hasta \*\*\*

Preparación : \*

El interés del juego marcado es de conocer el valor de las cartas antes de ser revelada y sin que el/los espectador(es) se den cuenta.

- 1) **Juego marcado color** : usted va a ser capaz de sentir los colores. Una vez el juego mezclado, el espectador le confía las cartas. Usted va a separar las cartas rojas de las cartas negras, simplemente diferenciando : **Las cartas negras** :



### **De las cartas rojas :**



### 2) Memoria de Elefante

Una vez que el juego esté mezclado, visualice las cartas muy rápidamente, dele la vuelta juego, separe las cartas rojas por un lado y las negras en otra. La visualización rápida della marcación en el dorso de las cartas le permitirá distinguir rápidamente las cartas negras y las cartas rojas. Los espectadores pensarán que usted ha memorizado las cartas cartas y que su memoria fuera de lo común le permitirá realizar tal logro mental.

### 3 Revelación

Una vez que el juego esté mezclado, va a ser capaz de dar el valor de cada carta situada encima del paquete antes de darles la vuelta.

A diferencia de los trucos anteriores, este va a necesitar una lectura completa de la carta. La lectura tendrá que ser la más discreta posible para no atraer la desconfianza de los espectadores.

Si no es capaz de leer el dorso de cada carta en 1 segundo máximo, evita este truco en público.

### 4 El monte de las tres carte

Independientemente de la mezcla, será capaz de encontrar la carta, aquí, la reina de corazones. El interés de este truco es de involucrar un cómplice que será capaz de encontrar la carta, independientemente de la complejidad de la mezcla. Tendrá entonces hacer ganar o perder la persona de su elección.

### 5) El mentalista

Gracias a este truco, será capaz de encontrar mentalmente la carta elegida al azar por el espectador.

Después de haber dejado el juego para que el espectador pueda verificarlo, él tendrá que elegir una carta que tendrá que memorizar, y depositarla en el lugar definido por el mago. Este último, tendrá sólo que leer el valor de la carta muy discretamente gracias al dorso marcado y, desvelar mentalmente la carta, poco a poco.

Le recomiendo decir las frases siguientes durante el truco para que este tenga más impacto.

Explicaciones al espectador antes de empezar el truco :

« Ahora que usted verificó que el juego es normal, en un momento , voy a darles la vuelta. Va a elegir una carta de su elección , memorizarla, y depositarla en este lugar (en una toalla de papel, por ejemplo, que también se puede dar para verificar) para que pueden verificar que mi lectura mental es correcta. »

Una vez que la carta esté colocada por el espectador cara oculta, recupera las cartas restantes para guardarlas y, en el mismo momento, recuerda el valor de la carta indicada en el dorso de la carta elegida. Fije intensamente el espectador :

« Concéntrese bien sobre la carta que ha memorizado y que se encuentra en esta mesa. Intente ampliar la imagen mental de esta carta y en ningún momento usted me contesta oralmente.

Intente poner en su mente esta carta sobre un fondo verde. Esta carta no es aparenteaparentemente valor fuerte, como un jack, reina, rey o as, pero un número. Visualizo un colo rojo y probablemente también de corazones. 6, 7, 8, 9, 10 se trata del 8 de corazones no ! »

Las frases no son para aprender de memoria , pero en vez se trata de inspirarnos para que el truco sea bien ejecutado con indicaciones claras. Su público debe estar convencido que esta leyendo en los pensamientos .

### 6) Complicidad « Juego marcado »

Sepa que un cómplice en el universo de la magia le permitirá más originalidad en sus efectos.

Pida a su futuro cómplice de dominar la marcación al dorso de las cartas permitiendo distinguir las cartas negras de las cartas rojas..

Una vez que su cómplice domine perfectamente el truco, presentese en el escenario con un tazón negro y un rojo, o 2 cajas del mismo color. Pida a una persona del público de verificar el juego de cartas y de mezclarlo.

Pida si alguien del público quiere participar a una experiencia. Varias personas se van a proponer, entre ellos su complice.

Elija su cómplice.

