

SESTA ROUTINE

DOPPIA LOCALIZZAZIONE

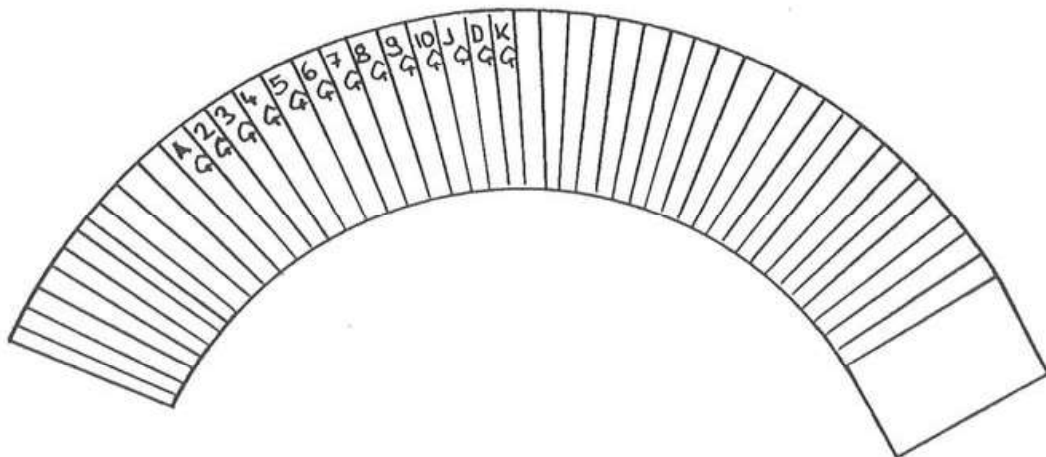
Questo è senza dubbio uno degli effetti di localizzazione più sbalorditivi che si possano presentare con un mazzo di carte.¹ Infatti, sono spesso riuscito a trarre in inganno tutti quei prestigiatori che ignoravano il principio su cui si basa. Vi assicuro che si tratta di un effetto molto raffinato. Il fatto che sia necessaria una breve preparazione, non dovrebbe scoraggiarvi dall'impararlo, perché si tratta di un'autentica perla.

Effetto: Uno spettatore sceglie – senza nessuna interferenza da parte vostra – due carte che poi ritroverete con successo.

Preparazione: Prendete le tredici carte di picche dal mazzo e mettetele in sequenza numerica in cima al mazzo, in modo da avere l'Asso di Picche in prima posizione e, a seguire, il Due di Picche, il Tre di Picche... e così via. La tredicesima carta da sopra sarà quindi il Re di Picche.

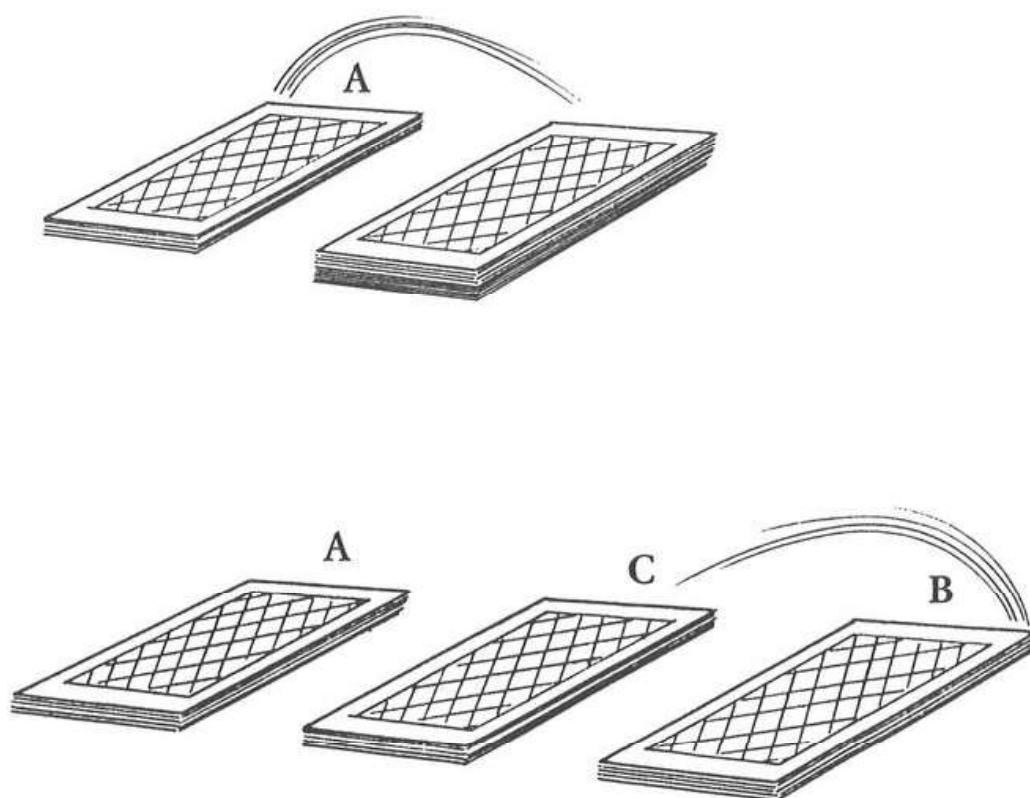
Dopo aver fatto questo, mettete altre undici carte qualsiasi in cima al mazzo (fig. 1). L'Asso di Picche si trova ora in dodicesima posizione a partire da sopra. Potete adesso iniziare la presentazione di questo straordinario effetto.

