

**FABIEN OLICARD**

# TU CEREBRO ES EXTRAORDINARIO

**50 TRUCOS DE MENTALISTA QUE TE CAMBIARÁN LA VIDA**



zenith

FABIEN OLICARD

TU  
**CEREBRO**  
**ES EXTRAORDINARIO**

*50 trucos de mentalista que te cambiarán la vida*

Traducción de Aina Girbau Canet

zenith

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Primera edición: enero de 2019

Publicado en francés con el título *Votre cerveau est extraordinaire !*

© 2017, Editions First, un département d'Edi8, Paris

© de la traducción, Aina Girbau Canet, 2019

© Editorial Planeta, S. A., 2019

Zenith es un sello editorial de Editorial Planeta, S.A.

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)

[www.zenitheditorial.com](http://www.zenitheditorial.com)

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

Diseño e ilustraciones del interior: Claire Morel Fatio

ISBN: 978-84-08-20076-5

Depósito legal: 28775-2018

Fotocomposición: gama, sl.

Impreso en España – *Printed in Spain*

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico.

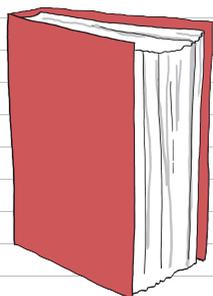
# SUMARIO

|  |    |
|--|----|
| DEFINICIÓN DE MENTALISMO.....  | 8  |
| INFLUENCIAR UNA ELECCIÓN CON LAS PALABRAS.....                       | 10 |
| LA HERRAMIENTA MILAGROSA PARA LA MEMORIA: LA TABLA DE RECUERDOS..... | 13 |
| CALCULAR MENTALMENTE UNA RAÍZ CUADRADA.....                          | 18 |
| CLARIVIDENCIA MENTALISTA ENTRE AMIGOS.....                           | 21 |
| DIFERENCIAR UNA SONRISA VERDADERA DE UNA FALSA.....                  | 26 |
| CÓMO ENTRARLE A UN DESCONOCIDO.....                                  | 28 |
| SABER EN QUÉ CAEN TODOS LOS DÍAS DEL AÑO.....                        | 31 |
| TU CEREBRO VE LO QUE QUIERE.....                                     | 34 |
| ACORDARSE DE CARAS Y NOMBRES.....                                    | 36 |
| OÍDO DE CENTINELA.....   | 38 |
| ADIVINAR UNA PELÍCULA CON LA MENTE.....                              | 42 |
| ALIVIAR LAS MIGRAÑAS.....  | 44 |
| LAS MICROEXPRESIONES DEL ROSTRO.....                                 | 46 |
| VISITA TU PALACIO DE LOS RECUERDOS.....                              | 48 |
| CALCULAR MENTALMENTE UNA RAÍZ CÚBICA.....                            | 50 |
| GANAR A PIEDRA, PAPEL O TIJERA.....                                  | 53 |
| SABER COMUNICARSE MEJOR.....   | 55 |
| TENER SUEÑOS LÚCIDOS.....  | 57 |
| LA MNEMOTECNIA EN DIEZ PUNTOS.....                                   | 59 |
| CALCULAR DE MANERA DIFERENTE: PRIMERA PARTE.....                     | 62 |
| EL ROSCO ADIVINO.....  | 66 |
| APROBAR UN EXAMEN ORAL.....  | 69 |
| M.E. UNIVERSAL: EL MIEDO.....  | 71 |
| M.E. UNIVERSAL: LA SORPRESA.....                                     | 73 |
| M.E. UNIVERSAL: LA IRA.....  | 75 |



