

RACCOLTA TUTORIAL ANNATE 2014/2017

www.cmblitalia.it - www.cmbl.it

DOUBLE LIFT
(Cenni storici)



I primi elementi scritti sulla DOUBLE LIFT (Doppia Presa), risalgono a Richard Neve nel suo libro The many Companion del 1716 e da J.N.Ponsin nel libro Novelle Magie Blanche Devoilee del 1854. A cavallo con la fine del 20° secolo, la mossa o meglio la tecnica, apparve trattata da Roterberg nel libro New Era Card Tricks del 1897 e da Ellis Stanyon in Serial Lesson in Conjuring Nr.8 del 1902. Fu anche recensita nel libro di Down dal titolo The art of Magic del 1909 e da Gaultier in La Prestidigitation Sals Appareils del 1914. Successivamente iniza ad avere più oggetto di interesse e viene trattata da tanti altri autori come dallo stesso Jean HUgard in Card Manipulation nr.2 del 1933 e nella Encyclopedia of Card Tricks del 1937, da Hilliard nel libro Greater Magic del 1938, e ancora da Hugard e Brave in Expert Card Tecnique del 1940 nonchè nel Royal Road to Card Magic del 1948. E' ovvio che questi sono una minima parte dei nomi di tutti gli autori che con il passare del tempo sino ad arrivare alla nostra epoca, hanno trattato e continuano a trattare la DOUBLE LIFT o Doppia Presa.-

CHEATING AT TEXAS HOLD'EM

Routine:

Consiste semplicemente nel servirsi una mano vincente al Texas Hold'Em.

Tecniche utilizzate:

Break - Aftus Movie - False Cut - False Shuffle - Second Deal

Spiegazione:

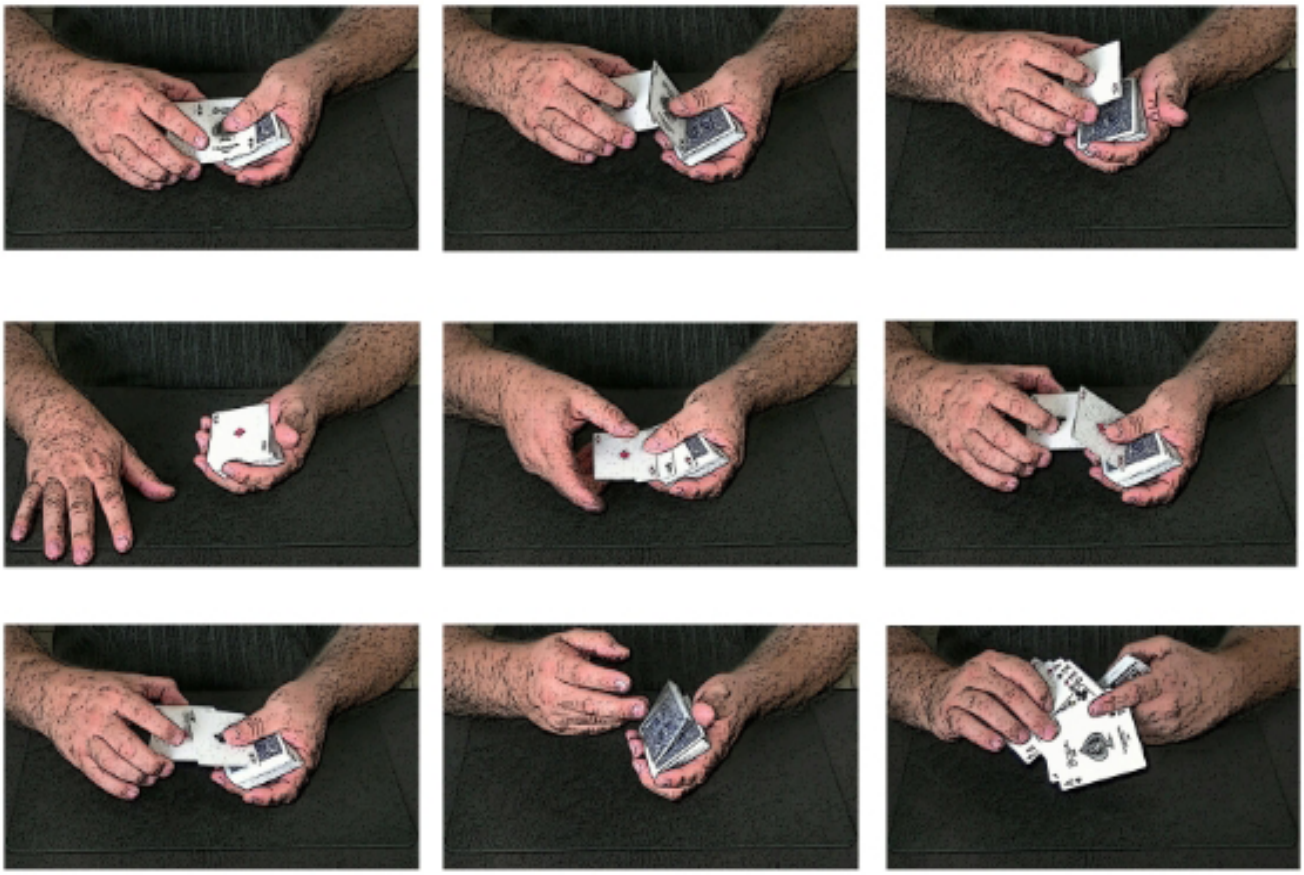
I quattro assi sono faccia in alto sul tavolo. Prendiamo un break a 6 carte sulla cima del mazzo tenuto nella mano sx dorso in alto. Ora la mano destra preleva i quattro assi e li colloca faccia in alto sul mazzo tenuto nella mano sx, e dopo averli appaiati, li riprende in Biddle Position insieme alle 6 carte al break. (Aftus Movie)



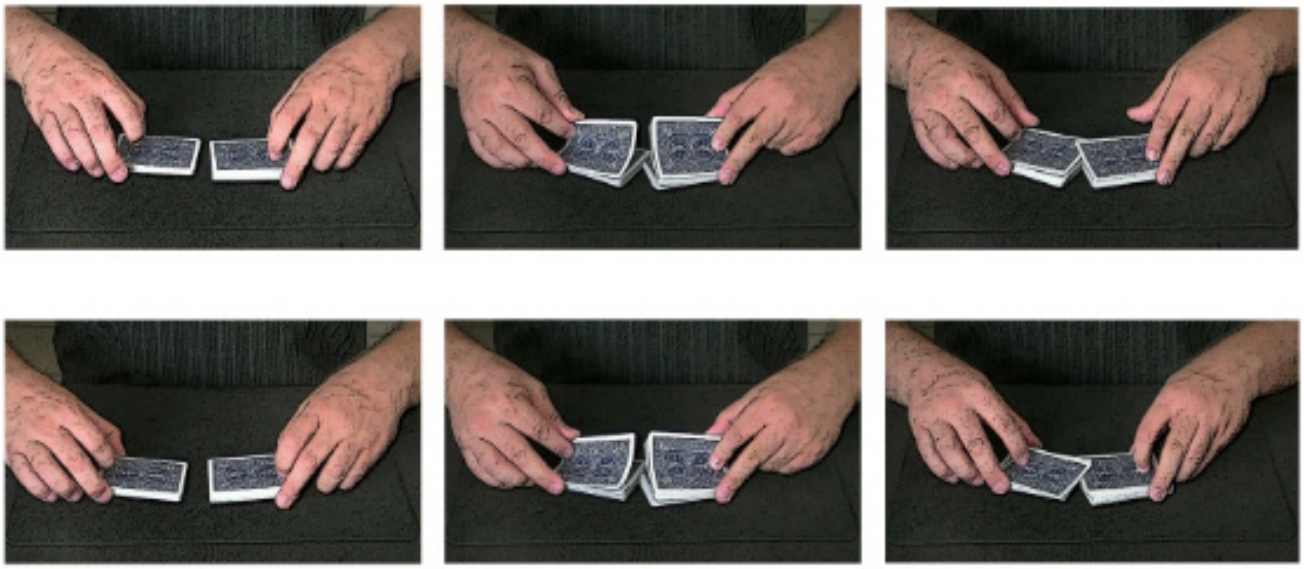


Qui abbiamo le prime due opzioni:
la prima potrebbe essere di avere le 6 carte sottostanti agli assi, tenute con un break al pollice, oppure tenerle senza break!
Cosa cambia tra le due opzioni? Credo che cambi la praticità nel proseguire la routine. Dobbiamo girare dorso in alto sul mazzo il primo asso faccia in alto, e per farlo useremo i restanti tre assi con le 6 carte al break sottostanti, tipo paletta. Una volta girato dorso in alto sul mazzo il primo asso, dobbiamo scaricare su di lui le 6 carte tenute al break. Ed ecco proprio in questa fase come la prima delle due opzioni risulterebbe più comoda, perchè permetterebbe di continuare senza stop una volta scaricate le 6 carte al break, di girare gli altri tre assi dorso in alto sul mazzo uno alla volta.

Contrariamente, scaricando tutto il mazzetto delle 6 carte unitamente ai 3 assi faccia in alto, su quello già dorso in alto sul mazzo, non avendo il break tra le 6 carte e i 3 assi faccia in alto, ci procuriamo una piccolissima pausa creata nel dover riprendere i 3 assi una volta effettuato lo scarico, interrompendo visivamente la fluidità del movimento di rigirare dorso in alto tutti gli assi.



Completato il ribaltamento dorso in alto sul mazzo dei quattro assi, possiamo partire con falsi miscugli e falsi tagli che lascino inalterata la posizione delle prime 15 carte e dico 15 per tenermi largo ma stare sicuro sulla riuscita dell'effetto.
Ora dobbiamo eseguire due miscugli americani al tavolo così come segue:
Tagliamo il mazzo a metà e posizioniamo le due metà una di fronte all'altra. Iniziamo il Riffle Shuffle cercando di rimanere con solo due carte nella mano destra, sempre se il mazzetto degli assi è quello gestito dalla mano sinistra. Dobbiamo collocare le due carte rimaste nella mano destra sotto il primo asso del mazzetto di sinistra. Ripetiamo questo miscuglio per la seconda volta finendo sempre con due carte nella mano destra che andremo a depositare questa volta sulla cima del mazzetto nella mano sinistra. Terminato anche questo secondo Riffle Shuffle la situazione è la seguente:
dalla cima del mazzo dorso in alto avremo 2 carte qualsiasi e 1 asso, ancora 2 carte qualsiasi e 2 assi, 6 carte qualsiasi e 1 asso.



Siamo praticamente pronti per iniziare una mano di Texas Hold'Em.

Prima mano:

Serviamo il primo giocatore: una carta qualsiasi
Serviamo il secondo giocatore: una carta qualsiasi
Ci serviamo noi : un asso



Seconda mano:

Serviamo il primo giocatore: una carta qualsiasi
Serviamo il secondo giocatore: una carta qualsiasi
Ci serviamo noi : un asso



Terza mano:

Facciamo un second deal e mettiamo la carta di scarto dorso in alto sul lato del tavolo e proseguiamo girando faccia in alto 3 carte. Tra queste vi è il terso asso.





Quarta mano:

Una carta di scarto dorso in alto sull'altra già scartata e una carta faccia in alto sulle tre girate prima, e risulterà essere una carta qualsiasi.



Quinta mano:

Una terza carta di scarto ed un'altra carta faccia in alto. Quest'ultima sarà il nostro quarto asso che ci permetterà di realizzare il poker di assi.



La routine è disponibile anche in versione video previa richiesta scritta a Gianluigi Sordellini all'indirizzo e-mail: gianluigis@virgilio.it.

IL FALSO TAGLIO

(False Cut)

Prefazione:

Il falso taglio è una delle armi segrete di un prestigiatore o meglio manipolatore di carte da gioco, molto in uso anche nelle tecniche dei bari. Si da molta importanza alla conoscenza di un numero "x" di giochi con le carte per il proprio spettacolo di close up, e poca se ne da allo studio dell'essenza di una tecnica. Oggi per mia modesta esperienza posso dire che sapere l'essenza di una tecnica è come sapere svariati giochi, questo perchè se andiamo a vedere con attenzione, il meccanismo è sempre lo stesso, ossia ....."scegli una carta"....., quello che cambia è la maniera di ritrovare la carta scelta. Mi sono sempre chiesto se era più importante sapere la tecnica che mi sarebbe servita per effettuare un cambio di colore o conoscere il gioco dell'autore "y" che aveva come effetto finale un cambio di colore. La risposta è arrivata da sola, durante le mie performance di close up. Oggi mi definisco un Jazzista del mazzo di carte, nel senso che studiate le tecniche che nel Jazz corrispondono all'armonia musicale, tutto il resto è improvvisazione , capacità di inventiva e comunicazione con il pubblico.

Un altra cosa che voglio sottolineare e che ho visto fare anche in diverse situazioni dove eravamo più maghi contemporaneamente in una serata, è la mancata attenzione allo studio di giochi fattibili a 360 grandi ed in ogni condizione di spettacolo. Dico questo appunto perchè diversi maghi fanno dei giochi che hanno angoli scoperti, non curandosi che il tavolo dietro o di lato veda il trucco soprattutto se parliamo di magia con oggetti vari o di impalmaggi con le carte per quanto riguarda una perfomance di cartomagia. Ebbene non vuol dire che se il gioco studiato preveda l'impalmaggio, non si possa realizzarlo diversamente! Si può sempre, e sottolineo sempre, arrivare a personalizzare il gioco ed adattarlo per situazioni di massima copertura, tanto che eviterebbe le solite frasi del tipo .....sei bravo con le mani ma ho visto la carta che tenevi sotto il palmo etc etc.....

Detto questo mettiamoci all'opera con questo trattato sul falso taglio che cercheremo di sviscerare senza tanti riferimenti storici così da concentrarci sulla realizzazione ed esecuzione della tecnica.

LE IMMAGINI IN SEQUENZA DALL'ALTO VERSO IL BASSO HANNO TRE ANGOLAZIONI DIVERSE PER ESSERE SEGUITE MEGLIO.

Occorrente: un normale mazzo di carte e possibilmente un tappetino classico da close up.

I falsi tagli possono essere eseguiti direttamente tra le mani o al tavolo, stando poggiati su di esso. Per iniziare, noi vedremo quelli che si possono realizzare direttamente on stage o meglio stando in piedi e poi andremo a vedere quelli eseguibili al tavolo.

Per essere facilitati bisognerebbe già conoscere ed essere in grado di realizzare le seguenti tecniche:

Posizione di servizo - Posizione di Biddle - Swing Cut - Swevel Cut e Revolution Cut

Queste quattro tecniche sono la nostra base di partenza. Per chi si avvicinasse per la prima volta alla cartomagia e stesse leggendo questo trattato anche e solo per curiosità, seguiranno una breve descrizione delle quattro tecniche base che ci consentiranno la realizzazione e creazione di falsi tagli personalizzati.

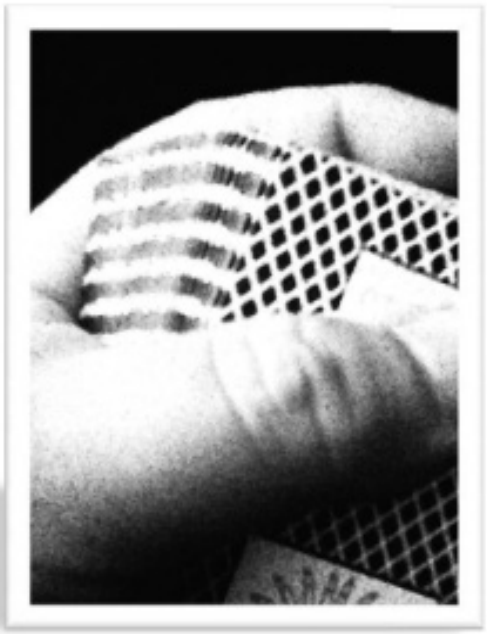
Posizione di servizio:

è la posizione con la quale il mazzo di carte, giace nel palmo della mano che lo sorregge all'inizio di ogni gioco di cartomagia.



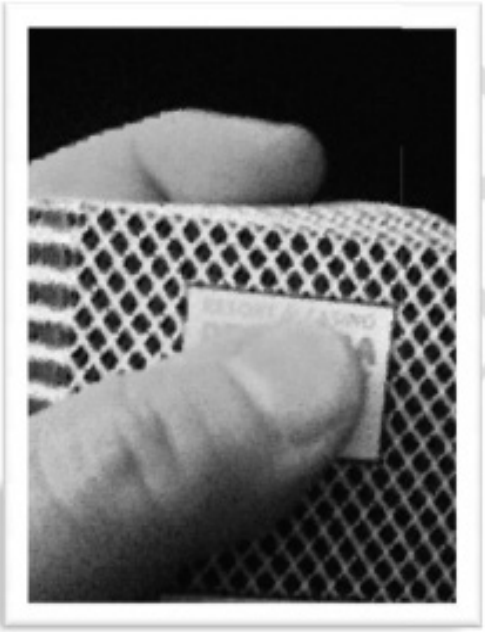
Praticamente il mazzo è tenuto faccia in basso nel palmo della mano, con il pollice che poggia sul dorso del mazzo, il dito indice che avvolge il lato corto / superiore e le dita medio, anulare e mignolo sul lato lungo esterno.

L'immagine mostra per intero la Posizione di servizio ma ne occulta alcuni particolari che di seguito riportiamo:



1)

Il mazzo è tenuto leggermente scalato verso destra se tenuto ovviamente nella mano sx;



2)

Il pollice è disteso verso l'alto sul dorso del mazzo mentre l'indice ne avvolge il lato corto esterno.

Fortuna o Coincidenza

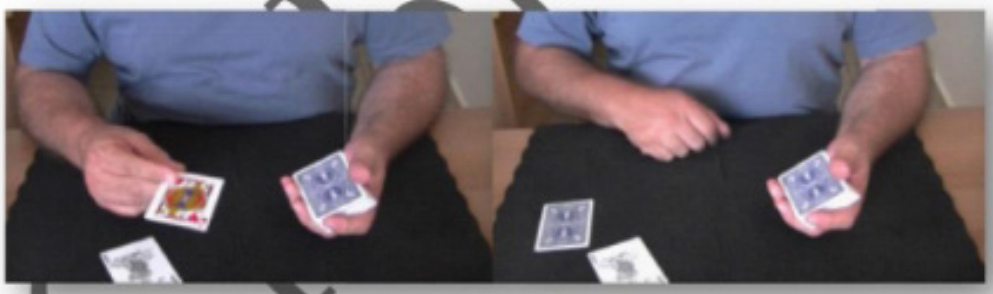
(Diseau Force)

Effetto:

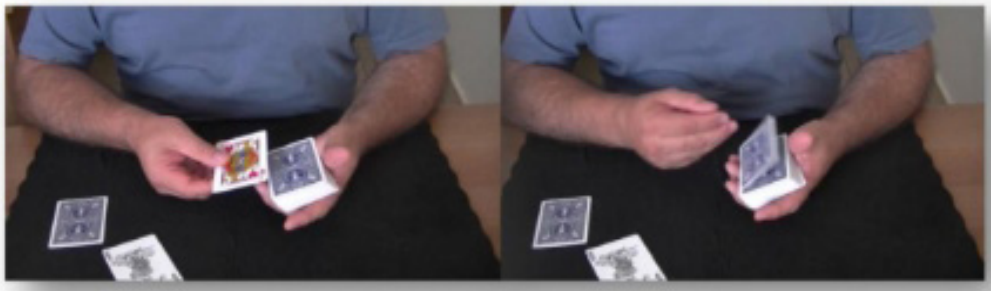
Si prende una e la si lascia sempre in vista sul tavolo dorso in alto dicendo che è una nostra premonizione. Si invita uno spettatore a raccogliere il Joker faccia in alto sul tavolo e a posizionarlo in un punto qualsiasi del mazzo. Tagliamo all'altezza di dove ha posizionato la carta e giriamo la carta sottostante il Joker. Essa risulterà essere la stessa carta della nostra premonizione.

Spiegazione:

Questa routine denominata Fortuna o Coincidenza, è una di quelle routine eseguibili in un perfetto concetto di impromptu. Non vi è nessun setup di preparazione. Basta scorrere le carte faccia in alto con la scusa di voler prendere una premonizione. Adocchiamo la prima carta del mazzo ad esempio un J di quadri, e andiamo a prendere come premonizione il J di cuori che terremo dorso in alto sempre in vista sul tavolo. (Nelle immagini la premonizione è uguale alla scelta ma non è necessario).



Ora operiamo alcuni falsi miscugli e falsi tagli per lasciare inalterata la posizione della prima carta del mazzo, la carta da forzare.



6



Ora invitiamo lo spettatore a prendere il Joker faccia in alto sul tavolo e a collocarlo in un punto qualsiasi del mazzo dove noi andremo a tagliare.



Ora dobbiamo realizzare la tecnica che ho chiamato la "Diseau Force" o più propriamente " Forzatura Diseau" premettendo che è vero che nella magia non ci sta più niente da inventarsi ma credo fermamente che questa tecnica possa accreditarmela in todo.
Con l'indice sotto il dorso del Joker, spingiamo lentamente verso l'alto l'intero mazzetto sopra il Joker, spostandolo verso l'esterno così da lasciare in vista l'angolo del mazzetto sottostante il Joker. Indichiamo quell'angolo specificando che sarà la carta che andremo a guardare.



Il movimento che seguirà, consiste nel lanciare il mazzetto sovrastante il Joker, trattenendo comunque la prima carta di questo, lasciandola aderire sul mazzetto sottostante al Joker. Praticamente una sorta di Slip Cut volante. Nel fare questo giriamo il dorso della mano che lancia verso di noi nell'esatto intento di coprire lo Slip Cut.



Fatto ciò, lasciamo questo mazzetto sul tavolo. Alla fine del movimento il mazzetto deve trovarsi sul tavolo praticamente faccia in alto ma con il Joker come prima carta dorso in alto.
Ora non resta che girare la prima carta del mazzetto rimasto nella nostra mano e mostrare come essa sia la gemella della nostra previsione sempre in vista sul tavolo.



Biddle Grip



Posizione di Biddle o anche detta Biddle Grip. Il mazzo viene tenuto per l'intera lunghezza e sulla sua metà.



Il medio e anulare poggiano sulla metà lato destro del lato corto esterno.



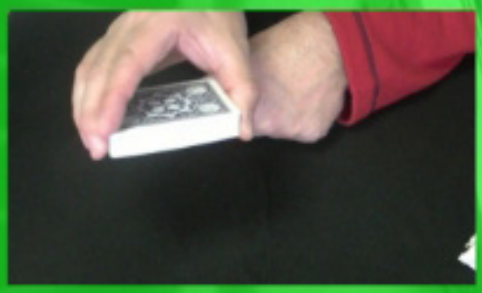
Il pollice sul lato corto interno in corrispondenza della metà lato destro del predetto lato.



L'indice si curva sul dorso del mazzo più o meno verso il centro senza effettuare nessun tipo di pressione.



Una variante è quella di portare il medio, anulare e mignolo sull'angolo esterno del lato corto esterno quasi a coprirlo interamente.



Il pollice raggiunge in linea nel lato corto interno, le tre dita, posizionandosi sull'angolo inferiore sinistro.



In ultimo il dito indice si colloca al fianco del medio. In questa posizione detta anche posizione di Bidlle chiusa, il mazzo viene occultato per intero dalla mano che lo tiene.

Dealing Position



Posizione di servizio o Dealing Position. Questa è da considerarsi la posizione base "madre" della cartomagia.



Il pollice poggia trasversalmente sull'angolo superiore sinistro.



Il dito indice avvolge il lato corto esterno.



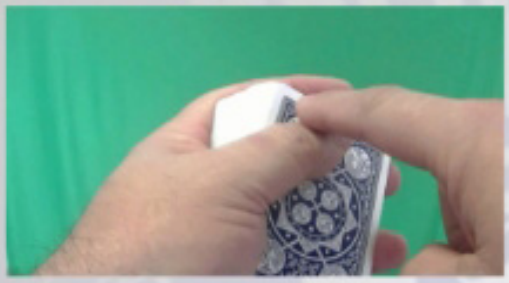
Il medio, anulare e mignolo si posizionano lungo il lato lungo interno del mazzo. L'angolo inferiore sinistro poggia alla base del pollice.



La funzione del dito indice è anche quella di far si che le carte possano scivolare in avanti e cadere dal mazzo.



Il mazzo è tenuto morbido nella mano, dorso in alto e non poggia interamente sul palmo, tanto che tra lui e il palmo della mano ci sta un vuoto.



E' tenuto leggermente scalato verso destra come una scala in senso "a salire".



Unica cosa da non fare è tenerlo in maniera rigida e perfettamente schiacciato nel palmo.



Royal Assembly

Routine:

Si parte come se fosse un'assemblea di assi classica routine cartomagica e si finisce con una produzione di una Royal Flush.

Una bellissima idea di Joshua Jay

Tecniche utilizzate:

Elmsley Count - Aftus Move

Spiegazione:

Questa routine si realizza con 16 carte. Ossia i 4 assi, il 10,J,2 e K di picche e 8 carte qualsiasi.

Setup: mettiamo da parte i 4 assi, e mettiamo le 12 carte nel seguente ordine, dall'alto verso il basso e dorso in alto:

J-2 e K di picche, seguono 5 carte qualsiasi, il 10 di picche e 3 carte qualsiasi.

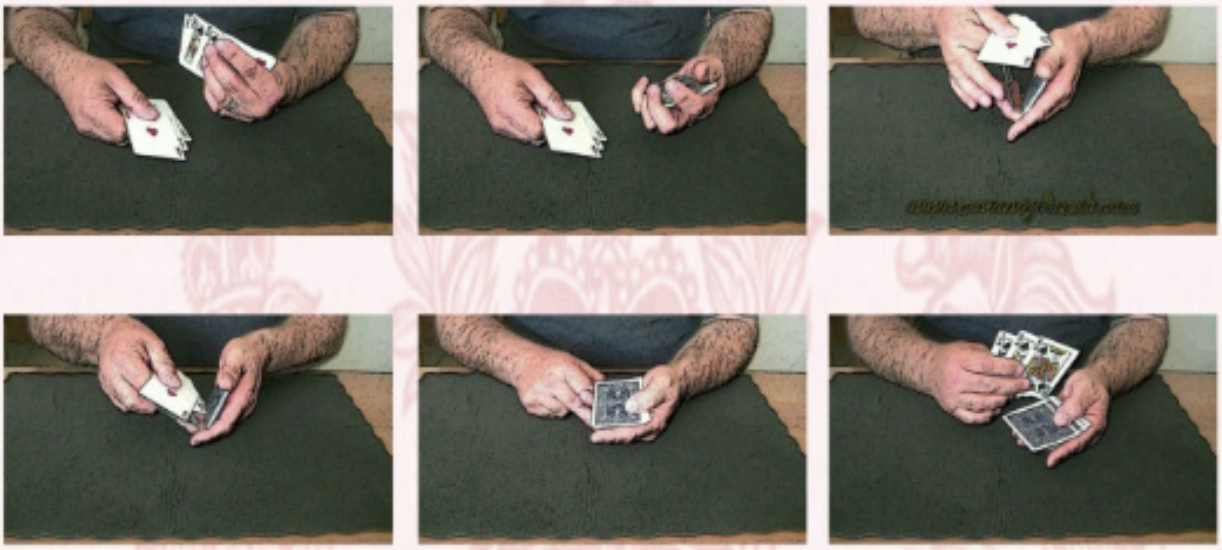






Gli assi invece devono avere come primo asso pensandoli faccia in alto, l'asso di picche.

Ora prendiamo un break alle prime 3 carte del mazzetto delle 12 carte, e più esattamente sotto al J,2 e K di picche. Possiamo i quattro assi faccia in alto sopra il break e operiamo un Aftus Move caricando le 3 carte al break sotto gli assi. Giriamo faccia in giù sul mazzetto i primi 3 assi e lasciamo quindi l'asso di picche con sotto le 3 carte al break sui 3 assi già dorso in alto.



Sempre proseguendo, posiamo l'asso di picche faccia in alto davanti a noi, e in linea retta davanti questo poniamo le tre carte che seguono dorso in alto, carte che lo spettatore crede essere gli altri 3 assi.

Ora mettiamo tre carte dorso in alto su ogni "asso" cominciando da quello di picche. Si inizia da quello di picche appunto perchè le prime 3 carte del mazzetto delle 12 carte risultano essere i 3 assi sostituiti con le carte messe al loro posto sul tavolo.

Posizionate le 3 carte su ognuna di quelle dorso in alto già sul tavolo, prendiamo il primo mazzetto davanti a noi alla nostra sinistra. Facciamo una finta Elmsley Count dorso in alto e poi giriamo di faccia. Facciamo gestualmente capire che prendiamo l'asso di quel mazzetto e lo mettiamo invisibilmente fra le 3 carte dorso in alto sull'A di picche, quindi operiamo

una finta Elmsley Count faccia in alto semplicemente passando le carta una ad una, riportando il J di picche come prima delle 4 faccia in alto. Una volta mostrate quindi le quattro carte le posiamo dorso in alto sul tavolo.

Ripetiamo il tutto anche per il secondo mazzetto che vedrà alla fine della manipolazione avere come prima carta delle 4 faccia in alto il 2 di picche e a seguire il 10. Giriamo anche questo dorso in alto e lo posiamo sul primo già dorso in alto sul tavolo.

Prendiamo infine l'ultimo mazzetto ed eseguiamo la stessa identica operazione degli altri due facendo in modo che avendolo faccia in alto il K di picche risulti essere la prima carta. Giriamo anche questo di dorso e lo posiamo sugli altri due già sul tavolo.

Giriamo ora le tre carte di dorso sopra l'A di picche e mostriamo gli altri 3 assi passati in maniera invisibile e magica dagli altri 3 mazzetti.








Seconda parte

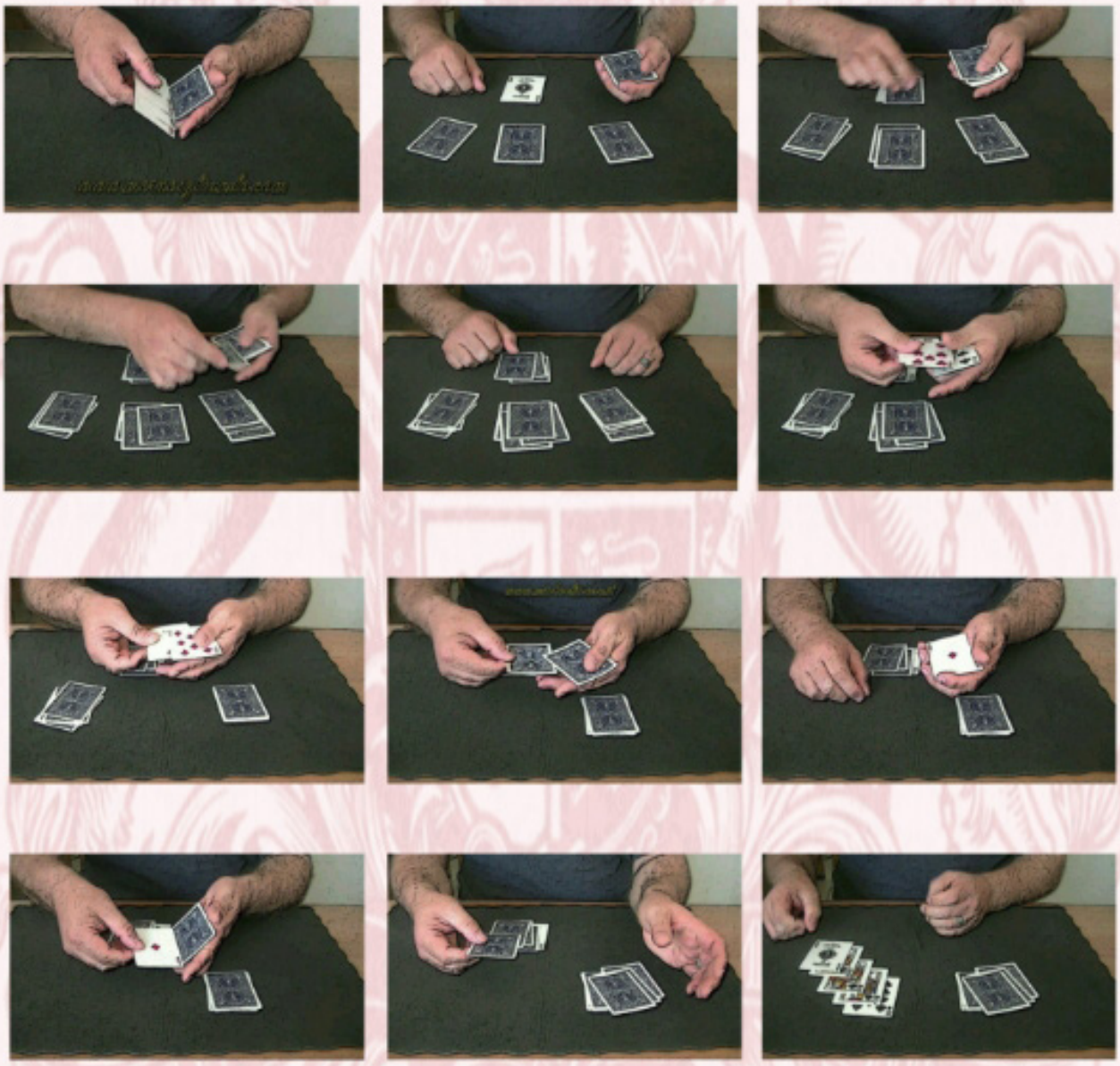
Giriamo dorso in alto i 4 assi avendo cura che il primo dei 4 a faccia in alto sia sempre l'A di picche, sopra il mazzetto delle 12 carte e ridistribuiamo sul tavolo iniziando alla nostra sinistra gli stessi terminando con l'A di picche dorso in alto davanti a noi, e sopra di questi distribuiamo una alla volta le altre 12 carte.

