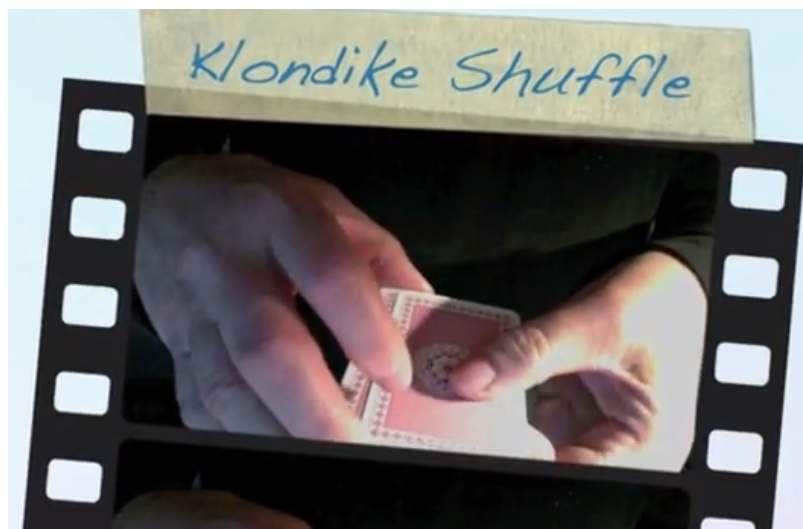


122. (Diciembre 2014) Mezcla Klondike

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Lunes 01 de Diciembre de 2014 10:20



Como es bien sabido, una simple mezcla de cartas no es una operación tan inocente como se podía esperar. Si el origen y la razón fundamental para mezclar una baraja es perder el orden inicial de dicha baraja, varios tipos de mezcla consiguen el efecto contrario: es posible predecir la posición de algunas o todas las cartas después de realizar una mezcla de tipo matemático.

Los ejemplos más significativos son la mezcla faro (paradójicamente conocida también como mezcla perfecta) y la mezcla australiana. Las propiedades matemáticas de la mezcla faro se han estudiado profundamente pero la mejor referencia que conozco es el libro de **S. Brent Morris**

titulado

[Magic tricks, card shuffling and dynamic computer memories](#)

. Con respecto a la mezcla australiana, puedes encontrar diversas propiedades en el artículo publicado en la revista

[Eureka](#)

así como en entregas pasadas de este rincón, como en

[mayo de 2006](#)

y en

[mayo de 2010](#)

(en los capítulos 2 y 6 del libro

["Magia por principios"](#)

también se estudian con cierto detalle las propiedades de estas mezclas).

Un par de variantes de la mezcla australiana, menos conocidas, son la mezcla Monge, de la

122. (Diciembre 2014) Mezcla Klondike

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Lunes 01 de Diciembre de 2014 10:20

que ya hemos hablado en este rincón ([octubre de 2007](#)) y la [mezcla Klondike](#) . Puedes ver ambas mezclas en acción en estos enlaces de Youtube:

[mezcla Monge](#)

,
[mezcla Klondike](#)

Básicamente, la mezcla Klondike consiste en lo siguiente:

1.

Con las cartas en una mano, agarradas por los lados cortos, se acerca la otra mano y se coloca el dedo pulgar sobre la baraja y el resto de los dedos bajo la misma.

2.

Se arrastran juntas las cartas superior e inferior y se dejan sobre la mesa. Se repite el proceso y se dejan las dos cartas siguientes sobre las anteriores y así sucesivamente, hasta que se hayan repartido todas las cartas.

Algunos de los magos más prolíficos en la creación de juegos relacionados con la mezcla Klondike son **Karl Fulves**, **Peter Duffie** y **Werner Miller**. En una entrega posterior describiremos algunos de los juegos de Peter Duffie pero en esta ocasión dejemos que Werner Miller nos enseñe un juego donde se explotan por partida doble las características de la mezcla Klondike. En el portal [lybra](#)
[ry.com](#)

122. (Diciembre 2014) Mezcla Klondike

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Lunes 01 de Diciembre de 2014 10:20

puedes conseguir muchas de las publicaciones de este matemático-mago alemán.

1.

Separa de la baraja las 13 cartas de picas y retira el resto.

2.

Retira la dama y entrega las 12 cartas restantes a un espectador para que las mezcle y haga tres montones de cuatro cartas caras abajo sobre la mesa.

3.

Un segundo espectador elige uno de los montones, mira la carta inferior, la recuerda y coloca el paquete sobre cualquiera de los otros dos.

4.

Un tercer espectador elige cualquiera de los dos montones, mira la carta inferior, la recuerda y coloca el montón elegido sobre el otro.

5.

Muestra la dama y colócala cara abajo sobre el paquete de doce cartas.

6.

Realiza dos mezclas Klondike, una por cada carta elegida. Entonces deletrea "D-A-M-A", repartiendo desde arriba una carta por cada letra, formando un nuevo montón. Deletrea "D-E", repartiendo dos cartas en otro montón. Deletrea "P-I-C-A-S", repartiendo cinco cartas en un tercer montón.

7.

Te quedarán dos cartas que las dejas aparte. Gira cara arriba la primera carta del último

122. (Diciembre 2014) Mezcla Klondike

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Lunes 01 de Diciembre de 2014 10:20

montón ... es la dama de picas.

8.

Gira caras arriba las cartas superiores de los otros dos montones ... son las cartas elegidas (la que estaba originalmente octava es la superior del primer montón y la que estaba originalmente cuarta es la carta superior del segundo montón).

9.

Vas a comprobar que los cincos (valen también los sietes y los nueves) tienen el mismo talento para localizar cartas, repitiendo el efecto.

10.

Vuelve caras abajo las cartas mostradas y reúne los tres montones en cualquier orden y coloca encima las dos cartas desechadas anteriormente.

11.

Busca los tres cincos restantes en la baraja y pide a un espectador que elija uno de ellos. Si elige el cinco de corazones, lo eliminas y dejas que el espectador elimine cualquier otro. El caso es que la carta elegida sea el cinco de rombos o de trébol (pues cualquiera de estos palos puede deletrearse con seis letras).

12.

Añade al montón de 13 cartas los dos cincos no elegidos.

13.

Pide a un espectador que mezcle el paquete de 15 cartas y reparta tres manos de cinco cartas cada una.

14.

Repite lo anterior, con una diferencia: después de deletrear el palo del cinco elegido, coloca el resto de las cartas en bloque sobre el último paquete repartido. Ahora las cartas superiores de cada paquete son las elegidas y el cinco deletreado.

122. (Diciembre 2014) Mezcla Klondike

Escrito por Pedro Alegría (Universidad del País Vasco)
Lunes 01 de Diciembre de 2014 10:20

[Pedro Alegría \(Universidad del País Vasco\)](#)