|   |     |
|---|-----|
| M. E. UNIVERSAL: LA TRISTEZA.....                   | 77  |
| M. E. UNIVERSAL: EL DESPRECIO.....                  | 78  |
| M. E. UNIVERSAL: LA ALEGRÍA.....                    | 79  |
| M. E. UNIVERSAL: EL ASCO.....                       | 80  |
| TRIUNFAR EN UNA ENTREVISTA DE TRABAJO.....          | 82  |
| PREDECIR LA ELECCIÓN DE UNA CARTA.....              | 84  |
| MOTIVARTE DESDE QUE TE DESPIERTAS.....              | 86  |
| MEMORIZAR UNA BARAJA DE CARTAS: VERSIÓN SIMPLE..... | 88  |
| CALCULAR MENTALMENTE UNA RAÍZ QUINTA.....           | 92  |
| LA PÁGINA SECRETA.....                              | 95  |
| DETECTAR UNA MENTIRA.....                           | 97  |
| ESTIMULAR LA CREATIVIDAD.....                       | 99  |
| MEMORIZAR LOS VERBOS IRREGULARES EN INGLÉS.....     | 101 |
| CALCULAR DE MANERA DIFERENTE: SEGUNDA PARTE.....    | 103 |
| ADIVINAR UN NOMBRE.....                             | 106 |
| EL ARTE DE LA DEDUCCIÓN.....                        | 108 |
| EL ANCLAJE PSICOLÓGICO PARA SENTIRSE BIEN.....      | 110 |
| EL PAO PARA ACORDARSE DE TODO.....                  | 113 |
| EL ÁBACO MENTAL.....                                | 116 |
| FORZAR UN NÚMERO PSICOLÓGICAMENTE.....              | 119 |
| NEGOCIAR CON EFICACIA.....                          | 121 |
| LA MEJOR MANERA DE ESTUDIAR.....                    | 123 |
| IMPRESIONAR A TRES PERSONAS A LA VEZ.....           | 125 |
| VISUALIZAR MENTALMENTE EN 3D.....                   | 127 |
| ÍNDICE POR CATEGORÍA.....                           | 130 |

# DEFINICIÓN DE MENTALISMO



Yo me defino a menudo como un ente mentalista. Sin embargo, este libro no se titula *Conviértete en mentalista* ni *Guía de mentalismo*, y ¿sabes por qué? Porque este tipo de obras no pueden existir realmente... Como tampoco existe una formación para convertirse en mentalista...

Ojo, yo no he dicho que ese tipo de libros o formaciones no sean interesantes. El problema viene de otra parte: radica en la definición de *mentalismo*. Si tu definición difiere de la del autor (o formador), vas a llevarte una buena decepción.

Hasta el día de hoy no existe ninguna definición universal que ponga a todo el mundo de acuerdo sobre lo que es un mentalista o lo que es la disciplina en sí. Algunos lo ven como un don, otros como un conjunto de elementos racionales. Todos tienen razón... ya que cuando no hay una única definición, ninguna puede estar equivocada.

Yo utilizo el término *mentalista* porque es con el que me siento más identificado. En realidad, simplemente me apasiona todo lo relativo a la mente. Pero soy yo quien me defino así; yo me he autoproclamado mentalista. Nadie me ha nombrado mentalista. Así que este es mi caso y el de todos los mentalistas: **todos** nos hemos autoproclamado mentalistas. De hecho, cada mentalista tiene su propia definición, única e individual. Con lo cual es importante que, cuando leas, te inicies, aprendas y observes a un mentalista, sepas lo que hay detrás de esta palabra para esa persona. Repito que tu definición no será ni buena ni mala, será simplemente la tuya.

¿Te estás preguntando cuál es la mía? ¡Tienes razón!

**Desde mi punto de vista, el mentalismo pretende explotar las posibilidades innatas que nos ofrece nuestra capacidad mental con el objetivo de rendir mejor, tener más autonomía y vivir mejor. Pero también con el objetivo de divertirnos, impresionar a los demás y llamar la atención.**

Las herramientas que utilizaré provienen del mundo de la psicología, de la deducción, de la influencia, de la prestidigitación, de la mnemotecnia y de la visualización.

Al fin y al cabo, todo lo que puedo hacer en público o en vídeo es totalmente racional y explicable. No tengo ningún poder o don inexplicable, y todo el mundo puede reproducir lo que hago dando una serie de pasos (aprendizaje, investigación, curiosidad y entrenamiento).