Prendiamo il primo mazzetto alla nostra sinistra. Contiamolo dorso in alto con una Elmsley Count, quindi lo giriamo di faccia e con un'altra Elmsley Count mostriamo come l'asso sia nuovamente sparito. Posiamolo dorso in alto sul tavolo.

Lo stesso ripetiamo con il secondo mazzetto, ossia quello centrale.

Prendiamo ora il terzo mazzetto in posizione di servizio nella nostra mano sinistra. Con il pollice sinistro spingiamo la prima delle 4 carte verso l'esterno e pinziamo le 3 sottostanti tra il pollice e l'indice della mano destra. Giriamo faccia in alto sopra quella doorso in alto, queste 3 carte come se fossero una (Tripla presa) per mostrare l'ultimo asso che dovrà passare, e immediatamente dopo le giriamo dorso in alto, posando 3 sulle altre già dorso in alto sul tavolo e trattenendo solo la prima.

Facciamo un piccolo gesto magico, e quella trattenuta girata di faccia risulterà essere il 10 di picche e girando le altre dorso in alto sull'A di picche, esse risulteranno essere il J, la 2 ed il K di picche che con l'A e il 10 realizzano una Royal Flush o scala reale.



Oil & Water

di Damaso Fernandez

(traduzione di Matteo Filippini)

EFFETTO:

Il prestigiatore racconta la storia di un sogno nel quale c'erano otto carte, quattro carte rosse e quattro carte nere. Le carte venivano alternate tra loro, dopo esser state controllate dagli spettatori. E magicamente si separavano nuovamente. Le carte quindi venivano mischiate di nuovo ma, dopo pochi secondi, ritornavano ad essere separate in nere e rosse. Per finire le carte ricreavano il classico effetto "Follow the Leader" e, a conclusione del gioco, il mago alternava le carte una per una, faccia in basso e faccia in alto. Dopo un gesto magico, le otto carte finivano separate per colore e tutte a faccia in basso.

OCCORRENTE:

Quattro carte nere e quattro carte rosse. Preferibilmente carte a punti.
Per sapere in qualsiasi istante la posizione delle carte, utilizzerò le lettere B (carte nere) e R (carte rosse). Le lettere da sinistra a destra stanno a significare la posizione delle carte dalla cima al fondo.

ESECUZIONE:

Consegnate le carte agli spettatori così che le possano toccare e notare che si tratta semplicemente di quattro carte di colori diversi, totalmente normali.
Una volta che vi vengono riconsegnate, mettete quelle nere sopra alle rosse, a faccia in alto nella mano sinistra e preparatevi ad eseguire la conta.

PRIMA CONTA

La prima cosa da fare è alternare i colori nell'atto di mettere le carte nere sul fondo. Per far ciò, giustifico l'azione dicendo "Ebbene, nel mio sogno le carte nere si trovavano sul fondo del mazzetto..."
I2,B,A,N,F (Questa sarà la sequenza di movimenti per avere le carte nella posizione necessaria). Potreste fare uno spread per mostrare le carte e servirvene per ottenere una separazione tra la seconda e terza carta dal fondo. Oppure, potreste prendere la separazione servendovi del pollice destro una volta che il mazzetto è squadrato nella mano sinistra (figura 52).



52

Una volta presa la separazione, prendete l'intero mazzetto con la mano destra, per iniziare la conta, tenendo il break col pollice.
I2) Le due carte sotto alla separazione vengono rubate mentre si pela la rima carta nella mano sinistra. Usate il mignolo sinistro per tirare le carte sotto al break (figura 53).



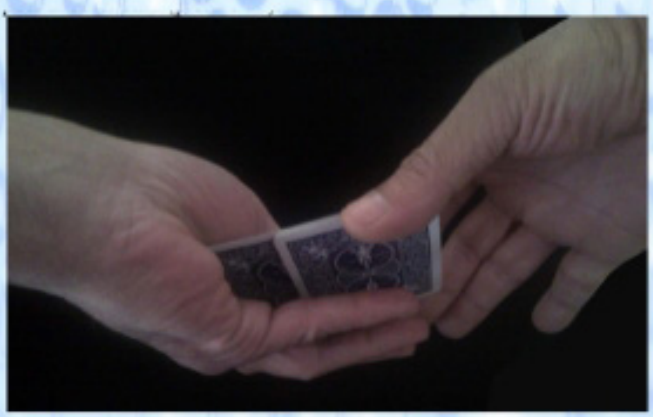
53

-Mano sinistra B R R -Mano destra: B B B R RB) Mentre le mani si allontanano, prendete una separazione sotto all'ultima carta nella mano sinistra. Applicando pressione all'angolo esterno destro con la punta dell'indice, otterrete un buckle (fotografia 54). Quando la mano sinistra si porta a prendere la carta superiore, la mano destra ruba le due carte sopra al buckle sotto al mazzetto.



54

-Mano sinistra: B R -Mano destra: B B R R B R A) Le due carte che rimangono nella mano sinistra vengono rubate nuovamente dalla mano destra, quando la mano sinistra si avvicina per pelare un'altra carta (figura 55).



55

-MANO SINISTRA: B -MANO DESTRA: B R R B R B R N) LA CARTA IN CIMA VIENE PELATA.
-MANO SINISTRA: B B -MANO DESTRA: R R B R B R F) ORA, LASCIAMO TUTTE LE CARTE NELLA MANO DESTRA (ESSE DOVREBBERO ESSERE 4 CARTE ROSSE) SOPRA ALLE CARTE NELLA MANO SINISTRA.
IL PUBBLICO PENSERÀ CHE ABBIAMO SOLO PASSATO LE 4 CARTE NERE DA SOPRA A SOTTO MA LE CARTE ORA SI TROVERANNO NELLA SEGUENTE POSIZIONE:
-MANO SINISTRA: R R B R B R B B -MANO DESTRA: NESSUNA CARTA
LA PRIMA PARTE DEL GIOCO È QUASI TERMINATA. ORA, PER COMPLETARE L'ORDINE ALTERNO, TUTTO QUELLO CHE DEVO FARE È PORTARE LA CARTA IN FONDO (NERA) IN SECONDA POSIZIONE DA SOPRA. PER FARE CIÒ, SPIEGHERÒ E MOSTRERÒ AL PUBBLICO COME ORA LE CARTE ROSSE SI TROVINO IN CIMA.
B) IL MEDIO DELLA MANO SINISTRA CREA UN BUCKLE SOTTO ALLA CARTA SUL FONDO E, QUANDO LA MANO DESTRA SI AVVICINA PER PRENDERE IL MAZZETTO, IL POLLICE SINISTRO PELA LA CARTA IN CIMA, MENTRE IL MEDIO MANTIENE LA PRESSIONE. CIÒ MANTIENE LE DUE CARTE (QUELLA IN CIMA E QUELLA IN FONDO) SQUADRATE NELLA MANO SINISTRA. ORA IL PUBBLICO PUÒ VEDERE LE PRIME DUE CARTE ROSSE ED IL PRESTIGIATORE NE DÀ CONFERMA "...LE CARTE ROSSE SONO IN CIMA..." (FIGURA 56). QUINDI RIMETTERETE A POSTO LA CARTA IN CIMA (IN REALTÀ SONO DUE CARTE) SOPRA AL MAZZETTO TENUTO NELLA MANO DESTRA. ORA MOSTRATE LA CARTA IN FONDO (NERA) CON LE DITA DELLA MANO SINISTRA MENTRE DITE "... E QUELLE NERE SUL FONDO..." (FIGURA 57).



56



57

RIMETTETE LE CARTE AL LORO POSTO ED IL GIOCO È FATTO. TUTTI I COLORI SONO ALTERNATI.
LA PRIMA PARTE DELL'EFFETTO È STATA EFFETTUATA E PER IL PUBBLICO ABBIAMO SEMPLICEMENTE CONTATO QUATTRO CARTE.

SECONDA CONTA (N,S,A,S,A,S,A,F).

ORA MOSTRATE AL PUBBLICO COME LE CARTE SI SIANO MAGICAMENTE ALTERNATE. APPROFITTATEVENE DEL MOMENTO E, MENTRE MOSTRATE LE CARTE, PREPARATE L'EFFETTO SUCCESSIVO. IN QUESTO ULTERIORE EFFETTO LE CARTE SI SEPARERANNO NUOVAMENTE DI COLORE.
PER FARE QUESTO, VI SERVIRETE DI UNA CONTA BIDDLE, RUBANDO LE CARTE NELLE POSIZIONI PARI.
NOMINATE LE CARTE (ROSSA, NERA, ROSSA...) MENTRE LE PELATE DA UNA MANO ALL'ALTRA E AUMENTATE IL RITMO DEL TESTO MENTRE PASSATE LE CARTE.
N) PELATE LA PRIMA CARTA.
- MANO SINISTRA: R -MANO DESTRA: B R B R B R B
S) USATE IL MIGNOLO PER TENERE UNA SEPARAZIONE SOPRA ALLA PRIMA CARTA.
- MANO SINISTRA: B-R -MANO DESTRA: R B R B R B
A) MENTRE IL POLLICE SINISTRO PELA LA TERZA CARTA (LA SECONDA CARTA ROSSA), IL MEDIO ED IL POLLICE DELLA MANO DESTRA RUBANO LA CARTA NERA SOPRA ALLA SEPARAZIONE (FIGURA 58).



58

-MANO SINISTRA: R R -MANO DESTRA: B R B R B B
ORA LA SEQUENZA (PELARE E RUBARE LE CARTE SOPRA AL BREAK) VIENE RIPETUTA.
S) MANTENETE LA SEPARAZIONE
-MANO SINISTRA: B-R R -MANO DESTRA: R B R B B
A) RUBATE SOPRA ALLA SEPARAZIONE.
-MANO SINISTRA: R R R -MANO DESTRA: B R B B B
S) MANTENETE LA SEPARAZIONE.
-MANO SINISTRA: B-R R R -MANO DESTRA: R B B B
A) RUBATE SOPRA ALLA SEPARAZIONE.
-MANO SINISTRA: R R R R -MANO DESTRA: B B B B
F) LASCIATE IL RESTO DELLE CARTE NELLA MANO DESTRA (AL PUBBLICO DOVREBBE SEMBRARE SOLO UNA CARTA) COME SE FOSSERO UNA CARTA SOLA.
-MANO SINISTRA: B B B B R R R R -MANO DESTRA: NESSUNA
ORA GLI SPETTATORI SONO SORPRESI DAL PRIMO EFFETTO, QUANDO IMPROVVISAMENTE TUTTI I COLORI SI SONO ALTERNATI. ADESSO MOSTRATE NUOVAMENTE LE CARTE; IL PUBBLICO SARÀ COSÌ IMPRESSIONATO DAL MOMENTO CHE AVETE APPENA MOSTRATO LE CARTE CHIARAMENTE ALTERNATE E, IN UN BATTER D'OCCHIO, LE CARTE SARANNO NUOVAMENTE SEPARATE. LASCIATE LE CARTE SUL TAVOLO UNA AD UNA, RIBALTANDONE L'ORDINE E DITE "...MI SVEGLIAI TUTTO SUDATO, PRESI LE CARTE E MI ACCORSI CHE SI ERA TRATTATO SOLO DI UN SOGNO. LE CARTE SI TROVAVANO ANCORA COME LE AVEVO LASCIATE, PRIMA LE QUATTRO CARTE ROSSE QUINDI LE QUATTRO NERE ..."

TERZA CONTA

DITE AL PUBBLICO CHE PROVERETE A RICREARE QUANTO SUCCESSO NEL SOGNO. PRENDETE LE OTTO CARTE DAL TAVOLO E TENETELE A FACCIA IN ALTO PER INIZIARE LA CONTA, SEPARANDO LE CARTE PER COLORE. AGLI OCCHI DEGLI SPETTATORI LE CARTE ROSSE FINIRANNO A FACCIA IN BASSO NELLA MANO SINISTRA E LE CARTE NERE NELLA DESTRA. PER ARRIVARE A QUESTO PUNTO, DIVIDERÒ LA CONTA IN DUE PARTI.

PRIMA PARTE(BS,A,N,N)

BS) CONTATE LA PRIMA CARTA E RUBATE LA CARTA SUL FONDO, TENENDO LA SEPARAZIONE TRA LE DUE CARTE COL MIGNOLO SINISTRO.
-MANO SINISTRA: R-B -MANO DESTRA: R R R B B B
A) RUBATE SOPRA ALLA SEPARAZIONE.
-MANO SINISTRA: R B -MANO DESTRA: R R B B B R
N) PELATE LA CARTA IN CIMA.
-MANO SINISTRA: R R B -MANO DESTRA: R B B B R
N) PELATE LA CARTA IN CIMA.
-MANO SINISTRA: R R R B -MANO DESTRA: B B B R
ORA PONETE LE CARTE NELLA MANO SINISTRA SUL TAVOLO, A SINISTRA E A FACCIA IN BASSO.

GIRATE IL POLSO (FIGURA 59) E, UNA VOLTA CHE SONO SUL TAVOLO, STENDETELE A NASTRO (FIGURA 60).



59



60

L'ORDINE DI QUESTE QUATTRO CARTE È ORA CAPOVOLTO: B R R R

SECONDA PARTE (BS,A,N,F)

CON LE QUATTRO CARTE RIMASTE NELLA MANO DESTRA

BS) COME PRIMA, CONTATE LA PRIMA CARTA E RUBATE QUELLA SUL FONDO, TENENDO LA SEPARAZIONE TRA LE DUE COL MIGNOLO SINISTRO

-MANO SINISTRA: B-R -MANO DESTRA: B B

A) PELATE LA CARTA IN CIMA E RUBATE SOPRA ALLA SEPARAZIONE

-MANO SINISTRA: B R -MANO DESTRA: B B

N) PELATE LA CARTA IN CIMA.

-MANO SINISTRA: B B R -MANO DESTRA: B

F) LASCIATE CADERE LA CARTA NELLA MANO DESTRA SUL MAZZETTO NELLA SINISTRA.

-MANO SINISTRA: B B B R -MANO DESTRA: NESSUNA CARTA

GIRATE IL MAZZETTO A FACCIA IN BASSO NELLA MANO SINISTRA E PONETE LE CARTE UNA AD UNA SUL LATO DESTRO DEL TAVOLO. QUEST'AZIONE CAPOVOLGERÀ L'ORDINE. TENETE L'ULTIMA CARTA IN MANO (UNA CARTA NERA) E MOSTRATELA AL PUBBLICO, MENTRE LA PONETE A FACCIA IN BASSO TRA I DUE NASTRI (FIGURA 61), MENTRE DITE "...FARÒ PROPRIO COME NEL MIO SOGNO...LE HO MISCHIATE UNA PER UNA, UNA DA OGNI MAZZETTO..." (LA FRASE SOTTOLINEATA GIUSTIFICA CHE NON MOSTRI LA SECONDA CARTA E CHE PARLI DEI MAZZETTI PER PTERLI ALTERNARE).



61

E, SEGUENDO TALE SEQUENZA, METTIAMO LE CARTE SOPRA ALLA PRIMA. UNA ROSSA (CHE IN REALTÀ È UNA NERA, CHE NON MOSTRIAMO AL PUBBLICO), UNA NERA (MOSTRATELA COME NELLA FIGURA 62), UNA ROSSA (MOSTRATELA), UNA NERA (NON MOSTRATELA VISTO CHE IN REALTÀ È UNA CARTA ROSSA) ED UNA ROSSA (MOSTRATELA).



62

VISTO CHE QUESTO PASSAGGIO È UN PÒ NOIOSO DAL MOMENTO CHE È RIPETITIVO, DEVE ESSER PRESENTATO COME DI POCA IMPORTANZA E, DAL MOMENTO CHE VOLETE ESEGUIRLO VELOCEMENTE COSÌ CHE LA GENTE NON SI ANNOI, NON MOSTRATE TUTTE LE CARTE. MOSTRATE SEMPRE MENO CARTE OGNI VOLTA, DI MODO CHE QUANDO ARRIVA IL MOMENTO DI NON MOSTRARE L'ULTIMA CARTA NERA (QUELLA CHE NON MOSTRATE) SARÀ MENO EVIDENTE AGLI OCCHI DEGLI SPETTATORI. QUINDI FERMATEVI ALL'ULTIMA CARTA E MOSTRATELA, NEL CASO NON VI CREDANO. LE CARTE DOVREBBERO RIMANERE SUL TAVOLO IN QUEST'ORDINE: R R R B R B B B PRENDETE IL MAZZETTO, A FACCIA IN BASSO, DAL TAVOLO E, MENTRE LO SQUADRATE, PRENDETE UNA SEPARAZIONE TRA LA TERZA E LA QUARTA CARTA DAL FONDO COL MIGNOLO (FIGURA 63).



63

MANTENETE LA SEPARAZIONE COL POLLICE SINISTRO MENTRE IL POLLICE SINISTRO SPINGE UNA ALLA VOLTA LE PRIME TRE CARTE. LA MANO DESTRA RICEVE LE CARTE COL POLLICE DA SOTTO E LE ALTRE DITA DA SOPRA E QUINDI RIBALTA IL POLSO, LASCIANDO LE CARTE A FACCIA IN ALTO SUL TAVOLO (FIGURA 64).



64

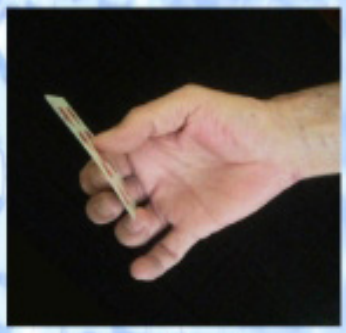
Per mostrare la quarta carta rossa abbiamo bisogno di servirci di una doppia presa. Per far questo, eseguo la mossa di Stuart Gordon Turner. Nelle immagini seguenti (65, 66 e 67) potete vedere la posizione di anulare e medio e come il pollice sinistro scivoli sotto alla carta doppia con l'aiuto dell'indice e del medio sul lato opposto.



65



66



67

Una volta che la carta doppia è completamente orizzontale, girando il polso in avanti, il mazzetto di tre carte nere ruoterà, premendo sul suo lato destro con le dita della mano sinistra. Una volta che si trova in posizione verticale, appoggiando la mano sinistra leggermente in avanti, si farà in modo che il lato destro del mazzetto si appoggi sopra alla carta doppia (figura 68). In questo istante rubiamo la carta inferiore della carta doppia (quella nera) e la poniamo sotto al mazzetto di carte nere. L'anulare sinistro spinge tale carta sotto al mazzetto (figura 70).

Nelle figure 68 e 69 potete vedere come l'anulare sinistro si estenda per portare la carta in fondo al mazzetto tenuto dalla mano sinistra. Un movimento oscillatorio delle mani renderà invisibile il movimento di tale dito. Allo stesso tempo, sventagliate le quattro carte nere nella mano, premendo verso il basso col pollice sinistro sulla carta superiore, usando la carta rossa nella mano destra per indicare lo spread (figura 70).



68



69



70

QUARTA CONTA (I2,S,N,A)
QUESTO È UN MODO PIÙ VELOCE DI RIPETERE L'EFFETTO. ORA I MOVIMENTI SON PIÙ RAPIDI, MENTRE DICIAMO "...SAREBBE MOLTO STRANO VEDERE LE CARTE COMPORTARSI COME L'OLIO E L'ACQUA, QUINDI STAVOLTA AGIRÒ PIÙ VELOCEMENTE..." (TALE COMMENTO MI PERMETTE DI ANDAR PIÙ VELOCEMENTE NEI MOVIMENTI, GIUSTIFICANDO IL FATTO CHE NON MOSTRI LE PRIME DUE CARTE).
PRENDETE LE CARTE A FACCIA IN ALTO, METTENDO LE NERE SOPRA ALLE ROSSE. APPARENTEMENTE STIAMO PER CONTARE LE QUATTRO CARTE NERE NELLA MANO SINISTRA.
I2) NELLO STESSO ISTANTE, CONTATE LA CARTA IN CIMA E RUBATE DUE CARTE DAL FONDO.
-MANO SINISTRA: B R R -MANO DESTRA: B B B R R
S) CONTATE LA CARTA IN CIMA E MANTENETE UN BREAK SOTTO DI ESSA.
-MANO SINISTRA: B B R R -MANO DESTRA: B B R R
N) PELATE LA CARTA IN CIMA.
-MANO SINISTRA: B B B R R -MANO DESTRA: R R B B
A) PELATE LA CARTA IN CIMA E RUBATE ALLA SEPARAZIONE.
-MANO SINISTRA: B B R R -MANO DESTRA: R R B B
FATE PRESSIONE SUL LATO SINISTRO DEL MAZZETTO NELLA MANO DESTRA CON LA BASE DEL POLLICE SINISTRO (FIGURA 71). A QUESTO PUNTO CAMBIATE LA PRESA DAL MEDIO ALL'ANULARE DELLA MANO DESTRA (FIGURA 72). TALE PRESA CI PERMETTE DI EFFETTUARE LA MOSSA DI STUART GORDON CON LE DITA DELLA MANO DESTRA E STENDERE LE CARTE A NASTRO SULLA PARTE DESTRA DEL TAVOLO (FIGURA 73).



71



72



73

RIBALTATE LE QUATTRO CARTE (A FACCIA IN BASSO) ED ESEGUITE UN VENTAGLIO NELLA MANO SINISTRA. PRENDETE LE CARTE UNA AD UNA DAL TAVOLO ED INSERITELE TRA LE CARTE DEL VENTAGLIO. METTETE LA PRIMA DAL TAVOLO A SOTTO LA QUARTA CARTA DEL VENTAGLIO, LA SECONDA TRA LA QUARTA E LA TERZA, E COSÍ VIA. QUESTE PRIME DUE CARTE VANNO POSTE NEL VENTAGLIO SENZA CHE IL PUBBLICO LE VEDA, VISTO CHE IL LORO COLORE NON È QUELLO CHE DOVREBBE ESSERE. CONTINUATE A METTER LE CARTE NELLE LORO POSIZIONI, MOSTRANDO LE FACCE AL PUBBLICO (FIGURA 74).ORA LE CARTE FORMANO UN VENTAGLIO PIÙ GRANDE CON DUE "ALTEZZE" (FIGURA 75).



74



75

Spingete all'interno le carte tutte in una volta e squadrate le carte nella mano sinistra. Mostratele una ad una, facendo notare come le carte si siano magicamente separate di nuovo per colore e presentate il prossimo effetto.
L'effetto successivo non è un "olio e acqua" ma un "follow the leader" in cui le carte cambiano il proprio colore in base a come si muove la carta leader. Tuttavia, dopo aver eseguito per anni questa routine di effetti, posso assicurarvi che si sposabo perfettamente.

Quinta conta (I3,N,N,A)
Per prima cosa metterete le carte nere sopra a quelle rosse, a faccia in alto.
I3) Prendete una separazione sopra la terza carta dal fondo ed eseguite il furto delle carte mentre pelate la carta in cima. Mantenete la separazione sopra di esse.
-Mano sinistra: B-R R R -Mano destra: B B B R
N) Pelate la carta in cima.
-Mano sinistra: B B-R R R -Mano destra: B B R
N) Pelate la carta in cima.
-Mano sinistra: B B B-R R R -Mano destra: B R
A) Pelate la carta in cima mentre rubate le carte sopra al break.
-Mano sinistra: B R R R -Mano destra: R B B B
Come prima, utilizzate la base del pollice sinistro per cambiare la presa della mano destra ed effettuate la mossa di Stuart Gordon per ribaltare il mazzetto, spostando la mano sopra al lato destro del tavolo.
Premendo con le dita della mano sinistra, ribaltate anche il mazzetto sinistro e poneteli in posizione verticale (figura 76). Abbassate il mazzetto fino a quando il lato destro tocca il tavolo. Quindi usate entrambi i pollici per spingere le prime tre carte di ogni mazzetto (figura 77) ed usate le dita per prendere la carta sul fondo di ogni mazzetto simultaneamente.



76



77

Variazione della conta di Hamman

(Damaso Fernandez)

Questa tecnica permette di scambiare un mazzetto di carte tenuto dalla mano destra con quello nella mano sinistra, una volta che alcune carte siano già state contate, con lo stesso movimento impiegato per contare una carta. Dopo questa azione, se continuate a contare le carte nella mano sinistra, alcune di esse rimangono nascoste (più precisamente quelle sul fondo). Le carte in cima a questo mazzetto nascosto son state contate due volte, il che fa in modo che le carte si girino di posto due volte, lasciando il mazzetto nella stessa situazione precedente alla conta.

Per coloro che conoscono la conta Hamman, creata dal maestro Brother John Hamman, ho cercato di risolvere alcuni dei problemi che dal mio punto di vista caratterizzano la tecnica originale.

Uno dei problemi è dato dal movimento delle dita della mano destra una volta che medio e anulare cambiano posto quando avviene lo scambio di mazzetto. Infatti c'è un lieve cambio di posizione di entrambi i mazzetti nelle mani. Questi due cambi, senza una buona destrezza di mano, non avverrebbero nel caso di una normale conta delle carte da una mano all'altra.

Fin dalla posizione iniziale dei mazzetti con questo metodo, copro il lato frontale del mazzo che è l'angolo debole dell'azione, visto che è proprio dove lo spettatore potrebbe notare lo scambio di mazzetti, risolvendo a parer mio un altro dei problemi della versione originale.

Il momento in cui avviene lo scambio dei mazzetti, dovrebbe apparire esattamente come la normale azione del pelare la carta in cima. Non dovrebbe esserci ritardo nella conta o un cambiamento di ritmo. Potrebbe sporadicamente esserci qualche eccezione, ma questa dovrebbe esser la tendenza da seguire quando si mostrano un gruppo di carte con questo metodo.

Per iniziare ad esercitarsi, raccomando l'utilizzo di un mazzetto di otto carte, scambiando i mazzetti sulla conta della quarta carta. La mia raccomandazione finale è quella di iniziare a contare le carte a faccia in basso, altrimenti è facile esser distratti dal valore delle stesse.

POSIZIONE INIZIALE

Il mazzetto viene tenuto nella mano sinistra, in posizione mechanic's grip, perfettamente squadrato. Muovete l'indice al di sotto cosicché il lato esterno del mazzetto sia libero e tenete le carte con la mano destra, dito medio all'angolo esterno destro con la prima falange, e pollice all'angolo interno destro. Tenendo il mazzo con le falangi vi permetterà di aver la punta delle dita libera per afferrare il mazzetto già contato quando ce ne sarà bisogno. Questo dettaglio vi permetterà di scambiare i mazzetti con maggior facilità visto che, piegando le dita, sarete in grado di toccare i lati corti delle carte contate (figura 43).



43

Un ulteriore importante dettaglio a proposito di tale tecnica è l'angolazione delle dita della mano destra rispetto al mazzetto. Tale angolo dovrebbe esser circa di 45 gradi.

Per prima cosa, usate la punta del pollice (sinistro) per pelare la carta superiore. Per fare ciò, premete leggermente col pollice sull'angolo esterno sinistro della carta in cima. Dopo aver pelato questa prima carta, essa giacerà sul palmo della mano. La mano è in una posizione simile a quella di servizio, ma con l'indice piegato alla seconda falange all'angolo sinistro esterno (figura 44).

Tale dito squadrerà le carte contate man mano. Se si osserva di fronte, questo dito coprirà più della metà del lato esterno del mazzetto ed il medio della mano destra ne coprirà il resto. Queste dita faranno da schermo in modo tale da non permettere al pubblico di vedere il momento in cui i mazzetti vengono scambiati di mano (figura 45).



44



45

Le punte del dito medio, anulare e mignolo della mano sinistra sono per tutto il tempo a contatto con il lato destro del mazzetto (figura 46). Questo dettaglio permette alla mano destra di portarsi sopra alle carte contate per pelarne un'altra e, in questo momento, i due mazzetti si trovano molto vicini tra loro, in maniera tale che la differenza di altezza tra i due al momento dello scambio, non possa esser notata dagli spettatori.



46



47

Raccomando assolutamente di esercitarsi a pelare le carte molto lentamente all'inizio, squadrando ogni carta perfettamente alla precedente. Per fare questo, assicuratevi che l'angolo esterno sinistro del mazzetto tenuto dalla mano destra incontri l'angolo creato dal vostro dito indice piegato (figura 47). In quel preciso istante, il pollice sinistro preme leggermente sulla carta in cima ed entrambe le mani si allontano tra loro. La mano sinistra si allontana di più rispetto alla mano destra, conferendo così maggior importanza al movimento della conta. Ogni volta che una nuova carta deve essere contata, medio, anulare e mignolo della mano sinistra, rilasciano la pressione ed, una volta che una nuova carta arriva, la esercitano nuovamente, squadrando il mazzetto.

Contate tutte le carte normalmente, di continuo, prima di avventurarvi nello scambio dei mazzetti. Questo esercizio vi sarà di grande aiuto prima del momento dello scambio.

Acquisire tale tecnica richiederà un po' di tempo, ma voler fare le cose frettolosamente non vi sarà d'aiuto. È di vitale importanza avere le carte perfettamente squadrate nella mano sinistra. Con l'esercizio, acquisterete il tocco necessario per l'esecuzione di altre mosse segrete spiegate successivamente in queste note.
È una buona idea esercitare la presa del mazzetto con entrambe le mani.

Scambio dei mazzetti

Ora analizzeremo la posizione di entrambe la mani un momento prima che avvenga lo scambio e quando esse si avvicinano per lo scambio dei mazzetti.
Per favore ricordate che questo movimento avviene quando le mani scambiano la conta e tale scambio dovrebbe avvenire alla stessa velocità proprio come se un'altra carta venisse contata.
Quando le mani iniziano ad avvicinarsi, la mano sinistra con le tre prime carte contate e perfettamente squadrate (come spiegato precedentemente), preme con il dito medio, anulare e mignolo sul lato sinistro delle carte, piegando leggermente il mazzo (figura 48). La loro elasticità vi sarà d'aiuto quando sarà il momento.



48

La loro elasticità vi sarà d'aiuto quando sarà il momento.
Proprio prima dello scambio, quando il mazzetto nella mano destra è pochi millimetri sopra a quello sinistro e sotto copertura dell'indice sinistro e del medio destro, le dita medio, anulare e mignolo si distendono rapidamente così che, una volta rilasciata la tensione, le carte sporgano di due o tre millimetri dal lato destro del mazzetto della mano destra. Il pollice e il medio della mano destra si piegano e le loro punte vengono a contatto con il lato corto del mazzetto della mano sinistra subito dopo che le dita della sinistra hanno "lanciato" il proprio mazzetto.
Nello stesso momento, il pollice sinistro preme sul mazzetto della mano destra sul lato esterno destro, che si trova appoggiato alla base dell'indice sinistro. In tal modo, il movimento del pollice sinistro risulta molto simile al pelare una carta. Le carte nella mano destra si portano un pò più a sinistra, sopra all'indice sinistro per facilitare l'aggancio del mazzetto da parte del pollice sinistro (figura 49 - vista da sopra e da sotto).



