

Magia

Ruibal



100
TRUCOS

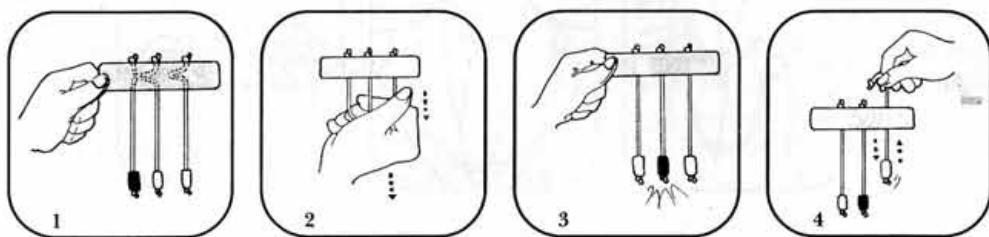
ÍNDICE

| | | | |
|--------------------------------------|---|--|----|
| 1- Jumping Bar | 1 | 26- La varita mágica flexible | 8 |
| 2- Tubo mágico | 1 | 27- La varita mágica que flota | 8 |
| 3- La copita mágica..... | 1 | 28- Rutina con dedos..... | 8 |
| 4- La horca | 2 | 29- El truco del conejo misterioso | 9 |
| 5- Moneda perforada y recompuesta.. | 2 | 30- El naipe mágico | 9 |
| 6- Devaluación..... | 2 | 31- El dedal desaparece | 10 |
| 7- Multiplicación de esponjas | 3 | 32- Conejos que se multiplican | 10 |
| 8- La varita ascensor | 3 | 33- La sog a y el nudo | 10 |
| 9- La levitación de un naipe..... | 3 | 34- La bola traviesa..... | 11 |
| 10- Los tres aros | 3 | 35- La bola equilibrista..... | 11 |
| 11- El péndulo adivino | 4 | 36- Falsos nudos | 11 |
| 12- Agua mágica | 4 | 37- Cubiletes boca abajo | 12 |
| 13- Palillos movedizos | 4 | 38- Dos sogas...se convierten en una.. | 12 |
| 14- La llave viajera | 4 | 39- La aparición de un pañuelo..... | 13 |
| 15- Papel resistente..... | 5 | 40- Adivinar la edad de un espectador.. | 13 |
| 16- Un salto imposible | 5 | 41- La moneda que llora | 13 |
| 17- El globo mágico | 5 | 42- Transmisión de pensamiento..... | 13 |
| 18- Pañuelos misteriosos | 5 | 43- Bolas que se multiplican | 14 |
| 19- Desaparición de una bolita | 6 | 44- Tres colores..... | 14 |
| 20- Soga interminable..... | 6 | 45- Transformación | 15 |
| 21- Falso nudo..... | 6 | 46- Cálculos mágicos | 15 |
| 22- Los nudos mágicos | 7 | 47- Una variante de cálculos mágicos.. | 16 |
| 23- El nudo imposible | 7 | 48- Resultado mágico | 16 |
| 24- El nudo que desaparece..... | 7 | 49- Descubrir un color | 16 |
| 25- Un anillo que vuela | 8 | 50- Soplido | 16 |

| | | | |
|--|----|---|----|
| 51- La barita recompuesta | 16 | 76- Siete | 23 |
| 52- Los clip mágicos | 17 | 77- Cuchara mágica | 23 |
| 53- Atravesando un naipe | 17 | 78- Un huevo se transforma en papel picado .. | 23 |
| 54- Cubiletes y esponjas | 17 | 79- El bolígrafo desaparece | 24 |
| 55- Más cubiletes y esponjas | 18 | 80- La cinta cortada y recompuesta .. | 24 |
| 56- Rojo o azul | 18 | 81- División de rayos x..... | 24 |
| 57- Naipes cambiantes | 19 | 82- Los ases juntos..... | 24 |
| 58- La carta que desaparece | 19 | 83- Adivinación por dos | 25 |
| 59- La cinta métrica y los clips | 19 | 84- Cara o seca | 25 |
| 60- Un cubilete | 19 | 85- Doble adivinación | 25 |
| 61- Siempre 31 | 20 | 86- Globo bicolor | 25 |
| 62- Día de cumpleaños | 20 | 87- Una moneda desaparece | 25 |
| 63- La soga y el cubito | 20 | 88- Iguales o diferentes | 26 |
| 64- Agua que no cae | 20 | 89- Los ocho palillos | 26 |
| 65- El naipe elegido | 20 | 90- Cajita inquieta | 26 |
| 66- El naipe con la galera | 21 | 91- Resultado escrito | 26 |
| 67- El huevo contorsionista..... | 21 | 92- Revista sorpresa..... | 27 |
| 68- Aparición misteriosa | 21 | 93- La soga y la botella..... | 27 |
| 69- Una cuerda atraviesa la varita | 21 | 94- Un anillo escapista..... | 27 |
| 70- La moneda elegida | 22 | 95- Un dedo que resucita..... | 28 |
| 71- Pequeña broma..... | 22 | 96- Fósforos mágicos | 28 |
| 72- Un sobre mágico..... | 22 | 97- Suma 34 | 28 |
| 73- El líquido cambia de color | 22 | 98- Distancias | 28 |
| 74- Adivinación de un color al tacto .. | 23 | 99- Sosteniendo un vaso con un naipe .. | 29 |
| 75- Prueba de fuerza | 23 | 100- Truco despedida | 29 |

1- JUMPING BAR

Se toma el "Jumping Bar" de la caja de magia y se acomodan las cuerdas como indica el dibujo n°1. Se muestra al público y se le dice que con sólo tocar las perlas el mago las hará cambiar de posición (dibujo 2). La perla de diferente color que estaba en uno de los extremos pasará a estar en el medio (dibujo 3). una vez finalizado el truco se muestra a los espectadores que cada perla con su cuerda es independiente de las demás (dibujo 4). Puede entregársele para que ellos mismos lo comprueben.

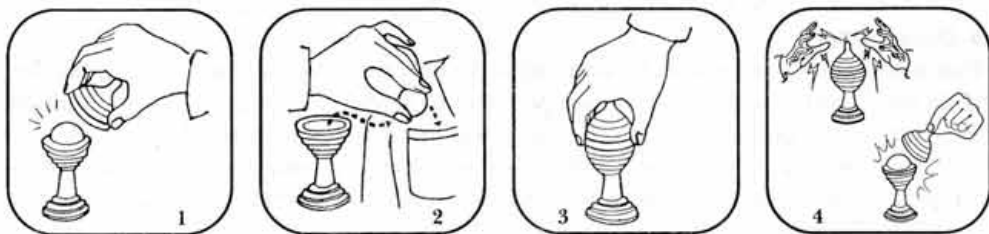


2- TUBO MÁGICO

Para realizar este truco hay que utilizar el tubo plástico con tapa de la caja de magia, este tiene en su interior otro tubo más pequeño que los espectadores no deben ver. Se toma el tubo mágico (con el tubo pequeño en su interior) se le quita la tapa y se muestra a los espectadores que está vacío, se le vierte dentro un pocode agua y se coloca la tapa. El mago explica que el tubo tiene poderes mágicos y cuando lo destape el agua habrá desaparecido. El secreto está en retirar junto con la tapa el tubo pequeño que contiene el agua, esto se logra presionando los lados de la tapa con los dedos índice y pulgar tapando con el resto de la mano el tubo para que no lo puedan ver los espectadores.

