

Mississippi Poker: "Ten Card's Poker Deal"

di Tony Binarelli

Ho incontrato, per la prima volta nella mia vita il "Ten card poker deal" sulle pagine di *Royal Road to Card Magic* di Hugar & Braue, e da allora, intorno agli anni Sessanta, ha fatto parte del mio repertorio cartomagico; credo d'averlo eseguito centinaia o forse migliaia di volte in ogni condizione di lavoro: dal close-up formale a quello itinerante, da seduto sul divano sul tavolo di un salotto, a seduto per terra su un tappeto.

Quando molto più tardi sono passato al professionismo e mi sono trovato nella necessità di passare dal close-up alla pedana e al palcoscenico, l'ho trasformato in un eccezionale effetto da scena; un vero e proprio colpo di teatro che può riempire un momento di spettacolo dagli otto ai dodici minuti.

Naturalmente ha avuto anche il suo battesimo televisivo nel programma *Test* di Emilio Fede – Rai Uno – e lo sfidante era niente meno che Paolo Villaggio, il cui intervento ha influito, e non poco, sul suo successo; la sua ultima apparizione in tv è stata invece su *Buona Domenica* con Lorella Cuccarini e Marco Columbro – Canale 5 – con un'ambientazione, per costumi e coreografia, di stile western.

Per poterlo però portare in scena era necessario utilizzare delle carte di maggiore visibilità ed efficacia, e per questo ho fatto produrre dall'Italcards di Bologna quelle del presente formato, in una prima tiratura su cartone e in una più recente in PVC, che gli consente una maggiore durata e bellezza estetica.

Questa versione ha avuto un immediato successo sul mercato magico internazionale e distribuita da Micky Hades è entrata a far parte del repertorio di moltissime star internazionali, ed è stata particolarmente apprezzata da molti degli autori che avevano lavorato sullo stesso tema come Nick Trost, Bruce Bernstein e Larry Becker, che l'hanno definita come la migliore versione di questo classico della cartomagia. Giudizio che ha anche una sua versione da close-up nota con il nome di Cincinnati Kid Poker, eseguita da Gary Ouellet che lo aveva inserito nel mio libro *Class Act*, in uno dei suoi special televisivi della serie *The Greatest Magic Show*.

Publicato per la prima volta in Italia e in Germania nel mio *Playmagic 3*, ha avuto un'immediata diffusione nel mondo magico ed è quello dei miei effetti, insieme a Kiss e Lips, che ha maggiormente contribuito alla mia notorietà nel mondo magico.

Non vi è dubbio che le dimostrazioni d'abilità al tavolo da gioco riscuotano sempre un grande interesse e successo presso il pubblico, e il successo riscosso dal mio libro *Occhio al baro* e alla successiva edizione *Tutti i trucchi al gioco d'azzardo* ne è un'ulteriore conferma.

Purtroppo, da un punto di vista spettacolare, le dimostrazioni delle possibilità del "giocatore di vantaggio" al tavolo verde risentono dei seguenti inconvenienti:

1) La più o meno relativa difficoltà d'esecuzione.



Tony Binarelli.

2) La preparazione e il preordinamento del mazzo.

3) La necessità di destinarla a un pubblico "specializzato".

4) In alcune routine la lunghezza dell'esecuzione.

5) La non spettacolarità, da un punto di vista scenico, che relega questo tipo d'effetti alle esibizioni in situazione di close-up e per un ristretto numero di persone sedute attorno a un tavolo.

In questo settore la più spettacolare e adattabile delle routine è sicuramente la mia successiva versione: Cincinnati Kid Poker.

Ho allora cercato, per anni, un effetto che evitasse le suesposte difficoltà e non vi è dubbio che la presente versione del "10 Card's Poker Deal" corrisponda alle esigenze dello spettacolo magico odierno – pur essendo stata da me pubblicata, per la prima volta, nel 1985 – e garantisce al suo esecutore i seguenti vantaggi:

1) Nessuna difficoltà d'esecuzione.

2) Relativo preordinamento delle carte utilizzate che è effettuato in modo naturale nel corso dello stesso miscuglio e anche dopo che lo stesso spettatore ha mescolato le carte.

3) Comprensibilità dell'effetto, per la sua semplicità ed efficacia, anche da parte di spettatori non esperti di gioco e di poker in particolare.

