



El Deletreo Automático

Un sistema maestro para dominar la baraja en español.

Basado en el trabajo de Antonio Ferragut y Simón Aronson. Adaptación de Raffael Fluss.

El objetivo fundamental: Menos de 1 Segundo



Deletreo directo:
Caída exacta sobre
la carta nombrada.

1



Localizaciones imposibles:
Revelaciones limpias
tras mezcla.

2



Mnemónica sin desorden:
Efectos avanzados
sin alterar el stack.

3



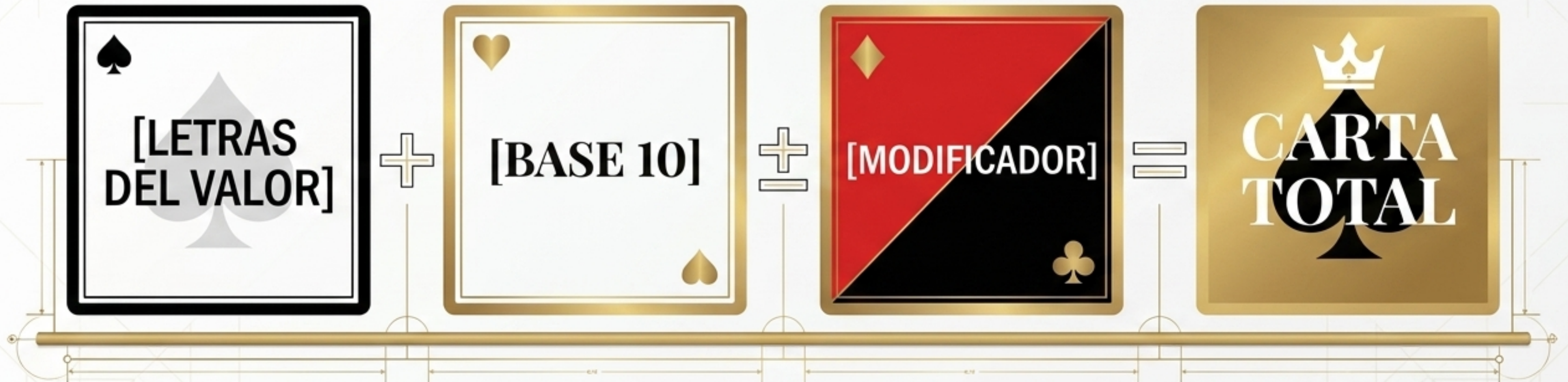
Improvisación total:
Salvavidas bajo
presión escénica.