49

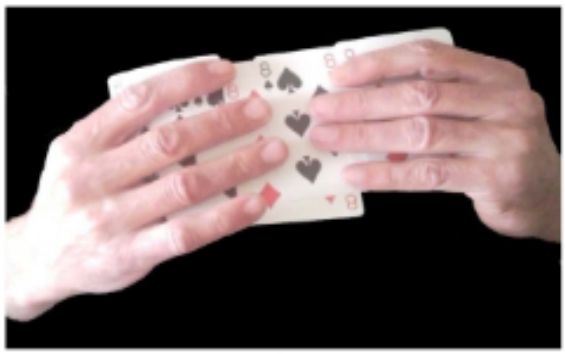
Una volta avvenuto lo scambio, continuate a pelare le carte nella mano sinistra con lo stesso ritmo fino a che le carte siano state tutte contate nella sinistra.

Spostamenti nascosti di carte

Tale tecnica permette spostamenti nascosti come nella conta Biddle. Tali spostamenti possono esser di una o più carte. Per lo spostamento di una carta, usate il dito medio della mano sinistra per creare una piegatura (buckle) alla carta inferiore o servirvi del pollice destro per creare la separazione (figura 50). Un'altra possibilità è mostrare le carte a nastro e tenere una separazione sotto alla carta utile (figura 51).



50



51

La carta precedentemente separata, può esser trasferita a sinistra, rubandola assieme alla carta in cima al mazzo, usando il mignolo sinistro, nello stesso momento che pelate la carta col pollice sinistro o insieme a qualsiasi altra carta che renga pelata.

Premendo con le dita della sinistra sul lato destro delle carte già contate, potete mantenere una separazione sotto ad una carta (o un gruppo di carte). Tale pressione inserirà una parte di punta delle dita sotto alla carta (o carte) destinata ad essere trasferita.

Per rubare le carte sopra alla separazione, esercitate semplicemente una leggera pressione col pollice e medio della mano destra. Elencherò quindi ora diverse possibili combinazioni per contare le carte, da scegliere in base all'effetto da presentare. Darò una lettera maiuscola ad ognuno dei movimenti, spiegando la mossa da fare. Una volta assimilate le lettere ed il loro significato, ricordarsi la sequenza di lettere sarà sufficiente ad eseguire il movimento "sporco".

Potrebbe sembrare un po' confuso all'inizio ma descriverò il tutto nell'ambito dell'effetto in modo che possiate seguire con facilità.

Il mio unico obiettivo è mostrare quanto sia utile e potente questo strumento e sintetizzare in poche lettere movimenti complessi, in modo che siano più semplici da ricordare.

Combinazioni

N) Carta singola pelata.

Le seguenti azioni includeranno (tranne le mosse K e F) tale movimento.

B) Carta in cima pelata e furto della carta inferiore usando un buckle

Prendere sia la carta in cima che quella sul fondo allo stesso tempo e perfettamente squadrate. Le dita della mano sinistra si distendono e, una volta che le carte vengono depositate nella mano sinistra, esercitano nuovamente pressione sul lato sinistro delle carte contate per tenerle squadrate.

Bs) Come prima, ma la carta in cima si appoggia sulle dita della mano sinistra, creando una separazione grazie alla pressione delle dita della sinistra sul lato destro della carta in cima. La punta del mignolo sinistro terrà la separazione.

D) Viene pelata la carta superiore mentre si rubano, dalle carte contate al mazzetto nella mano destra, una o più carte prima che inizi la conta o dopo aver eseguito una delle azioni Si, S o P. Le carte rimarranno perfettamente squadrate con la carta superiore come nella mossa B. Le carte verranno chiamate I2, I3, etc.

Is) Esattamente come prima con la differenza che la carta superiore è sulla punta delle dita della mano sinistra, ottenendo un break con la pressione delle dita della sinistra sul lato destro della carta superiore. Il mignolo sinistro mantiene la separazione. Chiameremo le carte Is2, Is3, etc.

Si) Come prima, verrà tenuta una separazione sotto alla carta in cima, o carte, nella mano sinistra. Il break sotto alla prima carta Sil si terrà con un buckle grazie alla mano sinistra. Una volta ottenuta la separazione, ogni mossa N porterà una carta sopra al break Si2, Si3, etc. Le carte verranno rubate di seguito.

S) Una singola carta pelata come nella mossa N ma le carte contate restano sulla punta del mignolo sinistro, creando una separazione.

A) Nello stesso movimento di contare una carta, il medio della mano destra ed il pollice rubano tutte le carte tenute sopra alla separazione nella mano sinistra.

As) Come prima con la differenza che quando la mano destra ruba le carte sopra alla separazione, il pollice destro mantiene una separazione sopra a queste carte aggiunte.

K) Scambio dei mazzetti

F) Tutte le carte rimanenti nella mano destra vengono contate come una sola carta.

Doppia estrazione centrale.

L'azione che lo spettatore vede è la seguente: il mago estrae la carta inferiore da un mazzetto di 4 carte situato nella mano sinistra, per mostrarla e lasciarla dorso in alto sul tavolo.
In realtà si prendono 2 carte come fossero una e quella lasciata sul tavolo è diversa da quella mostrata in precedenza.

Ora vedremo in dettaglio questa tecnica che per una ragione di praticità ho modificato leggermente dalla versione originale perché presentava dei problemi di copertura.

Un consiglio che vi do è quello di inclinare il mazzetto leggermente verso destra appena un attimo prima di eseguire "la doppia estrazione centrale".

Dobbiamo anche tenere in conto che lo sviluppo completo di questa tecnica implica il fatto di girare diverse volte le carte, primo per mostrarla e poi per lasciare una carta differente sul tavolo.
Questo maneggio può risultare ripetitivo.
Mi piacerebbe che prestiate particolare attenzione alla tecnica che più avanti chiameremo "tecnica alicante", soprattutto nel primo giro delle 2 carte.
Questo maneggio usato per girare 2 carte ci permette di farlo di forma agile, quasi senza pause tra la prima e la seconda volta che si girano le carte e quindi possiamo mantenere il ritmo richiesto dal copione e lo svolgimento dei giochi dove è richiesta la tecnica della "la doppia estrazione centrale" così da poter mantenere alta l'attenzione del pubblico.

DESCRIZIONE:

Partendo con il pacchetto nella mano sinistra, il dito medio poggia sull'angolo anteriore destro, l'indice sul bordo esterno, l'anulare e il mignolo squadrano il pacchetto per il lato destro e il pollice sinistro è in posizione rilassata sopra la prima carta.

Si esegue un buckle della carta inferiore premendo leggermente sotto di essa nell'angolo esterno destro con la punta del dito medio, è molto importante mettere il pollice sinistro sopra la carta superiore nell'angolo esteriore destro e mantenere l'indice in contatto con il bordo esterno.



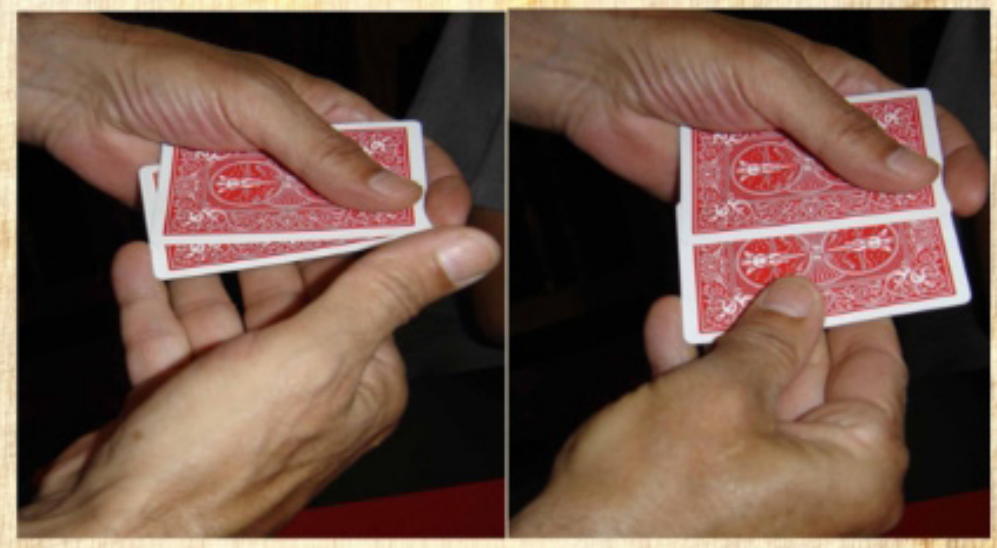
Una volta avuta la separazione tra le ultime 2 carte, stacchiamo le dita (anulare e mignolo) della mano sinistra per permettere l'ingresso delle dita indice e medio della mano destra sotto l'ultima carta.
Mettete il mignolo in una posizione leggermente sollevata rispetto alle altre dita della mano destra che in ogni momento saranno unite.
La mano destra ora avanza dolcemente sotto la carta inferiore, il mignolo toccherà il bordo interno destro del pacchetto di 3 carte.





questo ci servirà per estrarre le 2 carte centrali verso destra, usando l'appoggio dell'indice sinistro come perno nell'angolo esteriore destro, mentre il mignolo pressiona il bordo posteriore verso avanti e il pollice sinistro mantiene la carta superiore del pacchetto.

Continuando il movimento precedente, afferriamo la carta doppia con il pollice destro in cima, sfruttando della piccola porzione derivata dal lato destro e il resto delle dita che si trovano sotto, estraiamo le carte correggendo le imperfezioni per far si che vengano fuori parallele a quelle che si trovano sopra la mano sinistra.



Per girare la carta doppia sopra il pacchetto, inclina la mano sinistra per lasciare le punte delle dita del mignolo, anulare e medio in posizione quasi orizzontale e metti il lato sinistro della carta doppia sopra le punte di queste dita.
Separa il pollice destro e spingi verso l'alto la carta doppia con le dita anulare e medio della mano destra per completare il giro.

Mentre si compie quest'azione il muscolo tenar de la mano sinistra (base del pollice) lo spostiamo verso destra per far si che la carta doppia si appoggi su di esso lasciando un amplia separazione con il resto delle carte.





Ora eseguiamo quella che alcune volte chiamo la "tecnica del alicate" di cui abbiamo parlato in precedenza.
Con il pollice e l'indice sinistro allungati, stringiamoli verticalmente tra di loro per unire le carte nella parte davanti sinistra mentre allentiamo la pressione delle dita, indice, medio e mignolo nel lato destro delle carte, questa azione produce una separazione della carta doppia nel lato interno destro e successivamente aumentiamo la separazione spingendo verso il basso le carte inferiori con le dita menzionate in precedenza.
Il dito indice destro si piega per finire con la punta sopra l'angolo esterno sinistro del pacchetto, facendo si che la carta doppia sia più stabile nella parte finale del giro.





Ora la mano destra si avvicina e introduce gran parte delle dita nella separazione che abbiamo creato e gira la carta doppia sopra le altre carte della mano sinistra lasciando la carta superiore sopra il tavolo senza mostrarla.



Ora eseguiamo un'operazione simile alla precedente ma senza la necessità del buckle.
Il pollice sinistro sposta leggermente la carta superiore verso sinistra per far si che le dita della mano destra possano prendere le due carte inferiori come se fossero una.



Si girano le due carte come in precedenza lasciando la prima carta "che sarà quella cambiata" insieme a quella che si trova sul tavolo, se inizialmente hai messo 2 carte rosse nella parte inferiore e le 2 carte nere nella parte superiore, a questo punto avrai eseguito l'effetto che Ascanio ha chiamto "il gioco che farei a Dai Vernon".

Mostra che le carte sul tavolo sono le nere e quelle nella tua mano sono le rosse che precedentemente avevi lasciato sul tappetino.

Tieni presente che lo spettatore non deve sapere quale delle 2 carte (in questo caso le rosse) è nella parte inferiore perché è quella che apparentemente togli per prima.
Per evitare questa contraddizione che a uno spettatore attento non passerà inosservato, dopo averle mostrate chiaramente di faccia, prendi le carte rosse e mettile dorso in alto, e scambia le loro posizioni diverse volte come in una specie di gioco per poi lasciarle sopra la mano sinistra senza mostrarle.
Subito dopo mostra le carte nere e con l'aiuto della mano destra mettile sopra le rosse nella mano sinistra, sempre dorso in alto.
Così facendo la situazione iniziale risulta chiara per lo spettatore senza che lui sappia quale delle carte rosse occupa la posizione inferiore.

Gemini Twins (Brother John Hamman)

Confusione nel bar.
2 coppie composte dai re e dalle regine si trovano in una confusione di personaggi che appaiono e scompaiono, si trasformano in una forma interattiva con la storia raccontata.

-Si useranno in questo ordine (da sopra a sotto) regina di cuori, re di cuori, re di picche e la regina di picche.

-Cominciamo con le carte squadrate nella mano sinistra.

Alla fine di ogni sequenza dei movimenti, aggiungeremo il racconto per dare un'idea più realistica dello sviluppo dell'effetto.

Presentazione dei personaggi: si contano le carte (posizione per fare la conta Hamman, questo serve per condizionare gli spettatori) mettendole una sopra l'altra dalla mano destra a la sinistra.

"Ci sono, una, due, tre e Quattro carte..."

Invertiamo di nuovo l'ordine delle carte, prendendo la carta superiore con la mano destra nella posizione biddle, lasciando cadere le carte una sopra l'altra sul tappetino (fino ad ora si sono visti solo I dorsi delle carte).
"Che in questo caso si trasformano in uno, due, tre e Quattro personaggi della nostra storia".
Riprendiamo le carte e tenendole nella mano sinistra le portiamo in posizione per la doppia estrazione centrale.

1a fase- Doppia estrazione centrale, si mostra il re di picche, si gira di nuovo e lo si lasci sopra il tappetino (in verità abbiamo lasciato una carta rossa).
Doppia estrazione della carta inferiore e si mostra la regina di picche, si gira e si lascia sul tappetino (anche questa è una figura rossa).
Si mostra la carta che si trova in fondo (il re di picche) lasciandolo di dorso sopra il tavolo, e per finire mostriamo la carta che rimane in mano che in questo caso si tratta della regina di picche che si mette in cima alle altre.
"La storia comincia con un signore moro accompagnato dalla moglie mora, che vanno a cenare in un ristorante dove casualmente si incontrano con una coppia , lui moro e lei mora."
Raccogliamo le carte, sempre nello stesso modo e mettiamole nella mano sinistra nella posizione descritta per fare eseguire la conta di Hamman.

2a fase: (1a conta)
Seguiamo descrivendo esattamente ogni movimento anche se una volta assimilati i movimenti e conoscendo il simbolo corrispondente, deve bastarci l'interpretazione di ogni sequenza che descriviamo tra parentesi per realizzare la conta indicata.

"B,K,N,F"

Estraiamo mediante un buckle sulla carta inferiore, la prima e l'ultima carta; realizziamo un cambio di pacchetti e sfiliamo cada una delle due carte che si trovano nella mano destra.

"...una storia che come vedete, si sviluppa con uno, due, tre e quattro personaggi..."

(realizziamo la conta facendo coincidere ogni sfilo con il numero de la frase)
cambiando la posizione "di dare" realizziamo...

3° fase: eseguendo la doppia estrazione centrale e lasciando le carte sopra il tavolo come nella fase1 mostreremo le carte in quest'ordine: re di picche, donna di cuori, re di picche, donna di cuori.

"...quando le donne vanno al magno, uno dei signori coglie al volo l'occasione per provarci con una ragazza dai capelli rossi che era seduta al tavolo al lato, e anche l'altro signore colse l'occasione di povarci con la sorella gemella della ragazza, anche lei con i capelli rossi..."

4a fase (2a conta)

"N,K,K,F"

di dorso, sfiliamo una carta ed eseguiamo il ambio del pacchetto (uno di loro composto da una sola carta) 2 volte di seguito e facciamo si che la conta vada con la storia:

"le cose in questa storia si complicano che in ogni momento si sviluppa con uno, due, tre e quattro personaggi"

5a fase: realizzando la doppia estrazione laterale e lasciando le carte sopra il tavolo come nella fase1, mostreremo le carte in questo ordine; donna di picche, donna di cuori, donna di picche, donna di cuori.

"...immaginerete la situazione quando le ragazze sono tornate dal bagno. Una di loro, mora, ricordate? Ha un'accesa discussione con una ragazza dai capelli rossi che in verità non aveva la colpa di niente.
L'altra ragazza sempre morena scambia paroloni con l'altra ragazza dai capelli rossi..."

6a fase (3a conta)

"B,K, N, F" come nella fase2, conta1.

"però fortunatamente in questa storia il sangue non arrivò al fiume, che si è sempre svilluppata con uno, due, tre, e quattro personaggi"

7a fase: nello stesso modo della fase1, mostriamo e lasciamo sul tavolo la donna di picche, il re di picche, la donna di picche e il re di picche.

"la prima delle due ragazze decide di afferrare suo marito per un braccio e di riportarlo a casa, e cosi fece anche la seconda ragazza e per questo motivo possiamo dire che la storia ha un finale felice."

8a fase (4a conta Hamman):

"B,N,K,F3"

Rubo mediante buckle di sopra e sotto, sfilo la seguente in cima, facciamo un cambio di pacchetti e lasciamo le tre carte che rimango nella mano destra sopra quelle che sono nella mano sinistra (come se fosse una sola carta).

"...questa storia che come già sapete si è sviluppata con uno, due, tre e quattro personaggi."

9a fase: come nella 1a mostriamo la donna di cuori, il re di cuori, la donna di cuori e il re di cuori.

"...non dimentichiamoci che una delle ragazze dai capelli rossi sentendosi un po' non desiderata ci prova con un ragazzo, questa volta anche lui con i capelli rossi che stava prendendo qualcosa da bere al bancone, l'altra ragazza dai capelli rossi non poteva fare di meno e ci provò con un ragazzo dai capelli rossi che stava bevendo de whisky..."

Qui il gioco già potrebbe terminare (come nella versione originale) ma ho deciso di metterci un climax.

10a fase (4a e 5a conta Hamman)
Si inverte l'ordine delle carte sfilandole una alla volta dalla mano destra a la sinistra e si mettono nella posizione per una Hamman.

"questa è la storia che sempre si è sviluppata con uno, due, tre e quattro personaggi...però non sappiamo se si tratta di..."

giriamo il pacchetto di faccia e facciamo 2 cambi consecutivi mostrando le 4 figure rosse: "N,K,K,F3"

"4 personaggi dai capelli rossi, o..."

dopo seguiamo impalmando la prima carta rossa per mezzo di una variante dell'impalmaggio di Erdnasse (the expert at the card table) con il quale si mostra una figura nera grazie ad un cambio, realizziamo nuovamente il cambio multiplo (ora con una carta impalmata) e usando la conta Hamman mostriamo 4 figure nere.

"N,K,K,F3"

"si tratta di 4 personaggi mori."

Scaricare la carta impalmata o in tasca o nel mazzetto o se preferite eseguite nuovamente un cambio di colore.

Traduzione a cura di Fabio Marchegiano.

Harada Hold

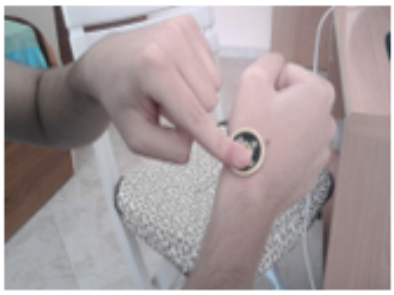
Origini della tecnica : Scoperta pochi anni fa da un ragazzo Giapponese di nome "Daiki Harada", poco più che ventenne, fa parte di una delle tecniche più avanzate della manipolazione con le monete, John Cornelius e tanti altri professionisti, rimasero impressionati nel vedere questa tecnica, perché permette di mostrare dopo una sparizione, completamente le mani libere, senza nessun bisogno di Scotch – Colla, o altro, e soprattutto potete farla quando volete. Se avete imparato già il "Muscle Pass", be consiglio a tutti di imparare questa tecnica stupenda orientale.

Effetto : Viene mostrata una qualsiasi moneta, anche presa in prestito dallo spettatore, il mago la inserisce nella sua mano, con un gesto magico, la moneta sparisce da entrambe le mani, lo spettatore può realmente vedere le due mani del mago, senza moneta, ma basta una altro gesto magico, e la moneta appare di nuovo nella mano del mago.



Allenamento per la tecnica: Per imparare questa tecnica occorre qualche accortezza, e soprattutto pazienza. Allora come prima cosa dovete prendere una

moneta delle dimensioni del "Mezzo Dollaro o la Chinese Coin", posizionate la moneta dietro al pollice di una vostra mano (come vi è più comodo), all'altezza del polso, come nella foto :



Dopo aver messo la moneta in questa posizione, dovrete fare un bel po' di allenamento, spostando verso dietro il pollice, in modo da fare pressione sulla moneta, all'inizio potrete avere un po' di dolori, questo è normale perché l'osso del pollice andrà verso l'interno, e quindi vedrete che riuscirete con la buona dose di pratica a creare una specie di "Fossa" dietro al pollice, e così riuscirete a mantenere la moneta impalmata solamente con il pollice.

Nel momento che avvertite il dolore, massaggiate un po' la parte dolente, in modo da poter riprendere, subito l'allenamento, consiglio di allenarvi almeno 1-2 ore al giorno; una volta creata la "fossa" dovete tenere la moneta impalmata e vedere se riuscite a controllarla, facendo movimenti con la mano tutti in maniera naturale. Ecco la foto, dove è mostrata la moneta completamente impalmata



Dopo aver fatto pratica con l'impalmaggio sarete in grado di eseguire l'Harada Vanish (spiegazione in seguito), e la produzione di Ginjiro Kenji

Tanida

Consigli Utili : esercitatevi sempre davanti allo specchio, per le inquadrature adatte, non utilizzate colla o altro, per mantenere la moneta, deve essere tutto naturale, 100% Sleight of Hand.

Spiegazione Harada Vanish e Ginjiro Production :

Requisiti : Harada Hold – Retention Vanish

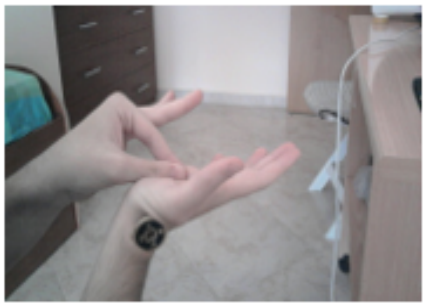
Prendete una qualsiasi moneta, mostrate che non avete assolutamente nulla in mano, eseguite una retention Vanish, solamente che dovete far rimanere le 3 dita (Anulare, medio , mignolo) all'interno della mano dove eseguirete l'impalmaggio Harada, mentre il pollice ed indice portano la moneta in Harada Hold (osservate la foto n°2 della performance fatta in precedenza), dopo aver impalmato la moneta, chiudete la mano a pugno, nella stessa maniera delle altre sparizioni, fate un gesto magico con l'altra mano, e mostrate le mani libere come nelle foto, facendo movimenti completamente naturali.



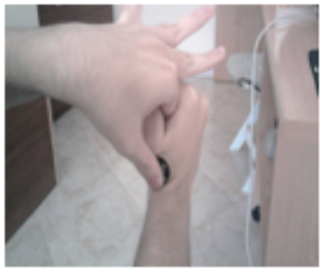


Ginjiro Production : Dopo aver mostrato le mani completamente senza moneta, con la mano sinistra (In questo caso, naturalmente se avete imparato l'Harada Hold con la mano sinistra,farete il contrario, e

viceversa) , fate "finta" di prendere una moneta invisibile, e porgerla sulla mano destra come nella foto :



Chiudete la mano destra a pugno , ed inserite l'indice della mano sinistra all'interno della destra, mentre il pollice va a sfilare la moneta dall'impalmaggio, come nella foto :



Una volta presa la moneta inseritela assieme all'indice nella mano destra, e sembrerà che la moneta sia apparsa all'interno della mano,quindi non dovete fare altro che estrarre la moneta, e mostrare le mani completamente libere.

Ecco la foto di come estrarre la moneta :



Naturalmente questa è solo uno degli effetti che potete fare con questa tecnica stupenda, aumentate la vostra fantasia, e riuscirete a crearne altri, ripeto allenamento 1-2 ore al giorno, massaggiate un po' la mano, nel momento che dovesse sentire dolore, non utilizzate colla o altro per mantenere la moneta, una volta imparato bene l'impalmaggio, sarete molto naturali, e ricordatevi di allenarvi davanti ad uno specchio, per le inquadrature.

Riconoscimenti : Daiki Harada (Harada Hold – Harada Vanish)

Ginjiro Kenji Tanida : (Ginjiro Production)

Caos Transposition

Effetto.

Il caos contenuto in un mazzo di carte passa "invisibilmente" in un altro chiuso dentro l'astuccio.

Occorrente:

Due mazzi di carte, meglio se di colore diverso.
Un tappetino e tanta passione.



Esecuzione.

Mettete due mazzi di carte sul tavolo e fatene scegliere uno allo spettatore. Ditegli di prenderlo e mescolarlo. A questo punto, prendete l'altro e mentre lo spettatore esegue il miscuglio eseguite, un Half Pass (fig.1,2.)



fig. 1



fig. 2

Ad esecuzione avvenuta, le carte sono metà a faccia in alto e metà a faccia in basso. Poggiatele sul tavolo e portatele in posizione orizzontale in modo da effettuare un miscuglio all'americana (fig.3). Fate un riffle ed arrivate al centro trovando una carta di dorso (fig.4).



fig.3



fig.4

Dividete alla carta di dorso ed effettuate un miscuglio all'americana "Coperto" in modo da non far intravedere le carte a faccia in alto (fig.5).



fig.5

Ora squadrate le carte e ponetele nell'astuccio, appoggiatelo sul tavolo e chiedete allo spettatore di mettervi una mano sopra.
Ora dedicatevi all'altro mazzo di carte che è stato mischiato dallo spettatore. Prendetelo e effettuate lo "Slop shuffle" di Sid Lorraine (fig.6) in modo da dare l'illusione allo spettatore di creare del CAOS all'interno del mazzo. La situazione ora è simile a quella di prima, le carte si trovano metà di dorso e metà di faccia. Ora bisogna annullare il miscuglio. Come fare? Bene è semplice, sicuramente se avete studiato il Triumph del Professor "Dai Vernon" avete già capito come fare.


fig.6

Poggiate le carte sul tavolo e vedrete che con facilità, raggiungerete il centro dove si trovano le due carte "Dorso contro dorso" (fig.7). Se trovate difficoltà potete raggiungere il medesimo risultato con un semplice Riffle. A questo punto girate la porzione superiore e ponetela nuovamente in cima.


Fig.7

Passate l'ombra del mazzo che avete in mano, sopra a quello tenuto dallo spettatore, schioccate le dita e stendete le carte a nastro mostrando il loro totale stato di normalità. Ora e solo ora fate prendere le carte dall'astuccio, tenuto finora dallo spettatore, stendetele e mostrate che il "caos" si è materializzato nel mazzo che voi avete solo apparentemente mescolato. Adesso, non vi resta che godervi il meritato applauso.



Riflessioni.

Non ho voluto inserire una presentazione perché, sono del parere che ognuno debba crearne una in relazione a diversi fattori, il personaggio, la situazione in cui si trova, ed il proprio modo di fare ed "intendere" la magia. Spero che questo effetto, possa farvi avere dei successi e delle soddisfazioni come ha fatto con me.

David...

Crediti e ispirazioni

Slop shuffle di Sid Lorraine (1920).
Triumph di Dai Vernon (Stars of Magic, Serie 2, No1).
Darwin Ortiz.
Chris Kenner.



Tratto dal PDF SHAZAM di Liam Montier

Enzo Fratantonio

Quest'effetto di carte mi ha colpito molto perce' molto piu' semplice da eseguire che da spiegare, e di grande impatto sul pubblico. L'effetto che vado a descrivere, non e' mio ma di Liam Montier,tratto dal suo pdf Shazam.

Effetto:

L'esecutore fa scegliere due carte da un mazzo regolare e le lascia sporgenti piu o meno al centro del mazzo in due punti differenti, a questo punto prende i 4 assi che una volta girati di dorso, si gireranno di faccia una alla volta; successivamente l'esecutore mette i due assi neri sul tavolo e i due assi rossi sulla cima del mazzo di faccia (o viceversa), e dopo aver tagliato in modo da portarli al centro stende il mazzo a nastro sul tavolo.Sorpresa i due assi rossi hanno catturato nel centro i due assi neri e li dove gli spettatori credevano ci fossero gli assi neri ci sono le carte scelte precedentemente.

Esecuzione:

Estraete dal mazzo i 4 assi e metteteli nel seguente ordine Asso di cuori,asso di picche,asso di quadri e asso di fiori.(Fig1)



In ordine:

A cuori, A picche
A quadri, A fiori

A questo punto fate scegliere due carte a uno o due spettatori,e mentre sono impegnati a guardarle prendete una **separazione al pollice** sotto le ultime due carte. (Fig.3)

In questo scritto useremo due Jolly (Fig. 2) come le simboliche carte scelte dagli spettatori.



Fig.2



Fig.3

Mentre il pollice trattiene la separazione eseguite, uno **swing cut**, tagliando la meta' superiore del mazzo nella mano sinistra, (Fig. 4 e 5), e fate appoggiare le due carte scelte di faccia sul mazzetto della mano sinistra. Usate il mazzetto della mano destra come una pala per ribaltare le due carte scelte e contemporaneamente lasciate cadere su di esse le due carte al break. (Fig.6 e 7)



Fig.4



Fig.5



Fig.6

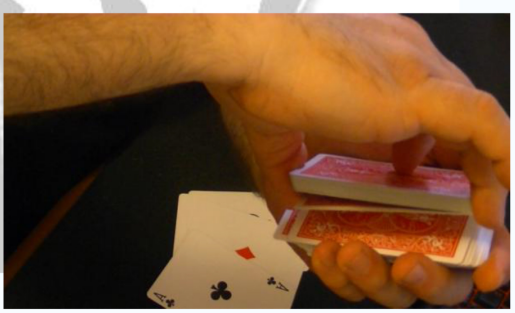


Fig.7

Adesso prendete le due carte appena ribaltate, in realta' sono due carte qualsiasi che voi avete segretamente aggiunto, e mettetele in due punti diversi in mezzo al mazzetto della mano destra lasciandole sporgenti. Per il pubblico le due carte scelte sono sporgenti in due punti diversi del mazzo,ma in realta' le carte scelte si trovano in cima al mazzo.(Fig. 8 e 9)



Fig.8



Fig.9

Adesso mostrate i 4 assi e nel fare questo prendete una separazione sotto le prime due carte del mazzo. Poggiate i 4 assi sul mazzo, quindi riprendeteli assieme alle due carte al break. (Fig.10 e 11)



Fig.10

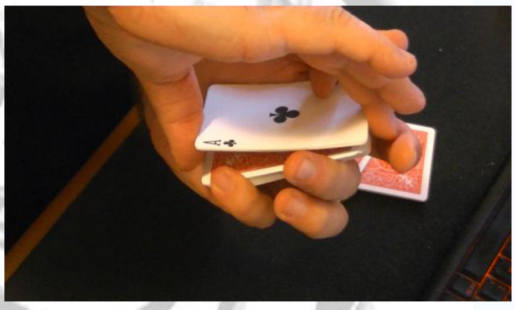


Fig.11

Vi ritroverete con 4 assi di faccia e le due carte scelte di dorso.

Ora contate gli assi passando nella mano sinistra l'asso di fiori,poi quello di quadri, poi quello di picche, e infine appoggiate su quest'ultimo l'asso di cuori con sotto le due carte scelte,per il pubblico avete mostrato ancora una volta i 4 assi.

