
IL DUELLO

"Il Re dei Bari" - Florence Art Edizioni

Baby "Red" Callaghan: «Cosa ci giocavamo?»

Il Monco: «La pelle!»

dal film *Per qualche dollaro in più*

Questo capitolo è dedicato a tutte le esibizioni di gioco che prevedono due soli giocatori. La tipologia degli effetti è molto diversa: giochi a scommessa quali "Il poker con dieci carte" oppure "Testa a testa" (I & II); giochi che si sviluppano attorno a una narrazione ("Vecchio Joe"), un gioco con un finale molto magico e uno con una componente divertente, in cui lo spettatore non riesce mai a fare ciò che invece riesce all'esecutore.

Il fatto che vengano servite solo due mani di poker non sminuisce l'importanza della dimostrazione, anzi: il pubblico percepisce con maggior chiarezza ciò che accade. Inoltre, ciò risolve tutti i problemi di spazio, perché non si ha la necessità di occupare eccessivamente il tavolo. In queste pagine, quindi, troverai gli effetti migliori per quando fai magia ai tavoli [per consigli su come comportarsi in questa circostanza ti rimando a pag. 15].

IL POKER CON DIECI CARTE

Questo probabilmente è il gioco automatico sul poker più conosciuto, praticato e del quale esistono maggiori variazioni.¹³ Eseguita con carte giganti, è una delle poche dimostrazioni di poker visibili anche in un teatro.

Effetto: Il mago e uno spettatore giocano una partita di poker testa a testa, nella quale si usano solo dieci carte. Nonostante il mago non abbia alcun controllo sulle carte, vince sempre!

Preparazione: Nessuna.

¹³ Come afferma D. Ortiz in *Darwin Ortiz at the Card Table*, Kaufman and Greenberg, USA, 1988, pag. 35, pare che la prima pubblicazione del principio che sta alla base del gioco sia opera di A. Buckley, che lo descrisse in *Card Control* (purtroppo, nelle recenti edizioni di questa storica pubblicazione, il paragrafo riguardante la spiegazione del principio sembra essere stato soppresso).

Metodo e presentazione: Il principio che regola l'effetto è semplice. Se prendiamo tre tris (es. tre Assi, tre Re, tre Donne) e aggiungiamo a queste nove carte una carta qualsiasi di valore diverso (es. un Dieci), chi dei due giocatori avrà il Dieci, perderà! L'obiettivo dell'esecutore è, quindi, di fare in modo che questa carta – detta “carta perdente” o anche “carta Giona” – finisca sempre allo spettatore. Nella descrizione questa carta sarà chiamata “carta X”.

FASE 1 – *«Dovete sapere una cosa: io vinco a poker non perché sono bravo ma perché sono... fortunato! Davvero! Ora ve lo dimostro.»*

Mentre dici ciò, prendi il mazzo e aprilo tra le mani con le facce rivolte verso di te. Invita uno spettatore a giocare con te una partita a poker in due e continua.

«Nel poker la bravura di un giocatore sta nel saper quali e quante carte cambiare. Eliminiamo questa eventualità: useremo solo dieci carte, cinque ciascuno, senza possibilità di cambiarle. Un altro momento, in cui conta la bravura, è quando si puntano i soldi: saper sfruttare al massimo una vittoria, o limitare al minimo le perdite, è segno di capacità al gioco. Bene! Eliminiamo anche questa possibilità: giocheremo a puntata fissa, per esempio una birra ogni giocata» [su come gestire cosa scommettere e cosa no, ti rimando a pag. 16].

Mentre dici questo, estrai dal mazzo un Sei, tre Dieci, tre Otto e tre Sette e lasciali a faccia in basso sul tavolo. Il Sei è la carta X. Poi taglia un Fante portandolo in fondo, gira il mazzo a dorso in alto e posalo sul tavolo (il Fante è ora la prima carta del mazzo).

Raccogli le carte e mostrale velocemente spiegando che, per iniziare, si useranno solo carte basse. Tenendo sotto controllo il Sei, gira il mazzetto a dorso in alto e taglia portando il Sei in cima. Mescola le carte con il miscuglio nel cavo della mano, cominciando a trasferire singolarmente la prima carta e poi prosegui in modo normale: ciò porta la carta X in fondo. Esegui un altro miscuglio per riportarla in cima. Servi una carta allo spettatore mentre la successiva è per te. In questo momento lo spettatore ha già la carta X e tu puoi proseguire tranquillo.

