



PRINCIPIOS MATEMÁTICOS

- × Principio de Simetría
- × La Mezcla Australiana
- × Principio de Paridad
- × Principio de Hummer
- × Principio del Nueve

CAPÍTULO I: PRINCIPIO DE SIMETRÍA

- ✖ Simetría
- ✖ El principio de simetría.
- ✖ La mezcla faro y antifaro

CAPÍTULO I: PRINCIPIO DE SIMETRÍA

MEZCLA FARO

✘ La mezcla faro se realiza se realiza en dos pasos:

- Se divide el paquete exactamente por la mitad.
- Se mezclan las cartas, intercalándolas de modo que se vayan alternando cartas una a una de cada montón. Si la primera carta de la derecha queda arriba es un faro exterior y si queda en segundo lugar es interior.



✘ La mezcla faro conserva la simetría tras realizar la mezcla.

CAPÍTULO I: PRINCIPIO DE SIMETRÍA

ANTI – FARO

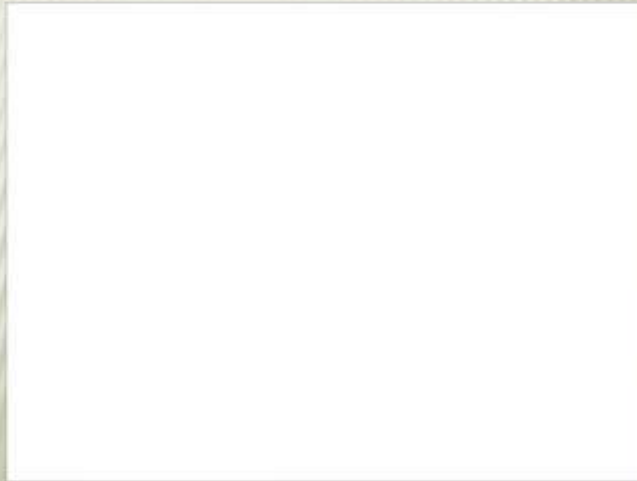
× Anti Faro.

PASOS:

- > Se realiza repartiendo las cartas alternativamente en dos montones (sin invertir el orden).
- > Se coloca un montón sobre el otro. Según se coloque el derecho sobre el izquierdo o el derecho sobre el izquierdo hablamos de anti – faro exterior o interior.

CAPÍTULO I: PRINCIPIO DE SIMETRÍA

APLICACIONES A LA MAGIA DEL PRINCIPIO DE
SIMETRÍA: AMORES REALES



CAPITULO II: MEZCLA AUSTRALIANA

- × La mezcla australiana.

- × Fundamentación: El problema de Josefo.

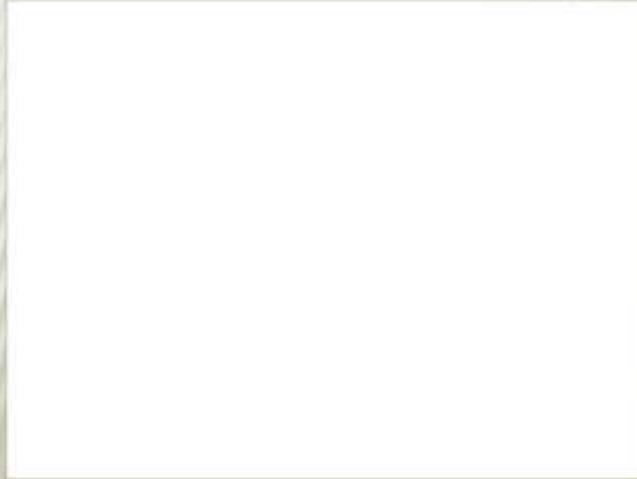
- × **PASOS:**
 - La primera carta se coloca debajo de la baraja.
 - La siguiente se retira.
 - Así sucesivamente hasta que sólo queda una carta.

CAPITULO III: PRINCIPIO DE PARIDAD

- ✖ El principio de paridad.
- ✖ Desarrollo del principio de paridad.
- ✖ Ordenar la baraja.
- ✖ Estudiar las manipulaciones que conservan o alteran la paridad.
 - Cortes Pares o Impares.
 - Giros pares de cartas.
 - N° Par de giros de las mismas parejas de cartas.