Fig. 12-13-14-15 e 16



Fig.12



Fig.13



Fig.14



Fig.15



Fig.16

Eseguite una **Conta di Emsley** mostrando i 4 assi di dorso e successivamente eseguite un **Through the Fist Fluorish** ribaltando il mazzetto. (Fig.17 e 18)



Fig.17



Fig.18

Ripetete la **Conta di Emsley** ed un asso si girera' a faccia in alto,l'asso di fiori, estraetelo dal mazzetto e girandolo di dorso mettetelo in cima al mazzetto.

Rifate la conta ed un secondo asso si girera' l'asso di cuori, estraetelo e mettetelo sempre dorso in alto in cima al mazzetto.

Ancora una **Conta di Emsley** e un terzo asso si girera', l'asso di quadri, estraetelo e mettetelo in cima al mazzetto sempre dorso in alto.

Per finire l'ultima conta e anche l'asso di picche si girera', estraetelo e ponetelo in cima al mazzetto dorso in alto.

A questo punto dovrete eseguire un **Emsley modificata**, ovvero,la **Conta Siva**. La mano sinistra spinge in blocco tutte le carte trattenendo l'ultima sul fondo contando 1, la destra riceve tutto il blocco e a sua volta spinge tutte le carte tranne le ultime 2 contando due, infine conta le ultime due contando tre e quattro.

(Fig.19-20-21-22-23 e 24)



Fig.19



Fig.20



Fig.21



Fig.22



Fig.23



Fig.24

Adesso vi ritroverete con le due carte scelte sopra e i 4 assi sotto.

Eseguite un Buckle all'ultima carta e girate in blocco tutte le carte faccia in alto, e con il pollice della sinistra spostate verso destra l'asso di cuori mostrando sotto di esso l'asso di quadri. Per il pubblico avrete mostrato i due assi rossi, ma in realta' sotto di loro ci sono le due carte scelte.

Ribaltate i due assi rossi di dorso e metteteli subito sul tavolo, in realta' si tratta delle due carte scelte.

A questo punto girate di faccia le carte che avete in mano e con le dita della sinistra spostate verso sinistra l'ultima carta asso di picche, mostrando cosi' i due assi neri, in realta' sotto l'asso di fiori ci sono i due assi rossi.

Squadrate gli assi rossi e appoggiateli in cima al mazzo con le due carte sporgenti che avevate messo precedentemente, tagliate portando gli assi al centro ed inserite le carte sporgenti all'interno squadrando il tutto.

Ora stendete a nastro il mazzo sul tavolo di faccia mostrando come i due assi rossi abbiano catturato gli assi neri, e sorpresa le due carte che gli spettatori credevano essere gli assi neri sono diventate le due carte scelte.

Buon Divertimento by Enzo Fratantonio Mago Kenzo

In Hand 4 Cards Trasformation

di Davide Tizzano

L'effetto che vi prestate a leggere è stato creato da Kevin Ho, sfrutta un falso conteggio molto visuale e una tripla presa per dare l'illusione di una quadruplice trasformazione.

EFFETTO: Si mostrano 4 carte una ad una, in questo caso i 4 re e con un elegante fioritura si trasformano in 4 assi.

TECNICHE NECESSARIE: Buckle, Double Lift



fig 1



fig 2



fig 3



fig 4



fig 5



fig 6

Il setup iniziale consiste nel sistemare i 4 assi a colori alterni seguiti dal re di quadri e dal re di fiori.

Con il mazzetto di 6 carte in dealers grip effettuare un buckle sull'ultima carta (fig.2) e tenere un break con il mignolo. A questo punto si deve creare l'illusione di contare quattro carte: tenendo il mazzetto tra il pollice e il medio della mano destra (fig.3) sfilare la prima e segretamente l'ultima carta (quella separata dal mazzetto grazie al buckle) e contare...uno.

La seconda carta la si sfila con il pollice della mano sinistra e la si ripone sul mazzetto nella mano sinistra e contare...due (fig.4)

La terza la si sfila dal fondo del mazzetto con l'usilio del contatto del dito indice della mano sinistra, e anche questa la si ripone sul mazzetto della mano sinistra badando bene di tenere un break con il mignolo al di sotto di quest'ultima(fig.5). Contemporaneamente contare...tre...e infine posare le ultime due carte come fossero una contando...quattro.



fig 7



fig 8



fig 9

Dopo aver mostrato al pubblico di avere 4 carte, bisogna ora dare l'illusione che siano tutti e 4 re. Per fare questo, effettuare una tripla presa con l'ausilio del break tenuto durante il conteggio e mostrare il primo re. Rigirare la "tripla" a faccia in giu, afferrare il mazzetto tra il pollice e il medio della mano destra e passare la prima carta del mazzeto nel palmo nella mano sinistra (fig.8). Infilare la carta a faccia in giu tra l'anulare e il mignolo della mano destra(presa come in fig.10).

Ruotare il palmo verso l'alto in modo da mostrare l'ultima carta del mazzetto che risulta essere un secondo re (fig.9) badando bene a non mostrare la carta tenuta tra l'anulare e il mignolo.

Effettuado il movimento al contrario rigirare verso il basso la mano destra e sfilare con il pollice la prima carta del mazzetto depositandola nel palmo della mano sinistra.

Fatto con naturalezza questa tecnica fa credere allo spettatore che la carta che ha appena visto, cioè quella sul fondo, è quella che è appena stata sfilata, che in realtà non è l'ultima bensi la prima del mazzetto.

Sfilare la seconda carta sempre con il pollice e girarla faccia in su aiutandosi con il mazzetto tenuto nella mano destra (fig.11). Puntando l'angolo del mazzetto contro la base del pollice sinistro effettuare una tripla presa, che in questo caso equivale a girare come fossero una tutte e tre le carte che si hanno in mano fig.12-13.



fig 10



fig 11



fig 12



fig 13



fig 14



fig 15

Con la "tripla" aiutarsi a rigirare a faccia in giu il re di quadri (fig.14) e succevvivamente posare faccia in giù anche quest'ultima.fig.15-16



fig 16



fig 17



fig 18



fig 19



fig 20



fig 21

Ora il pubblico crede di aver visto 4 re, arriva ora il momento della trasformazione. A questo punto si dovrebbe avere nel palmo della mano sinistra un mazzetto di 5 carte e tra il mignolo e l'anulare della mano destra la carta inserita all'inzio. Afferrare il mazzetto di 5 carte con la mano destra con pollice e medio e sfilare con il pollice della mano sinistra la prima carta (fig.17).

Facendo perno con il dito medio della mano destra spingere con l'indice la carta in avanti facendola ruotare fig.18-19.

A questo punto ruotate il polso in senso orario in modo da mostrare al pubblico che le 3 carte che tenete in mano sono diventati assi, contemporaneamente ruotare in senso orario anche la mano sinistra in modo da rivelare anche il 4 asso fig.19-20

Buon divertimento

Aces Assembly

(7° Versione)

Effetto:

Quattro assi si ricompongono in maniera invisibile sotto un unico mazzetto.

Spiegazione:

Prendiamo i quattro assi e girandoli faccia in alto sulla cima del mazzo.



Nel girare i 4 assi dopo la 1a mettiamo la 2a fra il primo sulla cima, quindi girandoli dopo la 2a e successivamente mantenendoli con un break al pollice, poi passarlo successivamente al mignolo.





Giriamo ora faccia in alto il primo asso, per mostrarlo, quindi lo riponiamo dorso in alto e proseguendo preleviamo tutti e quattro gli assi dorso in alto al break e li poniamo trattandoli come fosse uno solo, ossia quello appena mostrato, dorso in alto sul tavolo avanti a noi.



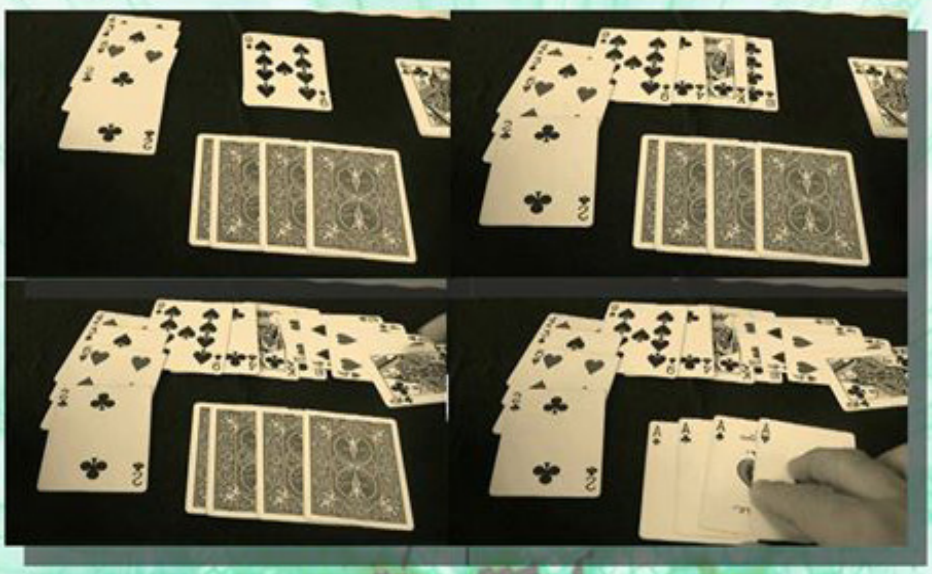
Sempre proseguendo depositiamo sul tavolo dorso in alto altre 3 carte che ovviamente la gente crede essere gli altri 3 assi.



Ora depositiamo su queste 3 carte (gli ipotetici assi) 3 carte qualsiasi mostrandole di volta in volta. Giunti sull'ultimo asso (in realtà 4), inclinando il dorso del mazzo verso di esso, mostriamo 3 carte qualsiasi, le riportiamo sul mazzo come a volerle appaiare e ritorniamo con la mano vuota velocemente verso i 4 assi come uno stendendoli a nastro. Questo movimento farà si o darà l'impressione di aver steso sull'asso le 3 carte qualsiasi appena mostrate, in realtà riposte sul mazzo.



Ora qualche gesto magico sui primi 3 mazzetti e mostriamo come essi siano privi degli assi. Giriamo l'ultimo mazzetto faccia in alto e mostriamo come i 4 assi stiano tutti insieme raccolti.





Visual Sandwich (Mr Diseau)

Routine:

Una carta scelta ripetutamente reinserita nel mazzo, misteriosamente si ritrova tra due Kappa.

Spiegazione:

Prima di iniziare bisogna collocare sulla cime del mazzo, i due K neri o rossi, a seconda del gusto personale, faccia contro faccia.



Ora possiamo eseguire un falso miscuglio e un falso taglio che permettano di lasciare invariata la cima del mazzo e più in particolare la presenza dei due K, face to face, sulla cima. Eseguendo l'Hot Shot di Lennart Green facciamo apparire i due K faccia in alto.



Per eseguire questa tecnica, basta puntare con pressione il polpastrello del mignolo della mano che regge il mazzo, sull'angolo inferiore esterno, tirandolo violentemente verso il basso tanto da permettere al primo K dorso in alto di ritrovarsi dopo una piccola rotazione dovuta appunto all'Hot Shot, faccia in alto nella mano destra o sinistra che sia..



Visual Sandwich (Mr Diseau)

Posiamo ora i due K sul tavolo, faccia in alto. Con una conta riffle al pollice, prendiamo un piccolo break alle prime due carte sulla cima del mazzo e flettiamo verso l'alto con il pollice, l'angolo superiore esterno. Questo permetterà di far aderire le due carte e trattarle successivamente come fossero una.



Inseriamo ora l'indice sinistro sotto le due come una. Spingiamo verso l'alto senza sollecitare troppo la spinta e vedremo le due carte come una, girarsi faccia in alto senza scomporsi. E' inutile dire che può essere adottata qualsiasi double lift a seconda delle capacità tecniche dell'esecutore.



Sempre con il dito indice spingiamo verso l'alto la doppia e afferriamola tra pollice ed indice della mano destra, che provvederà a ribaltarle dorso in alto sul dorso del mazzo.



Prendiamo la prima carta sulla cima del mazzo, dorso in alto, e la inseriamo al centro dello stesso, anteriormente. Lo spettatore penserà di aver visto il 6 di quadri prima faccia in alto sul mazzo e secondariamente inserito in un punto qualsiasi di questo. In realtà avendo girato una doppia, la carta inserita risulterà diversa dal 6 di quadri che rimane quindi come prima carta sulla cima del mazzo.

Visual Sandwich (Mr Diseau)



Ok fatto quanto descritto prima, prendiamo un break alla prima carta del mazzo (quella ovviamente che il pubblico crede essere stata inserita al centro del mazo).



Sopra questa carta al break, depositiamo uno alla volta i due K faccia in alto. Afferriamo quindi tutte le carte al break in biddle grip nella mano destra o sinistra che sia, e più esattamente i due K faccia in alto e sotto di loro la carta messa inizialmente al break. Come a voler mostrare i due K singolarmente, prendiamo il primo e lo portiamo sotto la doppia e successivamente posiamo il tutto aperti a nastro così da renderli visibili, sul tavolo avanti a noi.



Questo primo sandwich avviene nascosto sotto il mazzo aperto a nastro tra le nostre mani. Ecco cosa succede sotto di questo: nello stendere a nastro il mazzo portiamo a contatto con il primo

Visual Sandwich (Mr Diseau)

Kappa faccia in alto la base del palmo destro. Nel gesto di aprire il mazzo a nastro, flettiamo verso il basso la mano destra. Questo movimento farà spostare il primo Kappa faccia in alto verso destra e una volta richiuso il nastro si avrà come l'impressione vedendo i due Kappa faccia in alto con in mezzo una carta dorso in alto, che questa si sia staccata dal nastro precedentemente steso per andare a collocarsi magicamente tra i due Kappa.



Prendiamo il 6 di quadri appena apparso tra i due Kappa e mentre lo mostriamo prendiamo un break alla prima carta del mazzo. Sopra questa carta al break rigiriamo dorso in alto il 6 di quadri appena mostrato.



Ora bisogna eseguire un second deal. Daremo l'idea di riprendere il 6 di quadri ma in realtà prendiamo la carta immediatamente sotto il 6 di quadri. Presa questa carta la colloquiamo anteriormente verso il centro del mazzo lasciandola in out jog.



Prendiamo un break alla prima carta del mazzo (il 6 di quadri) e sopra questa poniamo i due K faccia in alto. Afferriamo le tre carte al break e sempre come a voler mostrare i due

Visual Sandwich (Mr Diseau)

kappa, peliamo il primo e sopra questo poniamo il secondo K (due come una) quasi ad X con il primo.



Prendiamo in mano le 3 carte come due a X tenendole tra il pollice sopra la faccia e l'indice sotto il dorso, facendo una forte pressione. L'aprire successivamente il pollice e l'indice, comporterà che i kappa per una piccolissima frazione di secondo rimangono attaccati alle dita e permetteranno l'apparizione tra loro di una carta dorso in alto.



Il movimento sopra descritto deve avvenire in simbiosi con il reinserimento dentro al mazzo, mediante l'utilizzo dell'indice sinistro o destro, a seconda in quale mano si tiene il mazzo, della carta tenuta in in jog al centro dello stesso. Se eseguito con la tempistica giusta, si ha veramente l'illusione che la carta sparisca dal centro del mazzo per riapparire tra i due K. Ovviamente si mostrerà il 6 di quadri che ha nuovamente raggiunto i due Kappa.



Prediction Gone Wild

(Aldo Colombini)

Effetto:

L'esecutore fa scegliere una carta da un mazzo di 52,e dopo averla messa in cima,la mostra al pubblico e successivamente la ripone sul mazzo.A questo punto estrae dalla giacca un piccolo portafogli con 4 carte che sul dorso sono completamente bianche mentre sulla faccia vi sono scritti a lettere i nomi di alcune carte.
Dopo avere chiesto allo spettatore se fra le 4 carte mostrate vi e' il nome della carta scelta,lo spettatore afferma di si. Ora l'esecutore riconta le carte mostrando come tutte le scritte si siano trasformate nel nome della carta scelta.e riontando ancora le carte compare proprio la carta scelta.Per concludere si gira la prima carta del mazzo dimostrando che non e' piu' dove si trovava.

Occorrente:

Per l'esecuzione dell'effetto avete bisogno di un mazzo di carte completo,e di 4 carte bianche da entrambi i lati e una carta bianca sul dorso e un valore qualsiasi sulla faccia ad esempio 3 di fiori.
Adesso prendete una carta bianca e scrivete sulla faccia due di quadri.un'altra carta bianca e scrivete sulla faccia nove di picche.poi la carta tre di fiori dorso bianco e scrivete sul dorso tre di fiori.ancora una carta bianca e scrivete sulla faccia re di cuori e sul dorso tre di fiori.infine l'ultima carta bianca e scrivete sulla faccia tre di fiori.
Vi ritroverete con le carte come da fig 1.



Fig 1

Ora squadrate le carte in modo che la scritta tre di fiori sia la prima di faccia e capovolgete il mazzetto inserendolo in un portafogli come da fig 2 si vedranno delle carte bianche.

Fig 2



Ora prendete un mazzo di carte con in cima il tre di fiori, e fate scegliere liberamente una carta dal centro del mazzo ma senza farla vedere. Una volta estratta prendete un break sotto il tre di fiori e appoggiate di sopra la carta scelta dallo spettatore, mostrate in doppia presa il tre di fiori per il pubblico si tratta della carta scelta dallo spettatore.

Estraete le carte dal portafogli e con una **Emsley Count** mostrate 4 carte bianche,girate il mazzetto sottosopra si vedra' una carta con la scritta Re di cuori. Prendete da sotto la carta successiva con la scritta due di quadri e mettetela sopra, e proseguendo ancora da sotto la carta con la scritta tre di fiori mettendola sopra, infine la carta con la scritta nove di picche e anche questa andrà messa sopra.

Dite al pubblico che quelle 4 scritte rappresentano una vostra previsione, e quindi chiedete se fra le 4 scritte appena mostrate vi e' il nome della carta scelta. Ovviamente il pubblico dira' di si.

A questo punto contate le 4 carte passandone due dalla sinistra alla destra e tenete le ultime 2 squadrate come 1, in pratica avrete due carte nella destra e tre nella sinistra ma se ne vedono due in quanto le ultime 2 sono tenute come 1 , vedi fig 3



Fig3

Adesso prendete le due carte della mano destra e capovolgetele su quelle della sinistra come da fig 4



Fig4

A questo punto con un "Trough the fist fluorish" ribaltate tutto il mazzetto, apparira' la scritta tre di fiori, affermate quindi che si tratta della carta scelta. Eseguite una conta di Emsley e tutte le carte mostreranno la scritta tre di fiori.
Fig 5



fig 5

Alla fine della conta di Emsley dopo aver mostrato tutte la carte con la scritta tre di fiori prendete casualmente la seconda carta del mazzetto con la scritta tre di fiori e mettetela sotto.

Eseguite nuovamente il "Trough the fist fluorish" e con un'altra conta di Emsley mostrate tre carte bianche e una che si e' stampata col valore 3 di fiori.



Fig 6

Ora non vi resta che girare la prima carta del mazzo che ovviamente non sara' piu' il tre di fiori.

Buon divertimento

FALSO TAGLIO BASE TERZA VARIANTE



Fig.1) Teniamo il mazzo in Biddle Position nella mano destra.



Fig.2) Effettuiamo uno swing cut alla base del pollice della man sinistra asportando una piccola porzione dalla cima del mazzo.



Fig.3) Portiamo alla base delle dita della mano sinistra, il mazzetto appena asportato rigirandolo faccia in alto.

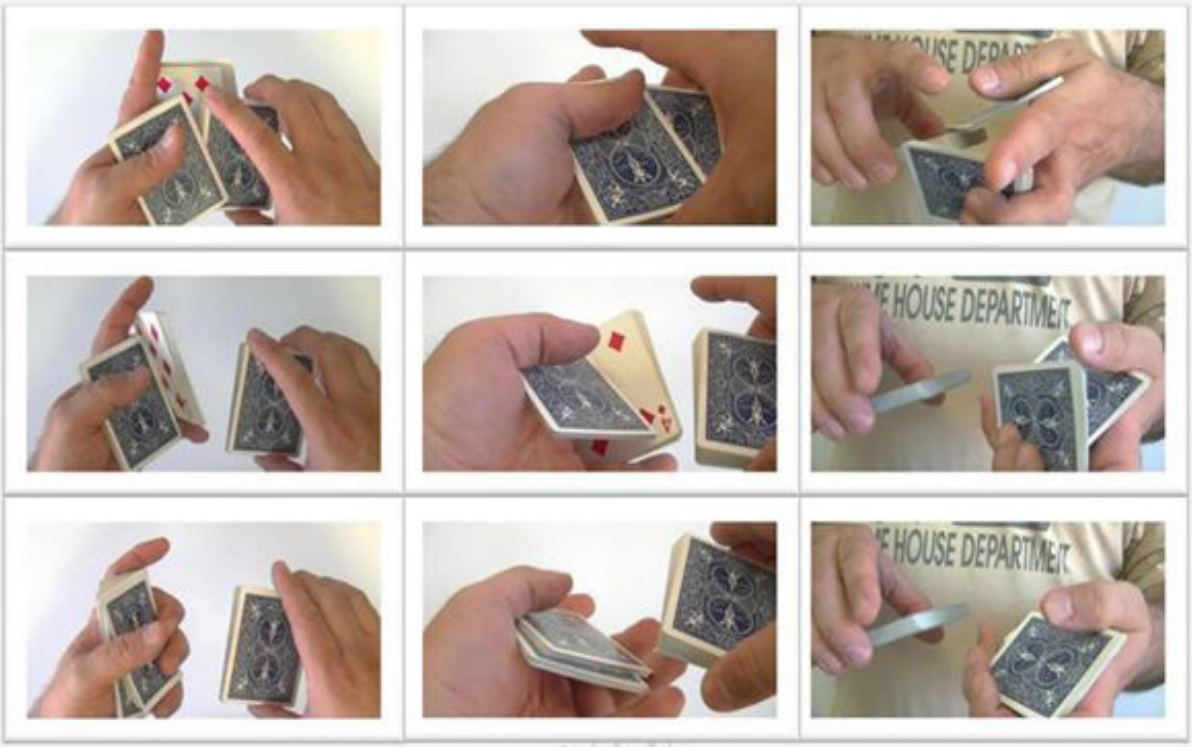


Fig.4) Tagliamo con il dito indice della mano destra un'altra piccola porzione di carte dalla cima del mazzo. La portiamo alla base del pollice della mano sinistra e sopra questa deponiamo quella che era alla base delle dita della mano sinistra faccia in alto.



Fig.5) Con la mano destra tagliamo a metà la porzione di mazzo rimasta, usando sempre il dito indice.



Fig.6) Poggiamo il mazzetto inferiore della mano destra sopra quello nella mano sinistra con il lato lungo esterno.

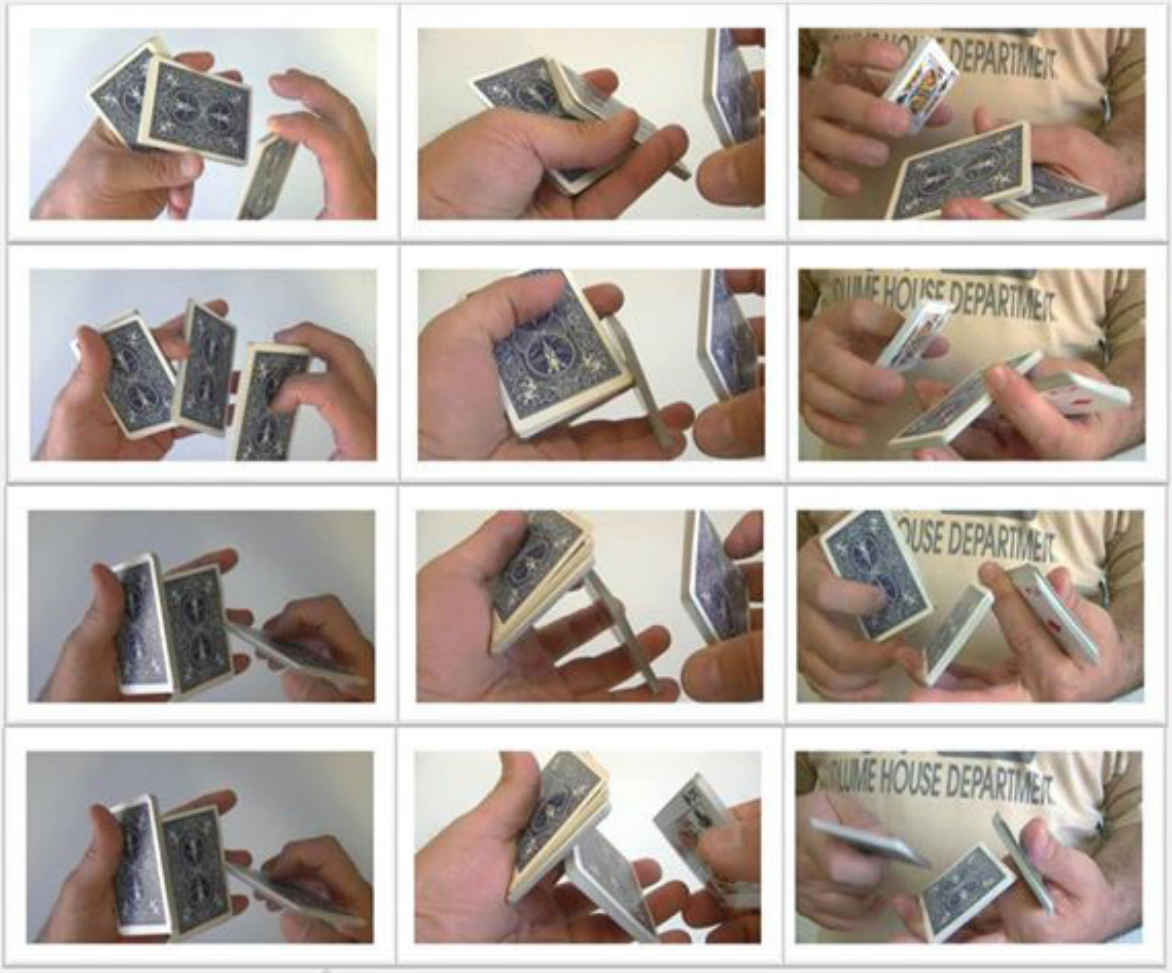
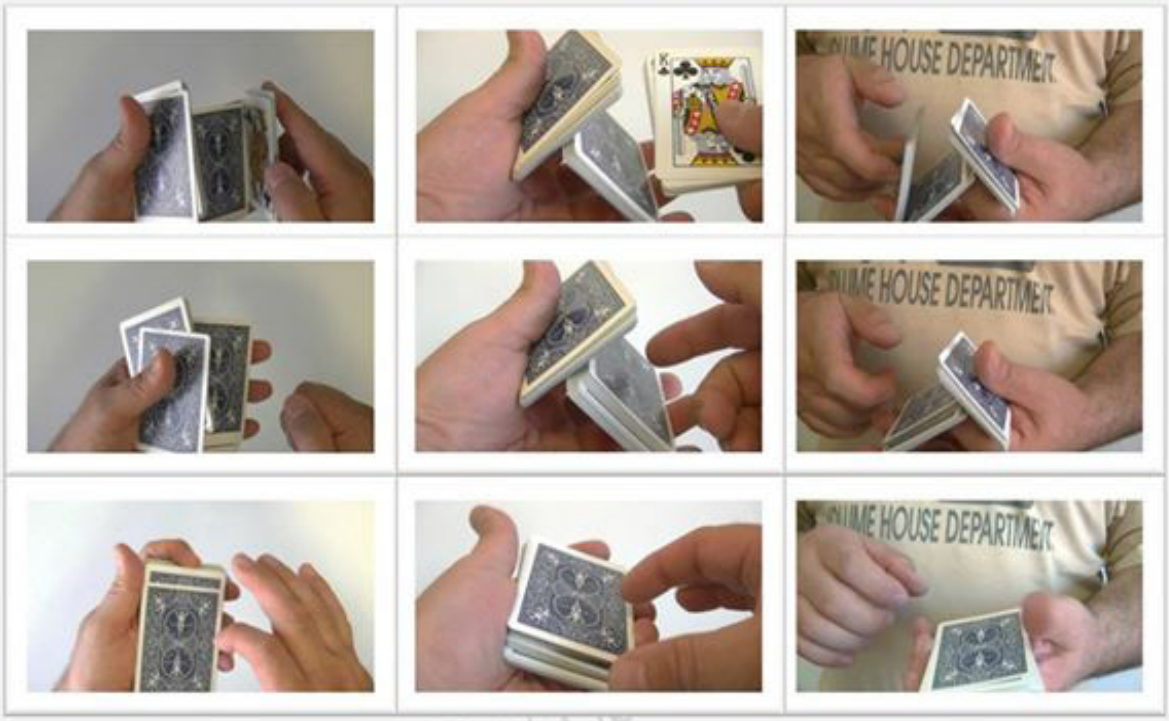


Fig.7) Operiamo una Revolution Cut con il mazzetto nella mano sinistra portando sotto quello appena appoggiato per il lato lungo esterno. Nel fare questo con la mano destra iniziamo a girare faccia in alto il mazzetto rimasto in suo possesso. (Flippare)



Fig.8) Poggiamo il mazzetto ora con il bordo lungo esterno sul dorso del mazzetto inferiore nella mano sinistra e ribaltiamolo sopra quest'ultimo. Completiamo il taglio lasciando cadere sopra questi il mazzetto superiore nella mano sinistra.



Mister Disa

FALSO TAGLIO BASE QUARTA VARIANTE

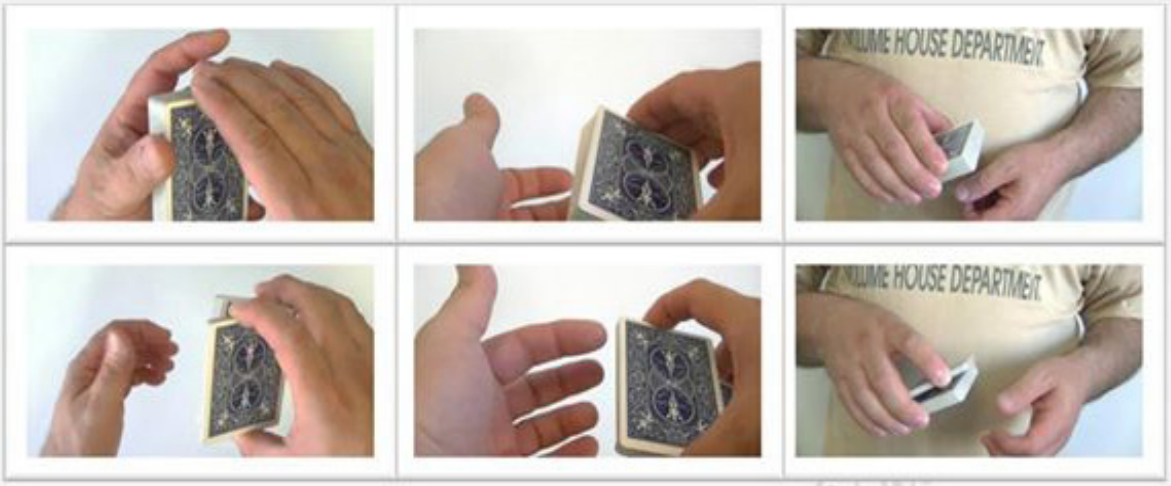


Fig.1) La partenza è sempre la stessa. Il mazzo in Biddle Position nella mano destra ed operiamo un taglio al dito indice di una porzione superiore del mazzo.

