

Circus Card Trick - The Royal Road to Card Magic

(Una Scommessa Sicura – Roberto Giobbi Light)

CIRCUS CARD TRICK

In the old days this trick was used by cardsharps to fleece the unwary. It is an amusing swindle for use with a small group when presented as legitimate entertainment.

FALSE SHUFFLES AND CUTS

139

1. Have someone shuffle the pack, and in taking it back glimpse the bottom card for use as a key card. Spread the cards and ask a spectator to remove one, having him show it to everyone. This is important, for later you may need witnesses.

2. Have the card replaced, and place the key card above it by using the key undercut method. Shuffle the pack by means of the key undercut shuffle, which will leave the chosen card and the key card somewhere near the middle. Next have someone make *two complete cuts*.

3. Take the pack and assert that you can find the spectator's card unfailingly by sense of touch alone. Deal the cards face upwards, watching for your key card. When it falls, the next card dealt is the chosen card. Deal this card, maintaining an impassive expression; remember its name and deal a half dozen cards more.

4. Finally push a card off the pack, feel its face with your right index finger tip, hesitate, and feel the card again. Glance up triumphantly, tapping the card. "I'll wager you a nickel that the next card I turn over is your card!"

5. Having seen you deal the chosen card, and mistakenly believing that you will turn over the card at the top of those you hold, some people will gleefully accept your wager. You then say, "My grandfather was right. He said that you should never bet on a sure thing!" Reach out and turn the chosen card *face downwards*, thus living up to your promise to turn this card *over*.

The trick causes a good deal of laughter, and since this was your objective you naturally refuse to permit the loser to pay his debt.

**The Key Undercut Method è il miscuglio indiano

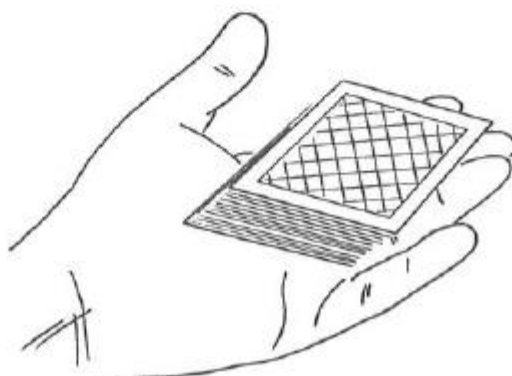
UNA SCOMMESSA SICURA

Il titolo deriva dal fatto che questo gioco veniva usato soprattutto nei circhi e alle corse dei cavalli per spillare soldi agli ignari spettatori. Si trattava infatti di una vera e propria scommessa – che ovviamente veniva vinta sempre da colui che la presentava. L'effetto è qui descritto in modo da poter essere usato al solo scopo di intrattenere il pubblico.¹

Effetto: Quando gli spettatori sono convinti che l'esecutore non possa in nessun modo ritrovare la carta scelta, egli risolverà la situazione in modo sorprendente e divertente.

Presentazione ed esecuzione: 1. Date il mazzo a uno spettatore affinché lo mescoli e lo tagli. Riprendetelo e tenetelo in posizione di servizio nella mano sinistra (fig. 1).

fig. 1



2. Con la mano destra prendete il mazzo per i lati corti e rilasciate piccoli mazzetti sulla mano sinistra (fig. 2). Lo spettatore ad un certo punto deve dire "Stop". Per abituare lo spettatore a questo procedimento di scelta, a titolo di esempio potete rilasciare una prima volta tutte le carte a piccoli gruppi nella mano sinistra. Squadrate quindi il mazzo e ricominciate la procedura. Appena lo spettatore dirà "Stop", fermatevi. È indifferente quando vi ferma, ma sarebbe meglio se fosse nella metà inferiore.



