

# Prefazione

## all'edizione Italiana



Ciao a tutti e di nuovo ben trovati, abbiamo il piacere e l'onore di annunciare che state per addentrarvi nella lettura di quella che viene considerata probabilmente la migliore tra le opere "Giochi di magia automatici" di Karl Fulves. Non che gli altri volumi siano in realtà da meno, ma questo testo, la cui versione originale risale al 1995 e quindi può considerarsi relativamente recente, è particolarmente apprezzato anche da molti professionisti e da appassionati "avanzati" del settore, e non solo dai neofiti apprendisti Prestigiatori.

Il fatto è che, pur mantenendo lo stile degli altri volumi e regalando quindi effetti magici che sono immediatamente fruibili, questo testo contiene anche molte versioni "a prova di errore" (tanto per citare parte della copertina originale), di giochi classici quali "Carta che si solleva", "Fuori da questo mondo", dei "Test con libri", (se questi nomi non vi dicono ancora nulla, pazientate e proseguite la lettura del testo!), e poi dimostrazioni del barare al Poker, di memoria prodigiosa, di effetti con i 4 Assi, e così via.

Sono presenti effetti e consigli di nomi altisonanti quali Bill Simon, Aldo Colombini, Paul Curry, Herb Zarrow, Dai Vernon, David Copperfield e molti altri; ognuno di questi professionisti, le cui abilità sono ormai leggenda, nell'arco della propria carriera, ha affrontato il tema dei giochi automatici con la propria sagacia ed esperienza, e Karl Fulves ve ne regala un compendio d'eccezione proprio in questo volume.

Come sempre le spiegazioni sono limpide e molte illustrazioni chiariscono ulteriormente le manovre necessarie. Con buona probabilità, i materiali occorrenti li avrete per il 98% già tutti in casa. Inoltre, se siete già

un po' (o magari anche parecchio) avanzati nello studio della cartomagia, capirete da soli dove inserire qualche falso taglio e qualche falso miscuglio, dove girare una carta sottosopra grazie a una mossa e non preparandola prima del gioco, e così via; il concetto vuole essere che con poca applicazione di tecniche classiche – se lo sapete fare – avrete dei prodigi da professionisti, ma se anche partite pressoché da zero, raggiungerete risultati in breve che faranno rimanere a bocca aperta tutti i vostri amici!

Non indugiamo oltre e vi lasciamo alla lettura di questo volume che, siamo certi, vi regalerà ore di divertimento magico.

Mr. Ioso

# Introduzione



Per chiunque abbia deciso di dedicarsi alla Magia, la Magia con le carte, o cartomagia, è un hobby eccellente. Potete infatti anche divertirvi, mentre imparate i segreti di quest'arte. Le carte da gioco sono una cosa economica e reperibile in moltissime abitazioni. Il prestigiatore che esegue della cartomagia close-up, cioè a distanza ravvicinata, può quindi intrattenere i presenti sia durante le feste che durante gli incontri di famiglia. A differenza del prestigiatore da scena, che ha bisogno di attrezzature particolari, luci, musica e di un grande teatro nel quale presentare la sua arte, il mago close-up è pronto in qualunque momento e ogni qualvolta sia disponibile un mazzo di carte.

La cartomagia close-up è eseguita proprio sotto al naso degli spettatori. Gode di un'immediatezza che non può essere duplicata dalla magia da scena. I professionisti di vecchia data sono tutti d'accordo sul fatto che non esista maniera migliore di apprendere come trattare con il pubblico se non farlo con il pubblico a pochi centimetri di distanza.

È una buona idea provare ognuno dei giochi presentati in questo volume per capire quali tra questi si adattino meglio al proprio stile di esibizione. Scegliete quindi un gioco da ognuno tra tre o quattro capitoli diversi, metteteli assieme creando una routine fluida, e avrete così un breve numero di magia con le carte che potrà essere eseguito in qualunque momento per la vostra famiglia e per i vostri amici.

Vorrei ringraziare Joseph K. Schmidt per il suo lavoro di grafica, che ha reso i giochi di questo volume così facili da comprendere.