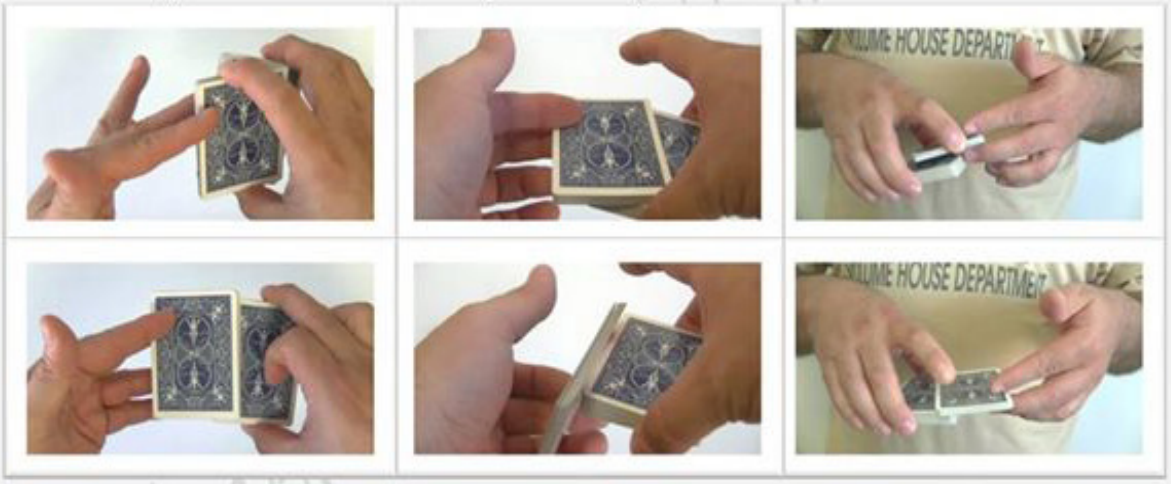


Fig.2) Afferriamo questo mazzetto tra l'indice ed il medio della mano sinistra, e portiamolo verso sinistra.



Fig.3) Lasciamolo cadere faccia in alto nel palmo della mano snistra.



Fig.4) Con il dito indice della mano destra, tagliamo a metà il restante mazzetto , alzando verso l'alto la parte superiore, tanto da creare un'apertura tra le due metà.



Fig.5) Introduciamo in questa apertura il mazzetto faccia in alto tenuto dalla mano sinsitra.



Fig.6) Una volta dentro l'apertura, lo blocchiamo tra il dito medio ed il pollice della mano destra.



Fig.7) Ora afferriamo alla base del pollice sinistro, il mazzetto superiore nella mano destra.



Fig.8) Portiamo questo mazzetto appena assicurato alla base del pollice sinistro, verso l'esterno, allontanandolo dal resto del mazzo, anche pur mantenendone un piccolo contatto.

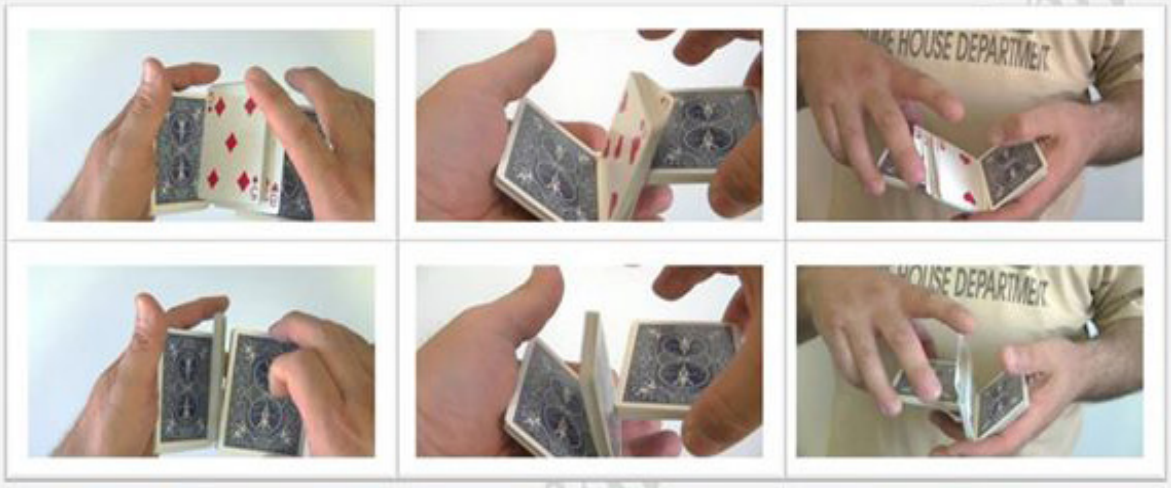


Fig.9) Dei due mazzetti nella mano destra, usiamo a mo di paletta quello inferiore, per ribaltare quello faccia in alto, dorso in alto, sul mazzetto tenuto nella mano sinistra.



28



Fig.10) Ora eseguiamo con il mazzetto rimasto nella mano destra il classico movimento di "flippare", o molto più semplicemente di girarlo faccia in alto per poi successivamente collocarlo dopo un mezzo giro trasversale, sul mazzetto di sinistra, in posizione per eseguire un Charlier Cut.

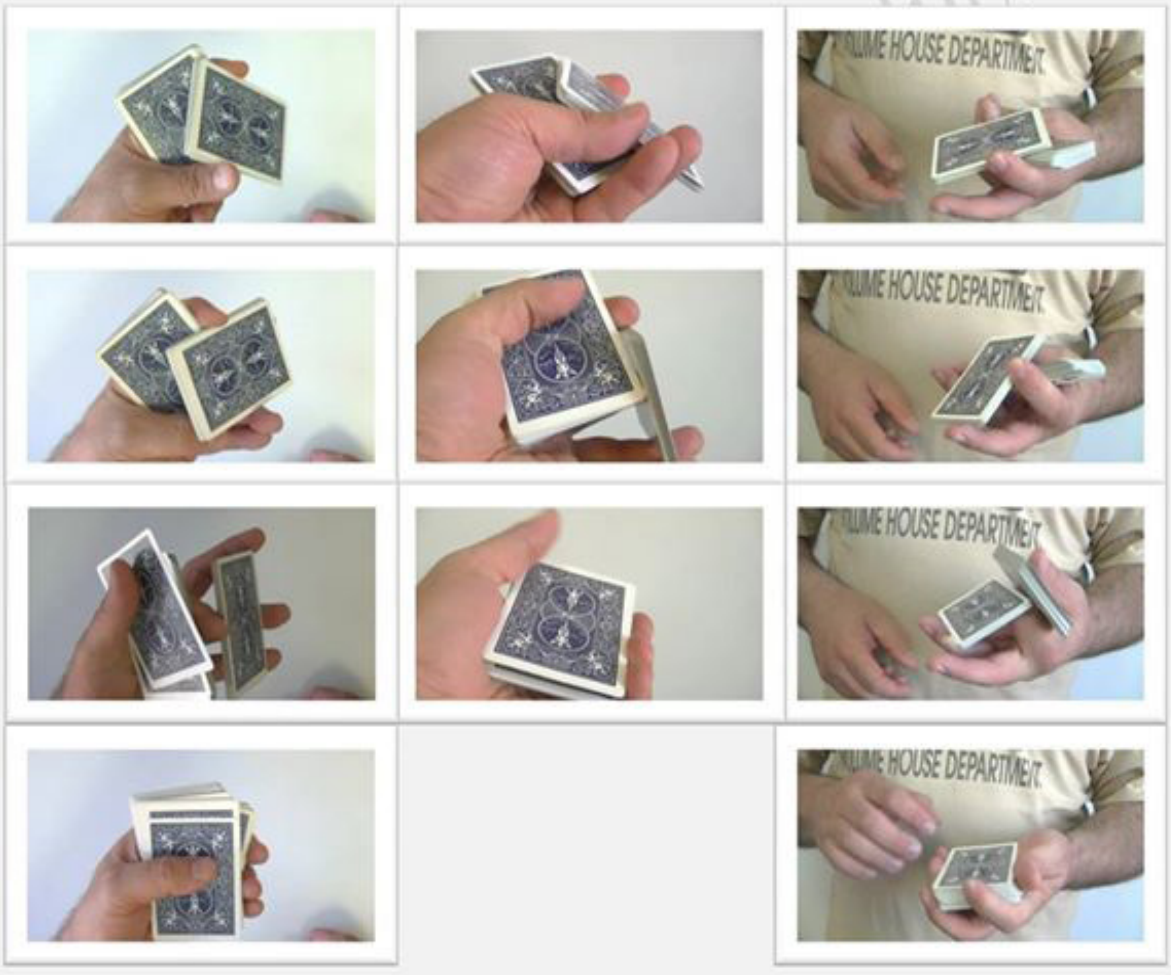


Fig.11) Eseguiamo un Charlier Cut o un Revolution Cut con il mazzetto appena posizionato. Riportando sotto quest'ultimo, riportiamo il mazzo nell'esatta posizione di partenza.



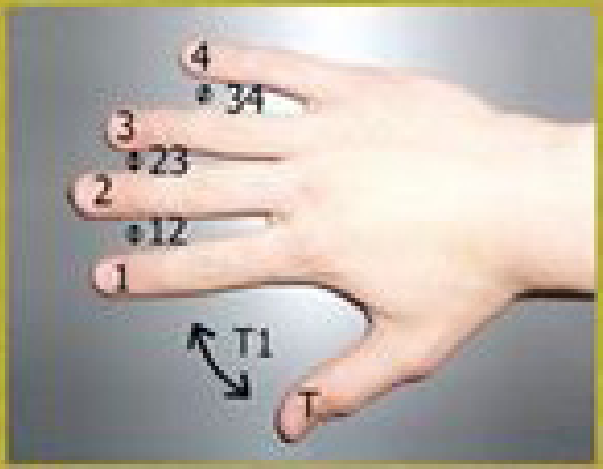
PEN SPINNING

by Daniele Fusco

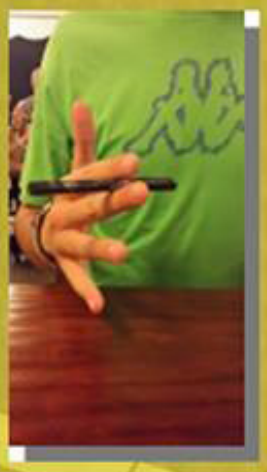
Il termine Pen Spinning, indica una qualsiasi manipolazione di una penna o di una bacchetta che viene fatta roteare tra le dita. Quest'arte è considerata come una forma di giocoleria e, nonostante sia praticata principalmente in ambienti come scuola o ufficio, si tengono annualmente delle competizioni a livello mondiale. Gli attrezzi più utilizzati per questa disciplina sono soprattutto penne, che possono essere normali Bic o penne modificate (appesantite alle estremità per facilitare i movimenti più complessi). Per quanto riguarda il mondo della magia, il pen spinning può essere un buon espediente per creare della Misdirection: magari mentre manipolate la bacchetta magica potete far comparire un'arancia sotto un bussolotto!

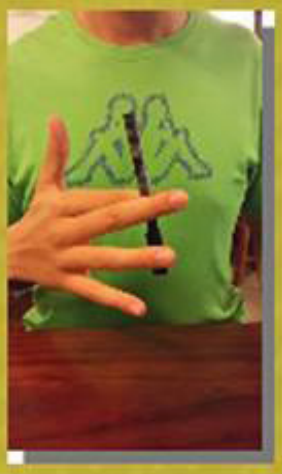
TECNICA

Il primo movimento che andremo ad analizzare è il Finger Pass , che consiste in una rotazione della penna in senso orario tra le quattro dita della mano (indice, medio, anulare e mignolo).

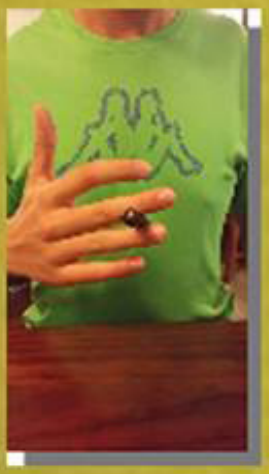


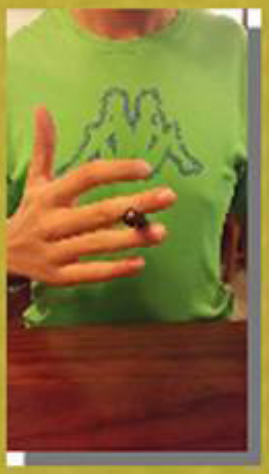
Per cominciare bisogna trattenere la penna, tra indice e medio, circa mezzo centimetro più su della metà della stessa.
A questo punto l'indice, spostandosi sotto il medio, fa ruotare la penna di 90 gradi.

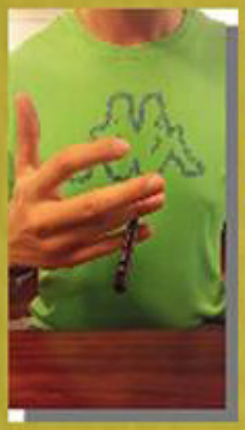




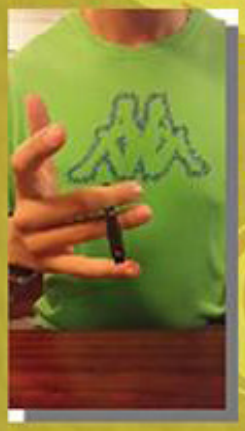
Interviene adesso l'anulare che, piegandosi e distendendosi successivamente, si posiziona al di sotto della penna. Contemporaneamente l'indice libera la penna in modo che sia libera di effettuare un'altra rotazione di 90 gradi.



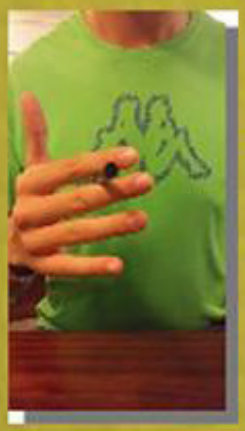




Il movimento da fare qui è identico a quello descritto in precedenza: il medio si sposta sotto l'anulare, il mignolo prende la penna e il medio e il medio la libera.
Arrivati in questa posizione la penna ha eseguito un giro completo a 360 gradi... ma il Finger Pass ancora non è terminato.



Ora il mignolo deve spostarsi sopra l'anulare in modo da permettere al medio di prenderla e bloccarla.
Nuovamente, l'anulare si sposta sopra il medio così che l'indice possa bloccarla
Il Finger Pass è completo, in tutto la penna compie 2 rotazioni a 360 gradi, partendo r arrivando alla stessa posizione cioè trattenuta tra indice e medio.



Consigli:
I movimenti del Finger Pass non sono molto complessi, la vera difficoltà sta nell'eseguirlo in maniera fluida, senza far scattare la penna da una posizione all'altra. Una penna più lunga e pesante può aiutare ad apprenderlo più facilmente, in quanto una penna lunga e pesante ruota più lentamente di una corta r leggera, quindi è più facile assecondarne t movimenti con le dita

Royal Scam

by John Bannon

Questa è la versione rivisitata da ***Damaso Fernandez***, della già splendida di sua, routine di ***John Bannon "Royal Scam***".
Damaso dice che grazie a ***Bannon*** che ha resa pubblica la sua routine, lui ci ha potuto lavorare sopra e modificarla usando appunto la sua ***"conta combinata"*** e migliorandola in alcuni punti che a suo dire erano deboli.
Personalmente io eseguo la Royal Scam da diversi anni con la piena coscienza che in alcuni punti è debole ma non abbastanza per il pubblico che mai si è accorto di tali punti. Oggi dopo averla vista fare da ***Damaso***, e dopo averla studiata, mi accorgo che magicamente tutti i punti deboli sono spariti e che ora la routine ha anche più logica nella esecuzione.

EFFETTO:

Mostriamo 8 carte di faccia tutte uguali. Ne posiamo due faccia in alto sul tavolo e due dorso in alto e mostriamo quelle rimaste in mano. Ora sostituiamo una carta di faccia del mazzetto nelle nostre mani con una di dorso e magicamente tutte si girano di dorso. Sostituiamo una di dorso con una di faccia e magicamente tutte si girano di faccia. Alla fine di questo twist parte di loro si trasformano in una ***Royal Flash*** mentre quelle rimaste mostrano ognuna un dorso di diverso colore.

Primo step:

Per la realizzazione di questa routine abbiamo bisogno di 9 carte ossia di una ***Royal Flash di quadri*** o altro seme e di

quattro 10 dello stesso seme della ***Royal Flash*** ma con i dorsi ognuno diverso dall'altro, e posizionati come in fotografia 1.



Possiamo inizialmente eseguire una ***Hamman Count*** con il sistema sempre di ***Damaso Fernandez***, per contare solo carte raffiguranti il 10 di quadri. Per eseguirla partiamo con il mazzetto in ***setup*** faccia in alto nella mano sinistra in tenuta di ***Damaso Grip***.



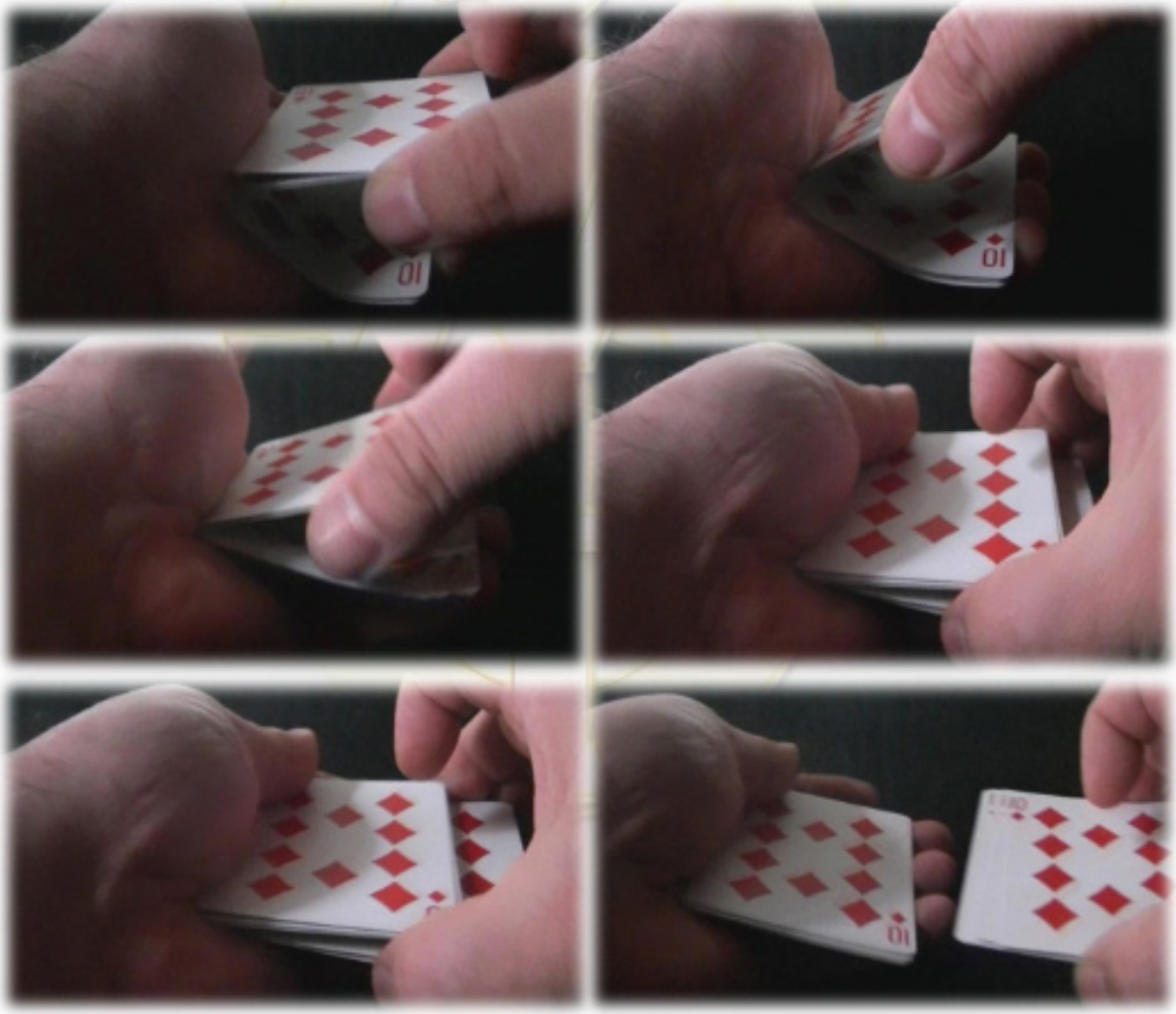
Peliamo quindi la prima carta dal mazzetto tenuto con il pollice e l'indice della mano destra in tenuta quasi al centro dei

loro polpastrelli, tanto da permettere un eventuale aggancio sottostante di carte, senza essere costretti a cambiare posizione. Appena palata la prima carta, la teniamo con la sinistra in ***Damaso Grip*** e leggermente concava nel centro e sopra questa andiamo a poggiare anche la seconda, la terza e la quarta carta, tenendole curvate tutte. Ricordiamo che ogni volta che si pela una carta, il mazzetto deve tornare bene a squadra sulla carta appena pelata, ogni volta per ognuna delle quattro carte.



Ora in questo preciso istante avviene lo scambio tra le quattro carte pelate e le cinque carte rimaste nella mano destra.

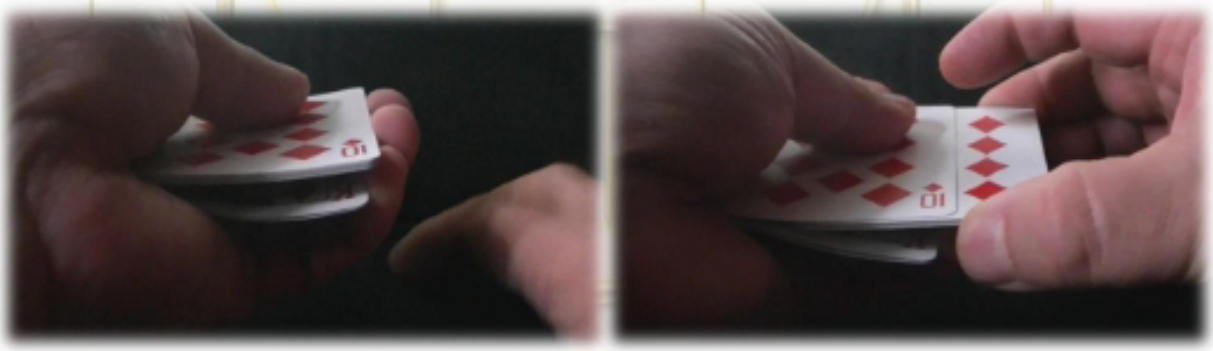
Per realizzare ciò, portiamo le cinque carte rimaste in perfetto angolo sopra le quattro appena prese.
Allentiamo la presa che portava le quattro ad avere una leggera curvatura, e queste per effetto del rilassamento della presa si porteranno in ***side jog*** rispetto al mazzetto tenuto dalla mano destra.
Praticamente subiranno una sorta di lancio verso l'esterno, anche se veramente limitato ma sufficiente per essere recuperato dai polpastrelli del pollice e del medio della mano destra, che abbandoneranno per tanto il mazzetto delle cinque carte nella mano destra dopo aver recuperato le quattro.



Appena effettuato lo scambio, senza mai fermarsi e sempre in maniera fluida, la mano sinistra continua a pelare le carte dalla mano destra sino ad arrivare all'ultima.
Praticamente abbiamo ricontato per la seconda volta le quattro carte appena recuperate, per cui siamo tornati nella posizione iniziale di partenza.
Per eseguire la routine in questione però, dobbiamo posizionare il ***10 di quadri*** avente lo stesso dorso della ***Royal Flash***, come terza carta da sotto il mazzetto e faccia in alto.
Per farlo utilizziamo la "***Conta Combinata***" di ***Damaso***.
Prendiamo un ***break*** alle ultime due carte del mazzetto faccia in alto, ossia sopra il ***K di quadri***.



Portiamo tutto in ***Damaso Grip*** e nel pelare la prima carta, portiamo via contemporaneamente e ben appaiate anche le due carte la ***break***.



Contiamo 1 anche se in realtà ne abbiamo portate via tre. Torniamo con il mazzetto nella mano destra sopra le ***tre come una*** nella mano sinistra e peliamo una singola carta contando 2, e nel fare ciò riprendiamo segretamente le ***tre carte come*** una

sotto il mazzetto. Fatto questo noi avremo nella mano sinistra una sola carta anche se lo spettatore crede essercene due.





Sopra questa peliamo a seguire altre due carte singolarmente dicendo 3 e 4.
Queste 3 carte le terremo curvate e pronte a sostituirle nel prossimo passaggio con le carte rimaste nella mano destra.





Andiamo con il mazzetto nella mano destra sopra le tre carte nella mano sinistra facendo ovviamente coincidere l'angolo superiore esterno con l'angolo a squadra creato dalla ***Damaso Grip*** con il dito indice sinistro. Allentiamo la pressione sulle tre carte sottostanti, che liberandosi slitteranno come fossero lanciate in posizione di verso la presa del pollice e medio della mano destra.



Effettuato lo scambio contando 5, continuiamo pelando nuovamente le tre carte appena recuperate scandendo i numeri 6,7 e 8.
Terminata la conta abbiamo praticamente mostrato otto 10 di quadri e non 7 come avveniva con la versione ufficiale di ***John Bannon*** e questo già crea la differenza perchè chi guarda comunque conta le carte e ti dice si di aver visto 7 carte uguali che siano i 10 o gli assi o altro.
Comunque a fine operazione avremo la seguente situazione con le carte:



praticamente abbiamo portato il ***10 di quadri*** con lo stesso dorso della ***Royal Flash***, come terza carta da sotto il mazzetto faccia in alto, ossia al posto dove dovrebbe stare per iniziare la routine.

Secondo Step:

Bene ora iniziamo la routine vera e propria.
Con il mazzetto delle 9 carte (8 per il pubblico), tenuto faccia in alto nella mano sinistra, prendiamo il primo ***10 di quadri*** e lo

depositiamo sul tavolino avanti a noi. Giriamo dorso in alto il mazzetto e prendiamo la prima carta dorso in alto per depositarla alla destra di quella faccia in alto già sul tavolo. Ancora una volta giriamo nuovamente il mazzetto faccia in alto e prendiamo un'altro ***10 di quadri*** e lo depositiamo sopra il primo già sul tavolo e a seguire giriamo dorso in alto il mazzetto e prendiamo anche una seconda carta dorso in alto da depositare sulla prima gia sul tavolo.






Con le 5 carte rimaste nella mano sinistra eseguiamo una ***conta combinata in stile Damaso Fernandez***, per mostrare ancora quattro ***10 di quadri*** faccia in alto ma nascondendo due carte dorso in alto tra loro.
Eseguiamo una ***Bouckle Count*** all'ultima carta del mazzetto e manteniamola al break.
Peliamo la prima carta e contemporaneamente portiamo via anche l'ultima ben appaiata sotto la prima, tenendole leggermente curvate verso l'alto, pronte per essere scambiante al prossimo passaggio con le tre carte nella mano sinistra.
Lo scambio si esegue sempre alla stessa maniera, ossia la mano destra si va a posizionare con le sue carte nell'angolo a squadra creato dal dito indice sinistro, mentre il medio, anulare e mignolo sinistro, rilassano la presa permettendo alle due carte ricurve di slittare verso l'esterno in una sorta di ***side jog destro***, così da terminare il loro slittamento nella presa del pollice e medio destro.







effettuato lo scambio e recuperate le due carte sottostanti, le ricontiamo pelandole una alla volte sopra le tre carte che il pubblico crede essere i primi due 10 di quadri.

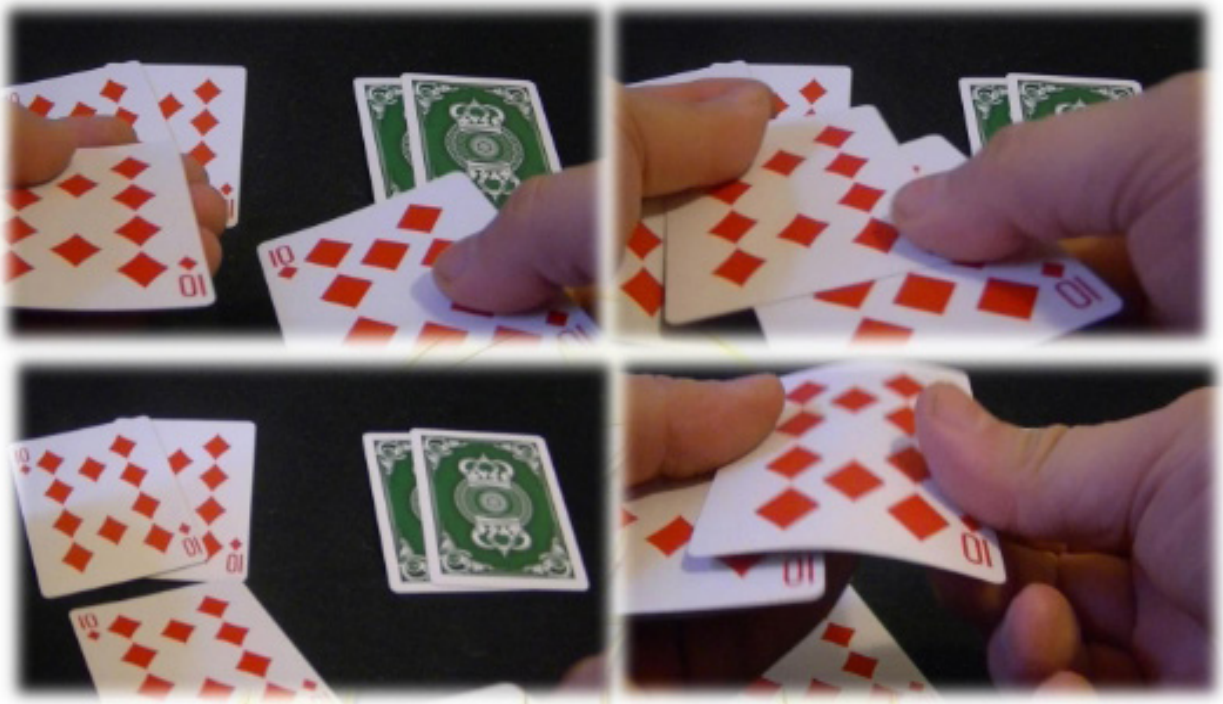



Prendiamo ora la prima carta faccia in alto e casualmente andiamo ad indicare le carte sul tavolo spiegando che ora succederà "l'impossibile", e nel fare questo la giriamo di dorso per mostrare ancora una volta che il dorso è lo stesso che hanno visto sino ad ora.



Terzo Step:

Torniamo faccia in alto la carta mostrata di dorso e usandola come una paletta andiamo a prendere la carta faccia in alto sul mazzetto della mano sinistra.



Appena presa la carta, la posiamo sul tavolo sotto le altre due già faccia in alto o anche sopra come più gradite fare il display sul tavolo e riportiamo sulla cima del mazzetto nella mano sinistra la carta usata come sorta di paletta.
Prendiamo una delle due carte dorso in alto, la prima, che sono sul tavolo e la mettiamo sopra il mazzetto faccia in alto nella nostra mano sinistra.



Eseguiamo una ***Elmsley Count aperta*** come la definisce ***John Bannon*** nella sua versione, semplicemente una conta ***Elmsley modificata*** e che servirà per quasi l'intera routine.





Sfregando con il pollice sinistro sull'angolo esterno sinistro del mazzetto, spostiamo in un solo movimento l'intero blocco delle quattro carte verso destra, evitando che si aprano a ventaglio al punto da mostrare le due carte faccia in alto che segretamente nascondono al centro.
Appena la mano destra riceve il blocco delle 4 carte, sulla punta delle dita, proprio come nella classica impostazione di ***Elmsley***, il pollice sfregando sull'indice spinge verso sinistra 3 carte come una che vengono raccolte dalla mano sinistra contemporaneamente al prelievo segreto da parte della mano destra della carta singola rimasta nella sinistra ad inizio tecnica.