4

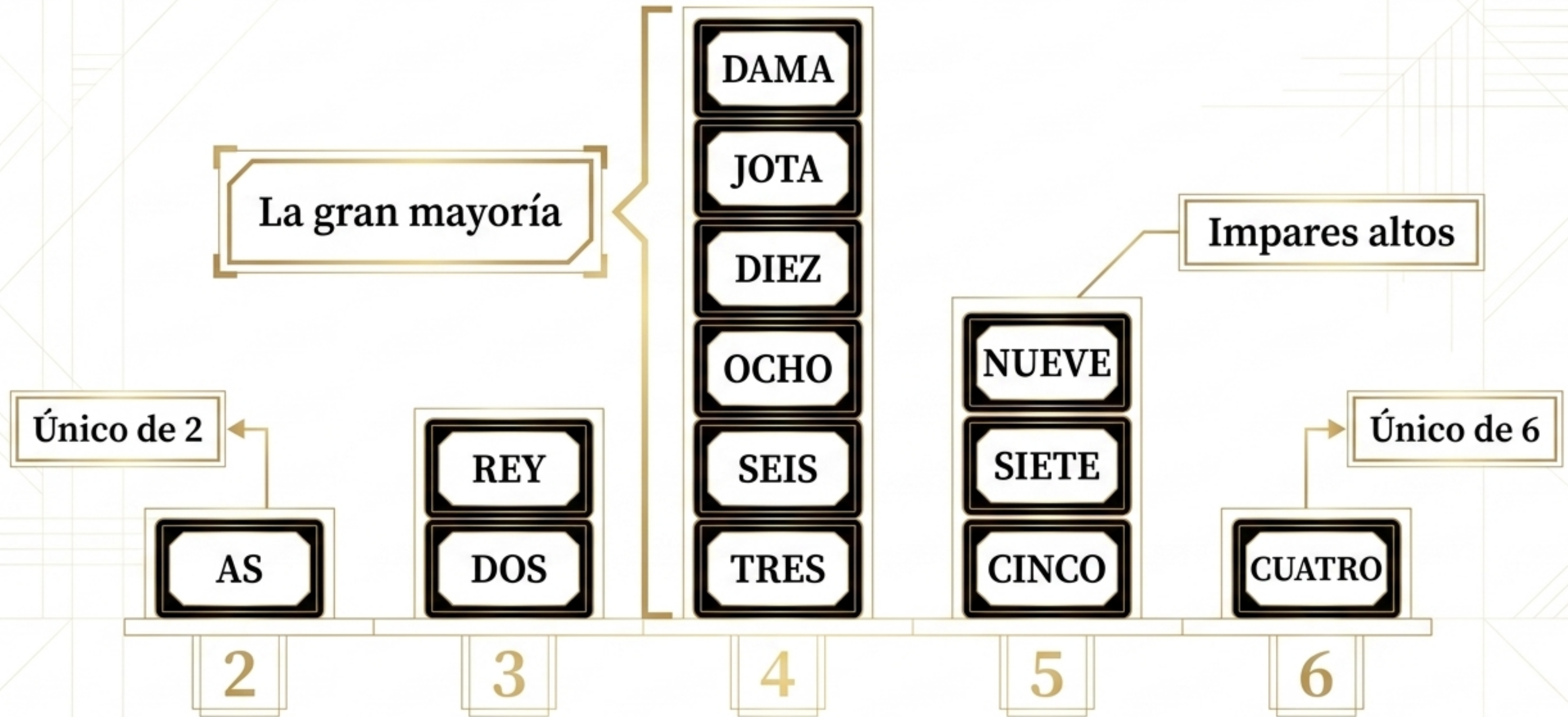


La Ecuación Mental

Tres variables. Un solo flujo cognitivo.



Variable 1: El mapa de memoria de los valores



Variable 2: El ancla cognitiva (El Palo Base)