Porgi le carte rimanenti allo spettatore, annunciando che anche lui deve mescolare e poi darne una a te e una a se stesso. Appena ha fatto ciò, riprendi le sei carte rimaste e procedi allo stesso modo, alternando miscuglio e distribuzione tra te e lo spettatore. La terza volta che tocca a te avrai in mano solo due carte: chiedi allo spettatore se si fida o se vuole tagliare. In pratica, gli stai dicendo che può scegliere quale carta vuole delle due (ma non dirlo apertamente, altrimenti potrebbe ricordare che non ha avuto questa scelta sulla prima carta!).

Completata la distribuzione, fai girare allo spettatore le sue carte. Qualunque punto lui abbia, mostra le tue: sono vincenti. Hai avuto... fortuna!

FASE 2 – Raccogli le carte girandole subito a dorso in alto, così da non lasciare allo spettatore il tempo di memorizzare le carte in gioco. Segui la carta X e, mescolando, portala in cima al mazzetto. Posa le prime due carte sul tavolo, coperte, una di fianco all'altra. Spiega che adesso sarà lui a decidere la distribuzione e chiedigli di mettere il dito su una carta. Se lo mette sulla carta X digli di spingerla verso di sé, mentre tu prendi la carta rimasta sul tavolo. Se mette il dito sull'altra carta digli di spingerla verso di te, spiegando che vi state dividendo il lavoro, tu mescoli e lui distribuisce. Ovviamente la rimanente, il Sei, adesso va a lui. Qualunque scelta faccia lo spettatore, e qualunque percorso tu abbia intrapreso per dargli la carta X, adesso devi proseguire in modo coerente con la prima modalità di scelta. Continua a mettere sul tavolo due carte per volta e fagli ripetere esattamente il movimento che gli hai indicato. Dato che la carta X è già in suo possesso, le decisioni successive sono ininfluenti. Chiedigli di girare le sue carte e tu gira le tue: ovviamente il punto più alto è il tuo.

FASE 3 – Raccogli le dieci carte, raggruppalne e poi, come se fossi colto da un'idea del momento, spiega che, per rendere più interessante il gioco dal punto di vista visivo, toglierai alcune carte basse sostituendole con delle figure. Con le facce delle carte rivolte verso di te, togli dal mazzetto il Sei e un tris qualsiasi, ad esempio i tre Otto. Prendi il mazzo e aprilo con le facce rivolte verso di te, perdici al centro le quattro carte scartate ed estrai tre Re e una Donna (supponiamo quella di Picche), che metterai a dorso in alto sul tavolo, sopra alle sei rimaste. In questo modo hai cambiato alcune carte, fra cui la carta X (che è ora la Donna di Picche). Questo, oltre a rendere più vario il gioco, evita che lo spettatore si renda conto che è sempre la stessa carta che lo fa perdere.



Sparpaglia le carte sul tavolo e mescolale bene fra loro con entrambe le mani, tenendo però d'occhio dove si trova la carta X.

Solitamente, io mescolo tenendola sempre sotto al mignolo della mano destra [fig. 1], in modo da non perderne mai il controllo.

Spiega allo spettatore che adesso prenderete una carta a testa. Comincia tu, poi falla prendere allo spettatore. Vai avanti così fino a che tutte le carte sono state prese, evitando sempre di prendere la carta X (dato che hai

iniziato tu, se questa è l'ultima carta rimasta sul tavolo, tocca allo spettatore prenderla).

Le carte sono mostrate e ancora una volta hai vinto... Che fortuna!

FASE 4 – Come nella fase precedente, prendi le dieci carte con le facce rivolte verso di te, dicendo che, per rendere il gioco visivo al massimo, toglierai ora tutte le carte basse e il gioco proseguirà solo con le figure e gli Assi.

