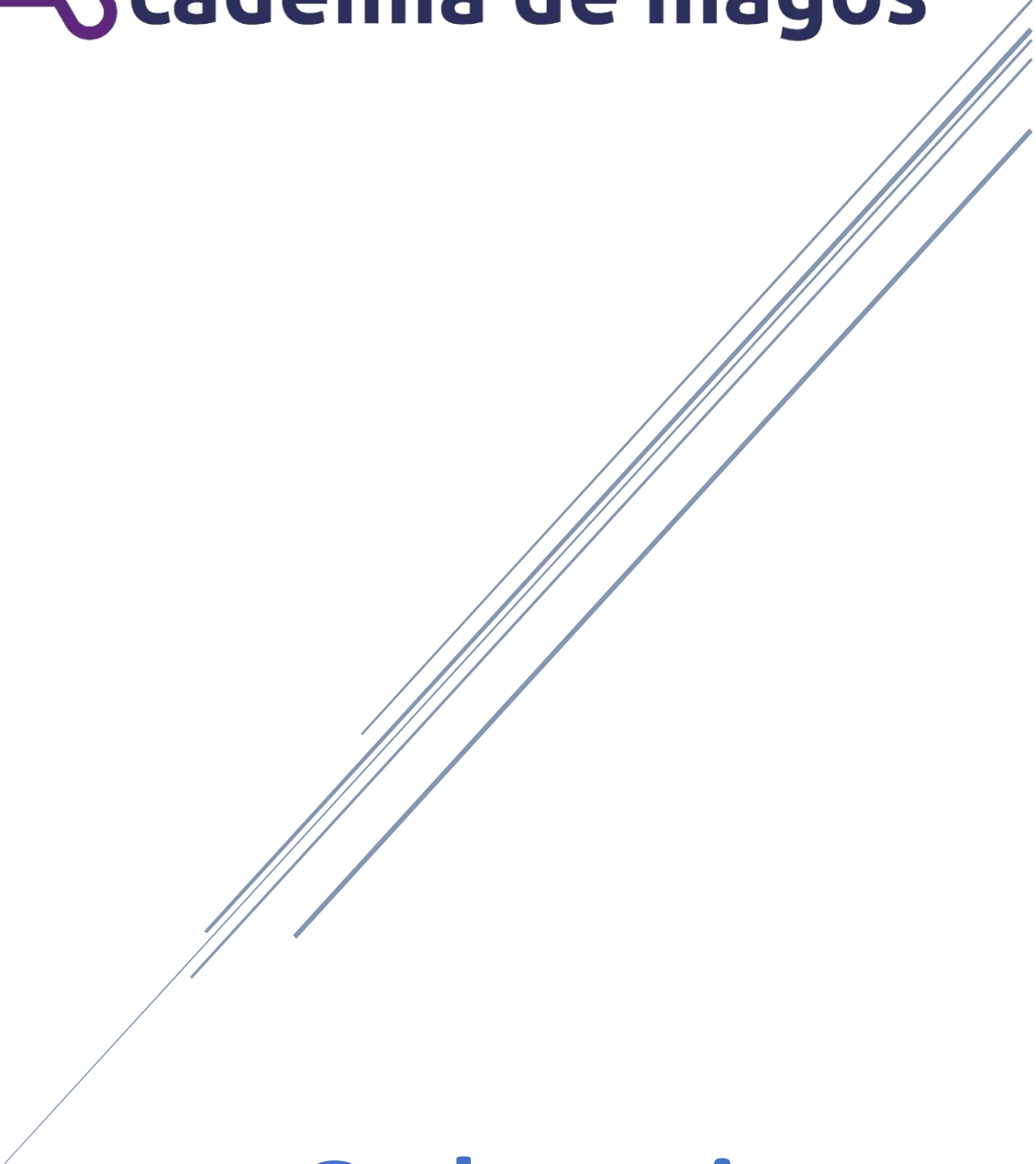


TALMAN'S MASTERCLASS SERIES



Ordenaciones

Contenido

| | |
|---|---|
| Ordenaciones | 2 |
| Ordenación Rosario 8 reyes | 2 |
| Si stebbins | 3 |
| Mnemónica | 4 |

Ordenaciones

Dentro del mundo de las ordenaciones puedes optar por tres caminos:

- Barajas rosario
- Barajas aritméticas
- Barajas mnemónica

Las barajas rosario consisten en trece cartas con una rotación de palos, estas trece caras se repiten en cuatro bloques gracias a la rotación de palos, la más conocida es la “8 reyes” conociendo la secuencia viendo la carta inferior podemos conocer inmediatamente la superior o si extraen una carta, viendo la carta anterior podemos saber por tanto cual es la carta elegida.