D E T R É B O L E S

Cualquier carta de Tréboles = VALOR + 10



$$2 + 10 = 12$$



$$5 + 10 = 15$$



$$6 + 10 = 16$$

Variable 3: La matriz de modificadores



TRÉBOLES + 1

Siete de Corazones

$$\rightarrow 5 + 10 + 1 = 16$$

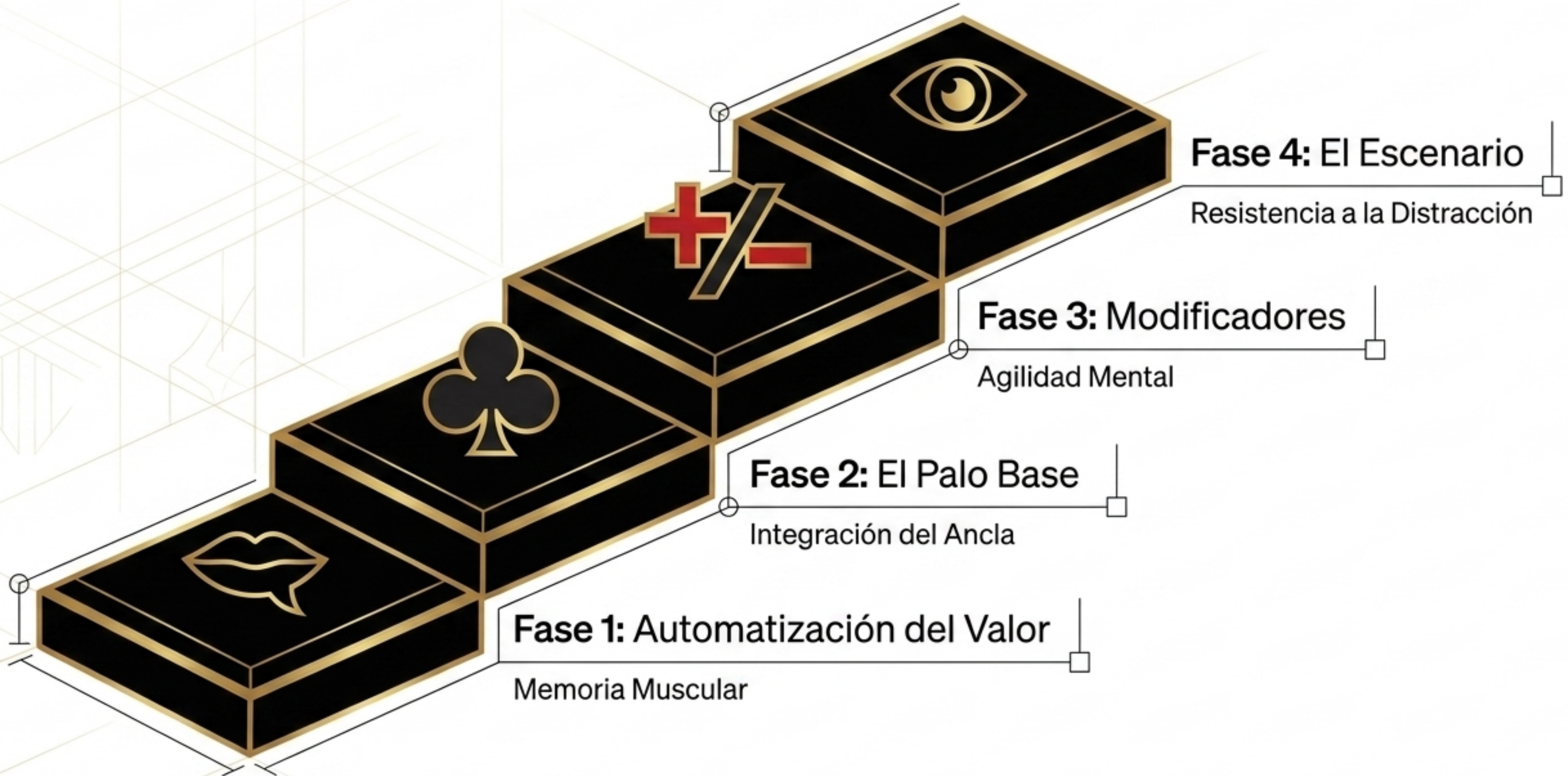


TRÉBOLES - 3

Dama de Picas

$$\rightarrow 4 + 10 - 3 = 11$$

Las 4 Fases hacia el Automatismo



Fase 1: Memoria muscular verbal

Objetivo: Responder al valor en menos de 1 segundo.



