

Sommario



Introduzione	7
Premessa - La serie “Giochi automatici” di Karl Fulves	9
Localizzazione delle carte	13
1. Scoperta senza indizi di sorta	13
2. Una proposta competitiva	17
3. Spello.	20
4. Il prestigiatore pigro	21
5. Intrappolata.	23
6. Il Joker sussurra	25
Routines di carte improvvisate	27
7. Qualsiasi mazzo, in qualsiasi momento	27
8. Coppie mentali	29
9. I due si scatenano.	31
10. Transito rapido	33
11. Il raggio “Z”.	35
12. I fiammiferi coincidenti.	37
13. Il magico 13.	38
Distribuzioni di poker	41
14. Una lezione di furfanteria.	42
15. Poker automatico	43
16. Chiamare gli Assi.	45
17. La distribuzione dei tre Jack	47
18. Tagliare agli Assi	49
19. Il Baro al Bridge	51
20. Gli Assi in cima.	52
21. Anche meglio di un baro esperto	54
Coincidenze.	57
22. Fai come me	57
23. Versione con un mazzo solo	58
24. Un gioco da bambini	59
25. Poteri nascosti.	61
26. Doppia rivelazione	62
27. Coincidenza ultra	63
Magia mentale con le carte	67
28. La carta rivelata.	67
29. Il nome stregato.	69

30. Il computer del pensiero	69
31. La mente in duplex	71
32. Pre-figurato	73
33. Le tre coincidenze.	74
34. Un computer nel cervello	76
35. Il trucco dello stop	77
36. Le punte delle dita sensibili.	78
37. Pensa a un asso	80
38. Predizione tascabile.	81
39. Il magnete psichico	83
40. Destino 1	84
41. Destino 2	85
42. Il doppio profeta	86
Condizioni stringenti	91
43. Dadi alla cieca 1	91
44. Dadi alla cieca 2	92
45. Hocus-Pocus	93
46. Fuori visuale	95
47. Lunga distanza	96
48. Il miracolo al telefono	98
49. Una carta e un numero	99
50. Magia per procura.	100
51. Firmata, sigillata e consegnata	102
Strani segreti	105
52. Localizzazione impossibile	105
53. Una misera possibilità	107
54. Il fantasma blu	109
55. È nel sacchetto	111
Rivelazioni	115
56. Il “tre e mezzo” di fiori	115
57. Il gioco di carte del contatore geiger	116
58. Gli opposti si attraggono	118
59. 60 Secondi netti	120
60. Personalità	121
61. Il Joker salterino	122
62. Le carte calcolatrici	125
63. Processo di eliminazione	127
64. Il joker lo sa.	129
65. Il taglio controllato	131
Miracoli con le carte	133
66. Segui il capo	133
67. Miracolo mentale	136
68. I gemelli.	138
69. Il gioco di carte di O. Henry	140
70. I gemelli astrali	141
71. Sottosopra.	144
72. Rapido come un batter d’occhio	146