

JUEGOS DE PRESTIDIGITACION

por el profesor de Ciencias ocultas

Sr. D. H. Martínez



Pre io del librito en todas las librerias

UNA PESETA

MADRID

F. Rubia.—Amparo, 69

1914

Cartas que se van de la mano

Se cose una gomita entre dos cartas que tenga tres dedos de larga, una vez cosidas, se ponen las cartas cosidas en medio de la baraja, y las cartas que quieren que se vaya las ponen en la gomita y se tiene fuerte la baraja y cuando afloje la mano se marchará la carta que allí esté.

Huevo bastón

Se coge un huevo y con dos agujeritos pequeños se vacia y una vez vacío, se ponen tres onzas de azogue y los agujeritos se tapan y ya tenemos el huevo preparado; ahora se hace un bastón que tenga una ranura de punta á punta y por encima de esta ranura corre el huevo de punta y como lo pongan.

Cartas al techo

Se coge una baraja y se da á escoger una carta y cuando se la devuelvan vea de saber donde está para ponerla arriba y se lleva preparado entre los dedos un poquito de jabón blando y disimuladamente se pone en la carta escogida y se tira la baraja fuerte al techo y como el jabón pega, la carta queda en el techo pegada.

Cuadro mágico

4	9	2
3	5	7
8	1	6

el cual tiene la propiedad de presentar en todas direcciones la suma del 15.

Adivinación de la baraja

Se coge una baraja de 48 cartas y se des-
 apartad los cuatro palos y se ponen por regla
 empezando por el 1 hasta llegar al 12 que es
 el rey, y se tiene en cuenta de siempre decir
 oros, copas, espadas y bastos, esto que no se
 olvide y se empieza por el as de oros, y siem-
 pre se tiene que aumentar 5 puntos más de los
 que tenga la carta; de manera que hemos em-
 pezado por el as de oros, después se añaden
 5 puntos y será 6 de copas, ahora 5 más será
 6 y 5 que hemos aumentado 11 que será el ca-
 ballo de espadas que tiene el número 11, aho-
 ra 5 más y serán 11 y 5 16; y como la baraja
 no tiene 16 será el 4 de bastos por que como
 la baraja no pasa del 12 el que hace 13 será el
 1, el 14 el 2, el 15 será el 3 y el 16 será el 4;
 se tiene en cuenta que cuando se llegsa al rey.
 entonces se pone el 5 del mismo palo y en-
 tonces serán 5 y 5 10 una sota; la baraja se
 puede barajar, pero no por el medio, pasando
 cartas por en cima se puede barajar, hay que
 tener en cuenta de siempre decir oros, copas,
 espadas y bastos, fijense bien que es exacto yle
 que lo vende responde cuando no salga bien

Una carta sacada de la baraja y vuelta á la baraja, se pasa la mano por encima y se viene con la mano.

Se coge una baraja y recortan de los lados de mayor á menor y se da á escoger una ó dos ó más y mientras la miran le da la vuelta á la baraja, y como están recortadas que son más anchas de un lado que de otro, al darle la vuelta resulta las escogidas más anchas de un lado que las otras, se tira la mano por encima y los dedos por los cuantos y salen las cartas con facilidad.

Sacar del bolsillo la carta que pidan

Se necesitan dos barajas iguales; una para que la baraje el público y otra que se lleva en el bolsillo de esta forma; se hacen dos bolsitas con dos departamentos cada uno que cojan 10 cartas y se ponen 10 en cada departamento por regla 1 2 y 3 hasta llegar al rey, y se ponen por regla oros, copas espadas y bastos y con dos alfileres se cuelgan las dos bolsitas con los 4 palos de cartas una bolsita en el forro de adentro y otras en el forro de afuera pero todo dentro del secreto de la americana, barajan la otra baraja y se la mete en el secreto y como V. ya sabe la combinación de las otras, si piden el as as la primera y si piden el rey la última.

La pieza de 10 cts misteriosa

Este juego es moderno y recreativo en Sociedad, se ejecuta de la manera siguiente:

1.^a Se toman dos copas. 2.^o Se cortan dos redondeles de papel un poco fuerte de la misma dimensión que el diámetro de los orificios de las copas. 3.^o Se pega con un poquito de cola una pieza de diez céntimos en el centro de uno de los redondeles. 4.^o Se pegan igualmente los redondeles á los orificios de las copas, quedando en una de ellas la pieza de diez céntimos dentro de la copa. 5.^o Confeccionar dos cucuruchos y tiene V. ya su aparato listo.

Para efectuar el juego tomar una segunda pieza de diez céntimos, esta última queda cubierta por el redondel de la otra copa y es la que parece correr de un lado á otro.

NOTA. — Hay que advertir que el papel que sirve de tapete para ejecutar este juego ha de ser del mismo color que el de los redondeles, de lo contrario desgraciaria usted el juego.

La suma del papel quemado

Se toma un poco de nitrato de potasa y se mezcla con un poquito de agua y después con un pincel se hace la numeración que se quiera en un periódico, se deja secar, después usted hace una suma y el total lo pone en el periódico con el pincel y usted ya tendrá tres cantidades preparadas que el total de aquellas tres cantidades son las que usted ha puesto en el periódico, y es claro usted da en un papel para que pongan las tres cantidades y en la parte de atrás estarán las que usted ha puesto y se las dá á sumar á otro, pero no vuelva usted el papel y da á que sumen las tres cantidades que usted á puesto claro, y sale el total que usted ha puesto en el periódico.

Si se hace como se dice siempre saldrá bien.

La moneda eléctrica

Se coge una pieza de diez centimos y se hacen una canal ó ranura por el borde luego se corta por la mitad, una vez cortada se coloca en ella una goma por la ranura indicada, y se consigue fácilmente que la moneda se doble, obteniendo al mismo tiempo que entre por la boca de una botella por estrecha que sea.

Para hacer salir la moneda solo se tiene que empujar la botella con fuerza hacia la boca y sale la moneda.

NOTA: Los señores que adquieran este libro
desearán aprender los juegos prácticamente
resolviendo al prestigiatador.

1465