1. Golpe Rítmico: Di en voz alta con ritmo constante: “**AS**-2, **DOS**-3, REY-3, **TRES**-4...” (Repetir 3 veces).

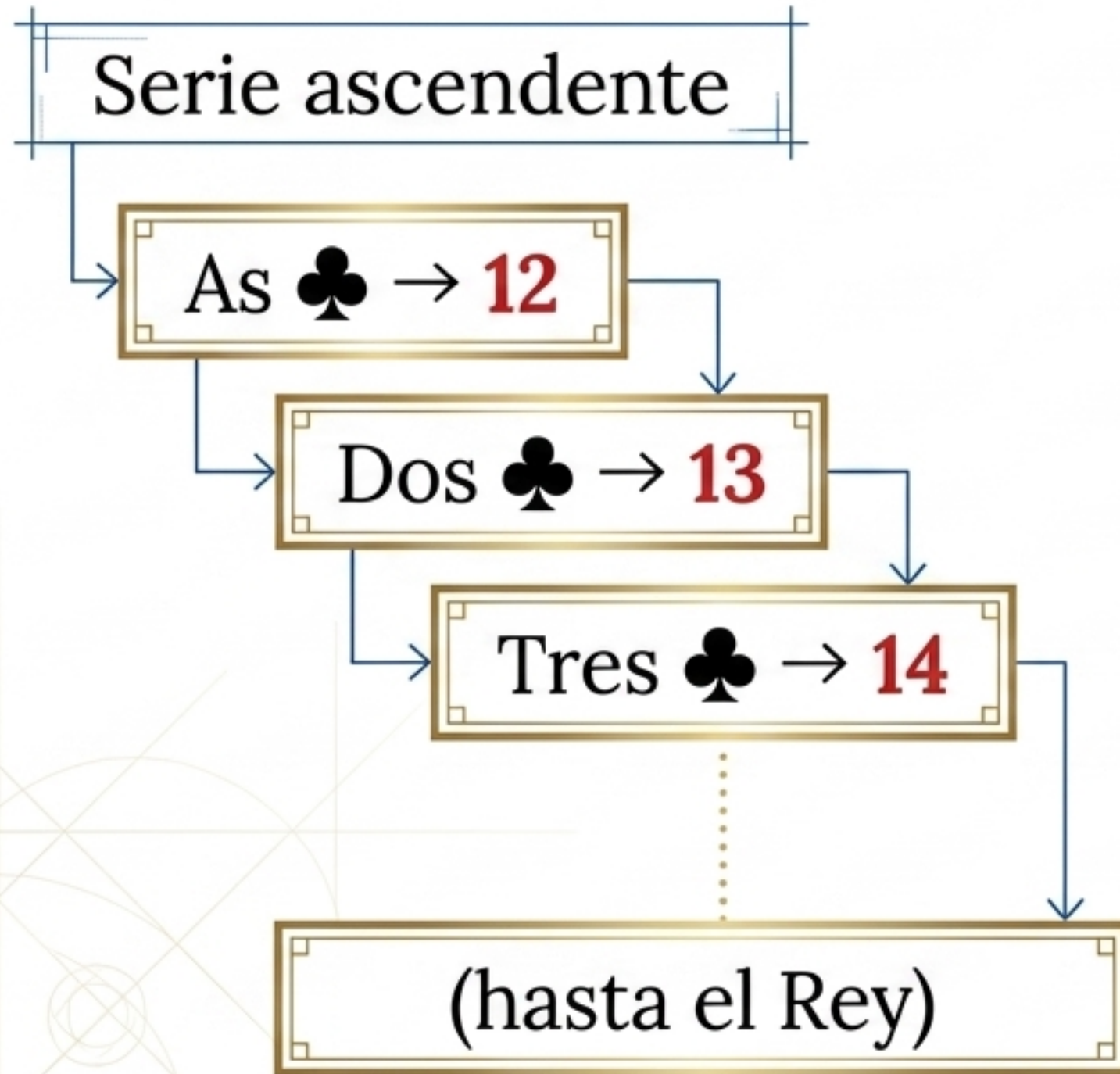


2. Flash Mental: Piensa un valor al azar → di su número de letras inmediatamente.



3. Serie de 20: Di 20 valores seguidos sin un solo fallo.

Fase 2: Integrando el ancla (+10)



Velocidad (10 en 10s):

Nombra 10 cartas de Tréboles al azar y responde en 10 segundos.



Baraja Real:

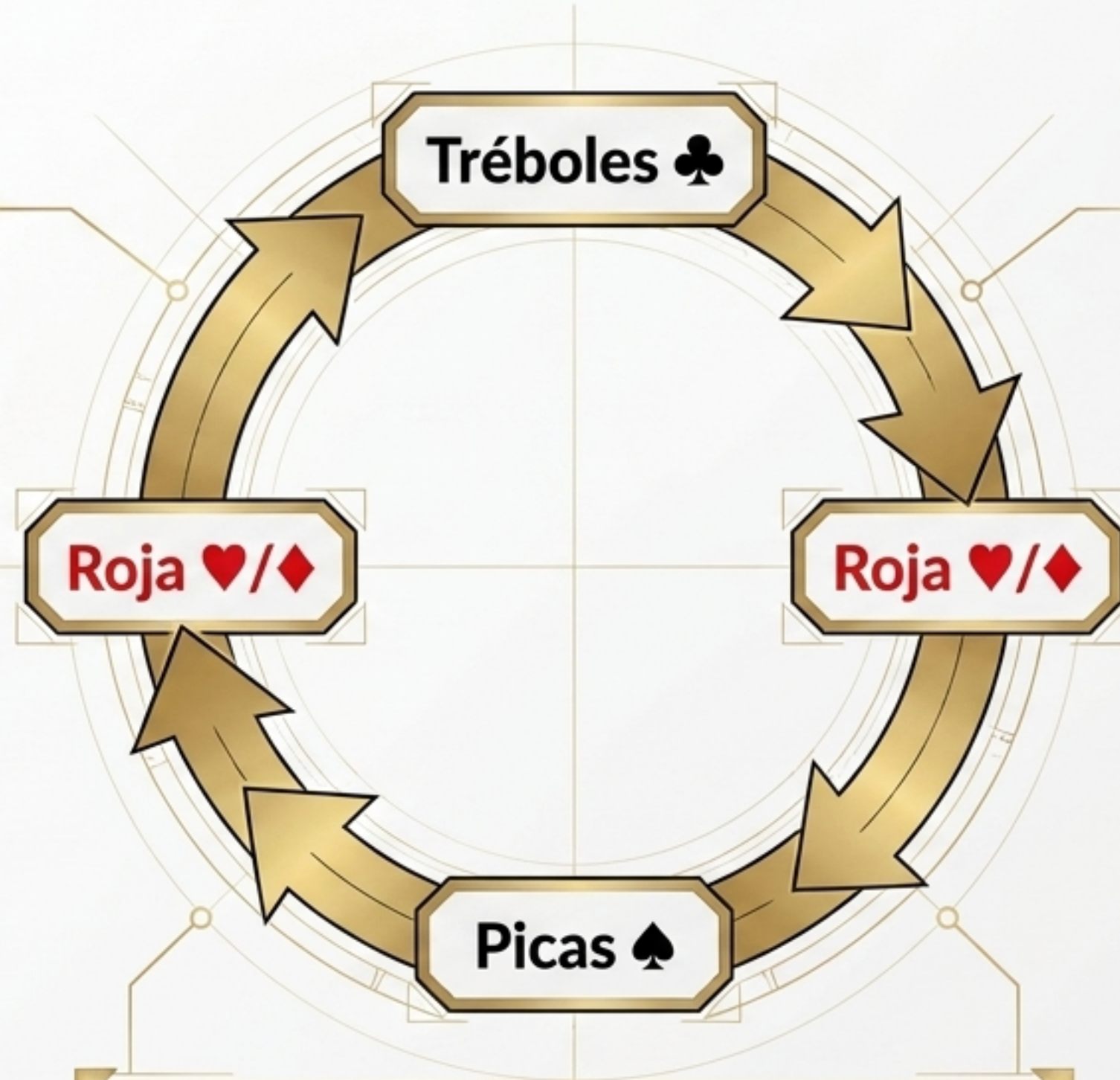
Saca una carta real, imagina que es de Tréboles, y responde al instante.