fig. 1



Presentazione ed esecuzione: 1. Posate il mazzo da voi preordinato sul tavolo, davanti a uno spettatore. Chiedetegli di tagliare circa un terzo del mazzo e di mettere quella porzione a destra del mazzetto che resta sul tavolo; nella nostra descrizione chiameremo il mazzetto ottenuto "A" (fig. 2). Appena terminato, dite allo spettatore di tagliare circa a metà ciò che resta del mazzo e di depositare questo terzo mazzetto, che chiameremo "B", sul tavolo a sinistra degli altri due (fig. 3).

figg. 2 e 3



Lo spettatore avrà così diviso il mazzo in tre parti quasi uguali; dal suo punto di osservazione il mazzetto che si trova al centro corrisponderà alla porzione inferiore del mazzo, il mazzetto di destra alla porzione superiore e quello di sinistra alla porzione centrale.

2. Indicate il mazzetto A e spiegate: *“Questo mazzetto costituiva in origine la porzione superiore del mazzo. Se le chiedessi di memorizzare la carta superiore di questo mazzetto, lei potrebbe pensare che io abbia già visto la carta in precedenza.”* Continuate poi indicando il mazzetto C: *“Questo mazzetto si trovava in fondo al mazzo e dunque, forse, potrei ugualmente conoscerne alcune carte.”* Indicate infine il mazzetto B: *“Questo invece corrisponde alla porzione centrale che lei stesso ha tagliato, giusto? Quindi io non posso assolutamente sapere da quante carte è composto... e non posso neanche sapere quali carte stanno sopra o sotto, non è vero?”*

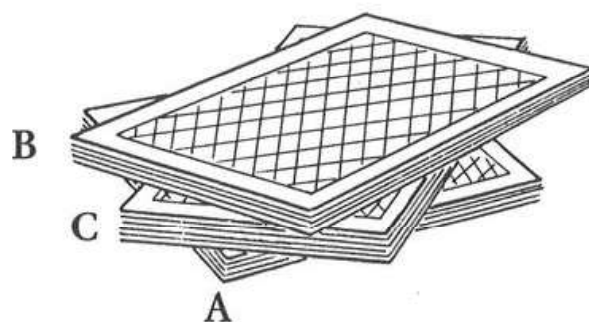
Dopo ogni domanda aspettate la conferma dello spettatore e poi chiedetegli di prendere il mazzetto B e di memorizzare la carta superiore. Dovrà mostrarla anche agli altri spettatori. Invitatelo poi a mettere la carta in mezzo al mazzetto B e a mescolarlo bene prima di rimetterlo al suo posto sul tavolo.

Se lo spettatore ha formato tre mazzetti più o meno della stessa grandezza, in cima al mazzetto centrale (B) si dovrebbe trovare la sequenza inferiore delle carte di picche; lo spettatore avrà quindi memorizzato la carta di picche di minor valore presente in questo mazzetto.