Espero que estas líneas, más bien teóricas, te hayan aportado las aclaraciones necesarias. Y que, pase lo que pase, ¡no olvides que tú y tu cerebro sois extraordinarios!



**...TU CEREBRO  
ACABA DE SER MANIPULADO**

**POR LA PERSONA  
QUE TIENES DELANTE...**

# INFLUENCIAR UNA ELECCIÓN CON LAS PALABRAS



Una elección es una decisión. Sin embargo, una decisión sigue un proceso. Si entendemos el proceso, podemos orientar la toma de la decisión, luego la elección. ¿Lo desciframos? Hablando claro, si podemos entender el mecanismo de pensamiento de una persona, podemos prever sus elecciones... o influenciarlas. No hay que ser un genio: basta con algunos conocimientos psicológicos.

➔ **1.** Coloca tres monedas delante de una persona:



➔ **2.** Ahora dile lo siguiente (te anoto las explicaciones).

«Tengo aquí tres monedas, y en unos instantes tú tendrás que elegir una. No para quedártela, sino para hacer esta prueba. Te las voy a presentar rápidamente.»



Sobre todo, no hables de influencia. Es por eso que no te puedo hacer la prueba directamente a ti. El hecho de estar avisado rompe de inmediato los procesos clásicos de la toma de decisiones. No obstante, aviso que el objetivo no será el de quedarse con la moneda, porque si no, la persona se quedaría con la moneda de dos euros, y punto.

«Hay una moneda de un euro, que es muy atractiva, porque podríamos decir que combina los dos metales preciosos, el oro y la plata. Seguramente nos dé ganas de cogerla.»



Incitación directa a cogerla... lo cual provoca el efecto inverso porque siempre deseamos conservar la libertad de elección y no ser «como todo el mundo».

«Está la de dos euros, que llama la atención, evidentemente, porque está en el medio... y es la de más valor... seguramente te atrae.»

*Incitación directa a cogerla... lo cual provoca el efecto inverso porque siempre deseamos conservar la libertad de elección y no ser «como todo el mundo».*

«Y para acabar, la última. Nada de especial, si no fuera porque me recuerda que mi abuelo siempre decía que el céntimo atrae la fortuna.»

*Aquí vemos varias cosas. Para empezar, hablo de mi abuelo sin tristeza, ¡al contrario! Es una anécdota de tipo narrativo, eso que tan bien conocen los publicistas. Al hablar de mi abuelo, apelo a la sensibilidad de la persona y a sus propios recuerdos. Y voluntariamente, no he nombrado la moneda... lo cual la distingue de las demás...*

«En unos segundos tendrás que coger una, la de dos euros, la de un euro o la otra. Una y solo una. Empieza eligiendo mentalmente. Ahora ya tienes la sensación de que tu elección es la buena. Venga, cógela.»

*Habla tranquilamente cuando pronuncies estas palabras. He dicho varias veces la palabra «una», la única. He hecho una especie de collage de la técnica que te he explicado antes para aislar una vez más el céntimo llamándole «la otra». Y una última técnica, que ha consistido en juntar algunas gotas de hipnosis conversacional. ¿Te lo enseño? ¡«Ahora ya tienes la sensación» se convierte en «Ahora ya tienes el céntimo»!*

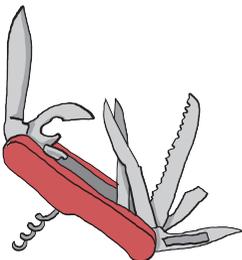
### ➔ 3. Si todo va bien, la persona cogerá el céntimo.

Para la puesta en escena del experimento, antes de empezar puedes escribir en un papel «ESCOGERÁS EL CÉNTIMO», dejarlo a un lado y hacérselo abrir al final de todo.

**Si la persona coge otra moneda, no pasa nada.** Ninguna influencia funciona en el cien por cien de los casos... y menos mal... Sin embargo, recuerda que la rueda gira, y que la próxima vez será la buena. Tú también puedes crear tus propias influencias (benévolas, por favor) utilizando los mismos principios que te he enseñado en este ejercicio. Juega con las palabras, déjalas bailar en tu cabeza e intenta orientar la toma de la decisión. Pero no olvides que lo hacemos como un juego, con una intención positiva.