Ahora que el juego está mezclado y que no se puede conocer el orden de las cartas, pídele indicarle en cual tazón (negro/rojo) repartimos las cartas.

El público va pensar que la persona del público « elegida al azar » (su cómplice) reparte las cartas de una manera totalmente aleatoria. Sin embargo, su cómplice está colocando las cartas rojas en el tazón rojo y las cartas negras en el tazón negro, ya que él sabe distinguir los colores gracias a la marcación de las cartas.

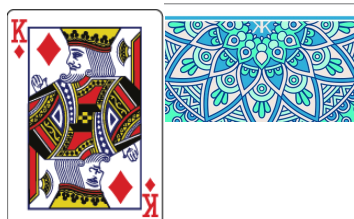
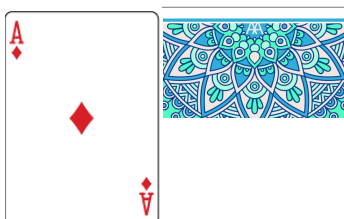
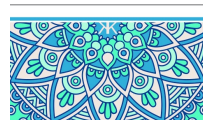
Le garantizo que si este truco es bien realizado, el público se va a acordar de usted durante mucho tiempo.

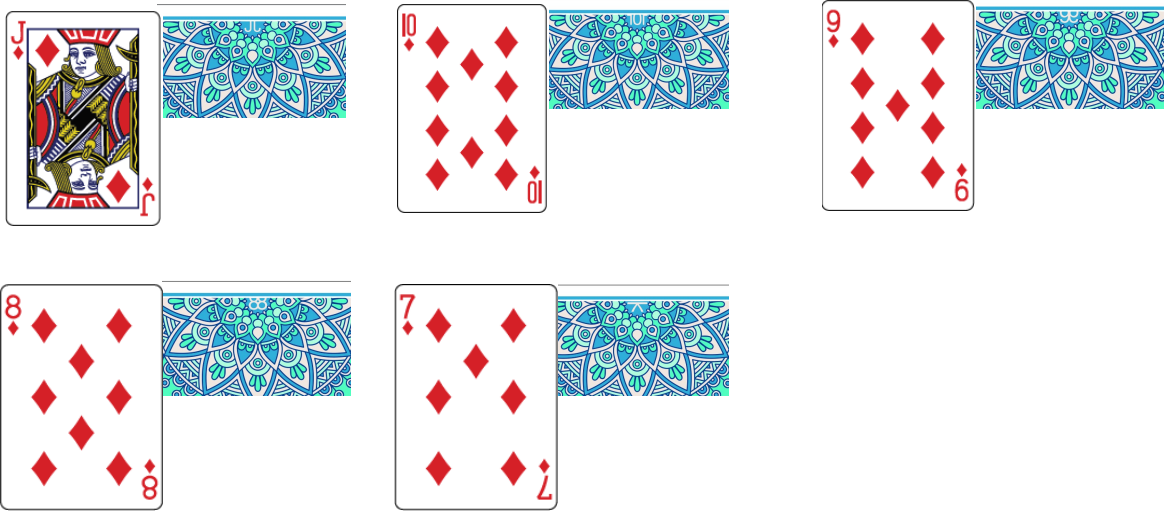
Las posibilidades son numerosas con este efecto..

Puede decir que las cartas presentes en los dos tazones, mezcladas y colocadas de una manera aleatoria por una persona del público van, gracias a una fórmula mágica, coherer el color de los tazones .

Es necesario que el mago aprenda los símbolos de memoria que permiten rápidamente (un segundo máximo) de conocer la carta elegida.

Marcación de las cartas con el diamante (un sólo punto blanco) :





Las 3 otras codificaciones colores/símbolos (el pica, el tréboles y el corazón) con el jack :



En el orden de la izquierda a la derecha : 7, 8, 9, 10, jack, reina, rey, as.

En el orden de la izquierda a la derecha : 2 puntos blancos = corazón 3 puntos blancos = pica

4 puntos blancos = tréboles 1 punto = diamante

Éstas 4 cartas son entonces el 7 de corazón, la reina de pica, el 10 de tréboles, el as de diamante.