Fase 3: Agilidad de palos y modificadores

Secuencia de Colores:

Mantén un valor fijo.

(Ej: Cinco ♣=15,
Cinco ♦=16,
Cinco ♠=12,
Cinco ♥=16).



Alternancia: Sigue el bucle mental del diagrama central sin detenerte.

La Ronda de 30s: Cartas totalmente al azar. Respuesta en <1 segundo.

Fase 4: Resistencia bajo fuego (El Escenario)



1

Hablar mientras calculas (Patter):

Di frases de presentación durante el cálculo ('Piensa en tu carta... mantenla fija...').

2

Distracción controlada:

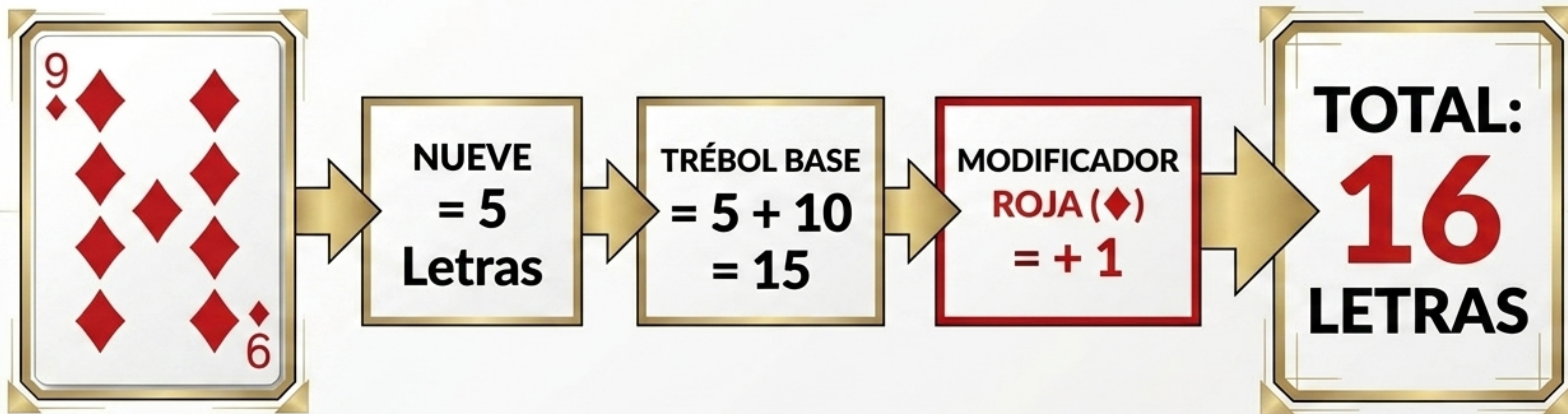
Pon música de fondo, camina por la habitación, o realiza un gesto mágico simultáneo.