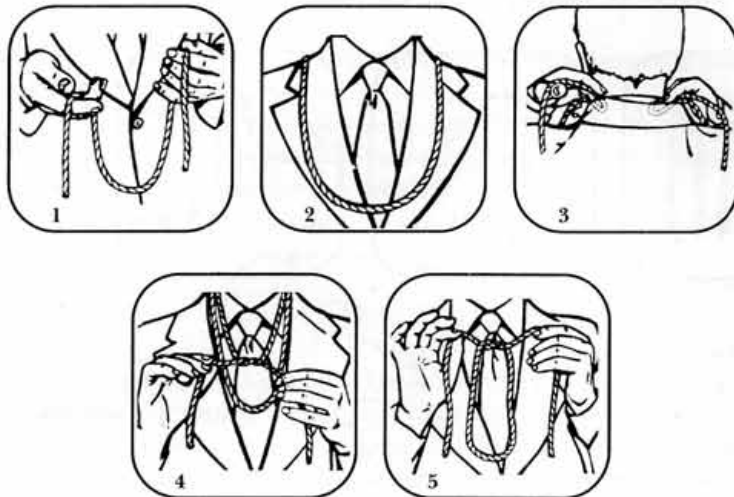
3- LA COPITA MÁGICA

Se toma la copita de la caja de magia y se la coloca sobre la mesa, se destapa sosteniendo la parte superior como indica el dibujo 1, se quita la bolita y se coloca dentro del bolsillo (dibujo 2). Se tapa nuevamente (dibujo 3) y tras unos pases mágicos y diciendo que la bolita viajará nuevamente a la copita, esta se destapa, pero ahora tomando de la parte superior (dibujo 4) y mágicamente la bolita allí estará.



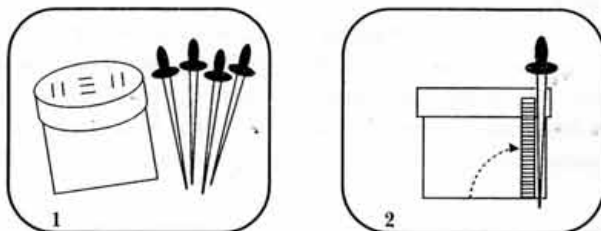
4- LA HORCA

Se toma la soga de la caja de magia con ambas manos (dibujo 1). Se coloca sobre los hombros (dibujo 2) y simulando cruzar los extremos por detrás del cuello, se coloca dentro del saco como muestra el dibujo 3. Los espectadores creen que la soga está pasada por detrás del cuello. Luego se hace un nudo por delante (dibujo 4) y al ajustar el nudo del cuello no sufrirá ningún daño y el nudo estará en la soga (dibujo 5).



5- MONEDA PERFORADA Y RECOMPUESTA

Se toma de la caja de magia la caja plástica y las espadas (dibujo 1). Se coloca la moneda en su interior y se le comienzan a atravesar las espadas, la primera se debe introducir en uno de los bordes (dibujo 2) para que la moneda se levante y se puedan colocar el resto de las espadas. El público quedará sorprendido al ver que luego de quitar todas las espadas y mostrar la moneda, esta se encuentra sin ningún daño y en perfectas condiciones.



6- DEVALUACIÓN

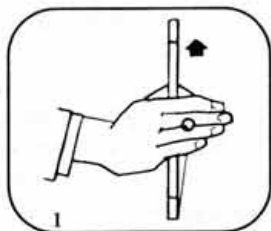
Este truco es una variante del tubo mágico, se necesitan dos billetes de distinto valor, el de mayor valor se muestra a los espectadores, se dobla en varias partes y se introduce en el tubo pequeño, tras unos pases mágicos el mago destapa el tubo y muestra que el billete cambió de valor. Previamente se había colocado el billete de menor valor entre el tubo grande y el pequeño y utilizando el movimiento aprendido en el truco nº2. Tubo mágico.

7- MULTIPLICACIÓN DE ESPONJAS

Las esponjas por ser de un material blando permiten comprimirlas fácilmente y eso se hará en este truco. Se toman dos esponjitas de la caja de magia y se ocultan entre los dedos índice y anular para que los espectadores no puedan verlas, luego se toman otras dos esponjas (estas sí las deben ver los espectadores) y se ponen sobre la mesa, se las cubre con un pañuelo diciendo que se van a multiplicar, la primera y segunda vez que se cubran y descubran con el pañuelo nada habrá pasado, recién en el tercer intento se deben dejar caer sobre la mesa las esponjas que estaban ocultas, esto le dará un efecto extra al truco que resultará muy asombroso.

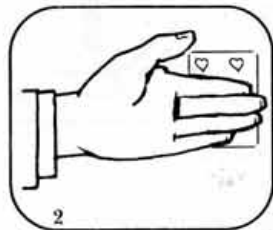
8- LA VARITA ASCENSOR

Para realizar este truco se necesita un trozo de hilo elástico, un botón y una varita mágica, se ata el botón en un extremo del hilo elástico y el otro extremo se engancha en un extremo de la varita, se coloca como indica el dibujo 1 y al empujar la varita hacia abajo subirá sola.



9- LA LEVITACIÓN DE UN NAÍPE

Para este truco solo es necesario colocarse un anillo y un palillo o trozo de alambre y sujetar el naípe como muestran el dibujo 1 y 2.

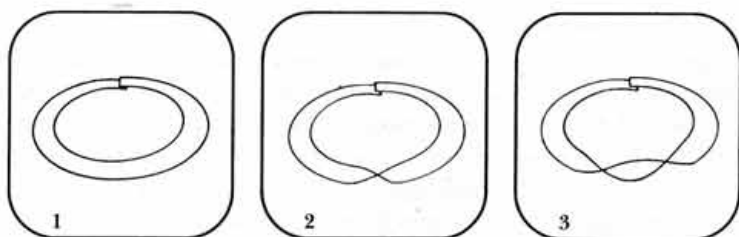


10- LOS TRES AROS

Para realizar este truco se deben preparar tres tiras de papel de 5cm de ancho y de 1m. de largo. A una de las tiras se la pega normal (dibujo 1), la segunda se pega habiéndole dado media vuelta (dibujo 2) y la tercera se pega habiéndole dado una vuelta (dibujo 3).

Se le pide a tres espectadores que colaboren cortando cada uno una de las tiras por el centro en sentido longitudinal con una tijera.