Esta baraja ordenada se puede enseñar mediante abanicos o extensiones, sin miedo a que los espectadores se den cuenta de la secuencia.

Ordenación Rosario 8 reyes

Para esta ordenación, apréndete esta frase:

“Ocho Reyes, Tras días de siesta, a 95 Reinas cuadradas se juntaron”

La traducción es:

Ocho = ocho

Reyes = rey

Tras = tres

Días = diez

De = dos

Siesta = siete

9 = Nueve

5 = Cinco

Reinas = Reina

Cuadradas = Cuatro y As

Se = seis

Juntaron = Jota

Secuencia de palos: Corazones, Picas, Diamantes, Trébol.

Por tanto la secuencia seria

8C,RP,3D,10T,2C,7P,9D,5T,QC,4P,AD,6T,JC

8P,RD,3R,10C,2P,7D,9T,5C,QP,4D,AT,6C,JP

8D,RT,3C,10P,2D,7T,9C,5P,QD,4T,AC,6P,JD

8T,RC,3P,10D,2T,7C,9P,5D,QT,4C,AP,6D,JT

Por tanto si toman una carta y cortas por ese punto viendo la carta inferior podrás saber inmediatamente la que tomaron.

Por ejemplo tras dar a elegir una carta y cortar por ese punto, ves en bottom el 5 de picas, siguiendo la frase: "8 reyes tras días de siesta a 95 reinas..." como hemos visto el cinco, sabemos que la siguiente es una reina y siguiendo la secuencia de palo como el cinco es de picas el siguiente palo en la secuencia seria rombos, por tanto la carta elegida es la reina de rombos.

Si stebbins

A diferencia de la ordenación 8 reyes, en la ordenación Si-Stebbins además de seguir una secuencia repetida en cuatro bloques, se suma un elemento más, que se trata de una baraja aritmética, es decir que este sistema la baraja está ordenada siguiendo una progresión aritmética de razón +3 para los valores de las cartas, es decir, cada carta es mayor que la anterior aumentada en tres unidades, y los palos distribuidos secuencialmente: corazones (C), picas (P), diamantes (D), tréboles

(T). La ordenación queda así:

AC, 4P, 7D, 10T, KC, 3P, 6D, 9T, QC, 2P, 5D, 8T, JC,

AP, 4D, 7T, 10C, KP, 3D, 6T, ...

AD, 4T, 7C, 10P, ...

AT, 4C,...

Como el número máximo de las cartas es trece ($J=11$, $Q=12$, $K=13$), cuando la suma da mayor que trece, le restas trece al resultado y ese será el término siguiente. Observarás que la secuencia es cíclica.

Una de las ventajas que tiene esta baraja es que permite ser ordenada en solo dos mezclas Faro Out, para ello separa los palos de la baraja y ordenaos de as a rey.

Extrae el palo de corazones y córtalo dejando el cinco en su cara

6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A, 2, 3, 4, 5

Extrae el palo de picas y ordénalo de la siguiente manera dejando el 8 de picas en su cara

9, 10, J, Q, K, A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Extrae el palo de diamantes y ordénalo como sigue dejando la Jota en su cara

Q, K, A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J

Y finalmente ordena el palo de tréboles dejando el As de trébol en su cara.
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A

Con la baraja boca abajo el 6 de corazones sera la carta "top" y el as de trébol es la "bottom".

Realiza dos "faro-out" , con ello obtendrás automáticamente la ordenación Si-Stebins.

Con una ordenación así, cuando un espectador extrae una carta, si le echas un vistazo a una de las dos cartas contiguas sabrás cuál es la elegida, simplemente te basta con sumar o restar tres y ver el palo que le sigue o precede.

Se llama ordenación Si Stebbins, porque este mago americano la popularizó en su país. Muchos magos piensan que fue el creador del sistema, pero no es así. Él mismo lo desmintió en un panfleto donde decía que lo aprendió de un tal Salem Cid.

Mnemónica

Finalmente llegamos a la reina de las ordenaciones y la que mas propiedades tiene, podemos hacer todos los juegos de baraja rosario y muchísimas cosas mas, la principal diferencia es que en estas barajas sabemos que posición ocupa cada carta por lo que nos abre mil posibilidades.