Karl Fulves



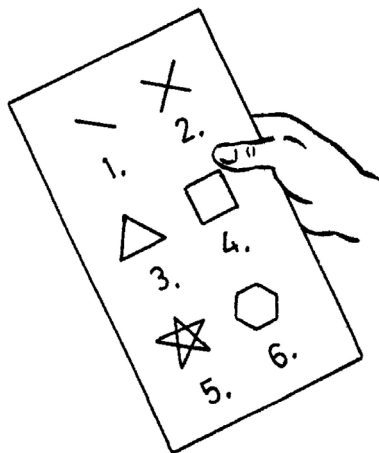
# Giochi di apertura



Il gioco di apertura, di inizio della vostra esibizione, dovrà avere una caratteristica speciale che lo contraddistingue. Esso dovrebbe essere caratterizzato da un tema semplice da seguire perché questa è la maniera migliore per catturare l'attenzione del vostro pubblico. I giochi in questo capitolo hanno tutti dei temi forti e semplici, che preparano il terreno per gli altri giochi che poi eseguirate.

## 1. Magia grafica

In questa routine, le carte verranno animate in modo da duplicare un semplice disegno scelto. Mostrate anzitutto un foglietto dove sono illustrate diverse forme geometriche o simboli, come illustrato in Figura 1.

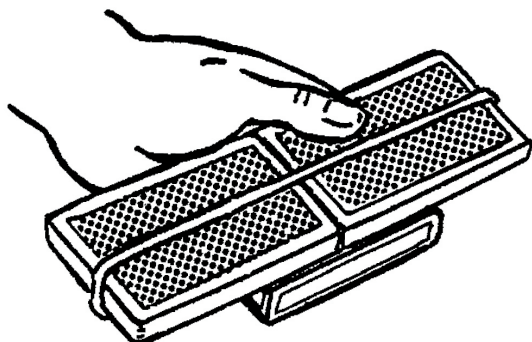


*Figura 1*

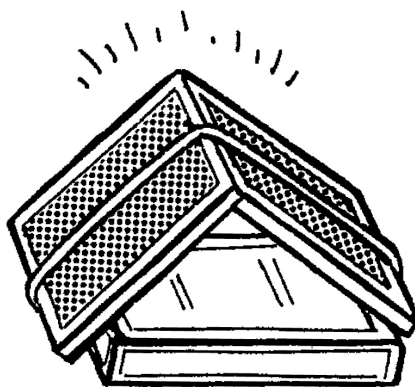
Lo spettatore dovrà scegliere una carta dal mazzo. Gli verrà poi spiegato che se sceglierà un Asso, il suo disegno scelto sarà il numero 1, cioè la linea retta. Se sceglierà un Due, il disegno sarà il numero 2, la croce.

La carta che lo spettatore sceglierà sarà un Tre; questo significa che il suo disegno prescelto sarà il numero 3, ovvero il Triangolo.

Il mazzo verrà quindi tagliato e le due metà del mazzo verranno appoggiate fianco a fianco sopra alla scatola delle carte, dove si toccheranno sul loro lato corto. Un elastico da pacchi verrà a questo punto avvolto attorno all'apparato così formato, Figura 2.



*Figura 2*



*Figura 3*

Il mago a questo punto abbandona la presa sulle carte: istantaneamente le carte assumeranno la forma di un triangolo, Figura 3, che duplica esattamente il simbolo prescelto dallo spettatore.

**Metodo:** Questa routine improvvisata è basata sulla versione di Aldo Colombini di un popolare effetto. Potrà essere eseguita con un qualsiasi mazzo di carte che vi verrà prestato. Anzitutto disegnate la lista di simboli numerati della Figura 1 su un foglio di carta abbastanza grande; tenete inoltre a portata di mano un elastico.

Reggete il mazzo di carte in modo che le facce delle carte siano rivolte verso di voi. Sventagliate le carte fino a che non arrivate a trovare un Tre. Tagliate il mazzo in quel punto in modo che il Tre divenga la prima carta in cima al mazzo. Prelevate quindi altre sette carte dal mazzo; queste sette carte dovranno essere un misto di Assi, Due, Quattro, Cinque e Sei – i semi delle carte che preleverete non rivestono alcuna importanza. Mostrate brevemente le facce di queste carte e quindi consegnatele a uno spettatore, chiedendogli di mescolarle per bene e poi di rimettere tutto il suo mazzetto sopra al mazzo di carte.