¿Sabes qué? A mí también me han influenciado a la hora de escribir este capítulo... El 12 de enero de 2017 pedí que me dieran cinco palabras al azar en las redes sociales. En un vídeo de mi canal de YouTube (el 1 de febrero de 2017) expliqué que elegiría a una persona al azar ¡para colar las cinco palabras en un capítulo! Al final ha sido en este capítulo. En mi perfil de Facebook elegí al azar a Mélanie K., cuyas palabras eran: *collage*, bailar, genio, tristeza, rueda.

# LA HERRAMIENTA MILAGROSA PARA LA MEMORIA: LA TABLA DE RECUERDOS



La tabla de recuerdos es, seguramente, el mejor sistema de memorización. Es una navaja suiza que podrás asociar a otros métodos (el palacio de los recuerdos, los sistemas personales, el sistema PAO, el aprendizaje empírico, etcétera). La idea es muy sencilla de entender: las cifras y los números son entidades abstractas para tu cerebro, así que los codificarás para convertirlos en algo concreto. ¡Tendrás que saberte este código mejor que el alfabeto! Y entonces podrás retener datos con facilidad: listas, puntos clave de un curso, discurso o conferencia, cualquier secuencia numérica, etcétera.

Existen procedimientos de mnemotecnia para facilitar la construcción y la memorización de tu tabla de recuerdos. Yo te recomiendo que encuentres TU lógica y TU código, ya que al salir de ti, se basará en TU manera de pensar.

## Asocia una imagen con cada cifra/número del 0 al 100.

Lo puedes hacer:

- ➔ jugando con lo que te inspira la forma de cada número (el 2 te puede recordar un cisne);
- ➔ jugando con la sonoridad (el 9 te puede hacer pensar en la nieve);
- ➔ jugando con tus recuerdos (el 92 te puede recordar Barcelona, por las olimpiadas, así que piensa en la Sagrada Familia, por ejemplo);
- ➔ etcétera.

Puedes asociar reglas mnemotécnicas personales:

- ➔ Todas las imágenes de las cifras que empiezan por 3 hacen referencia a «pies» porque para mí, el número 3 suena como «pies». Así que si para mí el 4 es «gato», el 34 será «pies de gato» (una lógica absurda... pero inolvidable para mí).

➔ **1.** Empieza creando tus imágenes del 0 al 9

|   | MIS IMÁGENES PERSONALES | TUS IMÁGENES |
|---|-------------------------|--------------|
| 0 | Cerdo                   |              |
| 1 | Tuno                    |              |
| 2 | Cisne                   |              |
| 3 | Pies                    |              |
| 4 | Gato                    |              |
| 5 | Ornitorrinco            |              |
| 6 | Rey                     |              |
| 7 | Juguete                 |              |
| 8 | Bizcocho                |              |
| 9 | Nieve                   |              |

Dedica uno o dos días a jugar con los nombres, retenerlos y dominarlos. ¡Tienes que sentirte igual de a gusto encontrando la imagen a partir de la cifra como a la inversa!

➔ **2.** Ahora crea tus imágenes del 10 al 19

|           | MIS IMÁGENES PERSONALES | TUS IMÁGENES |
|-----------|-------------------------|--------------|
| <b>10</b> | Nuez                    |              |
| <b>11</b> | Bronce                  |              |
| <b>12</b> | Campanadas              |              |
| <b>13</b> | Peces                   |              |
| <b>14</b> | Capote                  |              |
| <b>15</b> | Lince                   |              |
| <b>16</b> | Jerséis                 |              |
| <b>17</b> | Cacahuete               |              |
| <b>18</b> | Calimocho               |              |
| <b>19</b> | Aguanieve               |              |

Vuelve a dedicar un par de días para aprendértelos y dominarlos. Aprovecha para acabar de integrar los diez primeros. En cada nueva etapa integra todo lo que ya sabes. Cuando domines cada serie de diez, puedes sumarle otra nueva serie. ¡En menos de un mes dominarás tu tabla de recuerdos el resto de tu vida!