De la primera obtendrá dos aros iguales, de la segunda quedará un anillo dentro de otra y la tercer tira se convertirá en un anillo gigante.

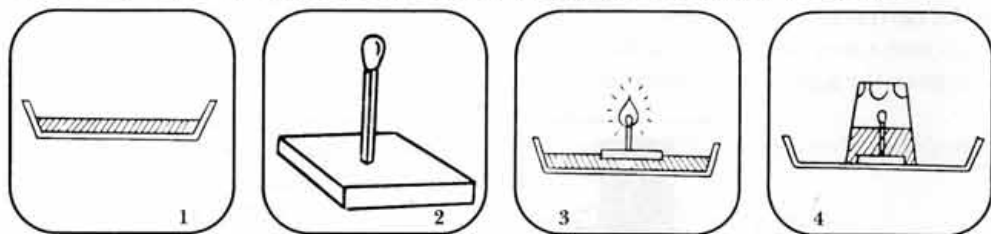


11- EL PÉNDULO ADIVINO

Se toma la soga de la caja mágica y se la ata en uno de los extremos algo de peso, que puede ser una llave. Se le dice a los espectadores que este péndulo tiene poderes y de detecta si una mano es de hombre o mujer, y para demostrarlo se le pide a un espectador que coloque su mano con la palma hacia arriba. Se coloca el péndulo sobre ésta sin que la toque y basta con imaginarse mentalmente que el péndulo oscila de un lado a otro o en círculo, según convenga para hombre o mujer. Ejemplo: en círculo para hombre y en línea para mujer. Automáticamente el péndulo se moverá según lo pensado.

12- AGUA MÁGICA

Este truco debe realizarse con la colaboración de un adulto. Se toma un plato hondo, se vierte agua en él (dibujo 1). Se toma un trozo de cartón o telgopor al que se le coloca un fósforo como indica el dibujo 2 y se lo introduce en el plato (dibujo 3). Por último y como indica el dibujo 4 se invierte un vaso sobre el fósforo previamente encendido por un adulto y oh! sorpresa el agua pasará al interior del vaso.



13- PALILLOS MOVEDIZOS

Para realizar este truco se debe preparar un plato con agua y dos palillos o fósforos de madera. Se colocan los dos palillos en el agua de forma que queden uno frente al otro y se le pide a un espectador que intente separarlos con solo poner el dedo encima de ellos, luego de intentarlo sin lograr separarlos el mago coloca su dedo sobre los palillos y estos se separan mágicamente. El secreto es que el mago antes de comenzar el truco se ha colocado un poco de jabón en la punta del dedo y esto produce que los palillos se separen.

14- LA LLAVE VIAJERA

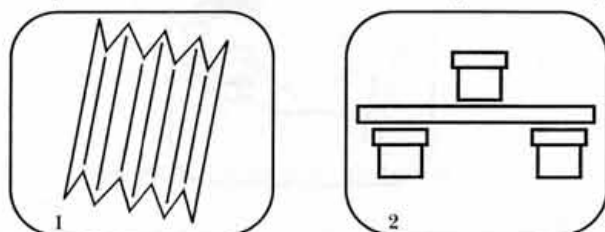
Para realizar este truco se precisan dos llaves similares, una se coloca en un bolsillo y la otra se prepara antes de comenzar el truco de la siguiente forma, se le ata en el orificio de la llave una banda elástica, y al otro extremo de la banda elástica un alfiler de gancho que irá prendido en el interior del saco del mago a la altura del hombro, de

modo tal que al tener colocado el saco y tomar la llave con la mano, la banda elástica quede dentro de la manga y los espectadores no puedan verla, de esta forma, se muestra esta llave y diciendo que con solo unos pases mágicos la llave viajará mágicamente para aparecer en otro sitio, momento en el que se suelta la llave y al ser introducida en la manga por la banda elástica los espectadores creerán que ha desaparecido, pero el efecto se logra por completo cuando mostremos que la llave aparece en un bolsillo. (llave que se había colocado antes de comenzar el truco).

15- PAPEL RESISTENTE

Para realizar este truco se necesitan tres vasos con agua (se pueden utilizar los vasos plástico de la caja de magia) y una hoja de papel de 30x20 cm aprox.

Se desafía a los espectadores a que nadie es capaz de colocar los vasos de agua separados a 20cm uno del otro, la hoja de papel encima y el tres vaso sobre el papel en el centro de los otros dos, nadie lo conseguirá. El mago sorprenderá a los espectadores tomando el papel y doblándolo como muestra el dibujo 1 en pliegues de 2 cm en forma de acordeón, de esta forma podrá colocar encima el tercer vaso y recibir el aplauso del público.



16- UN SALTO IMPOSIBLE

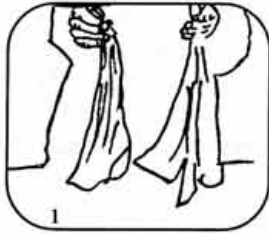
El mago toma la varita mágica y le dice a los espectadores que nadie será capaz de saltar sobre ella cuando la coloque en el suelo, siempre hay algún espectador que es capaz de saltarla, entonces el mago coloca la varita en el suelo, junto al ángulo con la pared, será imposible que la salte y todos reirán del valiente espectador.

17- EL GLOBO MÁGICO

Este truco requiere una preparación especial, para la cual se necesita un globo y un poco de cinta de pegar transparente, se corta un trozo de cinta de 2cm y se pega en un sitio del globo cuando este está desinflado. Para dar comienzo al truco se muestra el globo a los espectadores evitando que vean la cinta pegado, se infla y se le clava una aguja en el lugar donde está la cinta, el no explotará y el público quedará sorprendido, pero para lograr un mayor asombro se picha el globo en otro lugar donde no tiene cinta y al reventarlo el público no comprenderá como sucedió.

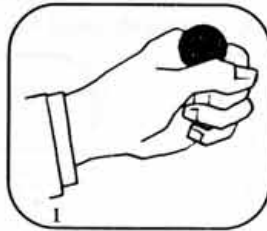
18- PAÑUELOS MISTERIOSOS

Para realizar este truco hay que tener oculta en la mano derecha una bandita elástica y mostrar dos pañuelos al público como se ve en el dibujo 1. Juntando una punta de cada pañuelo y agitándolos (dib. 2) colocamos la banda elástica sin que los espectadores lo noten y soltamos los extremos del pañuelo que se ha convertido en uno solo.



19- DESAPARICIÓN DE UNA BOLITA

Se toma una bolita de la caja mágica y se coloca como muestra el dibujo 1, se hace el ademán de tomarla con la mano derecha y en ese momento se abre un poco la mano izquierda y la bolita cae en ella, la mano derecha es la que aparentemente tiene la bolita y se debe mantener cerrada. Se toma la varita mágica de la caja mágica (momento este que se aprovecha para dejar la bolita) y tras unos pases mágicos y abriendo la mano derecha, la bolita ha desaparecido.