4) Rapidità d'esecuzione, nel senso che tra il presupposto dell'effetto e la sua conclusione intercorre solo un brevissimo "tempo esecutivo" perfettamente giustificato e tollerato dalla routine.

5) Eccezionale spettacolarità, determinata dalla costituzione della routine e dal formato delle carte super jumbo che fa uscire l'effetto

dall'ambito del close-up per farlo entrare in quelli più ampi della televisione, dei night club, del cabaret e del teatro.

E dopo queste premesse, leggetevi l'effetto e se deciderete di farlo sarete in possesso di una routine che non potrà che confermare al vostro pubblico la vostra personalità di Re Del Tavolo Verde e lo farà esclamare: "Non giocherò mai a poker con lei!", evitandovi così di perdere chissà quale cifra.

Avrete inoltre a disposizione un effetto divertente in grado di soddisfare ogni tipologia di pubblico, inseribile in ogni programma magico come in quello di molte star internazionali che mi hanno fatto l'onore d'inserirlo nel loro repertorio.

Effetto

L'artista dopo aver invitato quattro spettatori a salire sul palco li fa sedere in altrettante sedie appositamente preparate, dispone davanti al primo giocatore un piccolo tavolo e mostrando dieci carte jumbo, informa tutto il pubblico che sfi-

derà ciascun singolo giocatore a un'eccezionale mano di Mississippi Poker.

È questa una particolare versione di questo notissimo gioco d'azzardo che prevede le seguenti modalità di gioco:

- 1) Si gioca con solo dieci carte.
- 2) Non vi è nessuna possibilità di cambiare le carte.
- 3) Nelle prime due mani il baro e lo sfidante distribuiscono le carte alternativamente.
- 4) La terza mano è giocata con scelta al buio da parte dello sfidante che seleziona a caso le carte con cui desidera giocare.
- 5) La quarta mano è giocata allo scoperto, nel senso che lo sfidante ha la possibilità di vedere ed eventualmente rifiutare tre delle dieci carte in gioco.
- 6) Vince, ovviamente, chi, secondo il valore dei punteggi del classico poker, realizza quelli più alti, e naturalmente è sempre il baro a vincere.

Dopo questa premessa l'esecutore si avvicina al primo sfidante, mescola le dieci carte e le distribuisce, alternativamente, uno per lo sfidante e uno per se stesso, e al termine, controllando le mani distribuite quella in suo possesso sarà la vincente!

Consegna poi le carte al secondo spettatore, che è invitato a mescolarle e a distribuirle, nel modo usuale, cinque al baro e cinque per se stesso. Al confronto dei punti, ancora una volta avrete vinto.

Riprese le carte l'esecutore le mescola e indirizzandosi al terzo spettatore lo invita a scegliere, senza fargliele vedere, una alla volta, le cinque carte che gli spettano, al termine controllo dei punti, e ancora una volta la mano dell'esecutore sarà quella vincente.

Il quarto spettatore avrà sicuramente una possibilità in più e cioè potrà vedere e poi scegliere tre carte su dieci e malgrado ciò, anche lui, al termine della distribuzione avrà perso.

Avendo così dimostrato la sua "abilità" a poker l'Artista ringrazia i quattro sfidanti, fa dedicare loro un applauso dal pubblico e li rimanda al loro posto in platea.

Occorrente

Le dieci carte Super Jumbo che sono state realizzate con materiale plastico per garantire una lunga durata nel tempo e rappresentano, precisamente:

- 1) Re di Cuori – Re di Quadri – Re di Fiori
- 2) Regina di Cuori – Regina di Quadri – Regina di Fiori
- 3) Dieci di Cuori – Dieci di Quadri – Dieci di Fiori
- 4) Fante di Cuori

Queste carte sono state stampate nel formato di 24x34 cm con dorso monocolor e faccia a due colori, questi ultimi, per una maggiore visibilità sono del tipo Jumbo Index, su PVC verniciato di particolare resistenza e scorrevolezza che ne garantisce la migliore e più lunga utilizzazione nel tempo.

Preparazione

Con una matita scurite, nel senso dello spessore, gli angoli sinistro inferiore e destro superiore del Fante di Cuori (la carta che è la responsabile delle vostre vittorie).

Sempre con la stessa matita, segnate con un punto nel margine bianco del dorso, l'angolo superiore destro e inferiore sinistro del Fante di Cuori. Non è strettamente necessario ma è un'ulteriore garanzia nell'esecuzione.