3. Indicate il mazzetto A e spiegate allo spettatore che esso corrisponde a quella che era la porzione superiore, della quale dunque potreste conoscere la prima carta. Per questa ragione chiedetegli di mescolarlo bene. *“Per favore memorizzi ora la carta che il caso ha portato in cima al mazzo.”* Fategliela rimettere sopra al mazzetto che poi depone al suo posto sul tavolo.

4. Continuate a dare allo spettatore le seguenti istruzioni: *“Prenda ora il mazzetto C. Forse pensa che io possa conoscerne alcune carte, perciò la prego di mescolarlo bene. Io non posso sapere da quante carte è composto, perché lo ha formato lei stesso e non posso neanche sapere quale posizione occupano le varie carte, perché lei stesso lo ha mescolato. Ora lo metta sul mazzetto A, sul quale si trova la seconda carta memorizzata, in modo da perderla irrimediabilmente fra le altre.”* Alla fine chiedetegli di ricomporre il mazzo mettendo il mazzetto B sopra agli altri due (fig. 4).

fig. 4



5. Se volete, e se la situazione lo permette, potete ricordare allo spettatore quanto sia stata onesta la procedura di scelta e quanto chiaramente le due carte siano state perse nel mazzo. È molto importante sottolineare che lui stesso ha mescolato ogni mazzetto.

Prendete il mazzo e apritelo a nastro fra le mani con le facce rivolte verso di voi. Nel terzo superiore, ovvero sul lato sinistro del nastro, cercate la carta di picche con il valore più basso (ai fini di questa spiegazione supponiamo che sia il Sei di Picche): questa è la prima carta scelta.

Mettetela a faccia in basso sul tavolo, davanti allo spettatore.

Per trovare la seconda carta, bisogna sommare al Sei di Picche il numero dieci. Nel nostro caso, l'operazione dà come risultato sedici ($6 + 10 = 16$). La sedicesima carta a partire dalla faccia del mazzo è la seconda carta scelta. Togliete anche questa carta dal mazzo e mettetela a faccia in basso davanti allo spettatore, accanto alla prima. Mentre cercate le due carte scelte, portate sopra al mazzo le cinque carte della scala reale di picche – cioè il Dieci, il Fante, la Donna, il Re e l'Asso di Picche – non importa in quale ordine. Far ciò è facile: spesso è sufficiente un semplice taglio, dato che esse sono state già in precedenza riunite e ordinate. Chiedete allo spettatore di dire ad alta voce e in modo chiaro il nome delle carte scelte. Dopo un attimo di pausa, girate a faccia in alto le due carte che si trovano sul tavolo: sono proprio quelle!

Quasi dimenticavo: Se volete, potete farvi aiutare da due spettatori. Ciò è consigliabile specialmente quando siete di fronte a molte persone. Anche in questo caso potete utilizzare la presentazione che vi ho suggerito. Forse penserete che le indicazioni fornite agli spettatori siano troppo confuse e vorrete spiegarvi utilizzando meno parole.

La mia presentazione ha però lo scopo di guidare il pensiero degli spettatori in una direzione ben precisa, eliminando le possibili soluzioni e convincendoli che quanto hanno appena vissuto è assolutamente incomprensibile. Non è forse questo lo scopo della prestigiazione: evocare nella mente della gente l'emozione dell'impossibile e della meraviglia?

SCALA REALE

Anche se questo effetto ha come tema il poker, il pubblico a cui lo presentate può benissimo ignorare le regole di questo gioco. Il finale, infatti, ha un impatto talmente forte dal punto di vista visuale che l'effetto funziona bene con chiunque. Il principio su cui si basa è del prestigiatore americano Bob Hummer e può essere applicato in modi diversi.²

Effetto: Dieci carte scelte casualmente dallo spettatore vengono ben mescolate e quindi distribuite per formare due mani di poker. Le carte del prestigiatore risulteranno costituire una scala reale!

Presentazione ed esecuzione: 1. Il mazzo, così come risulta preparato dall'effetto precedente, ha in cima la scala reale di picche. Consegnate il mazzo a uno spettatore e chiedetegli di contare dieci carte, depositandole a faccia in basso sul tavolo così da formare un mazzetto.