Estrai le sei carte basse, posa sul tavolo a dorso in alto i tre Re e la Donna di Picche. Prendi il mazzo e, tenendolo con le facce rivolte verso di te, perdi nel mezzo le sei carte scartate. Estrai una carta qualsiasi e posala sulla faccia del mazzo, senza che il pubblico la veda. Prosegui allo stesso modo, mettendo sulla faccia del mazzo altre cinque carte: due Donne e tre Assi (le due Donne vanno a formare un tris con la donna di Picche). Puoi contare ad alta voce sei carte, affinché il pubblico sappia che stai prelevando il numero di carte necessario per l'effetto. Apri a ventaglio le prime carte che hai messo sulla faccia del mazzo e prendi in blocco solo le prime cinque (le due Donne e i tre Assi). Il pubblico crederà che tu abbia preso le sei carte che hai isolato. Posa queste cinque carte a faccia in basso sulle quattro rimaste sul tavolo, poi consegna queste nove carte allo spettatore affinché le mescoli.

Non commettere l'errore di cercare di rinforzare in lui la convinzione di avere dieci carte in mano dicendo qualcosa come: «*Mescola queste dieci carte.*» Ne avete sempre usate dieci, perché ora dovrebbe essere altrimenti? Non fargli nascere sospetti inutili.

Spiega che adesso farete una cosa particolare: giocherete una mano di tele-sina. Se lo spettatore non conosce il gioco, spiegaglielo. Quando ha mescolato il mazzetto, digli di posarlo sopra il mazzo. In questo momento le prime dieci carte del mazzo sono le nove che ha mescolato (tre Assi, tre Re e tre Donne) e la decima carta è il Fante, la nuova carta X, che avevi messo sopra il mazzo all'inizio della routine.

Questo stratagemma si giustifica dicendo che, per evocare meglio l'atmosfera delle sale da gioco, lo spettatore dovrà dare le carte tenendo tutto il mazzo in mano, come fanno i croupier.

Con le carte in mano, dì allo spettatore di dare una carta (coperta) a te e la seconda (coperta) a sé stesso, quindi una a faccia in alto per te e una per lui e di proseguire così fino a che non avete entrambi quattro carte ciascuno (una coperta e tre a faccia in alto), poi fermalo dicendo:

«*Adesso faremo una cosa ancora diversa: puoi barare! Supponiamo che in questo momento passi una bella ragazza e io, che non sono insensibile, mi volti a guardarla. In questo momento puoi scambiare tutte le carte che vuoi con le mie, se vuoi puoi anche scambiare la carta coperta, ma non puoi guardarla, perché non hai abbastanza tempo: io mi giro solo per pochi secondi.*»

Proibire allo spettatore di guardare la carta coperta serve a far credere che essa sia importante: alla fine della routine tutti penseranno che in qualche modo tu lo abbia influenzato proprio nel prendere questa decisione. Questo stratagemma allontana un po' l'attenzione dall'ultima carta distribuita, che invece è quella fondamentale.

Quando lo spettatore ha fatto i dovuti cambi, fagli servire anche l'ultima carta: quella che darà a se stesso è il Fante, la carta X di questa fase.

Fagli girare la sua carta coperta e poi gira la tua: nonostante abbia barato, hai vinto anche stavolta!

Dopo che le carte sono state scambiate, di solito io chiudo con questa frase: *«A questo punto mi rigiro, tu distribuisi a ciascuno la quinta carta... (lo spettatore dà la quinta carta per te e per sé) e io guardo le carte. Tu hai un buon punto (lo spettatore mostra la sua carta coperta), ma io non sono scemo... non del tutto almeno... mi ricordo che prima avevo altre carte e dunque so che tu me le hai scambiate. Però non protesto, sai perché? Perché comunque sono fortunato e riesco a vincere anche questa volta!»* Gira la tua carta coperta.