Para ayudarte con la estimulación, aquí tienes ejemplos para los veinte siguientes:

|           | <b>MIS IMÁGENES PERSONALES</b> | <b>TUS IMÁGENES</b> |
|-----------|--------------------------------|---------------------|
| <b>20</b> | Gente                          |                     |
| <b>21</b> | Desayuno                       |                     |
| <b>22</b> | Dos patitos                    |                     |
| <b>23</b> | Ven al tren                    |                     |
| <b>24</b> | Ven al teatro                  |                     |
| <b>25</b> | Ven al circo                   |                     |
| <b>26</b> | ¡Mi cumple!                    |                     |
| <b>27</b> | Vete al garete                 |                     |
| <b>28</b> | Ven al despacho                |                     |
| <b>29</b> | Ven a la nieve                 |                     |
| <b>30</b> | Absenta                        |                     |
| <b>31</b> | Pies de tuno                   |                     |
| <b>32</b> | Pies de cisne                  |                     |
| <b>33</b> | Pies con pies                  |                     |
| <b>34</b> | Pies de gato                   |                     |
| <b>35</b> | Pies de ornitorrinco           |                     |
| <b>36</b> | Pies de rey                    |                     |

|    |                  |  |
|----|------------------|--|
| 37 | Pies de juguete  |  |
| 38 | Pies de bizcocho |  |
| 39 | Pies de nieve    |  |

Cuando tengas que memorizar números, o una lista, simplemente tendrás que asociar mentalmente tu imagen con aquello que tengas que recordar.

### EJEMPLO:

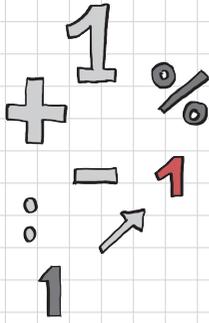
Tengo que acordarme de comprar lo siguiente:  
manzana, lavavajillas líquido, plátano, etcétera.

Yo visualizaré: un tuno con su vestimenta tradicional sujetando una manzana, un cisne nadando en lavavajillas líquido, un plátano con forma de pie, etcétera.

Al visualizar la asociación, durante uno o dos segundos, la grabas en la memoria a medio plazo. Cuando pienses en el «1», verás el tuno sujetando la manzana. Es automático... ¡casi mágico! ¡Y funciona también al revés! Si piensas en la manzana, verás el tuno, es decir, el «1».

En este libro veremos con más detalle algunas técnicas de memorización en las que podremos integrar la utilización de tu tabla de recuerdos para rendir más. No te olvides de esta herramienta, porque nos será de gran ayuda...

# CALCULAR MENTALMENTE UNA RAÍZ CUADRADA



Puede que no lo sepas, pero se te dan bien las mates. Así es. Gracias y adiós... ¡¡¡Noooooo!!! No cierres el libro. Te prometo que entiendes las matemáticas, que es algo innato. Nuestro cerebro, nuestro sistema de pensamiento y de razonamiento, entiende las matemáticas. Lo que quizá no te guste es la traducción gráfica que nos han enseñado en la escuela («1» no es más que un dibujo que representa una cantidad). Pero me estoy yendo por las ramas. En serio, se te dan tan bien las mates que al final de este capítulo serás capaz de calcular mentalmente una raíz cuadrada partiendo del cuadrado de un número de dos cifras.

Para hacerlo, tendrás que recordar los resultados del 0 al 9 al cuadrado. Es una tontería que te los aprendas de memoria, porque ya sabes los resultados:

|   |    |
|---|----|
| 0 | 0  |
| 1 | 1  |
| 2 | 4  |
| 3 | 9  |
| 4 | 16 |
| 5 | 25 |
| 6 | 36 |
| 7 | 49 |
| 8 | 64 |
| 9 | 81 |

Para presentar el método, tomaremos el cuadrado de un número de dos cifras, **por ejemplo, el 2116**.