En su forma más simple consiste en que mezclas una baraja y, mediante un sistema mnemotécnico, te la aprendes de la una a la cincuenta y dos.

Te podrán nombrar un número y tú sabrás de qué carta se trata. Este sistema tiene la ventaja de que la baraja puede estar en manos del espectador y no descubrirá ninguna ordenación.

El inconveniente de este método tradicional es que tendrás una baraja que podrás hacer grandes juegos pero no contarás de inicio con principios matemáticos o propiedades internas que tienen las mnemónicas mas modernas como las de Nikola, Tamariz, Aronson o Woody Aragón.

He aquí en resumen algunos de los juegos más clásicos que se hacen con una baraja mnemónica:

- Cartas al peso: El espectador corta un paquete y tú finges adivinar cuántas cartas hay por el peso (sabes el numero mirando la carta inferior de las cortadas, su número de orden te lo indica).
- Por el mismo procedimiento puedes adivinar el número de cartas rojas y negras que hay, los palos, etc.
- Adivinación de cartas: Adivinación de cartas escogidas y no devueltas a la baraja (viendo sus cartas vecinas se saben cuáles son).
- Cartas a la orden: El mago localiza inmediatamente cualquier carta nombrada por un espectador, puede ser con ayuda de alguna fioritura (sabiendo el número de orden de la mnemónica es fácil calcular por dónde hay que cortar, y con la técnica del vistazo se comprueba si has cortado bien o tienes que subir o bajar alguna carta más para encontrar la carta nombrada).
- Viaje de cartas nombradas: Una carta nombrada viaja al bolsillo (igual al anterior y con empalme se saca del bolsillo)

- Coincidencia: Con dos barajas, un espectador nombra un número, tú fuerzas la carta que corresponde al número de la baraja sin preparar, el espectador cuenta el número en la mnemónica y ambas coinciden.
- Fingir una memoria prodigiosa: El espectador mezcla la baraja, la cambias en un momento propicio, prosigues con mezclas falsas y simulas aprenderte la baraja de memoria en un instante

La mnemónica que vamos a usar en el curso es la mnemónica de Tamariz, la cual además puedes ordenarla mediante Faros o Antifaros.

El orden que deberás aprenderte es el siguiente:

| | | | |
|--------------------|--------------------|---------------------|--------------------|
| 1- 4 de trébol | 14- 8 de corazones | 27- 2 de trébol | 40- 4 de picas |
| 2- 2 de corazones | 15- 6 de picas | 28- 3 de corazones | 41- 7 de corazones |
| 3- 7 de rombos | 16- 5 de picas | 29- 8 de rombos | 42- 4 de rombos |
| 4- 3 de trébol | 17- 9 de corazones | 30- 5 de trébol | 43- A de trébol |
| 5- 4 de corazones | 18- K de trébol | 31- K de picas | 44- 9 de trébol |
| 6- 6 de rombos | 19- 2 de rombos | 32- J de rombos | 45- J de picas |
| 7- A de picas | 20- J de corazones | 33- 8 de trébol | 46- Q de rombos |
| 8- 5 de corazones | 21- 3 de picas | 34- 10 de picas | 47- 7 de trébol |
| 9- 9 de picas | 22- 8 de picas | 35- K de corazones | 48- Q de picas |
| 10- 2 de picas | 23- 6 de corazones | 36- J de trébol | 49- 10 de rombos |
| 11- Q de corazones | 24- 10 de trébol | 37- 7 de picas | 50- 6 de trébol |
| 12- 3 de rombos | 25- 5 de rombos | 38- 10 de corazones | 51- A de corazones |
| 13- Q de trébol | 26- K de rombos | 39- A de rombos | 52- 9 de rombos |

En los videos de la academia encontraras uno especifico para aprenderse la mnemónica en escasas dos horas.

Para ordenarla por Faros seguir el siguiente procedimiento: (Hacer esto únicamente después de que nos hayamos aprendido la mnemónica y la tengamos controlada. **NUNCA ANTES**)

Orden inicial: (de top a bottom)

De As a Rey de Picas, As a Rey de Corazones, Rey a As de Rombos, Rey a As de Trébol

Ordenación:

- Realiza cuatro Mezclas Faro OUT
 - Las cartas de corte en cada mezcla son: K de corazones, 4 de rombos, 7 de corazones y As de rombos.
- Invierte las primeras 26 cartas y dejarlas de nuevo en top
- Corta por Rey de diamantes y realiza con este paquete de 18 cartas una Faro Out
- Finalmente, corta por 9 de diamantes a bottom.