

una figura... un quadro... il re di quadri.” La carta viene girata di faccia e mostrata essere effettivamente corretta.

Noterai che il gioco è costruito con elementi estremamente semplici; la presentazione, tuttavia, creerà un effetto molto suggestivo.

I tre mazzetti

Alla prima occasione favorevole, guarda segretamente e memorizza le due carte in cima al mazzo.

Invita lo spettatore a tagliare le carte in tre mazzetti e fai caso a dove viene posto il mazzetto con le due carte note. Supponiamo che la carta in cima sia l'asso di quadri seguito dal sette di picche, e che essi siano in cima al terzo mazzetto risultante dopo l'effettuazione dei tagli.

Invocando i tuoi poteri di chiaroveggenza, afferra la carta superiore del primo mazzetto dicendo con sicurezza: “Questa carta è l'asso di quadri”. Guardandola, ma senza lasciare che altri vedano che essa è in realtà il dieci di quadri.

Prendi la carta superiore del secondo mazzetto allo stesso modo dicendo: “E questa è il dieci di quadri.” Posa questa sopra l'altra carta nella tua mano e sorridi allegramente come se avessi messo a segno un altro colpo.

Supponi che essa sia il Jack di picche; afferra la carta superiore del terzo mazzetto (asso di quadri) chiamandolo Jack di picche.

Fai scivolare questa carta dietro le altre due e lanciale tutte e tre sul tavolo a faccia in alto.

“Ecco, sul tavolo ora vi sono, come appena detto, Asso di quadri, dieci di quadri e Jack di picche. Volete una ulteriore prova? Molto bene.”

Sapendo che la carta ora al primo posto nel terzo mazzetto è il sette di picche, procedi a chiamare la carta superiore dei tre mazzetti esattamente allo stesso modo come prima.

Il trio

Prendi un qualsiasi mazzo di carte, liberamente mescolato da uno o più spettatori. Con il pretesto di andare a rimuoverne i Joker, memorizza

le tre carte situate subito sopra la carta di fondo. Supponiamo che esse siano Re di fiori, 9 di picche, Asso di quadri.

Impegnati a memorizzarle: Re, 9, Asso – fiori, picche, quadri... Questo metodo è più facile che non memorizzare i singoli nomi di ciascuna separatamente.

Deponi il mazzo e chiedi ad uno spettatore di tagliarlo il più precisamente possibile in due parti uguali. Per capire quanto preciso egli sia stato, afferra la parte di mazzo che stava sopra mentre il tuo spettatore prende la parte inferiore. Contate entrambi, una ad una le carte, appoggiandole poi sul tavolo. Le posizioni delle carte saranno ora ribaltate: quella che era la carta sul fondo è ora al primo posto del mazzetto dello spettatore e sotto di essa giacciono le tre carte memorizzate da te in precedenza.

Chiedi di indicarti uno dei due mazzetti. Se viene indicato il mazzetto appena contato da te, prendilo e mettilo da parte. E consegna l'altro mazzetto allo spettatore. Se invece viene indicata l'altra porzione, prendila e porgila allo spettatore. In ciascun caso egli avrà il mazzetto con le tre carte memorizzate. Chiedigli di prendere la carta superiore e di inserirla a caso nella metà del mazzetto; poi di fare la stessa cosa con la carta del fondo. Questo è solo un mero pretesto, ininfluenza ai fini del gioco, ma ti aiuta per confondere l'aiutante. Poi, egli deve prendere la carta superiore e poggiarla a faccia in basso davanti a lui; la seconda carta dovrà consegnarla a faccia in basso a qualsiasi persona di sua scelta fra il pubblico e così dovrà fare anche con la terza carta.

Continua con la solita routine di chiedere ad ogni persona di concentrarsi sulla sua carta... sarai in grado di leggere il loro pensiero con successo. Potrai con efficacia fingere di ottenere il nome delle carte mediante scrittura automatica o puoi chiedere ai soggetti di comporre delle immagini mentali delle loro carte e poi realizzare uno schizzo di esse.

Il dito mobile

Può essere utilizzato un qualsiasi mazzo ed esso può essere liberamente mescolato dal pubblico. Prima di tutto, è necessario che tu riesca a vedere segretamente il nome della carta superiore, nella maniera seguente.

Spiega ad uno spettatore cosa egli debba fare dopo che tu ti sarai girato

di spalle. Deve pensare ad un numero qualsiasi, scartare le carte a faccia in basso fino al raggiungimento del numero di carta pensato. Girare quella carta, memorizzarla, rimetterla nella posizione superiore del mazzo e poi “disperderla” poggiando su di essa le altre carte scartate.