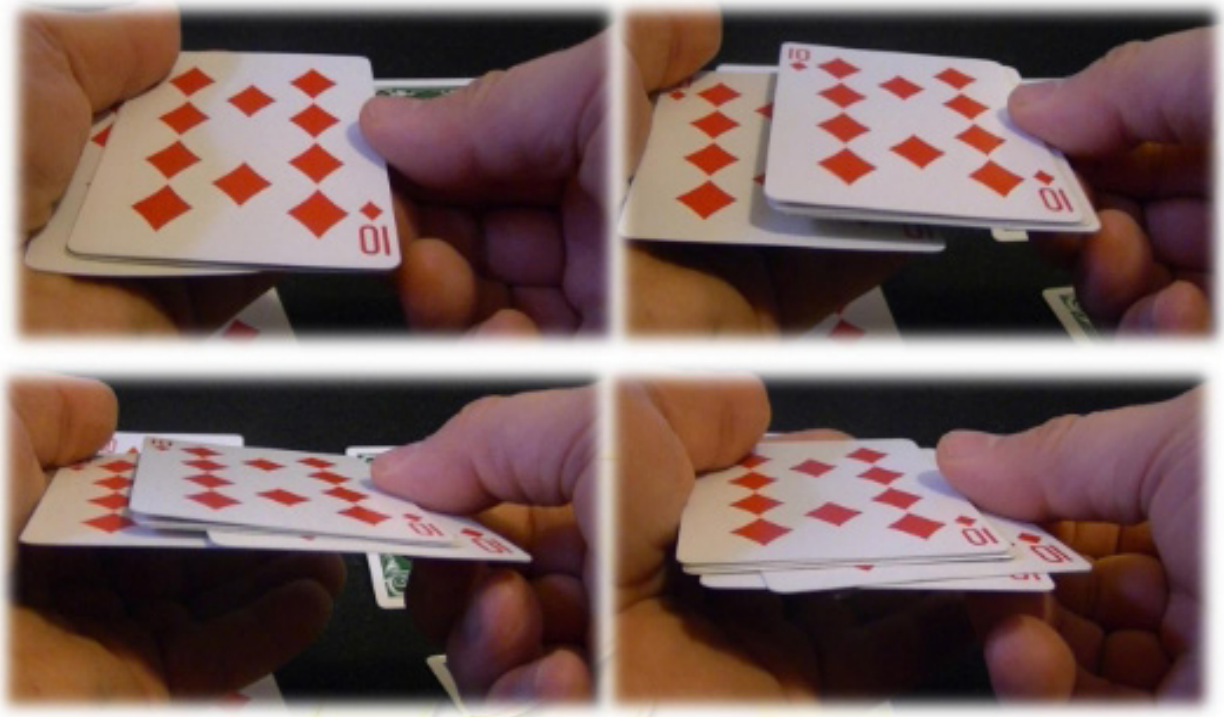


Appena recuperata la carta singola dalla mano destra, la sinistra continua a pelare le ultime due carte dalla mano destra, dando l'idea finale che tutte le carte si siano magicamente girate di dorso.



Terminata la conta, l'ultima carta pelata, viene riposta sul tavolo dorso in alto sotto o sopra a seconda dei vostri gusti, quella già sul tavolo da inizio routine.
Prendiamo ora una delle due carte faccia in alto e la mettiamo sopra al mazzetto nella mano sinistra che presenta il dorso in alto.
Ripetiamo la variante della conta di ***Elmsley*** per mostrare come tutte le carte si sono girate di faccia.
Basta ripetere esattamente quanto spiegato per eseguire la tecnica nel passaggio precedente.





Prendiamo l'ultima carta faccia in alto e la poniamo sopra la singola già sul tavolo e sopra questo mazzetto mettiamo l'altra carta dorso in alto che stava sul tavolo.
Basterà ripetere la tecnica della ***Elmsley modificata*** per mostrare tutto il mazzetto magicamente rigirato dorso in alto.






L'ultima carta dorso in alto la poggiamo sopra quella gia sul tavolo prendendo infine l'ultima carta faccia in alto per metterla sulla cima del mazzetto che sempre a seguito della ***Elmsley modificata***, darà la sensazione che anche tutto il mazzetto si sia girato faccia in alto. L'ultima la mettiamo sopra le altre due faccia in alto già sul tavolo.








Quarto Step:

Con le carte rimaste nella mano sinistra, dobbiamo mostrare tre 10 di quadri o comunque tre carte uguali, per cui ancora una volta useremo ***lo scambio con la conta combinata***, che permetterà di mantere nascoste le due carte dorso in alto.





Posizioniamo le quattro carte rimaste di cui due sottostanti dorso in alto e due superiori faccia in alto, ben appaiate, nella ormai tipica posizione ribattezzata la ***Damaso Grip***.
Peliamo la prima carta tenendola come sempre ricurva leggermente e pronta per essere scambiata con le tre carte rimaste nella mano destra.





Portiamo le ***tre come una*** rimaste nella mano destra in perfetto asse con la carta singola flessa nella mano sinistra. Allentiamo la presa della carta singola, e questa avrà come una sorta di spinta che la porterà in ***side jog*** fino a terminare la corsa tra il pollice ed il medio della mano destra che dopo aver

abbandonato le ***tre come una*** nella mano sinistra, riprendono la carta singola permettendo successivamente alla mano sinistra di ricontarla come terza carta.



Giriamo dorso in alto quello che il pubblico crede essere la terza carta faccia in alto, e immediatamente come per magia apriamo verso destra spingendo in un solo blocco le tre carte superiori proprio come ad eseguire la e fatta sino ad ora.



Appena la mano destra riceve le tre carte, immediatamente spinge in ***side jog*** verso sinistra le prime ***due come fossero una***. Questa apertura ci permette di mostrare le tre carte prima mostrate di faccia, ora girate di dorso.




Posiamo quella nella mano sinistra sopra le altre due dorso in alto sul tavolo e separiamo la ***doppia*** prendendola nella mano sinistra, e sopra questa mettiamo la singola nella mano destra. Abbiamo quindi tre carte nella mano sinistra delle quali le prime due dorso in alto.
Prendiamo un break all'ultima carta, ossia quella faccia in alto e passando queste tre sopra quelle faccia in alto sul tavolo, lasciamo cadere la carta al ***break*** come a dare l'idea che una delle due si sia girata di faccia, rimanendo con la ***doppia*** tra le mani.








Con la doppia dopo averla mostrata di faccia eseguiamo una Double Turnover di Gordon Stuart per riportarla dorso in alto e andare sotto le altre carte dorso in alto già sul tavolo per poi girarle di faccia e mostrare come si siano trasformate in una Royal Flash, mentre successivamente girando le carte gia faccia in alto sul tavolo, ossia i quattro 10 di quadri nel nostro caso, dorso in alto, mostriamo come ognuno di loro ha un dorso diverso.





1 4 Jack

Di Salvatore Maria Ciccone / Mago Saykon

Effetto

Il prestigiatore si propone di presentare un effetto particolare.
Fa scegliere una carta, dispersa nel mazzo chiede mischiando le carte chiede se sia uno dei quattro Jack. A risposta negativa, li estrae. Mostrandoli prima di faccia e poi di dorso, chiede quale sia il seme della carta scelta precedentemente. Come lo spettatore annuncia il seme, si mostra che il Jack col seme corrispondente si è capovolto a faccia in basso.
Il prestigiatore fa notare che per empatia anche nel mazzo si è capovolta una carta. Lo spettatore va alla ricerca della propria carta, ne trova una ribaltata a faccia in basso. Estraendola però scopre che in realtà si tratta del Jack. Tra i tre Jack a faccia in alto nelle mani del prestigiatore invece, vi è la carta scelta dello spettatore.

Non so come sia io arrivato a questo effetto e spero qualcuno mi possa dire la paternità, fatto è che alcuni mi hanno riferito sia uno dei quesiti irrisolti di *Hofzinser*[1].

Spiegazione

Fase 1 Dopo aver introdotto il tema che si preferisce, far scegliere una carta allo spettatore, nel nostro caso Asso di Cuori (Fig. 01) e controllarla in cima tramite un triplo taglio da sotto a sopra[2] (Figure da 02 a 06).



Fig. 01 *Fig.02* *Fig.03*

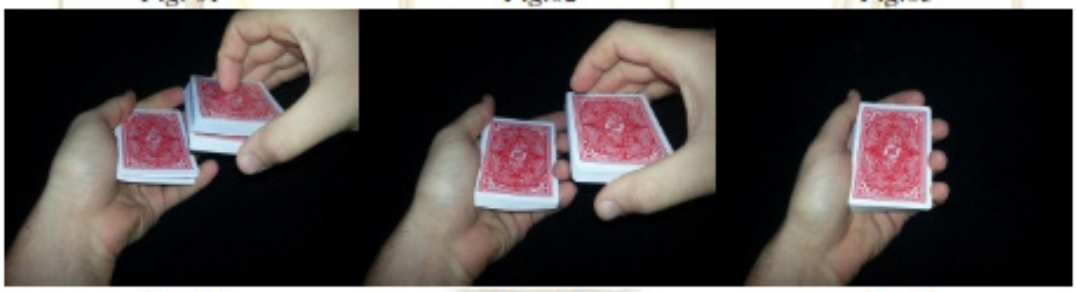


Fig. 04 *Fig.05* *Fig.06*

Fase 2 Mentre si mischiano le carte e si adocchia la prima carta del mazzo (vedere Fig. 07, il mazzo in questo miscuglio da i dorsi al prestigiatore e non è tenuto perfettamente parallelo al suolo, in modo da non far scorgere questo "peek" allo spettatore), chiedere se la carta scelta è una carta, se lo spettatore risponde bassa, affermare "Quindi non è un Jack? Meglio così". Qualora lo spettatore

[1] Hofzinser Ace Problem
[2] Giobbi, Card College Vol 1 p.97 Florence Art.

risponda affermativamente, e sapete che non è un Jack, "Per caso è un Jack? Ah no" Nel caso risponde si ed è un Jack.

Nota. Se quando avete adocchiato che è un Jack, chiedere semplicemente dopo la prima domanda se è una carta bassa, ad esempio un due, ed eseguire questo effetto con i quattro due o un'altra carta.

Nota: Se preferite potete forzare la carta affinché non sia scelto un Jack, ma eseguite una forzatura classica o lasciate perdere l'arte dei cardician. In questo caso però non è bene far firmare la carta dallo spettatore per il motivo che troverete nella seguente fase.



Fig. 07

Fase 3 Iniziare quindi a cercare ed estrarre i 4 Jack dal mazzo (Fig. 08). Nel caso in qui uno dei 4 Jack non si trova nei primi tre quarti del mazzo, alzarlo verso se in maniera verticale rispetto il suolo, come a voler vedere meglio, in modo da non mostrare la carta in cima al mazzo qualora il quarto Jack si trovasse nelle prime posizioni.

Nota: Se avete forzato la carta, durante questa fase oltre a estrarre i quattro jack dovete anche portare in cima la carta scelta. Potete o tagliare a questa carta e invertire i due mazzetti, o eseguire un controllo sotto il nastro[3] quando la scorgete.

Fase 4 Ribaltando il mazzo a faccia in basso, e sistemati i 4 Jack alternati per colore, con in cima ai 4 il Jack del seme identico alla carta precedentemente adocchiata, nel nostro caso il Jack di Cuori, (Fig. 09), chiedere "sapete perché di tante carte ho scelto proprio i quattro Jack?". Nel compiere questa azione, far scorrere tra le mani le carte come in fig. 09 e mantenere una separazione sotto la sesta carta (la seconda a faccia in basso). Richiudere e mantenere questa separazione (Fig. 10) affermando "Perché così abbiamo i quattro semi di una carta di differente valore dalla sua, in quanto ha affermato che la carta che ha scelto non è un Jack". Nel caso vi accorgiate di avere a che fare con un pubblico di difficile comprensione, affermate semplicemente che adoperate i quattro Jack per questo effetto perché vi piacciono o perché così lo avete studiato.

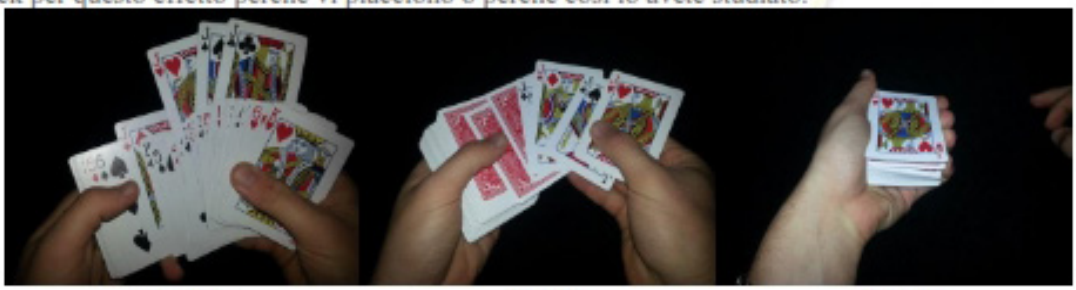


Fig. 08 *Fig.09* *Fig.10*

Fase 5 Proponendo di mostrare i 4 Jack, seguire la sequenza **ATFU**[4] spiegata brevemente: **Fase 5.0** Andando a prendere con la mano destra le sei carte sopra la separazione per i lati corti[5],

[3] Giobbi, Card College Vol 1 p. 166 Florence Art.
[4] Giobbi, Card College, Vol. 1 pagine 184-186 Florence Art.

praticarne una seconda sopra la sesta, facendo scorrere il pollice dietro questo pacchettino. Mantenere questa seconda separazione col pollice mentre la mano regge le carte per i lati corti (Fig. 11, la separazione è accentuata per mostrare la sesta carta a faccia in basso) ed allontanare le carte dal mazzo nella mano sinistra.

Fase 5.1 Tirare col pollice sinistro per portare sul mazzo il primo Jack e nominarlo ad alta voce "Jack di cuori", mentre la mano sinistra si allontana a destra (Fig. 12). Riavvicinando questa mano, addizionarlo sotto l'ultima carta della mano destra, sotto la separazione mentre si simula di squadrare le carte nella mano destra contro la base del pollice sinistro e scaricare le ultime due sul mazzo di carte (Fig. da 12 a 15) Adesso nella mano sinistra si ha il mazzo di carte con la seconda carta il Jack di Cuori (o col seme identico alla carta scelta) ed in cima una carta qualsiasi. Nella mano destra quattro carte di cui tre Jack sopra e sotto la carta scelta dallo spettatore a faccia in basso.

Fase 5.2 Nominando il secondo Jack, tirarlo sul mazzo col pollice sinistro allontanando le mani, riavvicinandole portare questo Jack sotto le altre tre carte tenute nella destra (Fig. 16).

Fase 5.3 Rieseguire le azioni della sottofase precedente per il terzo Jack (Fig. 17).

Fase 5.4 Nominare solo il quarto Jack (Fig. 18). Situazione attuale nella mano destra: In cima un Jack a faccia in alto, la carta scelta dallo spettatore in seconda posizione a faccia in basso e successivamente altri due Jack a faccia in basso.



Fig. 11 *Fig.12* *Fig.13*

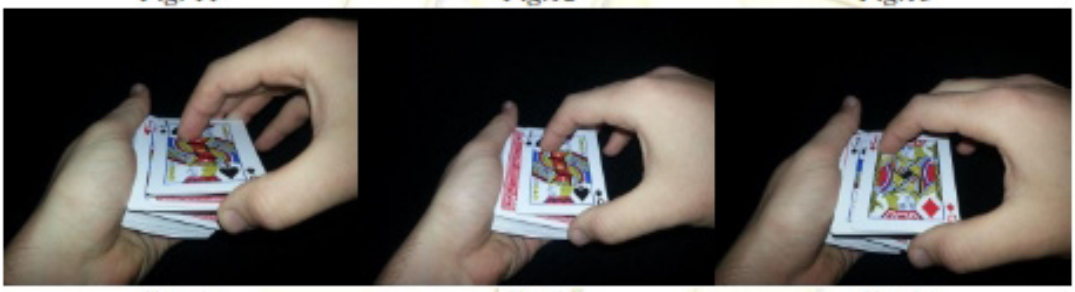


Fig. 14 *Fig.15* *Fig.16*

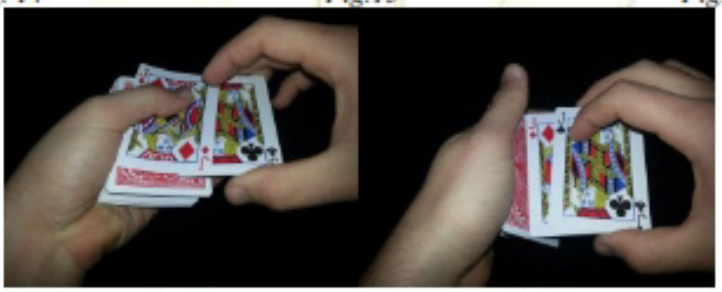


Fig.17 *Fig.18*

Fase 6 Chiede allo spettatore se ha capito e fargli eseguire nel caso di affermazione un "Ok" con la mano, tenendo il pollice alzato (Fig. 19) Se necessario mimare l'azione. Porre quindi le quattro

[5] Giobbi, Card College, Vol. 1 pag. 35 Florence Art.

carte alla base del pollice e fargliele pinzare (Fig. 20). Questo è un accorgimento per avere le mani libere ed eseguire col mazzo un taglio con l'indice[6] e portare la carta scelta al centro del mazzo, oltre a dare il ricordo nello spettatore di aver mantenuto con mano propria le 4 carte (e talvolta si convince di averle anche esaminate). Se invece preferite non dare le quattro carte in mano allo spettatore, potere eseguire con la mano sinistra un taglio Charlier[7] mentre portate in avanti le quattro carte con la mano destra (Fig. 21-22-23)

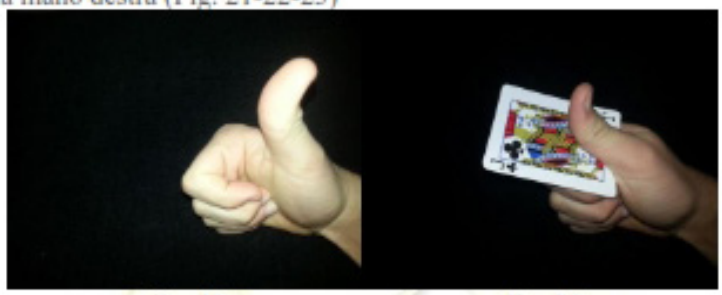


Fig.19 *Fig.20*



Fig. 21 *Fig.22* *Fig.23*

Fase 7 Dare il mazzo di carte in mano allo spettatore **a faccia in alto**, riprendere le 4 carte da mano allo spettatore e capovolgere a faccia in basso nella mano sinistra ed iniziare una conta Emsley[8] modificata chiedendo "Se da un lato abbiamo i quattro Jack, qui dietro abbiamo i quattro…?" Attendere risposta. Nel caso correggere affermando "…i 4 dorsi" ed eseguire la falsa conta, portando però l'ultima carta non in cima ma in fondo, in quarta posizione (Fig. 24).

Fase 8 Chiedere quale fosse il seme, e solo il seme della carta scelta. Ricevuta la risposta, eseguire il proprio gesto magico migliore, e ribaltare le 4 carte (Fig. 25), ed aprendole a ventaglio, mostrare che il Jack di quel seme (in realtà la carta scelta) è a faccia in basso(Fig. 26). Ovviamente non mostratela ancora questa carta.

Nota: quando ribaltate il mazzetto, se avete eseguito alla lettera i passaggi, vi trovate di fronte il Jack con il colore corrispettivo alla carta scelta e ma non il seme. Questo indica che avete eseguito perfettamente la sequenza ATFU. In caso contrario, c'è qualcosa che non va.

[6] Giobbi, Card College, Vol. 1 pag. 43 Florence Art.
[7] Giobbi, Card College, Vol. 1 pag. 156 Florence Art.
[8] Giobbi, Card College, Vol. 2 pag. 287 Florence Art.

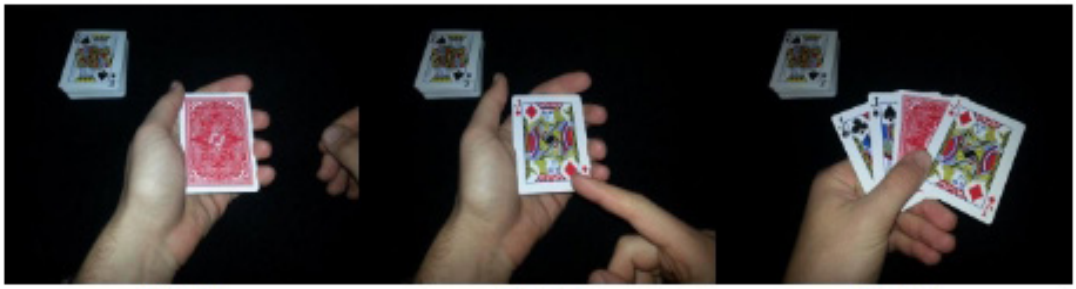


Fig. 24 *Fig.25* *Fig.26*

Fase 9 Affermare che per empatia, anche nel mazzo si è capovolta una carta. Chiedere allo spettatore di cercare l'unica carta a faccia in basso nel mazzo (Ecco perché è stato consegnato a faccia in alto) e quando lo spettatore giunge in prossimità della carta capovolta (Fig. 27), fermarlo prima che la estragga! Chiedere quale carta avesse scelto, e solo una volta che l'ha nominata farla estrarre (Fig. 28).

Fase 10 Come lo spettatore inizialmente esclama che non sia quella la sua carta, o si stupisce per questo errore, affermare che non solamente la carta dello spettatore si è capovolta per empatia, ma dichiarare che tal volta cambia anche di posto col Jack e mostrare la carta scelta tra i tre Jack che avete ancora in mano (Fig. 29).

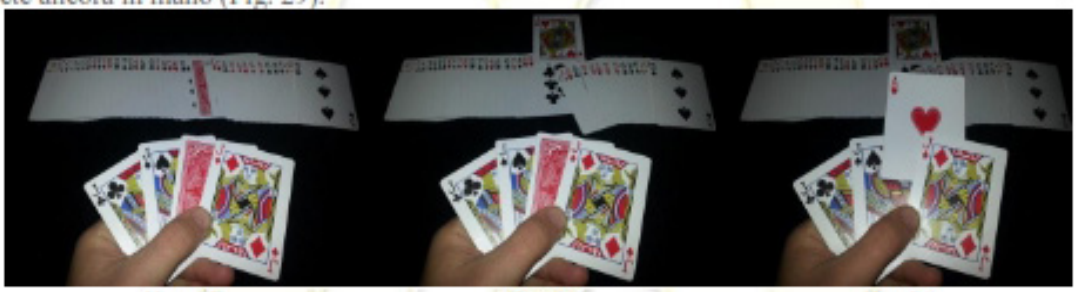


Fig. 27 *Fig.28* *Fig.29*

Fine.



Mendoza' s Collector

(J.Mendoza)

EFFETTO:

Tre carte scelte vengono trovate intercalate tra i 4 assi.

ESECUZIONE:

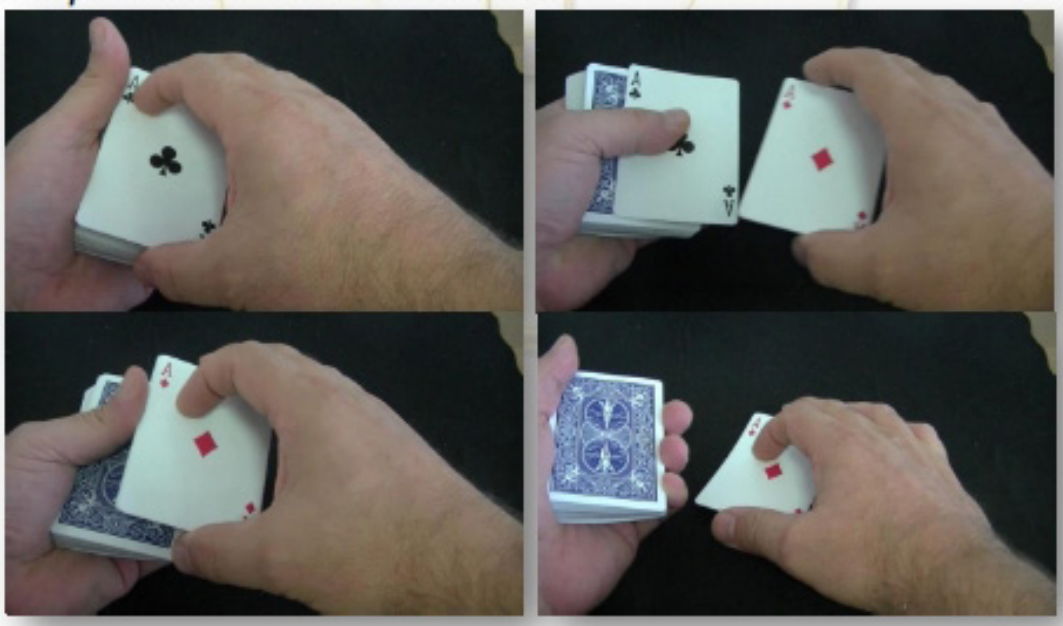
Prendiamo i 4 assi e mettiamoli da parte sul tavolo.
Facciamo scegliere la prima carta da uno spettatore e la controlliamo sulla cima del mazzo. Prendiamo i 4 assi dal tavole e nel fare questo intanto prendiamo un break alle prime due carte del mazzo. Portiamo i 4 assi sopra quest'ultimo, appaiamoli ed asportiamo nuovamente i 4 assi faccia in alto con le due carte al break. (Add on movie)

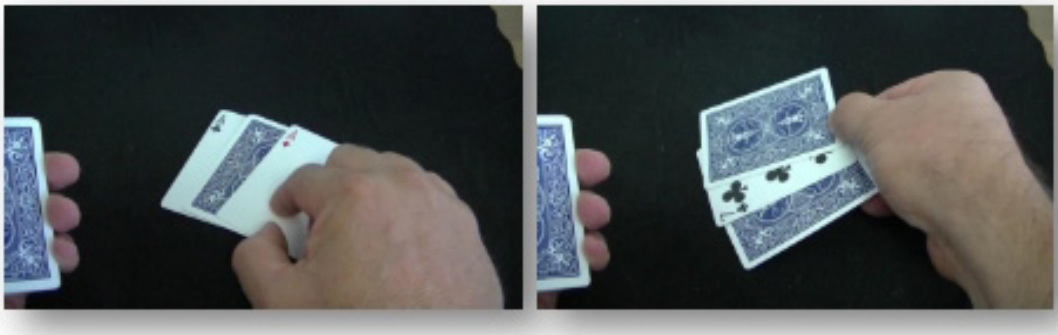


Ora eseguiamo un break sotto l'ultima carta del mazzetto degli assi. Iniziamo a mostrarli sfogliando il primo e depositandolo sempre a faccia in alto sotto il mazzetto. Facciamo lo stesso anche con il secondo. Nello sfogliare il terzo, scarichiamo le 3 carte tenute in break sopra il mazzo.

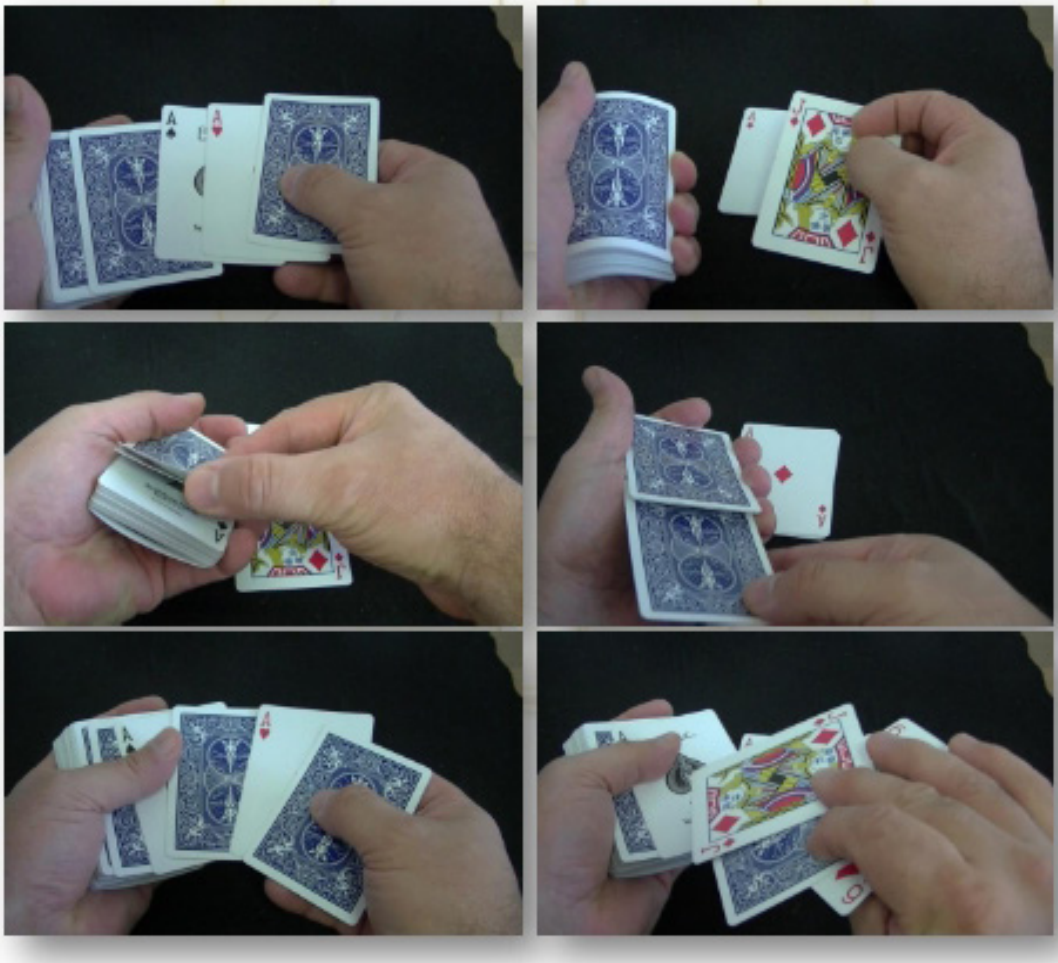


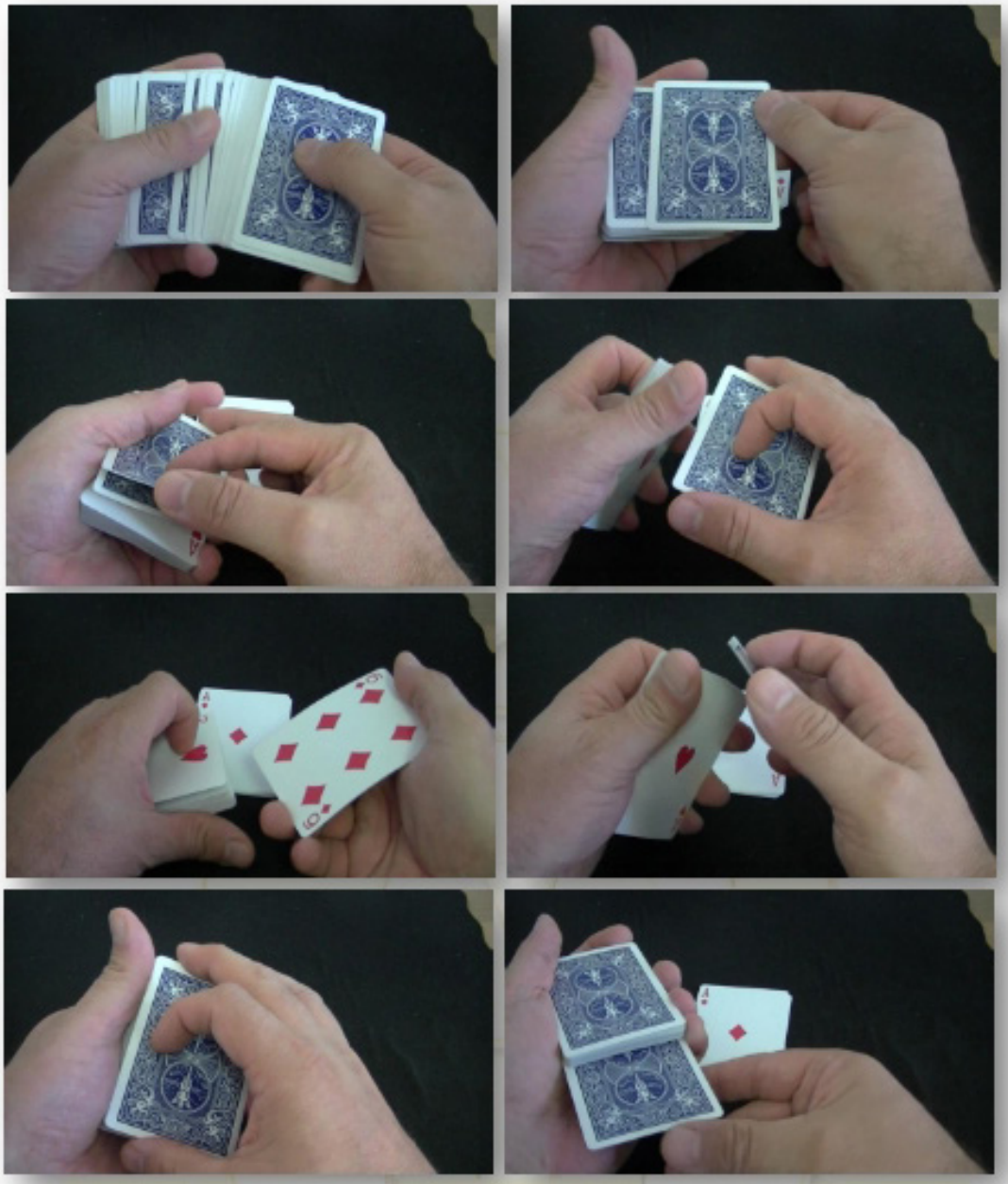
Il terzo asso viene sfogliato e riposto sotto al primo a faccia in alto. In pratica il terzo asso viene posizionato sotto il primo ed in mezzo a loro vi è la carta scelta, a dorso in alto. Prendiamo quindi i due assi con la carta scelta tra loro, con un break, asportiamo e mettiamo il tutto da parte sul tavolo. Lo spettatore avrà visto che noi abbiamo mostrato i 4 assi e li abbiamo rimessi da parte. In realtà 2 assi sono rimasti sotto la prima carta a dorso in alto sul mazzo.





