
PREDICCIÓN IMPOSIBLE

EFECTO

Con nueve cartas y diez monedas, un espectador formará una serie dependiendo de si las monedas presentan caras o cruces. Al final la serie obtenida coincidirá con la que yo tengo oculta.

EJECUCIÓN

1. Con las nueve primeras cartas de una baraja, ordenadas y a la vista (la primera que se ve es el AS) vamos contando y depositando en la mesa descubiertas una a una para que se aprecie las cartas que tenemos.
2. Recogemos el montón y lo volteamos (ahora está en nuestra mano cara abajo, con las cartas ocultas)
3. Indicamos que si una moneda presenta CARA sacaremos dos cartas juntas, invertimos el orden y las depositamos en la mesa. Si sale CRUZ sacamos una única carta.
4. Colocamos varias monedas en la posición que yo quiero para hacer una demostración. Por ejemplo CARA CRUZ CARA CRUZ CARA CRUZ.....
5. Como la primera es cara, saco dos cartas juntas de arriba del montón que tengo en la mano; invierto el orden y las deposito en la mesa cara arriba.
6. A continuación, y dado que la segunda moneda es cruz, saco una carta y la deposito cara arriba sobre las que ya hay en la mesa.
7. Continuo así hasta terminar, teniendo en cuenta que si la moneda es CARA y solamente dispongo en la mano de una carta, la sacamos sin más y la depositamos en la mesa.
8. Recogemos el mazo de la mesa, lo volteamos y lo recogemos en la mano con las cartas hacia abajo, ocultas.
9. Ahora insistimos, y para que quede claro, pongo DOS MONEDAS en la mesa, por ejemplo una CARA seguida de una CRUZ y repetimos las operaciones para estas dos monedas exclusivamente, es decir, habremos sacado tres cartas.
10. Las tres cartas que hay sobre la mesa las recogemos y las ponemos DEBAJO DEL MAZO QUE TENEMOS EN LA MANO.
11. Ahora pedimos a un espectador que lance las monedas y las ordene sobre la mesa (mantenemos el mazo en la mano sin alterar el orden).
12. A otro espectador le pedimos que cambie el orden de las que quiera.
13. A un tercer espectador, que voltee las monedas que quiera.
14. Ahora comenzamos el juego con las monedas dispuestas en el orden final, pero las cartas las vamos depositando en la mesa cara abajo QUE NO SE VEAN EN NINGÚN MOMENTO.
15. Terminado el juego las recojo y las mantengo en mi mano.
16. Pedimos a otro espectador que si lo desea podemos repetir con un nuevo lanzamiento de monedas.
17. Una vez que terminemos, vamos sacando las cartas de una en una y depositándolas en fila sobre la mesa.

18. Hacemos ver que la serie obtenida ha dependido de los caprichos de al menos tres espectadores, por lo que sería imposible adivinar la serie.
 19. Descubrimos la nuestra y comprobamos que coinciden.

ACLARACIONES:

No es conveniente repetir muchas veces el lanzamiento de monedas, pues aburre al espectador pasivo.

Según el número de veces que repitamos el lanzamiento de monedas, las cartas finales las depositaremos de izquierda a derecha o al revés.

SOLUCIÓN

Las explicaciones que hacemos al espectador para que entienda como se desarrolla el juego tiene dos objetivos: el primero, ese mismo, es decir, que entienda el juego. El segundo y más importante, es crear una serie que permanecerá inalterable todo el juego, y que previamente yo conoceré.

Basta con memorizar la colocación inicial de las monedas y las dos monedas que utilizamos para afianzar la esencia del juego.

SERIES

Primer movimiento: El que realiza el mago para que se entienda como funciona, desde el principio y con todas las cartas y monedas.

Segundo movimiento: El que realiza el mago para afianzar el anterior. Solamente intervienen dos monedas.

serie	PALO	¡¡MEMORIZAR!!		Serie final
		Primer movimiento	Segundo movimiento	
1 ^a	Diamantes	C-C-X-X-C-C-X-X	C-X	421978653
2 ^a	Picas	X-C-X-C-X-C-X-C	C-X	465798312
3 ^a	Corazones			
4 ^a	Tréboles			