Illustra i passaggi dicendo: “Supponiamo tu stia pensando al 6. Dovrai scartare cinque carte, quindi guardare e memorizzare la sesta, poi metterla sul mazzo e posare su di essa le cinque carte scartate.”

Tu guardi la sesta carta, ma non lasci che nessun altro veda cos'è. Per riportare questa carta sulla cima del mazzo senza che nessuno ci faccia caso, fai finta che il tuo aiutante non capisca cosa vada fatto, così ripercorri di nuovo la procedura. Suggerendo che il numero debba essere sette, scarta sei carte, punta alla successiva come fosse quella da memorizzare, ma non girarla; semplicemente solleva le sei carte appena scartate e poggiarle sul mazzo.

Tu ora conosci esattamente la carta superiore del mazzo, ovvero la sesta carta di prima. E questo è stato ottenuto in maniera talmente minuziosa e sottile che nessuno avrà alcun sospetto che tu possa conoscere una qualsiasi carta del mazzo.

Girati di spalle: lo spettatore pensa ad un numero, scarta le carte fino ad esso. Guarda la carta, la disperde riposizionando le altre carte scartate al di sopra, dà alle carte un singolo taglio completo e squadra il mazzo. Poi dice: “Sono pronto!”

A questo punto voltati e, prendendo le carte, sventagliale a faccia in alto sul tavolo. Cerca la tua carta chiave: quella che la precede sul lato destro sarà quella scelta dallo spettatore. Digli che ora passerai il tuo dito indice sopra le carte; non appena il dito raggiungerà la sua carta, dovrà mentalmente dire “STOP. Quella è la mia carta!” Agisci di conseguenza, passando il tuo dito sopra le carte lentamente, finché non raggiungi la carta. Esita, muovi il dito avanti e indietro, poi finalmente poggialo sulla carta.

Una carta ed un numero

Può essere utilizzato un qualsiasi mazzo ed esso può essere liberamente mescolato dal pubblico. Una volta tornato in tuo possesso il mazzo,

tenendolo nella mano sinistra, con il pollice sinistro sull'angolo in alto sinistro del mazzo, fai frusciare una dozzina di carte.

Solleva queste carte fuori dal mazzo con la mano destra e dai una rapida occhiata alla carta sul fondo del pacchetto. La posizione delle carte ti consente di farlo in maniera impercettibile.

Conta queste carte a faccia in basso, invertendo il loro ordine, portando così la carta nota in cima. Apri il pacchetto facendo un ampio ventaglio con le facce rivolte verso lo spettatore e il dorso verso di te e invita uno spettatore a toccarne una e a ricordarsela mentalmente. Rapidamente, guarda in quale posizione del ventaglio giace la carta scelta, poi chiudi il ventaglio e metti il mazzetto a faccia in basso sul tavolo. Poggia il resto del mazzo sopra esse e invita lo spettatore a tagliare dove vuole. Completa poi il taglio.

Di allo spettatore che servirai le carte a faccia in alto e che nel mentre egli dovrà contare, cosicché potrà sapere in quale posizione del mazzo giace la sua carta; non dovrà in alcun modo farti capire quale essa sia. Supponendo che la carta toccata sia la sesta del ventaglio, dovrai semplicemente contare finché raggiungerai la carta vista inizialmente; sai che la carta scelta è la quinta dietro quella. Memorizza il numero e la carta, ma continua a servire le carte senza alterare il ritmo.

Quando avrai servito circa tre quarti del mazzo, fermati e chiedi se la carta è già passata tra quelle servite e se abbia notato la posizione numerica di essa. Poggia il resto del mazzo sopra le carte servite. Stringi la mano dello spettatore e, con la solita esitazione scenica, comunica il numero e il nome della carta.

Divinazione di una carta

Per iniziare, fai in modo di far arrivare segretamente sul fondo del mazzo l'asso di picche. Mescola a fondo utilizzando il miscuglio all'americana e il miscuglio nel cavo della mano, conservando comunque l'asso in questa posizione e facendo attenzione che nessuno lo veda. Appoggia il mazzo a faccia in basso sul tavolo per un momento, mentre spieghi che hai intenzione di chiedere a qualcuno di pensare liberamente ad una carta. Scegli una persona che ti sembra simpatica e consegnale il mazzo, tenen-