## ➔ 1. LA DECENA

Aísla y fíjate en las cifras a la izquierda de la decena del número del que estás buscando la raíz cuadrada. En nuestro ejemplo hay dos: **2116**. Puede que solo haya uno, o que haya dos o tres. Aquí, las cifras a la izquierda de la decena forman el número «**21**».

Busca mentalmente dónde situar ese número en la tabla de los cuadrados del «1» al «9». En nuestro ejemplo, el «**21**» se sitúa entre el cuadrado de «4» (16) y el cuadrado de «5» (25).

|   |    |
|---|----|
| 1 | 1  |
| 2 | 4  |
| 3 | 9  |
| 4 | 16 |

**21**

|   |    |
|---|----|
| 5 | 25 |
| 6 | 36 |
| 7 | 49 |
| 8 | 64 |
| 9 | 81 |

La decena de nuestra raíz cuadrada será siempre la cifra más baja de los dos cuadrados que la enmarcan. En nuestro caso, el cuadrado que precede a nuestro «**21**» es «16» (el cuadrado de «4»). Entonces, la decena de la raíz cuadrada que buscamos es «**4**». Una última cosa: grábatelo en la mente qué cuadrado está más cerca de tu número; aquí, el «**21**» está más cerca del número más grande («25») que del número más pequeño («16»); recordaré «más grande» (y en el caso inverso, «más pequeño»). Es mucho más complicado de escribir que de hacer; no temas estar perdiendo el tiempo para entender el ejemplo, verás que es muy sencillo.

## ➔ 2. LA UNIDAD

Buscar la unidad de la raíz cuadrada es aún más fácil. Fíjate en la unidad del número del que estás buscando la raíz cuadrada: 2116. En nuestro ejemplo es el «6». Mira qué cuadrados del «1» al «9» acaban con la misma unidad.

Hay dos posibilidades:

- ➔ Si es un «5» o un «0», la unidad de tu raíz cuadrada será un «5» o un «0».
- ➔ Si es un «1», «4», «6» o «9», tienes que deducir una última cosa, porque hay dos unidades posibles.

Para entenderlo bien, volvamos a nuestro ejemplo, el «6» de «2116». Indica claramente que la unidad de nuestra raíz será o bien el «6» (cuyo cuadrado es 36), o bien el «4» (cuyo cuadrado es 16). En la fase anterior te pedía que te acordaras de si era «más grande» o «más pequeño». Vamos a escoger a raíz de eso: yo me había anotado mentalmente que era «más grande», así que elijo el «más grande» entre «6» y «4», de modo que mi unidad es el «6».

➔ **La raíz cuadrada de 2116 es, por lo tanto, 46.**

Te acabo de poner por escrito lo que se tarda treinta segundos en hacer mentalmente. A primera vista, te parecerá que el método es confuso, y es normal. Tómate el tiempo necesario para practicar con los dos ejemplos que te doy a continuación y entender el mecanismo, que, al fin y al cabo, es muy sencillo.

**4624**

**46**24, así que la decena será: .....

**46**24, tomo nota de si es «más grande» o «más pequeño»: .....

46**24**, así que la unidad será: .....

4624, así que la raíz cuadrada será: .....

**169**

**16**9, así que la decena será: .....

**16**9, tomo nota de si es «más grande» o «más pequeño»: .....

1**69**, así que la unidad será: .....

169, así que la raíz cuadrada será: .....

**¡Bravo!\* Una última cosa... ¿sabías que es aún más simple extraer una raíz cúbica o una raíz quinta? ¡Pronto nos ocuparemos de ello!**



### BONUS: PARA ENTRENARSE

¿Por qué no mezclar el trabajo con el placer? Explícale a alguien que tienes un pequeño don para calcular mentalmente una raíz cuadrada. Pídele que utilice la calculadora de su móvil para multiplicar un número de dos cifras por sí mismo (elevanto al cuadrado). Mira el resultado que aparece en la pantalla... reflexiona unos segundos... y dile cuál era el número inicial (la raíz cuadrada). Si la persona no se queda de piedra, ¡es porque ya se ha leído este libro!