Mescolate le carte tra loro, ma lasciate il Fante di Cuori al primo posto nel mazzo.

Le carte

Prima di passare alla vera e propria spiegazione esaminiamo le carte che compongono questa serie:

I Re, le Donne e i Dieci sono, da un punto di vista grafico, le carte più belle del mazzo e fatta eccezione per gli assi, le più importanti nel gioco del poker.

Tra queste carte, che appartengono alla serie di Cuori, Quadri e Fiori è stato volutamente escluso il seme di Picche perché nella tradizione cartomantica è un seme negativo e quindi a livello inconscio è respinto.

Il Fante di Cuori è il vero e unico responsabile delle vittorie e delle sconfitte poiché essendo l'unica "carta dispari" (*Jonas Card* nella versione inglese) tra le dieci carte che compongono il set, la mano di poker che la conterrà sarà sicuramente più bassa rispetto all'altra, per cui è evidente che tutta la routine si basa sul riuscire a dare all'altro giocatore questa carta perdente.

Con questo set di carte gli unici punti realizzabili sono:

- 1) Coppia
- 2) Doppia coppia
- 3) Tris
- 4) Full

Ma ripeto, qualsiasi sia il punteggio realizzato, la mano contenente il Fante di Cuori sarà sicuramente inferiore a quello dell'altra.

È quindi importante, quando iniziate il gioco che il Fante di Cuori sia il primo, a carte scoperte, della serie.

Esecuzione

Invitate i quattro spettatori sul palco e informateli che state per sfidarli a una particolare partita di poker e spiegate a loro e a tutti le modalità del gioco, così come descritto nell'effetto.

Prima mano

Rivolgendovi al primo spettatore, mescolate le carte, portando il Fante di Cuori al primo posto a carte coperte. Visto il numero e la dimensione delle carte il miscuglio è in realtà una successione d'alzate, di cui l'ultima porta il Fante in prima posizione, e ciò è facilitato dal segno a matita praticato sul bordo della carta.

Effettuate una regolare distribuzione dando la prima carta allo spettatore e la seconda per voi sul tavolo e via fino all'esaurimento delle carte. Lo spettatore avrà sicuramente la mano perdente, fate sì che tanto voi che lo spettatore mostriate le carte al pubblico che potrà seguire il gioco. Il Jumbo Index consente questa azione con un opportuno sventagliamento delle carte.

L'utilizzazione di un leggio e la collaborazione di una partner migliorano la comprensibilità e la spettacolarità dell'effetto.

Seconda mano

Rivolgetevi adesso al secondo spettatore e consegnategli tutte le carte e poiché, viste le loro dimensioni, avrà qualche difficoltà nel mescolarle troverete sicuramente delle osservazioni divertenti da indirizzargli. Al termine del miscuglio riprendete le carte per "tagliare" e fatelo in corrispondenza del Fante segnato, lasciando questa carta come ultima del gruppo.

Consegnate le carte allo spettatore affinché effettui una regolare distribuzione. Poiché il Fante è l'ultima carta finirà nella mano dello spettatore che sarà così perdente.

Terza mano

Riprendete tutte le carte, seguitate a mescolarle mentre indirizzate ai vostri sfidanti delle osservazioni sulla scarsa fortuna che li assiste e quindi avvicinatevi al terzo giocatore. In questo frattempo il Fante sarà nuovamente al primo posto nel mazzo, comunicandogli che lui, pur senza vederle, avrà la possibilità di scegliere le carte con cui giocare.

Mostrategli di dorso la prima carta (il Fante) e rivolgetegli queste esatte parole: "Per questa carta, sì o no?" e mentre lui vi sta per rispondere muovete la testa nel classico segno del Sì, è questo un piccolo sotterfugio psicologico, in quanto è estremamente difficile dire "No" se qualcuno, di fronte, muove la testa in senso affermativo.

Comunque possono verificarsi i seguenti casi:

Lo spettatore dice "Sì": voi allora gli consegnate la prima carta, che è il Fante, e poi continuate con questa distribuzione a Sì e No, distribuendo per voi le carte che lo spettatore rifiuta. Al termine avrete comunque la mano vincente.