{ Note conclusive }

1. In una routine di poker con dieci carte, il problema principale è la mancanza di un finale forte. Può capitare, infatti, che la fase finale porti alla vittoria del prestigiatore con una semplice doppia coppia, magari dopo un full ricevuto in precedenza. Questo può creare un anticlimax. Per ovviare a questo problema sono state inventate mani finali con scambi di carte per finire con una scala reale, gag con la produzione di oggetti strani, oppure previsioni delle carte vincenti. Io ho preferito usare questo finale, in cui lo spettatore può addirittura barare e, nonostante questo, perde! Quest'idea mi regala un climax che potremmo definire "di situazione", che produce un crescendo nella routine e nella libera scelta da parte dello spettatore, mantenendo intatta la caratteristica di gioco automatico ed estemporaneo.
2. Non è necessario che la routine si sviluppi sempre in quattro fasi come descritto. A volte, se ho limiti di tempo, ne presento solo tre, escludendo la seconda.
3. Se fai un piccolo segno su un angolo della Donna di Picche, nella terza fase puoi far sparpagliare le carte allo spettatore e toccarle solo al momento di raccoglierle: ciò aumenta la percezione di impossibilità. Questa è la tecnica che utilizzo quando ho programmato questo effetto per le mie esibizioni.
4. Come detto in precedenza, questa è una dimostrazione che si può eseguire con carte giganti ed è perciò adatta per una situazione da pedana o in teatro. A mio avviso, la migliore versione da scena è quella fatta con diciotto carte, che spiego brevemente. Prendi sei tris e dividili in due parti, tre tris da una parte e tre dall'altra. Fai mescolare separatamente queste due parti e poi mettile insieme, sovrapponendole. Fai distribuire le carte a uno spettatore e fai mettere da parte le otto rimanenti. Ciò che conta è che la decima carta (la quinta che si è servito) è quella perdente. Questo perché la decima carta faceva parte della seconda serie, quindi è estranea alle nove distribuite. Alla fine di ogni fase devi solo raccogliere le dieci carte usate, mettendo sulla faccia la carta X, e poi posarle tutte insieme sulle otto non usate: hai ricomposto il mazzetto. Dividi nuovamente a metà questo mazzetto e porgi le due metà agli spettatori affinché le mescolino. Ricomponi le due metà e prosegui. In questo modo anche la carta X cambia sempre. L'ideale sarebbe farlo

in scena con due spettatori al tuo fianco. La paternità di questa variante non è certa: si sa che uno dei primi a presentarla fu Stewart Judah e che Tony Binarelli è stato uno dei primi a divulgarla in Italia.

POKER AUTOMATICO

L'origine di questo effetto non è chiara. Nel 1950 John Scarne ne pubblicò una versione ma non diede nessun riferimento su chi ne fosse l'ideatore, limitandosi a dire che l'aveva visto fare da vari prestigiatori, tra cui Clayton Rawson, Harry Lorayne, Norman Jensen e molti altri.¹⁴

Nel 1971 venne pubblicata una versione praticamente uguale a firma di Dai Vernon e Stewart Judah. L'unica differenza con la precedente sta nel fatto che le prime fasi, nelle quali si distribuivano solo tre carte per ogni mano, erano state eliminate.¹⁵

Successivamente Harry Lorayne pubblicò, senza chiarirne la paternità, una versione praticamente uguale a quella già pubblicata da Scarne.¹⁶

Effetto: Il prestigiatore spiega a uno spettatore come fare per riuscire a distribuire una buona mano ad un suo eventuale compare e lo fa illustrandogli le semplici mosse da eseguire. Nonostante ciò – e nonostante il prestigiatore non faccia nessun altro movimento –, ogni volta che il mago dimostra la procedura, il punto arriva; ogni volta che lo fa lo spettatore, questi fallisce!

Preparazione: Da sopra a sotto il mazzo: tre Re, il Due di Picche, il quarto Re, i quattro Assi seguiti dal resto del mazzo.

Esecuzione: Esegui un falso miscuglio, facendo attenzione a non alterare la posizione delle nove carte in cima al mazzo.

Spiega che in una partita in cui due bari lavorano in coppia, uno è quello che dà le carte buone, mentre l'altro è quello che le riceve e vince i soldi. Tutto quello che si deve fare è un gesto d'intesa particolare. A questo punto io faccio un piccolo scatto nervoso, come un tic, e poi distribuisco le carte. Questo gesto, che non serve a nulla ai fini del metodo, diventerà in seguito un momento divertente, quando cioè sarà lo spettatore a fare la parte del mazziere.

Distribuisci due mani di poker a faccia in basso, una per te e una per lo spettatore, iniziando con la prima carta per lo spettatore, come in una partita

¹⁴ "The Great Poker Demonstration" in J. Scarne, *Scarne on Card Tricks*, Dover Publications, Mineola, New York, 2003, pag. 145.

¹⁵ D. Vernon e S. Judah, "Automatic poker", in *Pallbearers Review*, vol. 8, n. 2, dicembre 1971, Fulves, Teaneck, pag. 473; la rivista è stata ripubblicata in tre volumi da L&L Publishing nel 1993.

¹⁶ "Little Fella' - Big Fella", in H. Lorayne, *Close-up Card Magic*, Robbins & Co., Brooklyn, 1976, pag. 61.