Mostrate il diagramma disegnato sul vostro foglio (quello di Figura 1). Spiegate poi allo spettatore che sta per scegliere una carta che servirà a indicare uno dei simboli. Dato che sul foglio ci sono sei simboli, userele delle carte i cui valori vanno da 1 a 6 in modo da ottenere la selezione casuale di un numero. Spiegate che, se per caso lo spettatore scegliesse un Sei ad esempio, il simbolo prescelto sarebbe quello con sei lati (l'esagono). Se fosse scelto un Cinque, verrebbe usata la stella a cinque punte, e così via.

Distribuite quindi dalla cima del mazzo le prime otto carte una alla volta sul tavolo formando una pila. Spiegate quindi che arriverete al fatidico numero casuale grazie a un miscuglio “a eliminazione”. Nel gergo dei prestigiatori, spiegherete, questo miscuglio è noto anche come miscuglio “sotto-sopra”. Prelevate quindi la prima carta del mazzetto e spostatela sotto allo stesso. Prendete poi la “nuova” prima carta in cima al mazzetto e distribuitela sopra al tavolo. Spostate la carta successiva dalla cima del mazzo al fondo (cioè sotto al mazzetto); poi la carta successiva andrà sopra al tavolo, e così via fino a che non rimarrete con una sola carta in mano.

Spiegate: *“Il valore di questa carta ci rivelerà quale tra i simboli sarà quello scelto”*. Non mostrate ancora la faccia della carta; appoggiatela per ora sul tavolo a faccia in basso.

Tagliate il mazzo in due metà pressoché uguali. Appoggiate le due metà sopra alla scatola delle carte. Mantenete l'intero apparato in posizione con un dito mentre prendete l'elastico e lo girate attorno alla scatola e alle carte poste sopra, come indicato in Figura 2. Ora girate la carta a faccia in basso sul tavolo: si tratterà di un Tre.

Spiegate quindi: *“Avete scelto un Tre; questo significa che il simbolo selezionato è il Triangolo. Guardate!”*

Togliete a questo punto il dito dall'apparato, liberandolo. Le carte scatteranno automaticamente in posizione sistemandosi in una forma triangolare, come indicato in Figura 3; la forma delle carte corrisponderà esattamente a quella scelta dallo spettatore.

## 2. I veri colori

Vengono mescolate assieme alcune carte a faccia in basso con altre carte a faccia in alto. La cosa apparirà come un insieme caotico, ma le carte rosse si separeranno da quelle nere, e per di più ci sarà un finale a sorpresa.

**Metodo:** Questa routine intelligente è basata su idee di Bill Simon e di John Scarne. L'effetto è sproporzionato rispetto alla modestissima quantità di preparazione occorrente; dovrete infatti preparare prima del gioco tutte le carte rosse in cima al mazzo e tutte le nere sotto a queste. Lasciate poi il mazzo così predisposto all'interno della sua scatola fino al momento di eseguire l'effetto.

Per presentare la routine, estraete anzitutto il mazzo dalla scatola. Tagliate nel punto centrale, cioè dove i colori si separano, in modo che tutte le carte rosse siano in un gruppo e tutte le nere nell'altro. Appoggiate quindi sul tavolo il mazzetto delle carte nere. Stendete a nastro sul tavolo, a faccia in basso, il mazzetto delle carte rosse. Spingete sei o sette carte a caso fuori dal nastro; poi raccoglietele e consegnatele a uno spettatore. Chiedetegli di prelevare una carta a caso dal suo mazzetto, girarla a faccia in alto, ricordarla e reinserirla in mezzo allo stesso mazzetto, che sarà ancora a faccia in basso.



Eseguite le stesse operazioni con l'altro mazzetto: Stendete a nastro sul tavolo, a faccia in basso, il mazzetto delle carte nere. Spingete sei o sette carte a caso fuori dal nastro; poi raccoglietele e consegnatele a un secondo spettatore. Chiedetegli di prelevare una carta a caso, di girarla a faccia in alto, ricordarla e reinserirla in mezzo al suo mazzetto.