3

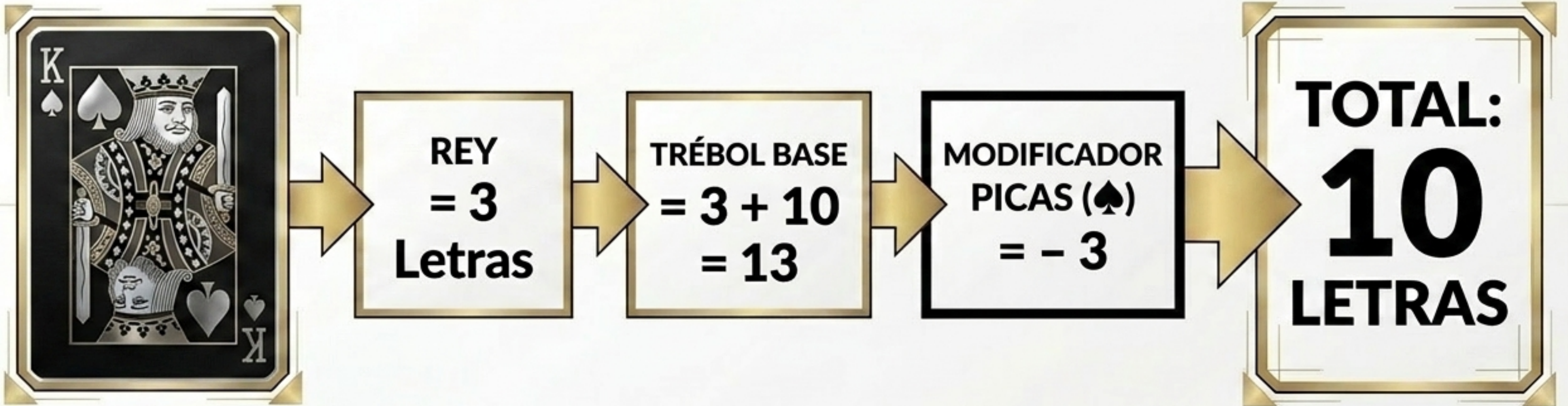
La Prueba Final:

50 cartas seguidas bajo distracción. **Cero** fallos.