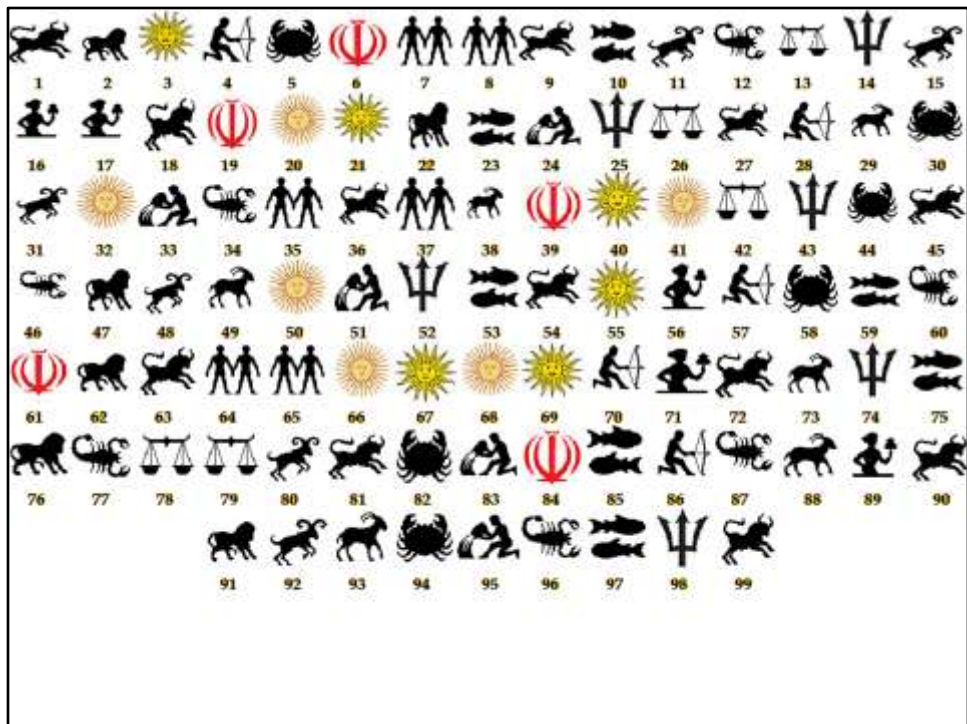
CAPITULO III: PRINCIPIO DE PARIDAD

APLICACIONES A LA MAGIA DEL PRINCIPIO DE
PARIDAD: ¿DÓNDE ESTÁ LA REINA?



CAPITULO IV: PRINCIPIO DE HUMMER

- × Estrechamente relacionado con el principio de paridad.
- × Bob Hummer desarrollo la Mezcla CATO (Iniciales en inglés "cut" and "turn" "over"), imprescindible para realizar el principio de Hummer.
- × La mezcla CATO:
 - Vóltear las dos cartas superiores del paquete.
 - Cortar el paquete por cualquier lugar.
 - Repetir los pasos 1 y 2 cuantas veces se desee.



CAPITULO V: PRINCIPIO DEL NUEVE

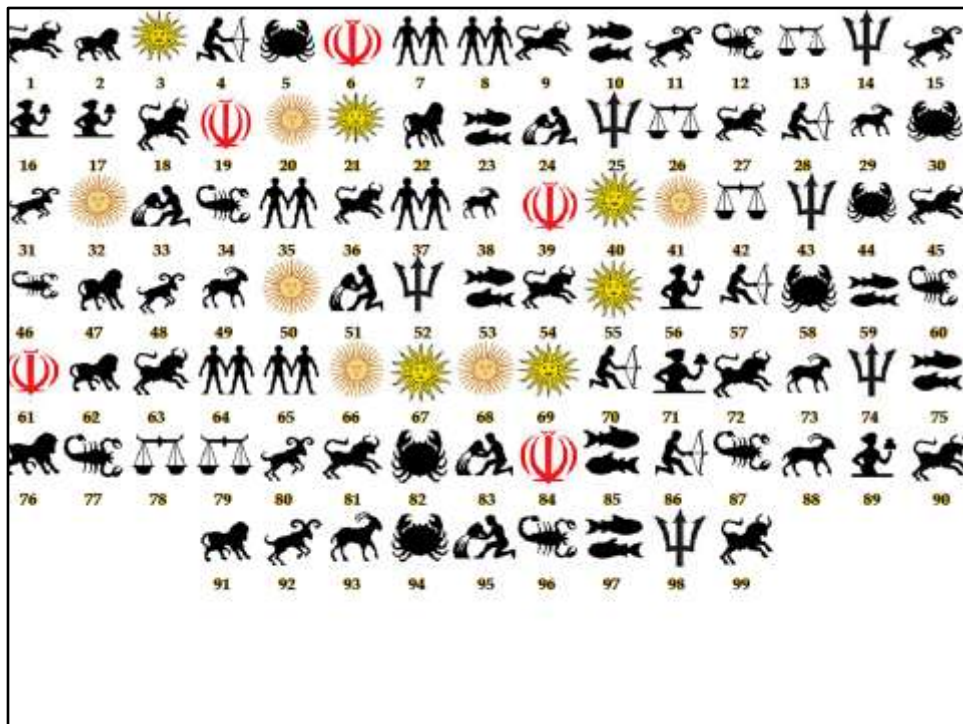
- ✖ Fundamentación del principio del nueve.

- ✖ El principio del nueve dice que:
 - Si la suma de las cifras de un número N es múltiplo de nueve, entonces N también es múltiplo de nueve.

 - Otra propiedad, llamada "prueba del nueve", es que si se le resta a un número la suma de sus cifras entonces el resultado es siempre múltiplo de nueve.

CAPITULO V: PRINCIPIO DEL NUEVE





CONCLUSIÓN

- ✖ Demostración de la relación entre magia y matemáticas.
- ✖ Estudio y desarrollo de los principios matemáticos.
- ✖ Aplicación de los principios matemáticos a la magia.



*Si la matemática es la reina, la magia será...
su fiel y humilde sirvidora.*