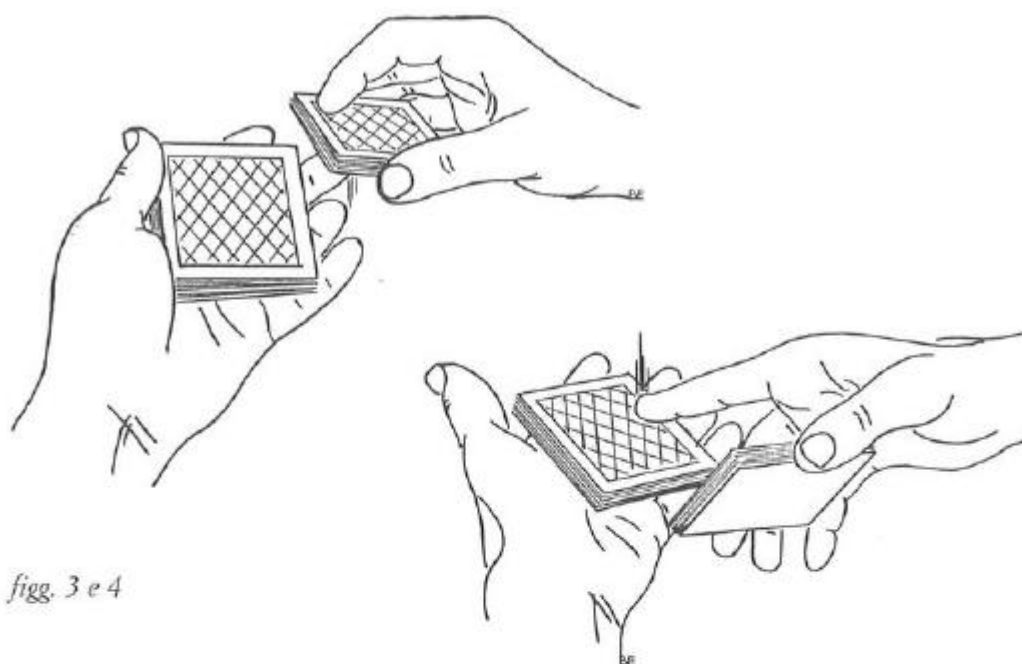
fig. 2

Guardate lo spettatore e dite: *"Qui? Bene. Ora lei ha due possibilità: vuole scegliere questa carta oppure quest'altra?"* A queste parole, memorizzate, senza farvi notare, la carta inferiore del mazzetto tenuto dalla mano destra. Vediamo nei dettagli questa procedura.

Quando dite: *"Ora ha due possibilità..."* ogni spettatore intuirà, che intendete o la carta inferiore del mazzetto tenuto dalla mano destra o quella superiore del mazzetto tenuto dalla mano sinistra. Fate una breve pausa, di due o tre secondi, per permettere agli spettatori di elaborare questa riflessione. Continuate: *"Vuole questa carta..."* e indicate col medio della mano sinistra la faccia della carta inferiore del mazzetto destro, senza però mostrarla (fig. 3). Entrambi i mazzetti sono tenuti in posizione orizzontale e più in alto rispetto all'altezza degli occhi. Con questa "domanda-affermazione" l'attenzione dello spettatore si sposterà sul mazzetto destro. Fate ancora una pausa. Automaticamente lo spettatore continuerà a pensare e vi precederà nella vostra affermazione incompleta, in quanto prima avete accennato a due possibilità. La pausa serve a far spostare l'attenzione dello spettatore, senza sollecitarlo, sul mazzetto della mano sinistra. Otterrete ciò mostrando con l'indice della mano destra la carta superiore del mazzetto tenuto dalla sinistra: *"...o questa carta?"*

Avrete notato che nell'indicare, la mano destra deve spostarsi un po' in avanti, per

cui il mazzo viene a trovarsi in posizione leggermente obliqua e la carta inferiore può essere segretamente adocchiata (fig. 4).



figg. 3 e 4

Per vedere la carta, è meglio tenere i due mazzetti un po' più distanti dal corpo rispetto a come tenete di solito il mazzo. A questo punto, basta ruotare solo leggermente il mazzetto destro per dare una rapida occhiata alla carta inferiore. Riportate subito il mazzo in posizione orizzontale e guardate lo spettatore negli occhi mentre aspettate la risposta. Intanto avete memorizzato la vostra carta chiave. Se lo spettatore decide per la carta inferiore del mazzetto destro, sceglierà la carta che già conoscete. Se volesse l'altra, allora girate la testa dall'altra parte e chiedetegli di prendere la carta superiore del mazzetto sinistro che gli state porgendo. Appena avrà memorizzato questa carta, la dovrà riporre nello stesso punto. Fate cadere il mazzetto tenuto dalla mano destra su quello tenuto dalla mano sinistra mentre girate la testa e tornate a guardare le carte per attirare l'attenzione dello spettatore sul mazzo, che in questo momento viene squadrato in modo chiaro ed estremamente pulito. La carta chiave, ovvero la carta da voi memorizzata, si trova ora sopra la carta scelta.

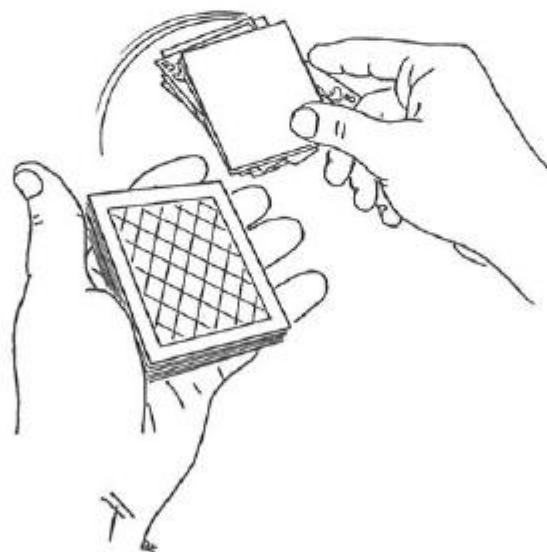
3. Occorre adesso introdurre una pausa nella procedura, magari dicendo: *"Lei ha mescolato il mazzo e ha detto 'stop' in un punto qualunque. Io quindi non posso sapere quale carta lei abbia memorizzato e neanche dove si trovi."* Ovviamente ciò che dite è vero – ma è irrilevante, dato che conoscete la carta che si trova proprio sopra a quella scelta dallo spettatore! Per semplicità, supponiamo che la carta scelta si

trovi nella parte inferiore del mazzo. Alla fine spiegherò cosa fare se la carta si trova invece nella parte superiore.