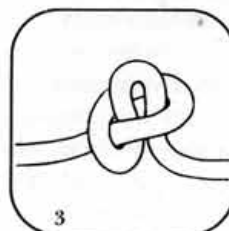


20- SOGA INTERMINABLE

El efecto de este truco es sorprendente si se lo practica hasta perfeccionarlo. Hay que colocarse colgando de la boca un trozo de sogá o hilo de algodón. En la manga izquierda se ha colocado 5 o 6 m de la misma sogá o hilo, un extremo de la sogá que está en la manga se deja deslizar por la palma de la mano y sujeta entre los dedos mañique y anular, se acerca la mano izquierda a la boca tomando la punta de la sogá por la base del pulgar y el índice, siempre hay que mantener tirante la sogá entre la boca y la mano. Con la mano derecha se tira de la cuerda que está sujeta en el otro extremo de la mano izquierda y los espectadores creerán que toda la sogá estará saliendo de la boca.

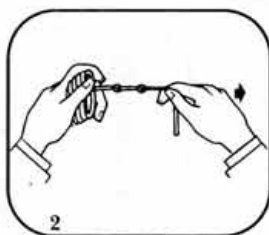
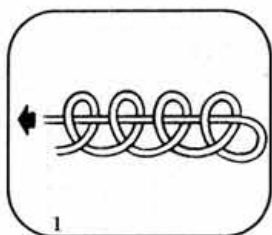
21- FALSÓ NUDO

Para realizar este truco es necesario tomar de la caja mágica la sogá y seguir los pasos que indican los dibujos siguientes. El público creerá que se ha hecho un nudo pero para sorpresa de ellos cuando se tire de ambas puntas el nudo desaparece.



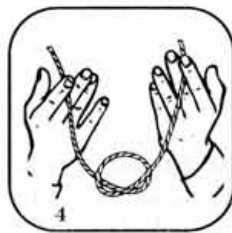
22- LOS NUDOS MÁGICOS

Se toma la soga 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 soga 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.



23- EL NUDO IMPOSIBLE

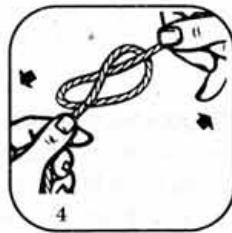
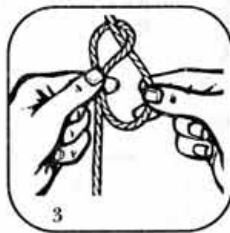
En este truco vamos a demostrar que es posible hacer un nudo en la soga sin soltar los extremos. Se coloca la soga sobre la mesa y se cruzan los brazos (con la mano derecha por encima del brazo izquierdo) dibujo 1. Se toma un extremo de la soga con la mano derecha y el otro extremo con la mano izquierda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



24- EL NUDO QUE DESAPARECE

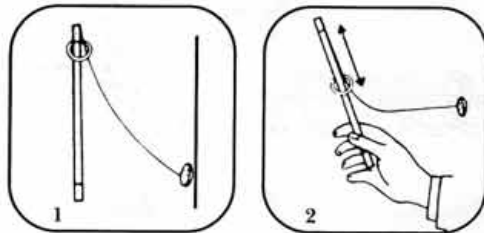
Se anuda de antemano un hilo en la soga como muestra el dibujo 1 y se toma la soga como muestra el dibujo 2 para que el hilo no se vea, se pasa un extremo de la soga de atrás hacia adelante por el lazo (dibujo 3).

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

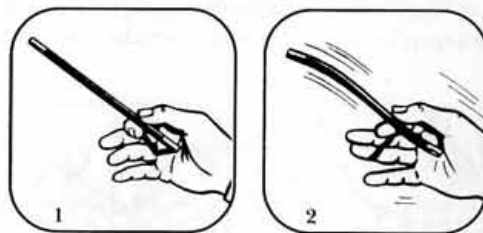


25- UN ANILLO QUE VUELA

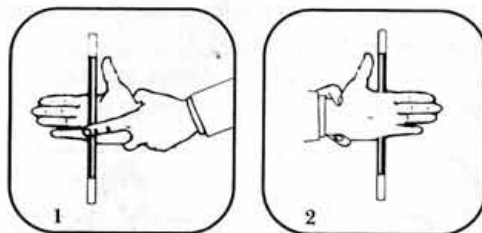
Para este truco se necesita una preparación previa, se ata un hilo muy fino en uno de los extremos de la varita mágica y el otro extremo a un botón de tu camisa (sin que nadie lo vea) y colocás el anillo como el dibujo 1, ahora se coloca la otra mano sobre la varita mágica y alejando o acercando la varita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

**26- 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 (dibujo 1) y se la mueve de abajo hacia arriba rápidamente y dará la impresión de que la varita se ha vuelto flexible.

**27- 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.

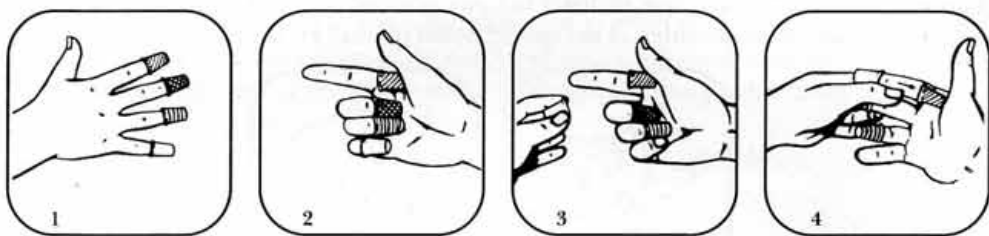
**28- RUTINA CON DEDALES**

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.



29- 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).



30- EL NAIPE MÁGICO

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.

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.

57- 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.

58- 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.

59- 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.

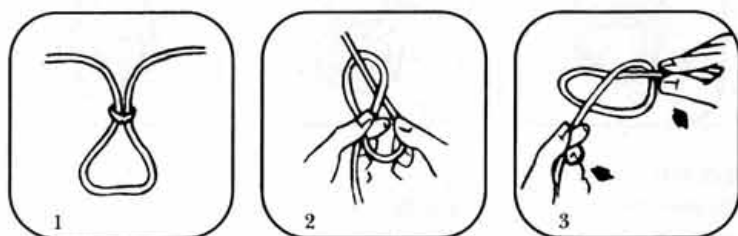
Se le entregan estos materiales al público y se le indica que coloquen los clips que deseen en los números de la cinta que prefieran. Luego se le pide que sumen los números de la cinta de ambos lados que han marcado con los clips y que anoten el resultado sin que el mago lo vea.

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.