Lo spettatore dice "No": indirizzategli le seguenti parole: "Ogni volta che lei dirà no, io seguirò a mescolare le carte, ogni volta che dirà sì le consegnerò una carta, al termine della distribuzione realizzata secondo le sue scelte le carte rimanenti saranno la mia mano..." Seguitate a mescolare riportando il Fante sempre al primo posto. Prima o poi lo spettatore dirà "Sì" e prenderà il Fante e quando sarete giunti al termine della distribuzione avrà la mano perdente.

Quarta mano

È senz'altro quella che maggiormente impressiona il pubblico perché lo spettatore, almeno apparentemente, sceglie le carte guardandole di faccia e ciò malgrado perde regolarmente.

Iniziate sempre con il Fante al primo posto, prendetelo, mostratelo al vostro quarto sfidante indirizzandogli queste esatte parole: "Le piace questa carta!..." e anche in questo caso fate un cenno affermativo con la testa, nel 99 per cento dei casi lo spettatore risponderà "Sì" e allora consegnategli il Fante, avrete praticamente forzato il Fante e già vinto. Seguitate la distribuzione consegnando allo spettatore le carte che desidera e tenendo per voi quelle che scarta. Al termine avrete la mano vincente.

Se invece lo spettatore dice "No" sul Fante, caso molto raro e dipendente solo dal mancato carisma della vostra presentazione, mettete questa carta in fondo al mazzo, nella terza mano distribuitegli le carte dei suoi "Sì" seguitando a mescolare quando dice "No". Quando avrà cinque carte le restanti saranno le vostre.

Ed eccovi, in questo caso, il mio schema di distribuzione preferito:

1° carta (Fante): sotto il mazzo.

2° carta: senza farla vedere, invitate lo spettatore al Sì o No, se Sì consegnatela, se No mescolate controllando il Fante.

3° carta: fatela vedere, se Sì consegnatela, se No prendetela per voi.

4° carta: Sì o No senza vederla, se Sì consegnatela, se No prendetela per voi.

5° carta, fatela vedere; se Sì consegnate, se No per voi stessi.

A questo punto informate lo spettatore e il pubblico che avendo ormai viste le tre carte del presupposto non potrà più vederne altre, ma solo sceglierle al buio. Rivolgete quindi allo spettatore la seguente domanda: "... sopra o sotto?".

Se dice "Sopra", date a voi la prima carta di sopra e a lui la carta di sotto (il famoso Fante).

Se dice "Sotto", date a lui la carta di sotto (il Fante) e date per voi la carta di sopra.

Quindi qualunque sia la risposta non potrà che ricevere la carta perdente. Terminate la distribu-

zione sempre con lo stesso sistema e ancora una volta alla fine potrete dimostrare che avete vinto.

Terminata così la partita, rimandate al posto i quattro spettatori, non senza farli debitamente applaudire dal vostro pubblico.

Osservazioni

Come vi sarete resi conto si tratta di una routine particolarmente efficace e spettacolare che basa la gran parte del successo sulla presentazione e sulla impostazione che volete darle. Mi sono limitato a indicarvi i punti fondamentali della presentazione laddove strettamente necessari alla stessa tecnica esecutiva dell'effetto, per il resto potrete scoprire da soli e secondo la vostra personalità quella che è la vostra linea migliore.

L'utilizzazione di vere poste, per singolo giocatore, con mazzette di banconote (Euro in fotocopia) aumenta l'impatto e l'interesse dell'effetto, aumentando la posta da una mano all'altra e ovviamente la suspense e l'emozione che il pubblico può riceverne. Poiché, come sempre, lo spettacolo deve essere emozione e sogno e il gioco d'azzardo lo è sicuramente, ma deve essere abbinato al denaro, concretamente.

In qualche occasione ne ho dato anche una versione "mentalistica": in altre parole la suggestione che impedisce allo sfidante di vincere. In questo caso la partita si conclude con una predizione delle carte dell'ultima mano. Si tratta di una predizione a tre vie, in altre parole con tre fogli di carta su cui è scritto:

- "Lo spettatore perderà la mano con una coppia".

- "Lo spettatore perderà la mano con una doppia coppia".

- "Lo spettatore perderà la mano con un tris".

Tutti convenientemente contenuti in un portafoglio del modello Humber Wallet, o in una busta a tre aperture.

Comunque sia trovate la vostra chiave di presentazione e avrete una routine potentissima che può rappresentare il finale di uno spettacolo.

Buon divertimento! ■

Tony Binarelli