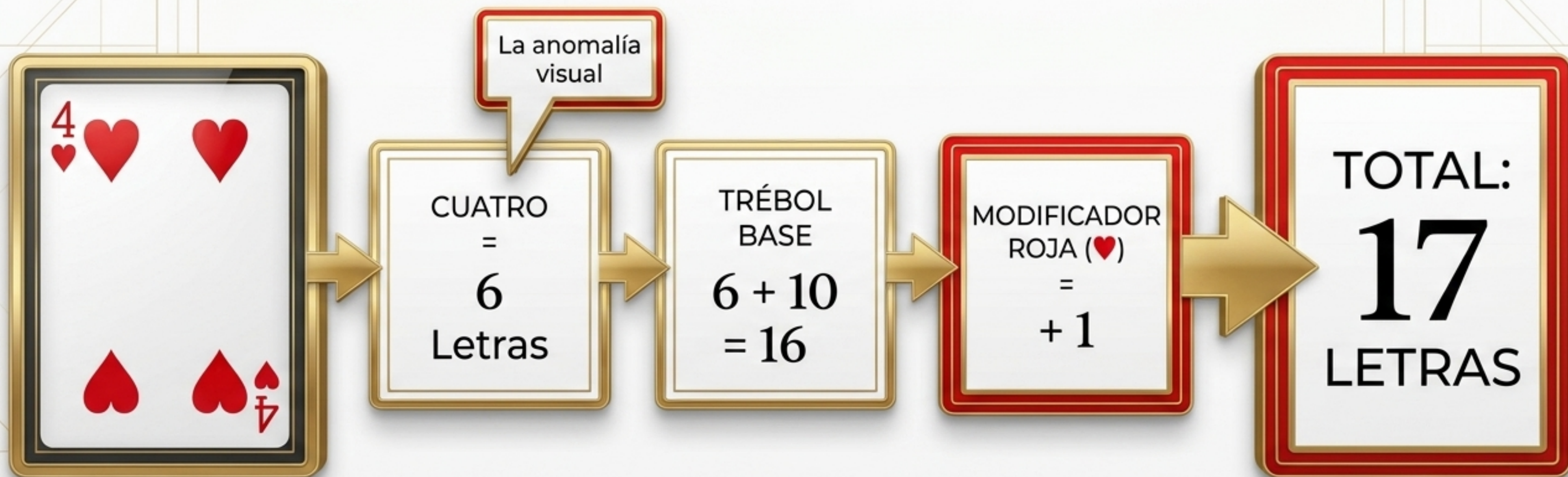
Anatomía de un cálculo: Simulación 1



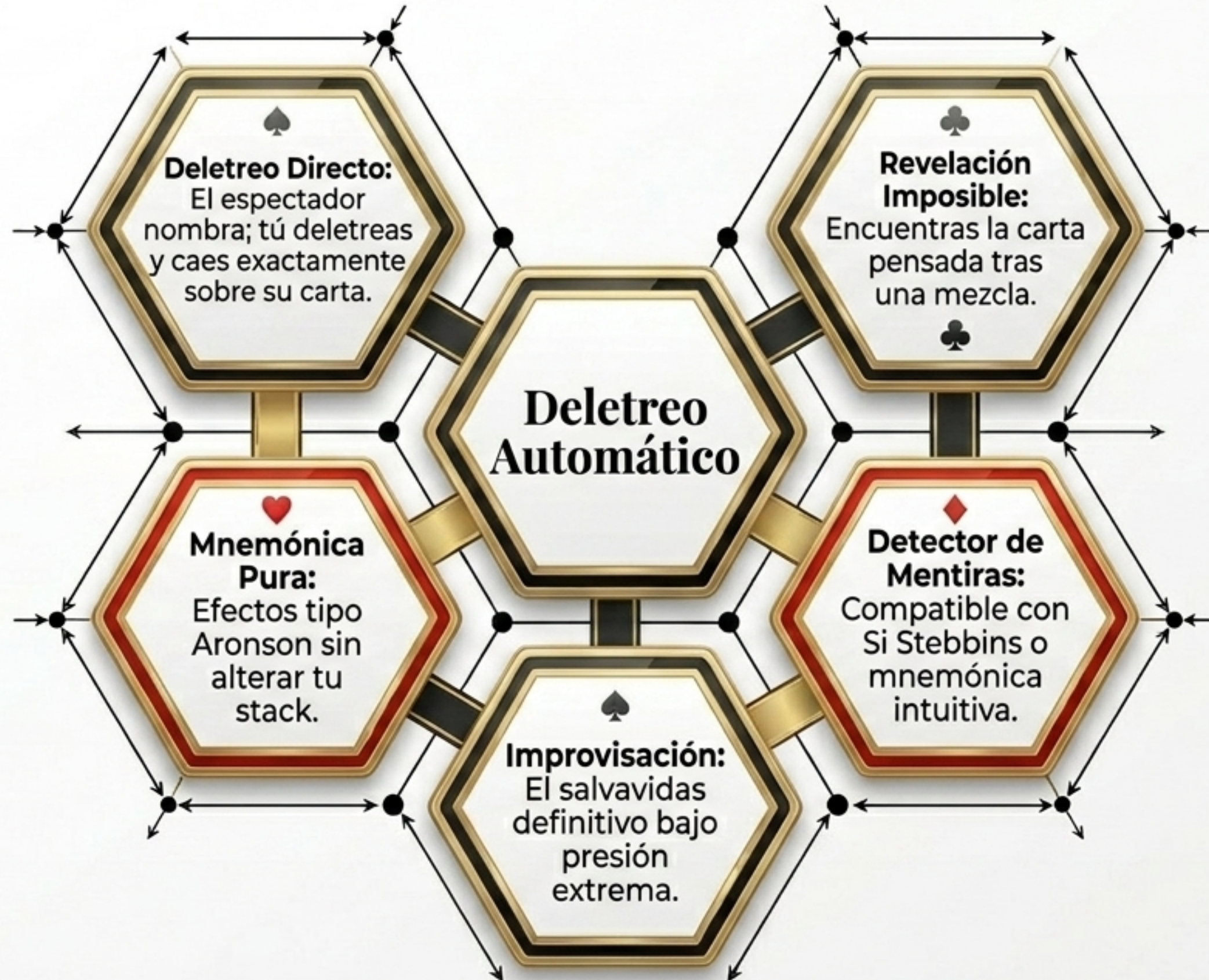
Anatomía de un cálculo: Simulación 2



Anatomía de un cálculo: Simulación 3



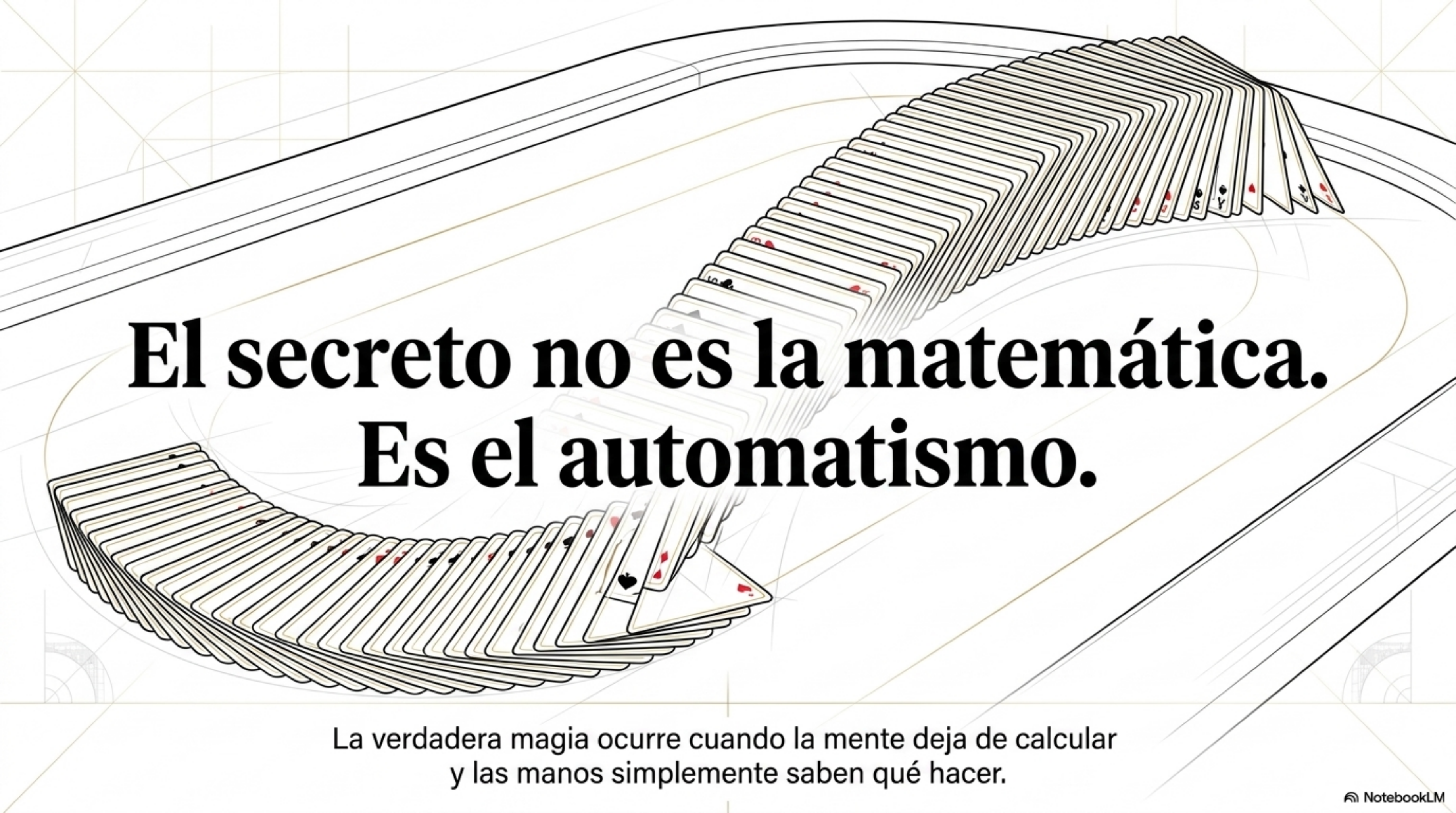
El sistema en acción: Aplicaciones mágicas



Calibración Final: ¿Estás listo?

1. ¿Cuántas letras tiene "CUATRO"? _____
2. ¿Qué palo es la base del sistema? _____
3. ¿Qué operación se hace con las cartas rojas? _____
4. ¿Qué operación se hace con las Picas? _____
5. ¿Cuántas letras tiene el Siete de Picas? _____
6. ¿Cuántas letras tiene la Dama de Corazones? _____
7. ¿Cuántas letras tiene el As de Diamantes? _____

Si quieres, te corrijo tus respuestas. - R.F.



**El secreto no es la matemática.
Es el automatismo.**

La verdadera magia ocurre cuando la mente deja de calcular
y las manos simplemente saben qué hacer.