60- UN CUBILETE

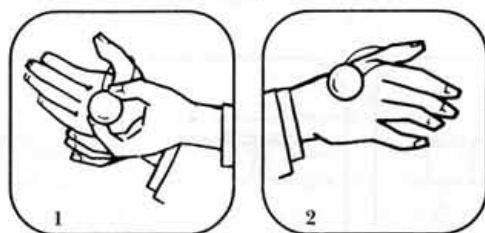
Para este truco es necesario cortar un círculo de cartón de igual tamaño que la boca del cubilete. Se toma un pañuelo grande y se lo coloca sobre el círculo de cartón que

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.



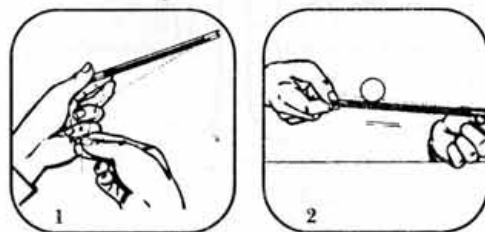
34- LA BOLA TRAVIESA

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).



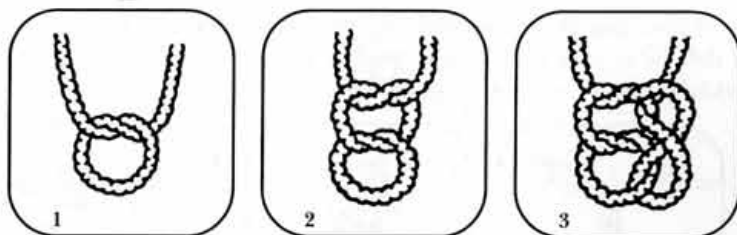
35- LA BOLA EQUILIBRISTA

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



36-FALSOS NUDOS

Se toma una soga y se hace un nudo (dibujo1) 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.



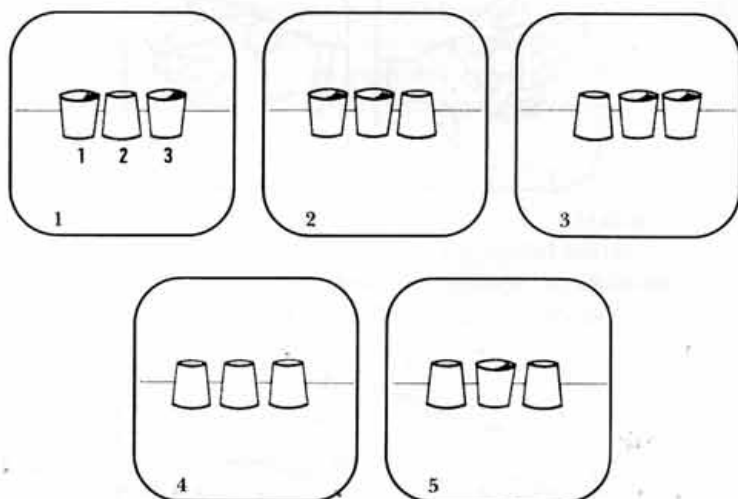
37- CUBILETES BOCA ABAJO

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.



38- 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.



39- 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.

40- 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 ésa será la edad.

Ejemplo: El espectador tiene 20 años.

$$20 \times 3 = 60$$

$$\text{más } 6 = 66$$

$$\text{dividido } 3 = 22 \text{ (que es el número que el espectador dirá)}$$

$$\text{menos } 2 = 20$$

41- 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.

42- 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).

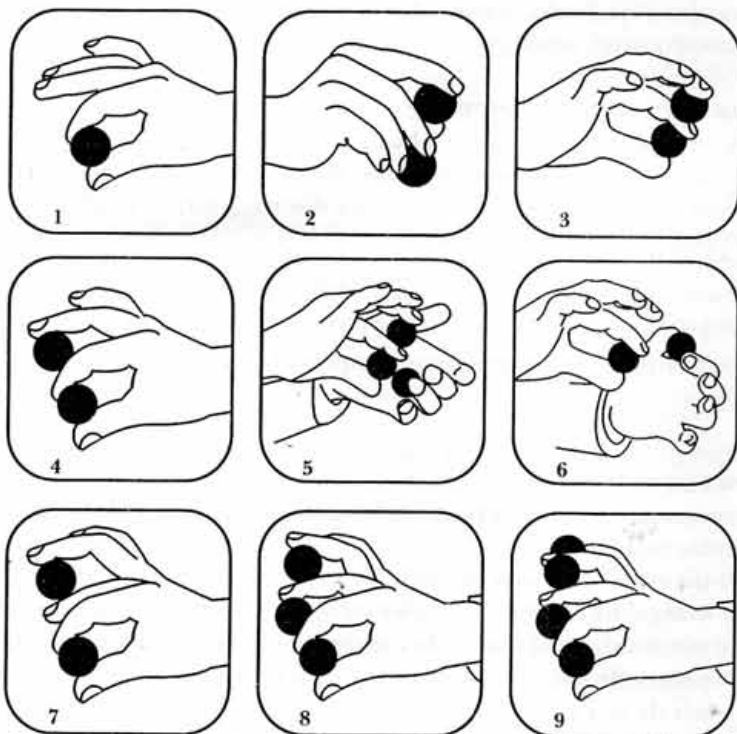
Se doblan los papelitos y se le pide a otro espectador que tome uno y lo lea en voz baja, que se concentre en el nombre que ha leído y en pocos segundos el mago adivinará el animal elegido.

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

43- BOLAS QUE SE MULTIPLAN

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).

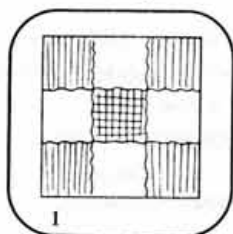
Con un ligero movimiento y sin que los espectadores lo noten, se coloca la bola entera que está oculta en la mano izquierda detrás de la media bola en la mano derecha (dibujo 5). Con estos movimientos básicos se pueden hacer aparecer hasta cuatro bolas como muestran los dibujos siguientes.



44- 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 cuadrados 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.



45- 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 (dibujo 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 (dibujo 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.



46- 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.

47- 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.

48- 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.

$$8 \times 2 = 16$$

$$16 + 10 = 26$$

$$26 / 2 = 13$$

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

Advertencia: No repetir los trucos.

49- 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.

50- 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.

51- LA BARITA RECOMPUESTA

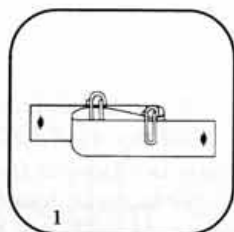
Se hace una varita mágica con papel negro y blanco imitando a la barita que viene en la caja de magia, se la muestra al público y se la envuelve en una hoja de diario. Ante los ojos del público se aplasta todo el envoltorio y estos creerán que se ha destruido la barita mágica, pero para asombro de ellos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



52- LOS CLIPS MÁGICOS

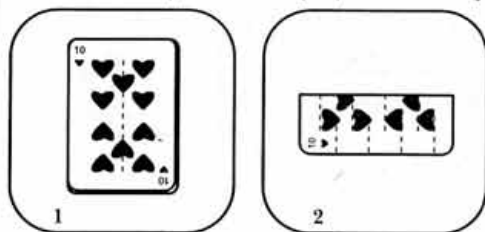
Dos clips colocados en una cinta de papel quedan enganchados entre sí de una forma mágica.