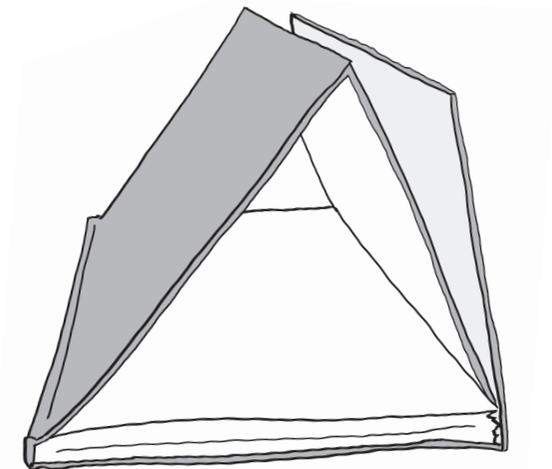
\* Te habrás dado cuenta de que en las unidades de los cuadrados nunca estarán los números 2, 3, 7 u 8. Las respuestas a los otros dos ejemplos son «68» y «13».

# CLARIVIDENCIA

## MENTALISTA ENTRE AMIGOS

¡Mentalizarás a tus amigos gracias a este libro! Imagínatelo... Pones el libro entre tú y otra persona. Le pides que elija un símbolo entre una gran variedad. ¡Y adivinas su elección! Es la *clarividencia amigo-elemental*, un experimento lúdico-mentalista-matemático (¡me encanta inventarme palabras!)

➔ **1.** Para empezar, coloca el libro en forma de triángulo como aparece en el dibujo, con las solapas de la portada y la contraportada hacia el exterior.

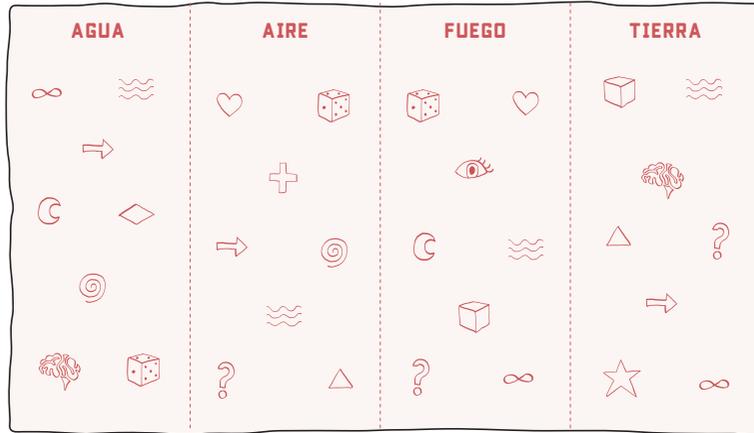


La solapa visible es la de la izquierda (la mezcla de todos los símbolos). Algunos aparecen varias veces para dar la impresión de que hay una gran variedad. En realidad, hay 16 símbolos diferentes:

- ➔ Círculo
- ➔ Cruz
- ➔ Rombo
- ➔ Espiral
- ➔ Ojo
- ➔ Corazón
- ➔ Luna
- ➔ Dado
- ➔ Estrella
- ➔ Triángulo
- ➔ Cerebro
- ➔ Flecha
- ➔ Cubo
- ➔ Signo de interrogación
- ➔ Símbolo de infinito
- ➔ Olas

→ **2.** Pídele a la persona que elija mentalmente uno de los símbolos, que lo retenga y que te avise cuando esté preparada.

→ **3.** En ese momento, invierte las dos solapas para que los cuatro cuadros estén visibles.



Explícale a la persona que cada cuadro corresponde a un elemento (agua, aire, fuego, tierra). Dentro de cada cuadro hay ocho símbolos diferentes.

| AGUA                   | AIRE     | FUEGO                  | TIERRA                 |
|------------------------|----------|------------------------|------------------------|
| Signo de interrogación | Dado     | Signo de interrogación | Signo de interrogación |
| Dado                   | Olas     | Dado                   | Olas                   |
| Cruz                   | Flecha   | Olas                   | Flecha                 |
| Olas                   | Espiral  | Corazón                | Triángulo              |
| Flecha                 | Rombo    | Infinito               | Infinito               |
| Espiral                | Infinito | Luna                   | Cerebro                |
| Corazón                | Luna     | Ojo                    | Cubo                   |
| Triángulo              | Cerebro  | Cubo                   | Estrella               |

➡ **4.** Pídele a la persona que se concentre en el cuadro del AGUA y que mire su símbolo, y que luego te diga si lo ha visto. Pídele que haga lo mismo con el AIRE, el FUEGO y, finalmente, la TIERRA.