A questo punto ognuno dei due spettatori starà reggendo un piccolo mazzetto di carte a faccia in basso che all'interno ha una carta girata a faccia in alto. Girate a faccia in alto il mazzetto delle carte rosse. Mescolate – a coda di rondine o all'americana (cioè eseguite un Dovetail Shuffle o un Riffle Shuffle) – questo mazzetto con il mazzetto più grande contenente tutte le carte nere. Poi girate a faccia in alto il mazzetto piccolo di carte nere e, similmente, mescolatelo con il mazzetto grande contenente tutte le carte rosse. Infine, per mescolare davvero le carte, girate a faccia in alto il mazzetto contenente le carte rosse e mescolatelo con il mazzetto a faccia in basso contenente le carte nere.

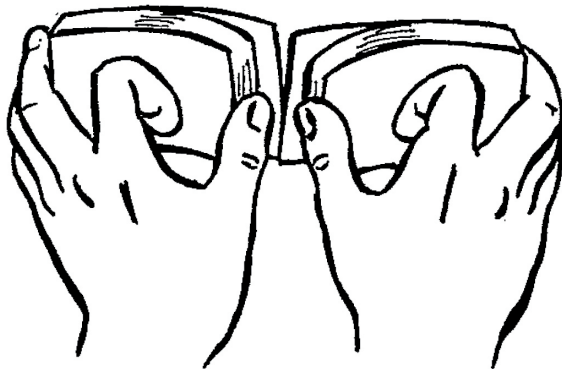
Spiegate ora: *“Bene, le carte ora sono mescolate davvero bene! Ma se solo diamo una piccola scossa al mazzo, ecco che le carte si riordinano”*. Schioccate le dita; stendete il mazzo a nastro sul tavolo in modo che le carte rosse siano rivolte con le facce verso l'alto: tutte le carte visibili di faccia saranno rosse! Questa cosa sarà per il pubblico una vera sorpresa. Ma la seconda sorpresa sarà che in mezzo al gruppo delle carte rosse ci sarà una sola carta nera. Fate scivolare la carta nera fuori dal nastro e, eseguendo l'azione, spiegate: *“Tutte le carte a faccia in alto sono rosse ad eccezione di una sola carta nera, e si tratta proprio della carta che lei ha scelto, signore”*.

Chiudete il mazzo e giratelo dall'altro lato. Stendetelo a nastro sul tavolo; tutte le carte di faccia saranno nere ad eccezione di una sola carta rossa. Concludete quindi il gioco spiegando: *“E tutte queste carte sono nere con l'eccezione di una sola carta, e si tratta proprio della carta scelta da questo giovanotto!”*

I due modi per eseguire questo tipo di miscuglio sono illustrati nella Figura 4. Il miscuglio Dovetail Shuffle, o “A coda di rondine”, viene eseguito con le mani che reggono i lati corti del mazzo rivolti uno verso l'altro. Il Miscuglio all'Americana o Riffle Shuffle (in questo caso si parla di Corner Riffle perché le carte vengono intersecate su un angolo come si nota in Figura), viene invece eseguito con le mani che reggo-

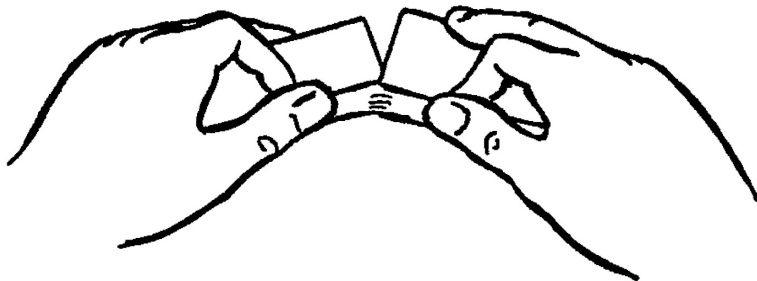
no i fianchi lunghi del mazzo. In particolare, il miscuglio all'americana sull'angolo, o Corner Riffle, è migliore per questo effetto perché così le carte verranno tenute basse sul tavolo. Questa cosa vi aiuterà a nascondere meglio il fatto che il mazzetto a faccia in alto contiene già tutte le carte dello stesso colore.

*Miscuglio a coda di rondine*



*Figura 4*

*Miscuglio all'americana sull'angolo*



*Figura 5*

### **3. Le carte evanescenti**

La sparizione di una carta da gioco rappresenta sempre un fatto misterioso di per sé. In questo gioco, ben due carte liberamente scelte spa-