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.



53- 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.



54- 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.



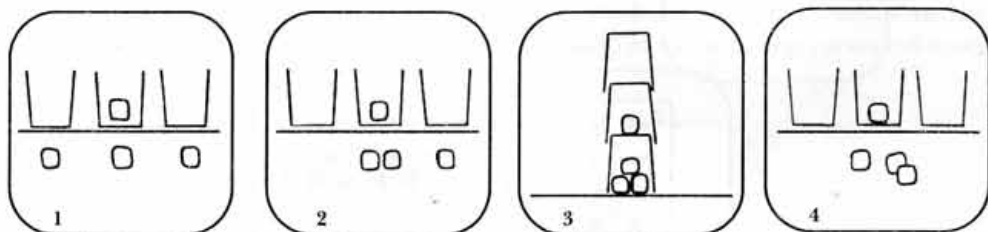
55- MAS CUBILETES Y ESPONJITAS

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).



56- 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.

57- 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.

58- 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.

59- 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.

60- 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.

61- 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 $65 - 34 = 31$

62- 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.

$$20 * 2 = 40$$

$$40 + 5 = 45$$

$$45 * 50 = 2250$$

$$2250 - 250 = 2000$$

$$2000 / 100 = 20$$

63- 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 ó 4 cm), hecha 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.

64- AGUA QUE NO CAE

Esta es una muestra de habilidad, hay que colocar un trozo de cartulina sobre la boca de un vaso lleno de agua y dándole la vuelta con mucho cuidado la cartulina queda adherida y el agua no cae.

65- EL NAIPE ELEGIDO

Para realizar este truco se necesitan 21 naipes. Se abren en abanico y se le pide a un espectador que elegia uno, lo memorice y la vuelva a colocar en el montón, se mezclan y se colocan sobre la mesa en tres montones, el espectador debe indicar en que

montón está el naipe que eligió, se coloca el montón señalado en el medio de los otros dos, y se repite la operación dos veces más, se toman los naipes y se cuentan once mentalmente pasando de a uno y ese (el naipe nº 11) será el que el espectador había elegido.

66- EL NAIPE CON LA GALERA

Se toman tres naipes de la caja de magia y tres sobres, uno de los naipes debe ser el que tiene impresa una galera y los otros dos cualesquiera.

A uno de los sobres se lo pincha con una alfiler en algún lugar que el público no note. Se eligen tres espectadores y se les entrega un naipe a cada uno y un sobre, procurando que el sobre que tiene la marca lo reciba el que tiene el naipe galera. Uno de los espectadores recoge los sobres que estarán cerrados y cada uno con un naipe dentro y los mezclará para entregárselos al mago, que en pocos segundos podrá adivinar en que sobre está el "naipe galera" (localizando el sobre por la marca del

67- EL HUEVO CONTORSIONISTA

Se le muestra a los espectadores una botella y un huevo y se le pregunta ¿Quién puede introducir el huevo en la botella? nadie se animará ya que el huevo es más grande que el orificio de la botella.

El mago sí podrá introducirlo porque previamente habrá dejado varios días el huevo sumergido en vinagre (el vinagre hablanda la cáscara del huevo) y con mucho cuidado logrará el objetivo.

68- APARICIÓN MISTERIOSA

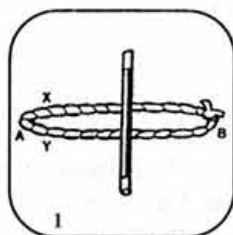
Se esconde la varita mágica en la manga. Un extremo debe quedar a la altura de la mano derecha de forma tal que el público solo pueda ver el dorso de esta mano. Con la mano izquierda se toma un monedero o una cajita pequeña, se le muestra al público que está vacío y con un movimiento rápido tapando por el dorso de la mano derecha, se pasa el monedero o la cajita por el extremo de la varita. Ahora se muestra al público que de un monedero vacío apareció la varita mágica.



69- UNA CUERDA ATRAVIESA LA VARITA

Se realiza un lazo con la soga de la caja de magia. Se le pide a un espectador que sostenga la vaita mágica en posición vertical y se coloca la soga por detrás. Con ambas manos se tira de los puntos A y B de la soga hacia adelante hasta que las manos se to-

quen y disimuladamente se toma X y se deja Y apartado. Esto se debe hacer rápidamente y produce la ilusión óptica de que la soga atraviesa la varita.



70- LA MONEDA ELEGIDA

Para realizar este truco se necesitan tres monedas diferentes, se le pide a un espectador que elija una, mientras el mago está con los ojos vendados.

El espectador deberá tomar la moneda que escogió, llevarla hacia su frente y presionarla por varios segundos para que el mago pueda a través de su mente adivinar cual moneda eligió.

El secreto es muy sencillo, cuando el espectador coloque nuevamente la moneda sobre la mesa, sólo hay que tomar las tres y la que tenga mayor temperatura será la que habrá escogido.

71- PEQUEÑA BROMA

Esta es una broma que siempre da resultado y produce un efecto divertido.

Se toma un carretel de hilo de coser y se pasa de adentro hacia afuera con la ayuda de una aguja en el hombro del saco y se deja un poco de hilo colgando hacia afuera; 3 o 4 cm.

El carretel de hilo se coloca en el bolsillo interior del saco y sólo queda esperar, cualquier espectador al ver el hilo colgando tirará de él para quitarlo y se sorprenderá al ver que nunca se acaba.

72- UN SOBRE MÁGICO

Se toman dos sobres y se pegan cara con cara de forma tal que uno abra hacia arriba y el otro hacia abajo, se introduce un naipe en el sobre a la vista del público, y con rápidos movimientos se gira el sobre y al abrir el que quedó frente a la vista de los espectadores, el naipe habrá desaparecido.

73- EL LÍQUIDO CAMBIA DE COLOR

Este truco requiere de una preparación previa. Se coloca un vaso del tipo descartable en el interior de una jarra que no sea transparente y dentro del vaso se coloca papel absorbente. Luego se coloca una cantidad de agua dentro de la jarra (entre la jarra y el vaso).

Para comenzar el truco se muestra la jarra y una botella de gaseosa o cualquier líquido de color, se vierte dentro de la jarra un poco del líquido (en realidad el líquido

deberá caer dentro del vaso y ser absorbido por el papel) y luego de unas palabras mágicas se toma la jarra y se vierte el líquido en otro recipiente.

El público no podrá creer lo que está viendo, el líquido ha cambiado de color.