4. *"In effetti, in queste condizioni, non è umanamente possibile ritrovare la carta scelta... Ciò nonostante voglio tentare, con l'aiuto del mio intuito!"* Tenete il mazzo a faccia in basso, in posizione di servizio nella mano sinistra. Iniziate ora a girare le carte a faccia in alto, una dopo l'altra, formando un mazzetto sul tavolo. Contate segretamente le carte, finché non giungete alla ventiseiesima: memorizzatela, così da poterla utilizzare come carta chiave nel prossimo effetto (*"Impronte digitali"*). Supponiamo che la ventiseiesima carta sia l'Otto di Picche.

Ogni tanto fermatevi e commentate esitando: *"Il mio intuito mi dice che la prossima carta che volterò... no, non lo è ancora!"* Continuate a depositare carte sul tavolo finché non giungete alla vostra attuale carta chiave. La carta successiva è la carta scelta dallo spettatore. Continuate a distribuire le carte senza batter ciglio, facendo però in modo che tutti possano vedere, almeno per un secondo, la carta scelta. Meglio se disponete le carte successive in modo che uno degli indici della carta scelta rimanga sempre visibile (nella fig. 5 abbiamo ipotizzato che la carta scelta sia il Cinque di Cuori).

fig. 5



Dopo aver messo ancora altre carte sul tavolo, fermatevi nuovamente dicendo: *"Il mio intuito mi dice che la prossima carta che girerò... no, aspetti..."* distribuite ancora due o tre carte, quindi fermatevi – sottolineando con l'espressione del vostro corpo un sentimento di fiducia – e affermate con sicurezza: *"Sì, ora è tutto chiaro... Il mio intuito mi dice che la prossima carta che girerò sarà la sua. Pensate che sia possibile?"* Mentre dite ciò, tenete una carta in mano, nella stessa posizione in cui prima tenevate le altre che avete girato. Rivolgete la domanda a tutti gli

spettatori e aspettate che qualcuno confermi l'impossibilità della vostra intuizione. Quindi rimettete sul mazzetto della mano sinistra la carta che avete in mano, prendete la carta scelta dallo spettatore – che si trova sul tavolo a faccia in alto fra le altre – e giratela a faccia in basso: avete dunque fatto ciò che avevate annunciato, avete cioè “girato” la carta dello spettatore! Potete allora concludere, affermando: *“Invece è possibile!”*

Fate attenzione a sottolineare più volte il fatto che girerete la carta successiva mentre depositate le carte sul tavolo. In questo modo lo spettatore associerà la vostra dichiarazione con il fatto di girare la carta che si trova in cima al mazzo. Nessuno potrà fraintendere la vostra affermazione e anche gli spettatori più scettici – e i prestigiatori che conoscono l'effetto in forma più semplice! – “cascheranno” nella vostra trappola. Quanto più l'affermazione sarà inequivocabile, tanto più sorprendente e divertente sarà l'effetto.

Quando alla fine dite *“E invece è possibile!”*, non guardate tutto il pubblico ma fissate un solo spettatore. In questo modo non tutti si sentiranno presi in giro, ma penseranno piuttosto *“Che stupido quello, per cascare su una cosa del genere”*, riferendosi a quell'unico spettatore.²

Nel caso in cui la carta scelta si trovi nella parte superiore del mazzo – perché lo spettatore ha detto *“Stop”* un po' più tardi – distribuite le carte sul tavolo fino ad arrivare esattamente alla ventisettesima (nel nostro esempio, l'Otto di Picche). Se ora prendete la carta scelta dal gruppo che si trova a faccia in alto sul tavolo, sul tavolo rimarranno esattamente ventisei carte; la carta superiore di questo mazzetto sarà la vostra carta chiave per l'effetto successivo.

Quasi dimenticavo: La ragione principale per la quale mi sono deciso ad inserire in questo libro questo effetto piuttosto conosciuto è il raffinato inganno verbale, il cui principio di base può rendere più ingannevole ogni altro gioco di prestigio. Inoltre, è ottimo per conoscere la posizione di una carta qualunque in modo assolutamente invisibile agli occhi dello spettatore.

IMPRONTE DIGITALI