

Sommario



Prefazione all'edizione Italiana	7
Introduzione	9
Giochi di apertura	11
1. Magia grafica	11
2. I veri colori	14
3. Le carte evanescenti	16
4. Le carte di troppo	18
5. Presa in mezzo	19
6. La penna sconcertante	23
7. Il mazzo almanacco	26
8. Asso trova asso	28
Il crimine non paga	31
9. I tre ladri	31
10. Bonnie e Clyde	33
11. In prigione!	35
12. Un sacco di bugie	37
Giochi mnemonici	41
13. Il super conteggio	41
14. Conto alla rovescia mentale	42
15. Lo specchio della mente	45
16. L'esperto della memoria	48
I quattro assi	51
17. Fermata all'asso	51
18. Rovesciata con il colpetto	54
19. Doppia distribuzione	57
20. La scelta del croupier	58
Rivelazioni senza indizi	63
21. Questa non è la carta scelta	63
22. Coincido	66
23. Mentalismo con cinque carte	68
24. Distribuzione "al quadrato"	70
25. Il ritrovamento di una carta	74

I trucchi dei bari	77
26. Batti il baro	77
27. L'ultima chance del baro	79
28. Scala(ta) verso la vittoria	81
29. Il baro pigro	83
30. Metti alla prova la tua abilità	84
31. Il mago delle probabilità	86
Carte truccate	91
32. Monna Lisa	91
33. Stampa laser	97
34. "Simone Ordina"	100
35. Caccia all'asso	103
36. Gli assi di McDonald	110
La distribuzione dei tre Jack	115
37. Jack Jack Jack	115
38. Tre Jack – versione migliorata	117
39. Jack senza preordinamento	119
40. Tre Jack e un imbroglione	120
41. Poker progressivo	121
Giochi di carte inusuali	125
42. La compitazione della parola "PURPLE"	125
43. Magia alla spinta di un tasto	128
44. I racconti del nastro	131
45. Una parola tra mille	132
46. Il gioco del tris	134
La carta che si solleva	137
47. La carta che si solleva – versione semplificata	137
48. Le carte dalla scatola	140
49. La carta che si solleva – versione excelsior	143
50. Consegna speciale	148
Il mazzo che cambia colore	153
51. I colori rovesciati	153
52. Reazione chimica	157
53. Il rosso e il blu	159
54. Il baro smemorato	161
55. Il gioco delle 52 carte	166
Divinare i colori	171
56. Fuori da questo mondo	171