74- ADIVINACIÓN DE UN COLOR AL TACTO

Para realizar este truco se deben preparar tres círculos de cartón, uno rojo, uno azul y uno verde de 6 a 7 cm. de diámetro, cada uno de ellos con orificio en el centro, al cartón rojo se le hace el orificio para que el dedo meñique entre olgado, al azul para que el mismo dedo entre ajustado y al verde más pequeño para que el dedo no puede entrar, de esta forma sólo queda pedirle a los espectadores que tomen uno de los tres discos se lo den al mago que estará con los ojos vendados y éste, llevándolo a su espalda (para verificar de acuerdo al orificio) que color es el disco elegido.

75- PRUEBA DE FUERZA

Se invita a un espectador a probar su fuerza, el mago toma una cinta de papel entre dos manos y le pregunta se es capaz de romperla con tres golpes.

El espectador dirá que sí y de un fuerte golpe se romperá.

Ha perdido el desafío ya que debería romperla con tres golpes y no con uno.

76- SIETE

Sin que el público lo note deben colocarse sobre la mesa cuatro sietes de una baraja y otro montón de siete cartas cualesquiera.

El mago escribe en un papel una premonición "El montón elegido será el siete".

Un espectador elegirá uno de los dos montones sin que el mago lo vea y este demostrará que ha acertado ya que uno de los dos montones es "siete" por los cuatro sietes y el otro es "siete" por los siete naipes.

77- CUCHARA MÁGICA

Se coloca un vaso con agua o gaseosa, una cuchara dentro y por detrás de la cuchara un sorbete o bombilla descartable que el público no verá y succionando por ella los espectadores creerán que el líquido sube por la cuchara.

78- UN HUEVO SE TRANSFORMA EN PAPEL PICADO

Este truco requiere una preparación previa.

Se vacía un huevo y una vez que está seco se rellena con papel picado. Se tapa el orificio con un trocito de cinta transparente.

Se enseña el huevo a los espectadores cuidando de tapar con un dedo el trocito de cinta.

Se tapa mano y huevo con un pañuelo y al destapar el huevo se habrá convertido en papel picado.

(Al presionarlo con la mano fuertemente los trocitos de cáscara pasarán inadvertidos entre el papel picado).

79- EL BOLÍGRAFO DESAPARECE

Se toma un bolígrafo con la mano y se lo muestra al público en posición vertical. Se lo tapa con un pañuelo (momento éste en que se levanta el dedo índice que sostendrá el pañuelo mientras se deja caer el bolígrafo dentro de la manga). Al levantar el pañuelo el bolígrafo habrá desaparecido.

80- LA CINTA CORTADA Y RECOMPUESTA

Para realizar este truco se necesitan dos cintas, una de 1 m. y otra de 15 cm., el ancho puede ser de 2 ó 3 cm.

La cinta pequeña se superpone en el centro de la cinta pegando sus extremos con muy poco adhesivo para que el público no pueda notarlos.

Se muestra la cinta a los espectadores haciendo un arco en la mano izquierda colocando por encima de ella el trozo de cinta pegado.

Se hacen dos cortes, cada uno en el lugar donde estaba pegada la cinta.

Ésta caerá y el público se quedará asombrado al ver que la cinta se conserva entera.

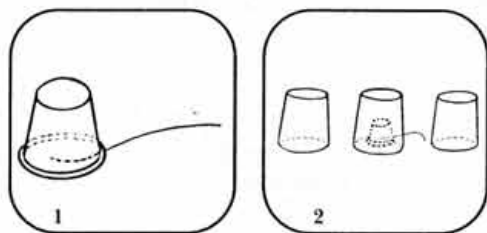
81- VISION DE RAYOS X

Se toman de la caja mágica los tres cubiletes y un dedal.

Se coloca el dedal sobre la mesa y un cabello que sobresalga que el público no debe notar. (dibujo 1).

Se le dice a los espectadores que coloquen los tres cubiletes en línea dejando bajo uno de ellos el dedal. (dibujo 2) sin que el mago lo vea. Será fácil adivinar debajo de qué cubilete está el dedal.

El mago mira fijamente los cubiletes pues solo tiene que localizar el trozo de cabello que sobresale del cubilete.

**82- LOS ASES JUNTOS**

Para realizar este truco se necesita un sombrero y un mazo de naipes.

Se colocan de antemano con un clip los cuatro ases dentro del sombrero.

Se invita a un espectador a que mezcle bien los naipes y los arroje de a uno dentro del sombrero (a una distancia que no pueda ver su interior).

Una vez que finalice, el mago dirá que sin mirar podrá juntar los cuatro ases y con solo introducir su mano dentro del sombrero y sacarle el clip a los ases sorprenderá al público mostrándolo y éstos creerán que los ha podido encontrar gracias a sus poderes.

83- ADIVINACIÓN POR DOS

Este truco requiere de una preparación previa, se toma un mazo de naipes y se separa en dos mitades, naipes pares y naipes impares. Manteniendo el mazo separado por el dedo meñique y sin que los espectadores lo noten se finge que se separa el mazo en dos mitades (una serán todos pares y el otro todos impares), se le entregan a dos espectadores y se le dice que se intercambien un naipe cada uno, que lo recuerden y lo mezclen en su mitad que ambos entregarán al mago, este podrá adivinar fácilmente los dos naipes intercambiados ya que habrá un naipe impar entre los pares y viceversa.

84- CARA O SECA

Se coloca una moneda sobre la mesa y se invita a los espectadores a que -sin tocarla- intenten darla vuelta, no lo conseguirán.

El mago muestra que el sí puede hacerlo, sólo debe soplar fuerte entre el canto de la moneda y la mesa.

85- DOBLE ADIVINACIÓN

Para adivinarle a un espectador cuanto calza y la edad que tiene o cumplirá ese año.

1º Que escriba en un papel el número que calza (ejemplo 39)

2º Que lo multiplique por 2 ($39 \times 2 = 78$)

3º Que le sume 5 ($78 + 5 = 83$)

4º Que multiplique el resultado por 50 ($83 \times 50 = 4.150$)

5º Que al resultado le reste el año de su nacimiento ($4.150 - 1.980 = 2.170$)

6º Al total sumarle el número 1.747 ($2.170 + 1.747 = 3.917$) las dos primeras cifras indicarán el número que calza "39" y las otras dos la edad.

Para 1.998 sumar 1747, para 1.999 sumar 1.748 y así sucesivamente.

86- GLOBO BICOLOR

Este truco requiere una preparación previa, se debe colocar dentro de un globo, otro globo de distinto color y entre ambos una bolita de papel pequeña.

Se inflan ambos globos a la vez para que el público crea que es uno solo, se atan y tomando una aguja y con mucho cuidado se pincha el globo exterior justo donde está la bolita de papel y al quedar el globo de distinto color el público quedará sorprendido.