Facciamo scegliere una seconda carta. Eseguiamo un break sotto le prime due carte del mazzo e con una "Tilt Tecnique" poniamo la carta scelta in terza posizione dalla cima del mazzo, ossia tra i due assi a faccia in alto che si trovano sotto la prima carta a dorso in alto sulla cima del mazzo, dando comunque l'impressione di inserirla in un punto qualsiasi del mazzo. Facciamo scegliere una terza carta e senza mostrarla la mettiamo come prima del mazzo. Ora effettuiamo una doppia presa e nel mostrarla incliniamo la parte superiore del mazzo verso di noi e verso il basso per non mostrare gli assi a faccia in alto. Riponiamo la doppia sul mazzo, prendiamo ora solo la prima carta ed introduciamola in un punto qualsiasi del mazzo. Lo spettatore crederà che noi abbiamo perso la sua carta nel mazzo.





Ora, sulla cima del mazzo, ci troviamo in questa situazione:
una carta scelta, a dorso in alto, un asso a faccia in alto, una carta scelta a dorso in alto, un asso a faccia in alto e, a seguire, tutto il resto del mazzo.







Ritiriamo dal tavolo quelli che lo spettatore crede essere i 4 assi e depositiamoli sulla cima del mazzo. Effettuiamo un piccolo gesto magico e, dopo aver aperto a nastro la parte superiore del mazzo, noteremo i 4 assi e, intercalate tra loro, le 3 carte a dorso in alto, che, una volta girate di faccia, risulteranno essere le carte scelte dallo spettatore.

EFFETTO

Tratto dal suo primo "penguin live" (inutile dire che considero un imperativo morale vederlo) vi propongo il suo effetto "le tre monete".Questo esperimento mi è particolarmente caro perchè permette di essere fatto in ogni veste, completamente impromptu, mentalismo scientifico, classico o Bizarre. Personalmente lo eseguo con una piccola storia che riguarda una sfida tra l' uomo e il diavolo ma ognuno di noi può (e deve) trovare il frame più adatto per il proprio personaggio.

Il mentalista chiede ad uno spettatore di immaginare davanti ai propri occhi tre monete e di scegliere quella che preferisce, senza nessun tipo di forzatura o equivoco il mentalista dimostra di aver previsto la scelta.

METODO

Per eseguire questo effetto avete bisogno di due normali monete (io uso 1 10 cent e 1 20 cent) e dovete saper eseguire un "finger palm" (impalmaggio con le dita). Posizionate le monete da dieci e venti cent. nella seconda falange del dito medio della mano destra e sinistra (con un po' di allenamento sarà semplicissimo e sarete naturali e a vostro agio).

Avete ora 1 10 cent a sinistra e 1 20 a destra. Ora se volete potete disporre disporre le mani con gli indici che si toccano. Le altre dita chiuse per fare la "base" mentale delle monete davanti agli occhi dello spettatore (questa posizione vi assicura la totale copertura delle monete impalmate ma è facoltativa) e direte di immaginare i 10 centesimi 2 euro e 20 centesimi davanti ai suoi occhi, invitando a PRENDERNE uno (dovete dire di mimare il movimento di afferrare una moneta).

A questo punto si possono verificare TRE scenari differenti.

IL PRIMO:

Lo spettatore decide di prendere i 10 cent. Direte che va benissimo e di immaginare di prenderli e di lanciarli nella vostra mano. Ora con la mano dove avete impalmato i 10 cent. Aprendola verso lo spett per una parte (servirà a far credere che la mano era davvero vuota, fate una prova allo specchio e vedrete che se la moneta è impalmata nelle dita non si vede niente) fingerete di prendere qualcosa al volo.

In questo momento tutta l' attenzione è rivolta a questa mano perciò si è creata la giusta misdirection (metodo fondamentale di chi pratica magia, per approfondirla consiglio "Victor misdirection edizioni la Porta Magica") che vi permette di far cadere i 20 cent in tasca.

Direte ora che di tre monete immaginarie lo spettatore ha liberamente scelto una che ha lanciato nella vostra mano, il confine tra realtà e fantasia è molto sottile; infatti la sua moneta è fantasia...nella vostra mano diventà realtà. Mentre dite questo aprite lentamente la mano avendo cura di far "apparire" la moneta da 10 cent perfettamente al centro del palmo e non sulle dita (avete prima mostrato che non c' era nulla ;-)). Godetevi la reazione.

IL SECONDO:

Lo spettatore sceglie la moneta da 20 cent. Esattamente eseguite i passaggi del primo caso con la mano che impalma la moneta da 20 cent.

IL TERZO:

Il caso migliore, quello che rende l' effetto un vero miracolo. Lo spettatore sceglie i 2 euro (per questo uso i due euro, il contrasto forte dei valori usati i 10 cent e i 20 cent che sono di scarso valore e i 2 che sono la moneta più alta „porta lo spett. a scegliere i 2).

Direte di "prendere" i due euro immaginari, voi prenderete quindi i 10 e i 20 che sono stati liberamente scartati. Direte che avevate previsto questa scelta tanto che nelle vostre mani avete infatti i 10 cent e i 2o cent. Se dovesse verificarsi questo caso e la vostra presentazione è buona vi assicuro una forte reazione dei presenti.

Alcune osservazioni, se avete i dieci cent nella mano sinistra e i 20 nella mano destra, mettendovi davanti allo spett. lui avrà i 10 alla sua destra e i venti alla sua sinistra, tenetelo presente perchè NON dovete incrociare le mani quando fate scegliere (sarebbe un movimento sospetto).

Non abbiate timore a far cadere in tasca la moneta non scelta, guardate parlate e alzate molto la mano con la moneta giusta, tutti guarderanno lì (garantito).

Per qualunque cosa non esitate a contattarmiiii.

GABRIELE ROSSI

ROUTINE
Mystery of the 19th card

JOHN MENDOZA

EFFETTO:

Il Mistero Della Diciannovesima Carta è uno straordinario gioiellino cartomagico, facente parte della categoria dei self working tricks, I giochi automatici. Si tratta infatti di un effetto che si può tranquillamente far eseguire ad uno spettatore senza che voi tocchiate assolutamente le carte.

ESECUZIONE:

Consegnate il mazzo ad uno spettatore, invitandolo a mescolare quanto e come vuole; una volta eseguiti i mescugli, lo spettatore può anche tagliare ripetutamente. Mentre fa ciò direte che, di lì a pochi istanti, egli stesso compirà un vero e proprio miracolo e che il tutto accadrà nelle sue mani!

A questo punto gli si chiede di girare la prima carta sul mazzo a faccia in alto. Poniamo il caso che si tratti di un 8 di cuori. Ai fini della riuscita dell'effetto, non ci interessa il seme della carta da gioco ma il suo numero, in questo caso un 5. Il 5 di cuori viene messo sul tavolo. Invitiamo il nostro assistente a mettere sul 5, sempre faccia in alto, tante carte quante mancano per arrivare al numero 10, nel nostro caso cinque carte. Fatto questo primo mazzetto, si chiede allo spettatore di girare a faccia in alto un'altra carta a fianco del mazzetto appena servito sul tavolo. Facciamogli notare che, nel caso venga girata una carta che sia un qualsiasi 10, J, Q o K, essa verrà automaticamente scartata.

Immaginiamo che la carta girata sia un 3 di fiori. Il 3 di fiori verrà messo sul tavolo di fianco al primo mazzetto e sopra di esso, ancora una volta, lo spettatore, dovrà servire altre carte a faccia in alto, tante quante ne servono per giungere al numero dieci. Naturalmente, in questo caso, la conta partirà dal numero tre. Questa procedura va eseguita fino a quando in mano allo spettatore non rimangano meno di dieci carte o fino a quando, una volta girata a faccia in alto l'ultima carta, non si abbiano carte a sufficienza per arrivare al numero dieci. Arrivati a questo punto tutte le eventuali carte rimaste in mano allo spettatore e non utilizzate, verranno depositate, dorso in alto, sopra al mazzetto di quelle già scartate in precedenza (i vari 10, J, Q e K).

La situazione a questo punto è la seguente: lo spettatore avrà servito sul tavolo dai cinque ai sette mazzetti di carte a faccia in alto. Ora lo invitiamo a girare a dorso in alto tre dei mazzetti sul tavolo. La scelta è assolutamente libera. I rimanenti mazzetti a faccia in alto verranno radunati in un unico mazzetto e depositati, dorso in alto, sopra alle carte già scartate durante la prima fase del gioco.

Facciamogli sistemare i tre mazzetti a dorso in alto ben in vista sul tavolo.

Si chiede ora allo spettatore di prendere la porzione di mazzo scartata, chiedendogli di contare diciannove carte sul tavolo, a faccia in basso. Fatto ciò, lo invitiamo a girare a faccia in alto la carta in cima di due dei tre mazzetti da lui prima scelti e girati a dorso in alto. Ora dovrà sommare il valore delle due carte girate a faccia in alto - Ipotizzando che il valore della somma sia otto, chiederemo allo spettatore di prendere nuovamente il mazzetto delle carte scartate e di depositare altre otto carte sulle diciannove precedentemente contate sul tavolo e, una volta fatto questo, contare quante carte gli son rimaste in mano.

Supponiamo siano rimaste tre carte in mano al nostro assistente; ora, facendo presente che il tutto è sempre e solo avvenuto nelle mani dello spettatore, che ha non solo mischiato e tagliato ripetutamente le carte ma anche avuto totale libertà nelle sue scelte, chiediamogli di girare a faccia in alto la carta in cima all'ultimo dei tre mazzetti rimasti sul tavolo.

Come per magia la carta sarà un 3 (ad esempio di Quadri), esattamente il numero delle carte rimaste nelle mani dello spettatore!

GIANLUIGI SORDELLINI



RESET

BY Caleb Wiles

EFFETTO:

Si prendono quattro Jack e una volta mostrati vengono deposti sotto l'astuccio delle carte. Dal mazzo preleviamo quattro carte qualsiasi e dopo averle mostrate, magicamente una ad una diventano i quattro Jack ma ad uno schiocco delle nostre dita ritornano ad essere 4 carte qualsiasi. Prendiamo le carte sotto l'astuccio e mostriamole essere i quattro Jack. Ancora una volta ad un nostro piccolo gesto magico i quattro Jack si trasformano nei quattro Assi.

ESECUZIONE:

Prendiamo tre Assi come nella foto 1 e mettiamoli sopra la cima del mazzo, e sopra questi i quattro Jack. Siamo pronti per iniziare la routine.

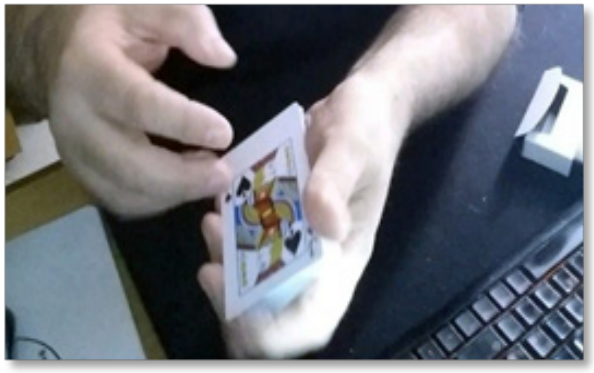






Prendiamo il mazzo di carte e sfogliamo le prime quattro, girandole di faccia per mostrare al pubblico i quattro Jack. Questo movimento ci permette di creare una copertura anteriore al mazzo così da permetterci di prendere un "Break" sotto le successive tre carte, ossia i tre Assi. Mostrati i quattro Jack, li riponiamo faccia in alto sul mazzo come per appaiarli, ma successivamente li allontaniamo ancora una volta dal mazzo eseguendo un "Add on Move", ossia addizioniamo sotto i Jack, i tre Assi tenuti al break e l'intero mazzetto viene tenuto in "Biddle Grip" nella mano destra.

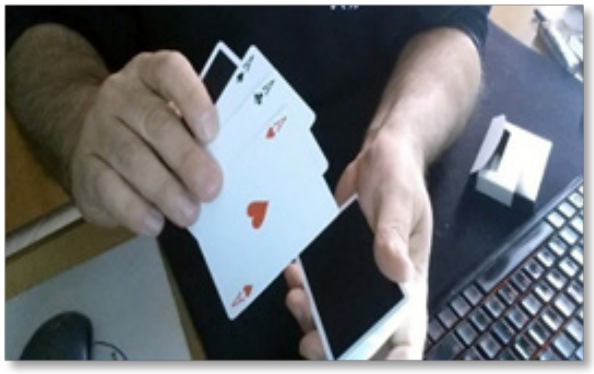
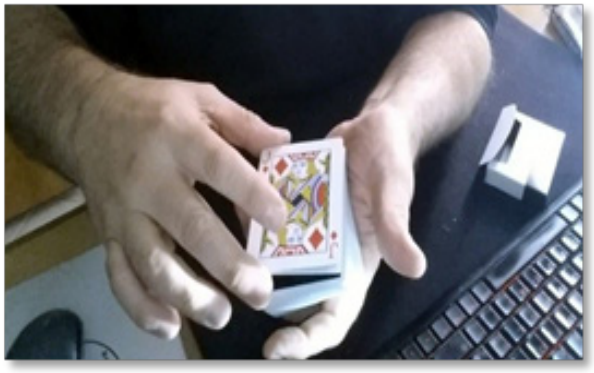


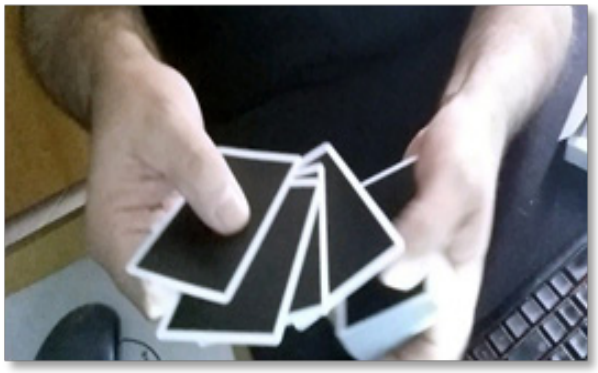
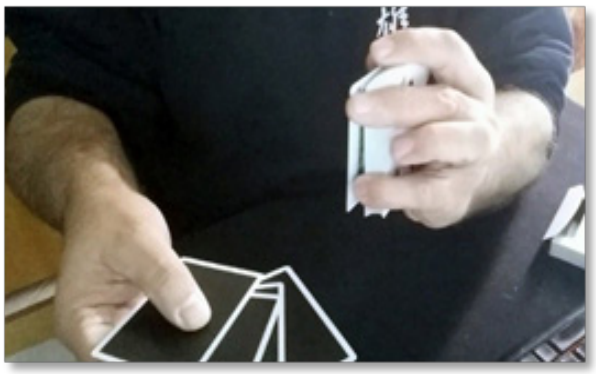

Torniamo dorso in alto uno alla volta i quattro Jack sulla cima del mazzo, rigirandoli uno ad uno fino ad arrivare all'ultimo che verrà depositato faccia in alto con il carico dei tre Assi sottostanti e immediatamente dopo verrà rigirato dorso in alto.






Apriamo a nastro le prime quattro carte del mazzo e prendiamo un "Break" sotto la quinta. Richiudiamo il nastro e asportiamo le 5 carte mostrando l'ultima come a certificare che siano veramente i 4 Jack, ma in realtà sono due Jack e tre Assi. Questo mazzettino lo mettiamo sotto l'astuccio delle carte sempre in vista sul tavolo.

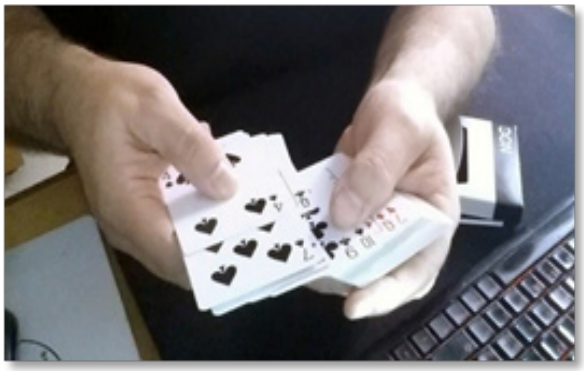






Prendiamo il mazzo e teniamolo faccia in alto nella mano sinistra (o destra). Eseguiamo un "Pool Down" con il mignolo e prendiamo una separazione alle ultime due carte del mazzo faccia in alto. Ora apriamo a nastro il mazzo e mettiamo in "Out Jog" tre carte nere (ma anche rosse vanno bene). Nell'estrapolarle dal mazzo, segretamente asportiamo le due carte in "Break" come se fossero una e come per dare l'idea di aver preso quattro carte.









Tenendo le carte appena prelevate faccia in alto, portiamo la prima sotto ed eseguiamo una "Elmsley Count" per mostrare le quattro carte nere (ma anche rosse sarebbero andate bene).
Terminata la conta, portiamo le prime due carte del mazzettino faccia in alto, sotto e giriamo dorso in alto il tutto.






Giriamo faccia in alto la prima carta nera, quindi la rimettiamo di dorso e schiocchiamo le dita. Usando una "Bouckle Count" o un "Push off" giriamo faccia in alto tutte le carte tranne l'ultima e mostriamo come la carta nera precedentemente mostrata si sia trasformata in un Jack. Ritorniamo tutte le carte dorso in alto e posiamo solamente la prima sul tavolo, ovviamente dorso in alto. Sarà una carta nera ma per lo spettatore sarà il Jack appena visto e che noi abbiamo girato faccia in alto in quadrupla presa.



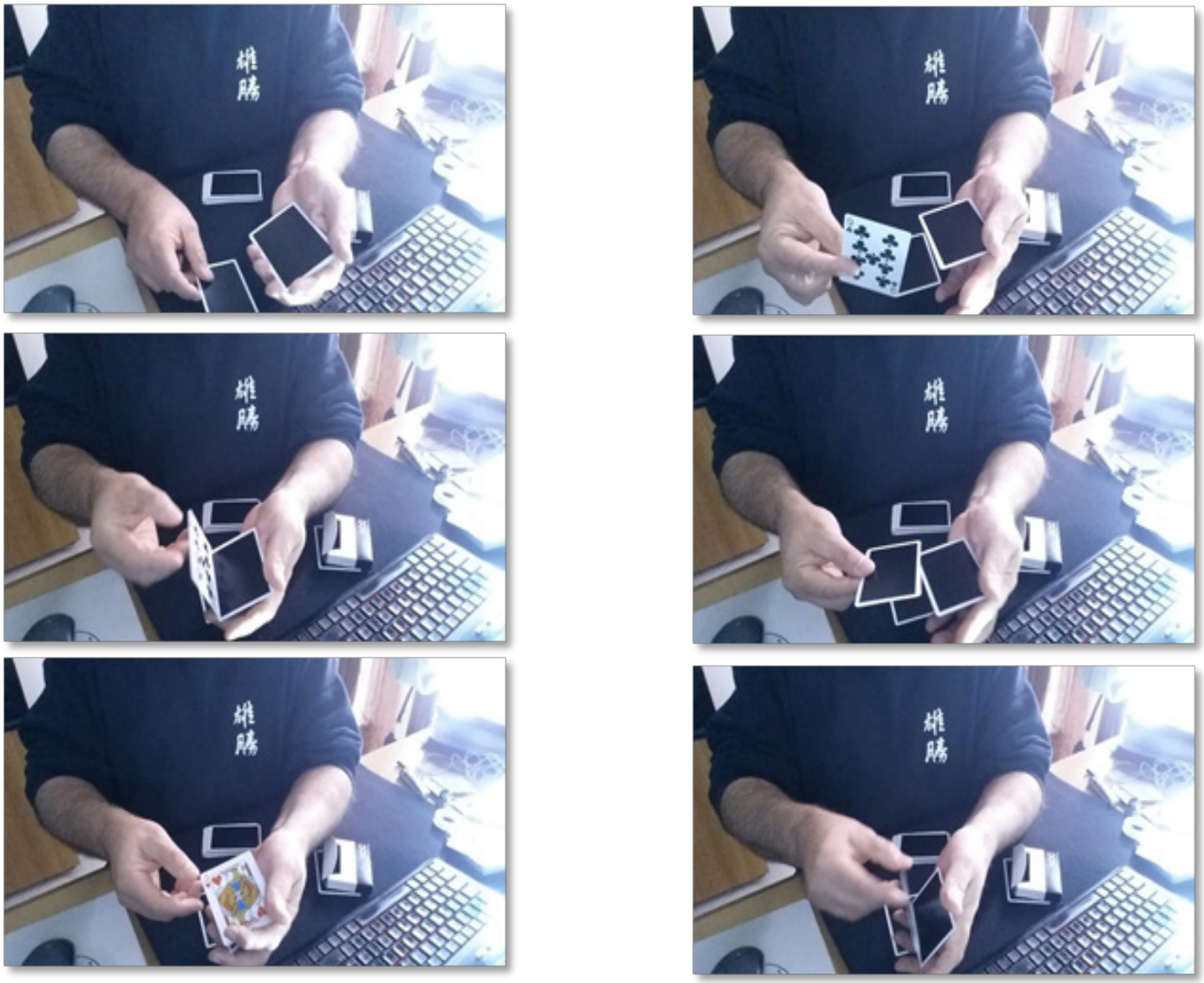








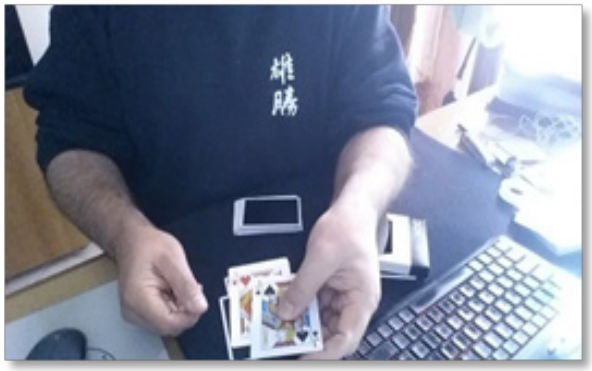
Prendiamo quindi l'ultima carta da sotto il mazzettino, mostriamo come essa sia un'altra carta nera e posiamola dorso in alto sopra il mazzetto.
Eseguiamo ancora una volta una "Bouckle Count" all'ultima carta e giriamo in tripla presa le prime tre carte. Anche la seconda carta nera è diventato un Jack.
Ritorniamo la tripla presa dorso in alto e togliamo la prima carta dorso in alto ponendola sopra quella già sul tavolo e antecedentemente tolta.
Ora per il pubblico siamo rimasti con due carte nere ma in realtà tra le nostre mani abbiamo tre carte, una carta nera e i due Jack che hanno già visto depositare sul tavolo.



Con le tre carte rimaste (due per lo spettatore), dobbiamo eseguire una conta per riuscire a mostrare ancora due Jack.
Giriamo faccia in alto la prima carta e mostriamo quindi una carta nera. Ritorniamo quest'ultima dorso in alto sopra le altre. Ancora una volta eseguiamo una "Bouckle Count" all'ultima carta e giriamo in doppia presa le prime due mostrando come la carta nera si sia trasformata in un Jack e senza sosta sopra la doppia giriamo faccia in alto, giriamo, sempre faccia in alto anche l'ultima carta rimasta mostrando come anche essa fosse diventato un Jack.
Torniamo ora le tre carte (per lo spettatore i due Jack) dorso in alto e posiamo il tutto sopra le due carte dorso in alto già sul tavolo.
Lo spettatore avrà visto quattro Jack, ma, girando ancora una volta il gruppetto di carte faccia in alto ed eseguendo una "Elmsley Count", mostriamo ancora una volta quattro carte nere o rosse che siano, e i Jack ancora una volta sono spariti. Posiamo queste carte sopra il resto del mazzo.













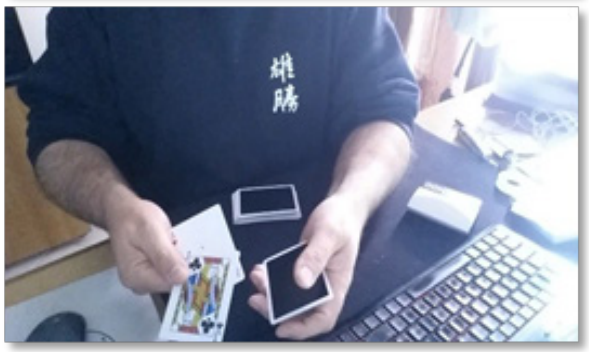



Ora recuperiamo il mazzetto sotto l'astuccio.
Dobbiamo eseguire una conta ottica per mostrare i quattro Jack che in realtà sono due.
Prendiamo quindi in "Biddle Grip" le 5 carte (quattro per lo spettatore) e iniziamo a prenderle una ad una con l'altra mano, quindi la prima, la seconda e la terza. La quarta la giriamo in doppia e mostriamo il Jack. Torniamo la doppia presa dorso in alto sulle altre carte del mazzettino, quindi proseguendo con fluidità posiamo dorso in alto la prima carta ossia un asso anche se lo spettatore crede essere il Jack appena visto.













Ora peliamo la prima carta tenendola dorso in alto e mostriamo la faccia dell'ultima carta del mazzettino.
Giriamo dorso in alto il mazzettino e lasciamo sul tavolo la prima carta sempre dorso in alto, un altro Asso ma per il pubblico ancora una volta un Jack. Mentre posiamo la carta sul tavolo giriamo faccia in alto quella singola nella mano destra e mostriamo un altro Jack e subito lo depositiamo dorso in alto sui due Assi già sul tavolo. Per ultimo giriamo la doppia faccia in alto rimasta nella mano sinistra e posiamola sulle altre carte sul tavolo.






Bene recuperiamo le carte sul tavolo e girandole faccia in alto mostriamo magicamente eseguendo una "Elmsley Count" che i Jack si sono misteriosamente trasformati in quattro Assi.

My name your name

La paternità di questo effetto non lo ricordo, un grazie all'autore e comunque dovuto. Un effetto semplice ma molto buono che non mancherà di stupire il vostro pubblico.

Effetto:

Una carta scelta viene perduta nel mazzo, dopo avere mescolato il prestigiatore compita il suo nome e trova la sua carta scelta. Compita il nome dello spettatore e trova la carta scelta dallo spettatore. Fine dell'effetto.

Preparazione:

Nessuna

Esecuzione:

Mescolate il mazzo di carte e fatene scegliere una allo spettatore, con la tecnica che preferite controllatela sulla cima del mazzo (salto, doppio taglio ecc.) ora girate il mazzo a faccia in alto ed eseguite un miscuglio nel cavo della mano facendo scorrere le carte una alla volta, compitando mentalmente il nome dello spettatore (Gigi) e aggiungete quattro carte. Ora proseguite In questo caso Vincent (7 LETTERE) conto mentalmente 7 carte e ricordo l'ottava. Portate tutte queste in cima al mazzo e proseguite facendo il miscuglio, nel cavo della mano, senza alterare l'ordine che avete appena eseguito, semplicemente mescolate la parte del fondo del mazzo rimettendole sul fondo.

Ora poggiate la carte sul tavolo e dite allo spettatore che trovare una carta è una cosa complessa, ma questa volta userete il suo nome per trovare la sua selezione. Riprendete il mazzo e dite "se volessi trovare la mia carta preferita, il 5 di fiori (supponiamo sia questa la carta che avete caricato) basta fare il mio nome: Vincent.

Cominciate a mettere sul tavolo le carte, compitando il vostro nome V-I-N-C-E-N-T- e girate l'ottava carta e mostrate come sia il 5 di fori, compitate il nome dello spettatore G-I-G-I e girate la quinta carta, sarà la carta scelta da lui. Fine dell'effetto.

L'effetto è "semplice" e facile da eseguire giusto un Opener per cominciare con delle cose più toste, questo ha un duplice vantaggio: 1) vi fa rilassare cercando di capire chi avete davanti e aggiustando il "tiro" per le cose che farete in seguito; 2) vi fa mettere nella condizione giusta per eseguire il resto della vostra esibizione

Spero vivamente che questi effetto vi piaccia, fino alla prossima statemi bene.

Giuseppe De Vincenti

Spectator Cut the Ace's

Il taglio agli assi mi ha sempre affascinato e segnatamente quando è uno spettatore ad eseguire parte dell'operazione. Per eseguire questo tipo di effetto ho fatto diverse prove e alla fine ho trovato due versioni che mi piacciono molto, la differenza è poca roba ma comunque molto interessanti entrambe.

L'unico materiale di cui hai bisogno è un mazzo di carte.

Preparazione:

L'unica preparazione necessaria è un ***Crimp****, una piegatura della carta. Per preparare il* ***Crimp*** *devi semplicemente curvare la carta, sul lato corto, da una parte solamente. Questo crea una sorta di ponte che sarà visibile solo a te perché il mazzo da quel lato sarà dalla tua parte, personalmente io dò una piegata a tutti i quattro assi ma tu fai come ti trovi meglio. Metti gli assi in cima e sei pronto per cominciare Fig.1.*

Esecuzione

Estrai il mazzo ed esegui un falso miscuglio che lasci il set up inalterato, una volta terminato ponilo davanti allo spettatore. Chiedigli di effettuare quattro mazzetti, ora devi stare attento a dove posiziona il primo mazzetto, quello che contiene i quattro assi. Se lo spettatore dovesse posizionare questo mazzetto come secondo o terzo tu semplicemente spostalo e mettilo in quarta posizione (con la scusa di mettere a posto o squadrare le carte) alla fine il risultato finale deve essere come quello che vedi in fig. 2.



Fig.1



4 Assi

Fig. 2

Ora cominci a prendere, una alla volta, le carte da ogni mazzetto fino ad arrivare al quarto (quello che ha in cima i quattro Assi.

Prendi tutti e quattro Assi come una carta sola e poggiali sulle altre della mano sinistra, se tutto è stato eseguito correttamente l'impressione che hai dato è di prendere una carta da ogni mazzetto. Ora in mano dovresti avere 7 carte, quattro Assi seguiti da tre carte qualsiasi.

Fai un breve riassunto di quanto è stato fatto fino ad ora: hai mescolato il mazzo, lo ha consegnato allo spettatore che ha eseguito 4 mazzetti sul tavolo.