➡ **5.** ¡Anúnciate de la manera más grandilocuente posible cuál era el símbolo que había elegido!

➡ **El secreto:** Detrás de los símbolos se esconde una lógica matemática. Además, he escondido principios mnemotécnicos para facilitarte la vida.

Para empezar, tienes que entender que cada cuadro tiene un valor y que este valor se dobla en el cuadro siguiente.

| AGUA | AIRE | FUEGO | TIERRA |
|------|------|-------|--------|
| 2    | 4    | 8     | 16     |

**Versión fácil:** Cada vez que tu espectador te diga si ha visto su símbolo en uno de los cuadros, suma de cabeza el valor de ese cuadro. Si su símbolo no aparece dentro de un cuadro, entonces no cuentes ese cuadro. En cada cuadro, el espectador **te informará de si ha encontrado el símbolo o no.**

**EJEMPLO:** Si tu espectador ha elegido el «cerebro», no lo encontrará dentro del «AGUA» (cuenta 0), lo verá en el «AIRE» (suma 4), no lo verá en el «FUEGO» (suma 0) y lo verá dentro de la «TIERRA» (suma 16). Al final obtendrás mentalmente 20 como resultado (4 + 16).

**Versión difícil:** Fíjate en las reacciones de la persona. Tú le dirás cuándo tiene que cambiar de cuadro. Pídele que no te diga nada y que mire el primer cuadro (AGUA), especificándole que si ve su símbolo, tiene que concentrarse en él. Espera unos segundos para ver si se pone en modo «concentrado» (lo que significará que ha visto su símbolo) o en modo «inactivo» (lo que significará que su símbolo no está allí). En cada cuadro, el espectador no te dirá nada, y serás tú quien tendrá que deducir si lo ha visto o no.

**EJEMPLO:** Si tu espectador ha elegido el «corazón», lo verá dentro del «AGUA» (cuenta 2), no lo verá en el «AIRE» (suma 0), lo verá dentro del «FUEGO» (suma 8) y no lo verá en la «TIERRA» (suma 0). Al final obtendrás mentalmente 10 como resultado (2 + 8).

## TRUCO 1

He escondido un truco fácil para recordar el orden de los cuadros y de los valores.

- ➔ Los valores son crecientes y se van duplicando: 2-4-8-16
- ➔ El orden de los cuadros es alfabético: **A**gua – **A**ire – **F**uego – **T**ierra

**Para saber cuál es el símbolo:** te bastará con cambiar el resultado que hayas obtenido mentalmente por el símbolo correspondiente. Como verás, los valores son siempre pares:

|    |         |    |                        |
|----|---------|----|------------------------|
| 0  | Círculo | 16 | Estrella               |
| 2  | Cruz    | 18 | Triángulo              |
| 4  | Rombo   | 20 | Cerebro                |
| 6  | Espiral | 22 | Flecha                 |
| 8  | Ojo     | 24 | Cubo                   |
| 10 | Corazón | 26 | Signo de interrogación |
| 12 | Luna    | 28 | Símbolo de infinito    |
| 14 | Dado    | 30 | Olas                   |

Para memorizar esta tabla de correspondencias puedes utilizar una **tabla de recuerdos** (página 13). O si no, ¡utiliza el truco 2!

## TRUCO 2

He escondido los símbolos en la contraportada... Teniendo el libro aún colocado de forma triangular, encontrarás arriba los ocho primeros símbolos, así que mentalmente podrás contar 0-2-4-6-8-10-12-14.

Abajo se hallan los ocho últimos símbolos, así que podrás contar mentalmente 16-18-20-22-24-26-28-30.