87- UNA MONEDA DESAPARECE

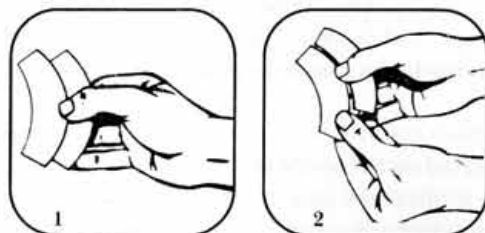
Se toma una caja pequeña de fósforos que esté vacía y se le corta uno de los extremos del cajoncito.

Se le muestra la cajita la cajita al público con el cajoncito abierto por la parte entera y levemente inclinado hacia adelante, se le pide a un espectador que coloque una moneda adentro, se cierra el cajoncito e inclinándolo atrás la moneda quedará en la palma de la mano, cambiando la cajita de mano y ocultando la moneda se vuelva a abrir el cajoncito y la moneda habrá desaparecido.

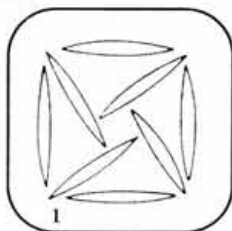
Para mostrar la cajita tomarla de forma tal que el dedo pulgar tape el extremo abierto del cajoncito.

88- IGUALES O DIFERENTES

Se cortan dos figuras curvas de cartulina como se ven en el dibujo 1, las dos deben ser exactamente iguales, y el público se sorprenderá si son colocadas como en el dibujo 2, parecerá que una es mucho más grande que la otra. Este es un efecto de ilusión óptica.

**89- LOS OCHO PALILLOS**

Se le pide aun espectador que con ocho palillos o fósforos forme dos cuadrados y cuatro triángulos. Parecerá muy difícil pero no lo es. Solución en el dibujo.

**90- CAJITA INQUIETA**

Tomando un pliegue de la piel entre la tapa y la cajita de fósforos se puede lograr que esta cambie de posición con solo abrir y cerrar la mano.

**91- RESULTADO ESCRITO**

Se toma un block antes de comenzar el truco y en la cuarta o quinta hoja se colocan tres números de tres cifras y el resultado de esta cuenta se escribe en un papel que estará dentro de un sobre cerrado. El mago muestra al público el block y pide a tres espectadores que anoten en él un número de tres cifras cada uno, luego toma el

block y dice que dentro del sobre está el resultado de la suma de estos tres números y se le da a un cuarto espectador el block para que sume pero mientras el mago explica esto deja a la vista la hoja que previamente había escrito, de este forma la cifra coincidirá con la que está dentro del sobre.

92- REVISTA SORPRESA

Este truco requiere de una preparación previa, se toma una revista y se pegan dos hojas centrales en forma de bolsillo (por la parte lateral e inferior) se colocan dentro pañuelos de colores y se cierra la revista.

Una vez frente a los espectadores, se muestra la revista hoja por hoja como una revista común. Luego se enrolla formando un tubo y se pasa sobre ella la varita mágica con mucho cuidado se tira suavemente de uno de los pañuelos y el público quedará sorprendido, luego se vuelve a repetir el truco hasta sacar todos los pañuelos, los espectadores no podrán ver lo que están viendo.

93- LA SOGA Y LA BOTELLA

Para realizar este truco se necesita un botella que no sea transparente, una bolita de goma o corcho que pase por el orificio de la botella y la sogá de la caja de magia.

Se coloca la bolita dentro de la botella sin que el público la vea, luego se introduce un extremo de la sogá, se coloca la botella con el pico hacia abajo de forma que la bolita trave la sogá y tomando de la sogá y dejando colgar la botella como un péndulo, esta se mantiene sin caerse, luego se le ofrece la sogá y la botella al público para que lo intente, pero ninguno lo logrará ya que la bolita se ha quitado sin la vean. Se recomienda utilizar una botella plástica.

94- UN ANILLO ESCAPISTA

Para realizar este truco se necesitan un anillo, un trozo de lana y un libro de tapas duras.

Se coloca el libro como muestra el dibujo, se introduce el trozo de lana por el anillo y se dejan los extremos de la lana apoyados sobre las tapas del libro, de esta forma el anillo quedará oculto a la vista de los espectadores, se corta con los dedos la lana, se saca el anillo y vuelve a unir la lana uniendo los extremos cortados haciendolos rodar entre los dedos índice y pulgar, el público no notará que hemos cortado la lana y creará que el anillo la ha atravesado.



95- UN DEDO QUE RESUCITA

Se muestra a los espectadores una cajita de cartón que contiene un dedo, cuando el público lo va a tocar el dedo comienza a moverse. El dedo es el índice de la mano del mago que lo introdujo por un orificio que hizo en el fondo de la cajita, para que este truco logre mejor efecto, es conveniente colocar en la base de la caja algodón manchado con tinta roja, será mucho más impresionante.

96- FÓSFOROS MÁGICOS

Para este truco sólo se precisan dos cajitas de fósforo (una llena y la otra vacía y una bandita elástica).

Se toma la cajita que contiene fósforos y se la coloca en la muñeca sujeta con la bandita, el público no debe verla. Con la misma mano se toma la cajita vacía, se sacude y por el ruido los espectadores creerán que tiene fósforos dentro, pero se sorprenderán cuando al abrir la cajita esta se encuentre vacía.

**97- SUMA 34**

El mago desafía al público a colocar en una pizarra que tiene dieciséis casillas los números del 1 al 16 de forma tal que la suma de las líneas den siempre el mismo resultado.

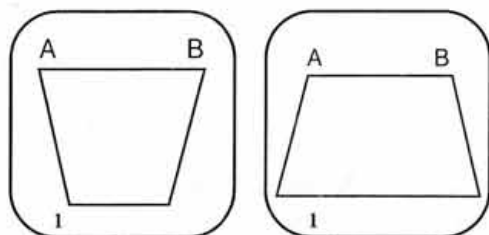
| | | | |
|----|----|----|----|
| 1 | 15 | 14 | 4 |
| 12 | 6 | 7 | 9 |
| 8 | 10 | 11 | 5 |
| 13 | 3 | 2 | 16 |

1

Solución: En forma vertical, horizontal y diagonal suma 34.

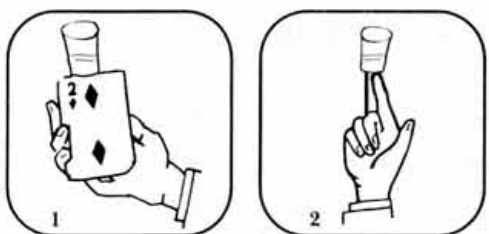
98- DISTANCIAS

Se recortan dos figuras iguales a las dibujadas en papel o catulina. Las distancias A-B deben ser igual en ambos casos, por una ilusión óptica el público dirá que una es mayor a otra cuando en realidad son iguales.



99- SOSTENIENDO UN VASO CON UN NAIPE

Colocando un vaso sobre un naipe podremos sostenerlo en equilibrio (dibujo 1). El secreto está en colocar por detrás el dedo índice como muestra el dibujo 2.



100- 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.