Ora comincia a prendere la prima carta di ogni mazzetto e arriva al quarto (quello che ha i quattro assi in cima, senza esitazione prendi le quattro carte come una. Questa operazione e resa "facile" grazie al ponte che hai effettuato sul lato che rimane dalla tua parte. Metti le quattro carte in cima alle tre che hai preso in precedenza. Ora devi dire: "Abbiamo preso una carta da ogni mazzetto" e nel fare questo prendi la prima carta del mazzetto che hai in mano e indica quelli che sono sul tavolo, porta questa carta sul fondo del mazzetto una volta terminata la descrizione. Ora, con il mazzetto nella mano sinistra, gira la prima e mostra come sia un asso. Mettilo sul primo mazzetto. Prosegui fino al terzo mazzetto ora devi eseguire la mossa chiave (la seconda mossa del gioco), dicevamo arriva fino alla terza carta e girala a faccia in alto sul mazzetto che hai in mano e con le dita della mano sinistra sfila l'ultima carta e girala a faccia in alto mostrando un quarto asso. Prendi il mazzetto che ha tutte le tre carte X e ponilo come una carta sola sul terzo mazzetto che è sul tavolo e in ultimo adagia anche l'ultimo asso. Fine dell'effetto.

Variante

L'unica variante che ho trovato è il fatto di non usare il Crimp ma di tagliare "a occhio" le carte necessarie, se poi sono 5 non fa nulla e prosegui come descritto nell'effetto.

Giuseppe De Vincenti

Hook, Line & Sinker

EFFETTO:

Uno spettatore sceglie una carta da una metà mazzo e la inserisce nella meta' mazzo del prestigiatore che poi mescolerà, e tutto questo con il prestigiatore che gli da le spalle. Ora dopo aver creato il caos più totale, il prestigiatore, non solo indovinerà la carta scelta, ma saprà anche esattamente in quale posizione del mazzo si trova!

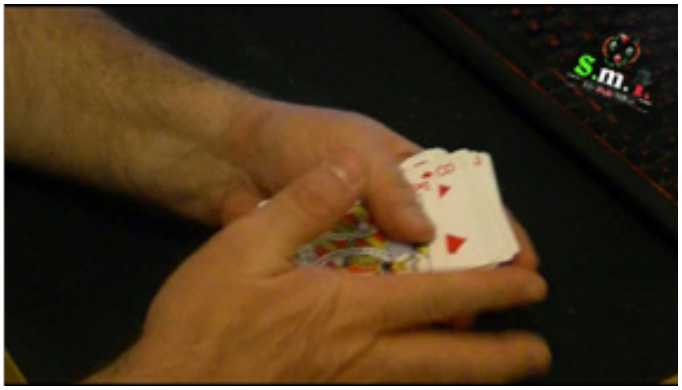
ESECUZIONE:

Prima di proseguire dobbiamo separare tutte le carte che hanno il mezzo cerchietto, dal resto del mazzo, ossia il 2,3,5,6,9 e J. Praticamente sono tutte le carte che hanno una mezza lunetta aperta. Questa suddivisione può essere fatta anche impromptu avendo il mazzo faccia a noi.









Una volta separate le due parti di mazzo , rimettiamole insieme, ricordandoci l'ultima carta della parte di mazzo contenente le carte con la mezza luna e diciamo:
.....tagliamo il mazzo a metà. Una metà la diamo allo spettatore e una a noi, invitando lo spettatore a tagliare ancora una volta a metà la sua porzione e anche la nostra.....





Invitiamo ora lo spettatore a scegliere una carta da una delle sue metà, a ricordarla e a metterla in una delle nostre metà, e mescolare quest'ultima. Infine prende la metà (la nostra metà) appena mescolata e la ripone sull'altra nostra metà, mescolando ancora una volta il tutto, e per finire taglia ancora una volta la nostra metà in due porzioni.











1) Chiediamo allo spettatore di indicare una delle sue due metà mazzo e di girarla faccia in alto. Noi gireremo faccia in alto l'esatta metà corrispondente nella posizione, a quella dello spettatore.

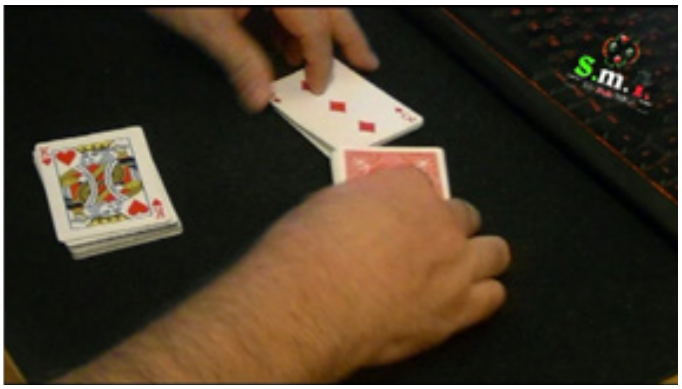





Noi prendiamo la porzione dello spettatore e viceversa. Mescoliamo queste porzioni faccia in alto nelle altre dorso in alto. Il capovolgimento del mazzetto scelto è la mossa chiave per la riuscita della routine..




Ripetiamo per intero tutto il punto (1) nell'esatta esecuzione. Dobbiamo in praticare ripetere due volte quello che è successo, ossia che lo spettatore sceglierà ancora una volta una delle sue porzioni, la girerà faccia in alto e noi faremo lo stesso con la nostra porzione corrispondente. Ci scambiamo le porzioni con lo spettatore e poi le mescoliamo rigirate come sono con le altre porzioni ..

2) Ancora una volta tagliamo a metà le due porzioni, la nostra e quella dello spettatore. Facciamo indicare una porzione allo spettatore che ribalterà nuovamente faccia o dorso in alto a seconda della carta che capita, e ugualmente facciamo noi con la nostra metà corrispondente, quindi la scambiamo con la metà dello spettatore. A questo punto ognuno farà come sempre gli stessi movimenti, avvicineremmo le rispettive metà e le mescoleremo girandole come una ruota l'una contro l'altra e lasciandole così come vengono.




3) Invitiamo lo spettatore a prendere un gruppetto di carte da sopra, dal centro o da sotto a suo piacere e lo stesso faremo noi.

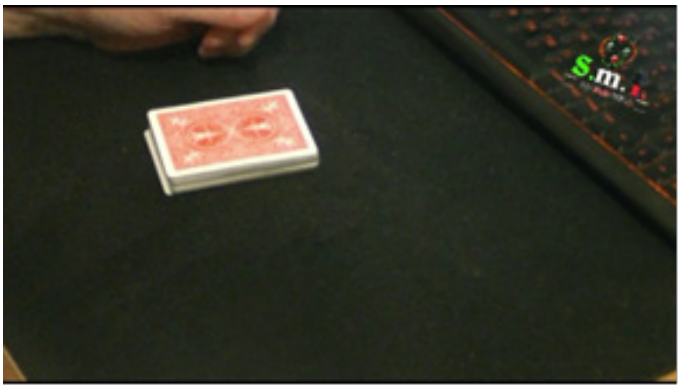



Ci scambieremo i mazzetti anche questa volta, ma prima di poggiarli sopra le rispettive metà mazzo, li capovolgiamo.



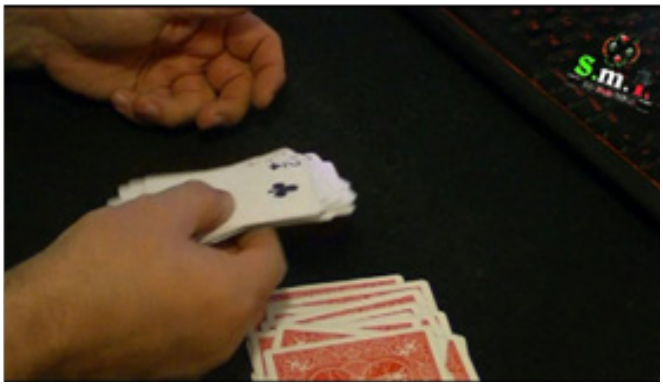


Prendiamo ora tutta la nostra metà mazzo e la capovolgiamo sopra quello dello spettatore che ricompatterà il mazzo. Dobbiamo solo avere l'accortezza di adocchiare se la parte che ha le carte faccia in alto, sia appunto quella con le carte avente il semi anellino.
Una volta accertato, lo invitiamo a separare una alla volta le carte faccia in alto da quelle dorso in alto. Mentre lo fa, iniziamo a contare le carte faccia in alto fino ad arrivare alla carta scelta che ovviamente sarà l'unica senza semi anellino. Di questa carta ovviamente oltre al valore dobbiamo ricordarcene la posizione. Appena lo spettatore avrà completato la separazione delle carte, prendiamo il mazzetto di carte faccia in alto e lo capovolgiamo dorso in alto sopra l'altra metà già di dorso.













Questo è il momento della "sceneggiata". Mettiamo la mano sul mazzo e diciamo di avvertire che la carta scelta sia "X" e che siamo anche in grado di definirne la posizione. Detto questo diciamo il numero corrispondente alla posizione e diamo il mazzo in mano allo spettatore invitandolo a contare le carte sino al numero che abbiamo detto. Grande meraviglia quando andando a girare la carta corrispondente al numero detto da noi, noterà che sarà ovviamente la carta scelta.
Una routine molto "strong" e di fortissimo impatto anche sui maghi

Routine delle 13 carte

Combo routine

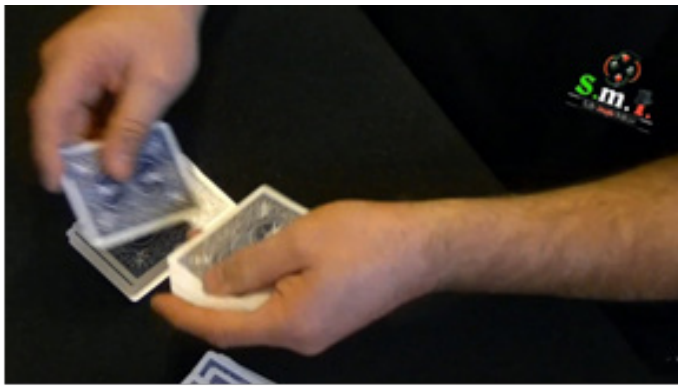
EFFETTO:

E' una routine combo, ossia il risultato di 3 routines differenti però unite dallo stesso filo conduttore, ossia un setup di 13 carte dello stesso seme ed in ordine dall'A al K!

ESECUZIONE:

Solitamente si parte con un mazzo di carte già pronto di setup. In questo caso lo prepariamo impromptu, sfruttando una routine.





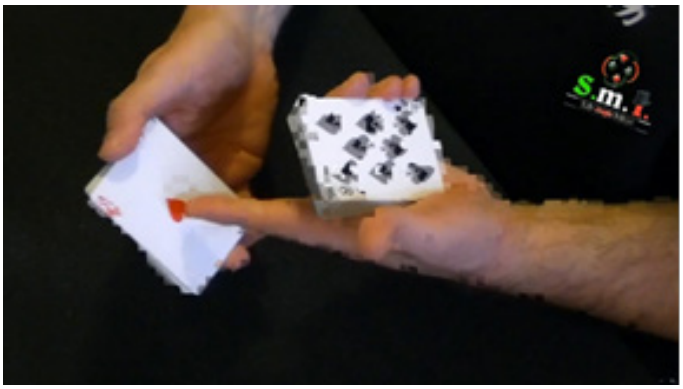




Se il mazzo è di nuova apertura allora basterà mescolarlo lasciando inalterate le prime 13 carte del mazzo, diversamente estraiamo le 13 carte di cuori, ma possono anche essere di un'altro seme, e dopo averle ordinate in ordine dall'A al K in sequenza numerica, diciamo :
.....durante i miei tantissimi viaggi in Europa e nel mondo, per via dei miei spettacoli, ho conosciuto un ragazzino di 13 anni che un giorno mi fece vedere questo gioco.....
Detto questo iniziamo a mettere le carte dorso in alto una alla volta invitando lo spettatore a dirci ogni qualvolta gli vada, la parola "inverti", e noi nella distribuzione gli creeremo l'illusione di fare realmente quel movimento, ma in realtà non verrà invertita la posizione di nessuna carta. Ora analizzando il movimento alla parola "inverti", noi anzichè mettere sul mazzetto le due carte successive sfalsandole nell'ordine, prenderemo molto più semplicemente la cartache viene, la metteremo sotto quella che segue con un movimento fluido e veloce e tutte e due sul gruppetto di carte dorso in alto sul tavolo, e così faremo ogni volta che ci verrà comandato di invertire la posizione delle carte. Questo movimento è illusivo, e mai nessuno si è accorto da quando eseguo la routine che in realtà noi non abbiamo mai invertito nessuna posizione di nessuna delle 13 carte. Ripetuta la sequenza 2 volte, giriamo le 13 carte faccia in alto e mostriamo che il loro ordine è rimasto invariato.
Questo primo step ci ha permesso di prepararci il setup per lo step success Mettiamo questo setup Sotto al mazzo e mescoliamo lasciando inalterata la posizione di queste 13 carte. Facciamo scegliere una carta allo spettatore mettiamola sul mazzo e tagliamo. Tagliando notiamo come l'ultima carta del mazzo ossia il nostro A di cuori, automaticamente si posiziona sopra la carta scelta.








Stendiamo il nastro faccia in alto e verifichiamo come l'asso venga prima della carta scelta, e richiudiamo il tutto. Quanto detto ovviamente non va fatto davanti agli spettatori. Una volta tagliato il mazzo, appaiamo tutto e mettiamolo faccia in alto sul tavolo.




Invitiamo più spettatori a tagliare il mazzo facendo ognuno un taglio completo del mazzo. Fermeremo il giro di tagli, non appena la prima carta del mazzo faccia in alto, risultera' essere una carta di cuori, ossia una carta del nostro setup.
Ipotizziamo che la carta faccia in alto risulti essere il J di cuori. Bene torniamo il mazzo dorso in alto sul tavolo e ricapitoliamo cosa è stato fatto sino ad ora, per un tempo sufficiente a far si che gli spettatori perdano la visione di quel J di cuori. Detto tutto, riprendiamo il mazzo tra le mani e diciamo che anche se non sappiamo quale sia la carta scelta, sappiamo esattamente dove si trova all'interno del mazzo, nonostante diverse mani lo abbiano manipolato, e così dicendo diremo che la carta scelta sarà l'11 dalla cima del mazzo. Questo numero ci viene indicato dalla carta faccia in alto di cuori che abbiamo visto, che in questo caso era il J. Normale che se fosse stato un 7 o un 8 etc etc, la posizione sarebbe stata la settima, l'ottava etc etc. Contiamo quindi le prime 10 carte senza invertirle di posto e rimettendole sotto al mazzo,e, giriamo l'11. Essa risulterà essere la carta scelta dallo spettatore.



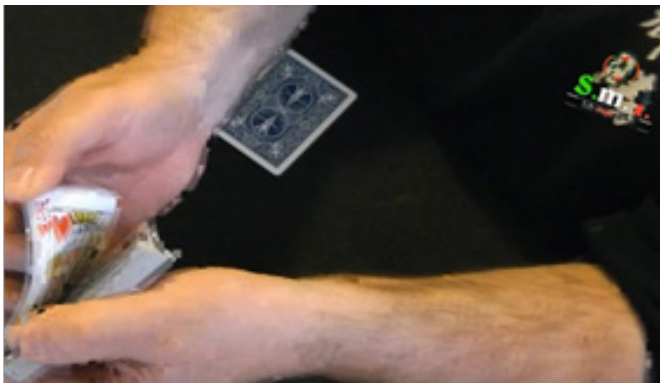


Basterà separare le due metà mazzo al break, e con un movimento naturale rigirare dorso in alto la metà che si trovava faccia in alto, mettendola sopra l'altra metà già dorso in alto. Con questo gesto, abbiamo praticamente riportato il mazzo tutto dorso in alto, ma lo spettatore ovviamente non lo sa.

Terzo step:

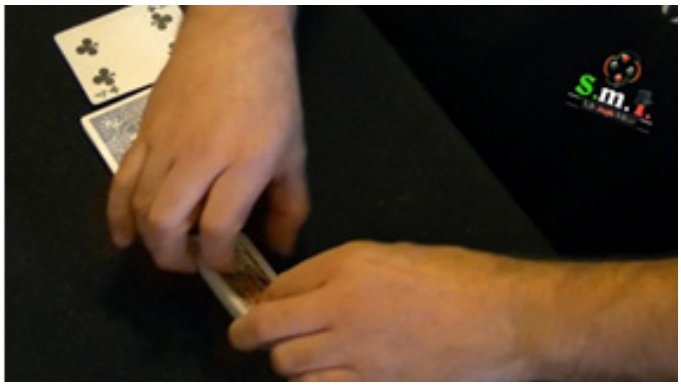
Abbiamo ora le 13 carte che ci servono per il prossimo step in sequenza e sotto al mazzo. Benissimo con un overhand shuffle, le riportiamo sulla cima del mazzo.
Ora forziamo allo spettatore una delle prime 13 carte del mazzo, ossia una delle carte del setup e lo invitiamo a tenersela fino alla fine del gioco, raccontando di voler scoprire quale carta sia in una maniera a dir poco strana e magica allo stesso tempo. Facciamo scorrere l'angolo inferiore sinistro del mazzo sino ad adocchiare il K di cuori, l'ultima carta del setup e tagliamo mettendo quelle 12 carte sul tavolo dorso in alto. Continuiamo facendo altri 3 mazzetti più o meno uguali con il resto del mazzo.








Giriamo il secondo ed il quarto mazzetto faccia in alto.
Prendiamo quindi il primo ed il secondo e mescoliamoli all'americana così come sono, ossia uno faccia in alto dentro l'altro dorso in alto, finito il miscuglio rovesciamo il mazzetto e lo mescoliamo con il terzo. Terminato anche questo miscuglio rovesciamo ancora una volta il mazzetto e lo mescoliamo con l'ultimo faccia in alto.



Basterà stendere a nastro il mazzo dalla parte che ha solo le carte di cuori faccia in alto per vedere la meraviglia dello spettatore, soprattutto quando guarderà con attenzione notando l'ordine consequenziale delle carte e noterà che mancherà soltanto quella scelta da lui.

IL NUMERO SETTE

di Matteo Filippini

Questo effetto cartomagico prende ispirazione da un bel gioco di Mike Zens, Card Miracle del 1908. Successivamente ne ho scoperto una versione rivista dal grande Charlie Miller che, contrariamente alla versione di Zens, non faceva uso di duplicati (The Zens Card Trick da Charlie Miller Lecture Notes, 1967) ma si avvaleva di ottime scelte tecniche ed un sapiente uso della misdirection.
Questa è la mia personale rivisitazione di questa piccola gemma cartomagica; invece di utilizzare dei mazzetti di 10 carte come nella versione di Miller (o da 25 carte come nell'originale di Zens!), ho deciso di usare mazzetti di sette carte, come leggerete di seguito; tale scelta è dovuta al fatto che, come vedrete di seguito, va eseguita una filatura del mazzetto, che personalmente mi risulta più semplice. Ed inoltre volevo sfruttare il numero sette nel corso della mia presentazione, notoriamente un numero magico.
Il gioco è assolutamente impromptu ed anche interattivo, in quanto vengono coinvolti più spettatori, uno dei quali ricoprirà il ruolo di aiutante mago. Grazie alla costruzione della routine, nonostante la filatura del mazzetto ed un impalmaggio, tecniche non di certo semplici, il pubblico avrà l'impressione che il prestigiatore non tocchi più di tanto il mazzo.
Ho inserito in corsivo anche alcuni stralci della mia presentazione di modo che abbiate una linea guida; ovviamente potrete (dovrete!) adattare la routine al vostro stile e personaggio!

SETUP:

Nessuno. Nella versione di Charlie Miller, viene tenuto uno stack di dieci carte in cima al mazzo alternate per colore.
Un block notes con una penna.

EFFETTO:

Il prestigiatore invita uno spettatore ad assisterlo in un esperimento a proposito degli strani poteri del numero sette. Gli consegna un normale mazzo da poker di 52 carte e lo invita a mescolarlo. Chiede quindi allo

spettatore di contare le prime sette carte del mazzo a faccia in basso sul palmo della mano destra del mago. Dopo essersi fatto consegnare il mazzo nella mano sinistra, il performer consegna il mazzetto di sette carte al suo aiutante, chiedendogli di mostrare ad un secondo spettatore le facce delle sette carte e chiedergli di pensare ad una sola carta. Il secondo spettatore viene invitato a scrivere il nome della sua carta su un block notes senza mostrarlo a nessuno. Il mazzetto di sette carte viene coperto con un bicchiere dall'aiutante. A questo punto l'aiutante distribuisce altre sette carte dal mazzo sul tavolo; il prestigiatore le prende e le tiene in vista in posizione di servizio nella mano sinistra. Dopo un gesto magico, viene chiesto allo spettatore di rivelare a tutti il nome della carta pensata, l'otto di Fiori ad esempio. L'aiutante conta le carte sotto al bicchiere; ne manca una,proprio quella pensata dallo spettatore che è finita nel mazzetto nella mano sinistra del mago!

SPIEGAZIONE

Lo spettatore scelto come aiutante-mago viene invitato a mischiare il mazzo quindi conta sette carte a faccia in basso nel palmo destro della vostra mano. Ora spiegategli come dovrà sventagliare le carte successivamente. Quindi fatevi riconsegnare il mazzo prendendolo con la mano sinistra, mentre con la destra lo consegnate all'aiutante.

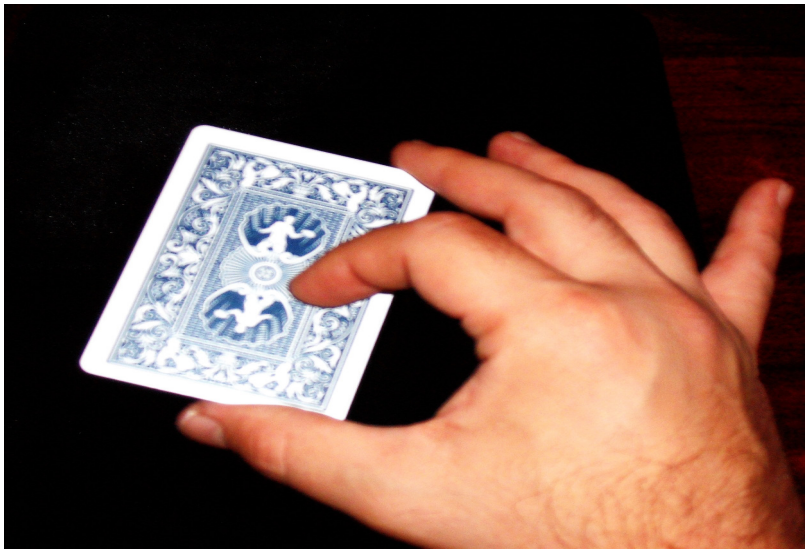
"Stasera vorrei condurre con voi un bizzarro esperimento che ha a che fare col potere dei numeri. Avete mai sentito parlare dei misteriosi poteri del numero sette? Da secoli il numero sette è associato a molti fenomeni anche dai significati misteriosi: sette sono i giorni della settimana, sette sono le note musicali, sette i sigilli del libro dell'apocalisse, sette i vizi capitali...non vi siete mai chiesti inoltre quanti proverbi contengano il numero sette? Sudare sette camicie, essere al settimo cielo....e che dire della crisi del settimo anno? Per condurre l'esperimento ho bisogno che uno di voi mi faccia da aiutante..."

L'aiutante sceglie a questo punto un secondo spettatore; istruite l'aiutante

dicendogli di sventagliare il mazzetto di sette carte e di chiedere allo spettatore di pensarne una; mentre avviene la scelta della carta pensata dallo spettatore, prendete una separazione sotto alle prime sei carte del mazzo. Io utilizzo la conta col pollice o col mignolo (della mano sinistra), ma potete anche servirvi del pollice destro per la conta delle carte.

"Ora si concentri - rivolto all'aiutante - e scelga una persona a caso tra il pubblico. Si lasci guidare dall'istinto e scelga qualcuno per cui avverte affinità psichica. (...) Ora mostri al signore le sette carte...ecco le guardi con attenzione e scelga mentalmente una di queste carte, quella che la attira di più...rimuova completamente le altre e si concentri solo su quella che le piace"

Ora riprendete con la mano destra le sette carte dalle mani dell'aiutante; la mano destra le afferra da sopra in una posizione simile alla biddle position (vedi foto 1): indice al centro della carta, medio all'angolo esterno destro e pollice su quello interno. L'anulare della mano destra resta libero. Tale posizione vi servirà tra poco per l'esecuzione della filatura del mazzetto.



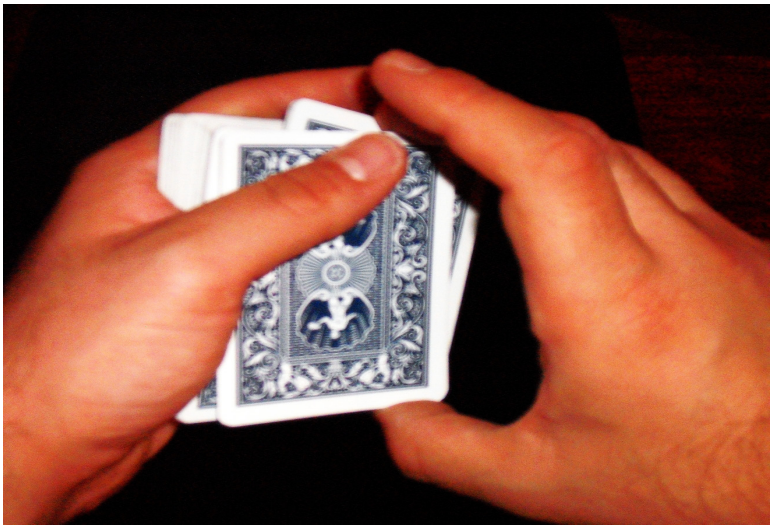
Ora dite allo spettatore di scrivere su un foglietto del block notes il nome della carta pensata e di piegare il foglietto di modo che nessuno possa sapere il nome della carta. Mentre ciò avviene eseguite una filatura dei mazzetti, scambiando il mazzetto di sette carte tenuto nella destra con le sei carte sopra alla separazione del mazzo tenuto nella sinistra. La filatura avverrà nel momento in cui il vostro corpo si gira leggermente verso

destra per riconsegnare il mazzetto di sette carte (in realtà saranno le sei rubate dal mazzo).
Ciò avviene come descritto di seguito:

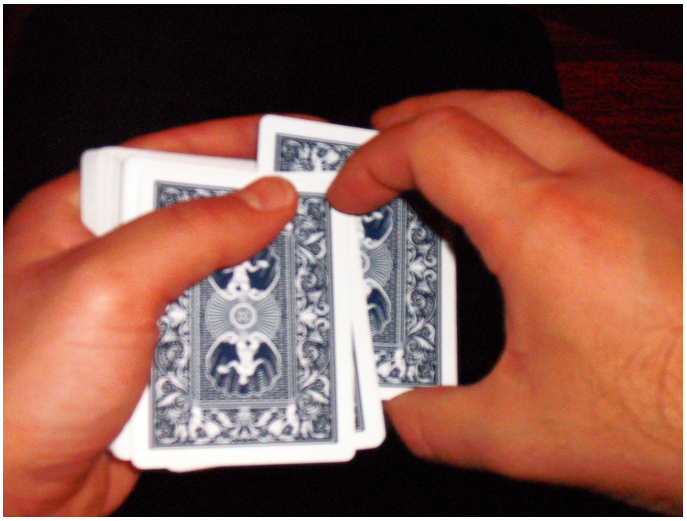
La mano destra resta immobile in una posizione più o meno all'altezza della vita, leggermente verso destra.

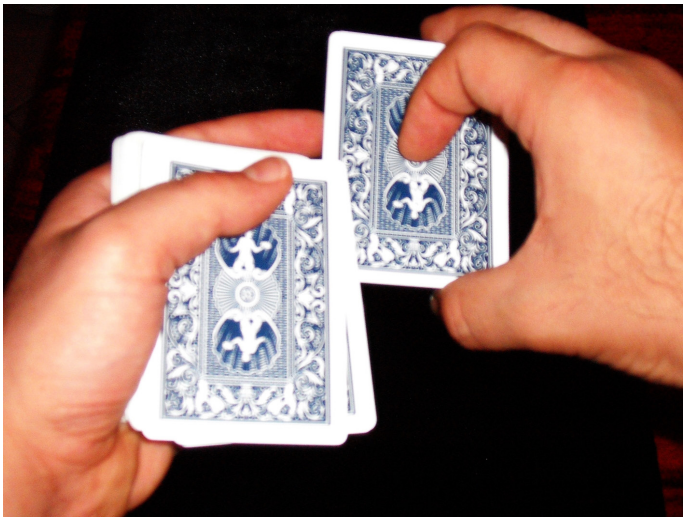
La mano sinistra si porta sotto alla mano destra

La mano destra spinge il suo mazzetto leggermente a sinistra, nell'inforcatura del pollice sinistro, di modo che quest'ultimo clappi il mazzetto di sette carte.
Contemporaneamente l'anulare destro afferra il mazzetto di sei carte all'angolo esterno destro, mentre il pollice destro lo afferra a metà del lato corto interno (foto 2).



Mentre il corpo si gira leggermente verso destra, la mano destra ruba il mazzetto di sei carte, mentre il pollice sinistro mantiene in cima al mazzo le sette carte (quelle contenenti la carta pensata dallo spettatore). La sequenza è illustrata nelle foto 3 e 4.





NOTA: Il tutto avviene in pochi istanti e lo scambio dei mazzetti viene effettuato nell'atto di voltarsi verso l'aiutante per riconsegnargli il mazzetto di carte, apparentemente le originali sette carte, in realtà scambiate con sei carte indifferenti.
Questo è il modo che utilizzo per la filatura. Per altri scambi di mazzetti, vi consiglio di consultare il capitolo 41, pagina 773 di Card College 4 di Roberto Giobbi (Florence Art Edizioni).

Ora chiedete all'aiutante di coprire le carte con un bicchiere o un qualsiasi altro oggetto di modo che nessuno le possa più toccare. Nel frattempo, impalmate la prima carta del mazzo, lasciando cadere il braccio destro naturalmente lungo il corpo. Subito dopo consegnate il mazzo al vostro aiutante, chiedendogli di distribuire sul tavolo altre sette carte.

Dopo che il mazzetto di sette carte è stato contato sul tavolo, raccoglietelo con la mano destra, aggiungendovi quindi la carta impalmata; praticamente avrete così le sette carte originariamente mostrate allo spettatore piú una carta indifferente, otto carte in tutto.

Portate questo mazzetto nella tasca destra dei pantaloni o della giacca. Quindi chiedete allo spettatore di aprire il foglietto, rivelando la carta da lui pensata; la carta sembra essere sparita dalle carte sotto al bicchiere che ora sono sei. La carta pensata infatti si trova nella vostra tasca! Estraete le carte, contatele...sono otto ora! E tra queste c'è pure l'8 di fiori!

CONSIDERAZIONI FINALI

Lo spettatore che ha pensato alla carta potrebbe notare che le carte nel

mazzetto sotto al bicchiere non sono più quelle viste da lui in precedenza. Ciò non dovrebbe succedere in quanto il lasso temporale di qualche minuto intercorso dalla scelta della carta alla rivelazione finale aiuta a dimenticare le carte del primo mazzetto. Personalmente non mi è mai capitato che qualcuno sospettasse qualcosa, visto anche che solo lo spettatore osserva le carte nella fase iniziale del gioco; il resto del pubblico non dovrebbe nemmeno vedere le carte.
Il fatto di far scrivere sul foglietto il nome della carta pensata è una mia aggiunta ed ha un duplice vantaggio: serve sia a coprire il procedimento piuttosto delicato della filatura dei mazzetti che ad evitare che lo spettatore....si dimentichi la carta pensata!
L'aggiunta della carta impalmata avviene in modo del tutto casuale e la copertura è ottima. Se non volete mettere il mazzetto in tasca, potreste afferrare le carte sul tavolo con la mano destra e portarle nella sinistra in posizione di servizio. Forse in questo modo l'effetto è ancora più potente in quanto, agli occhi del pubblico, tutte le carte son sempre state in piena vista. A voi la scelta.

DYNAMIC BACK THUMB PALM (DBTP)
(ITALIENNE ARRIÈRE DYNAMIQUE)
par Lawrens Godon

Il Back Thumb Palm è una manipolazione di monete molto vecchia, ecco qui le fonti di origine della tecnica :
Willmann, Carl - Die Moderne Salon-Magie (1891)
Tarbell, Harlan - Tarbell Course in Magic Vol.1 (1941)
Buckley, Arthur - Principles and Deceptions (1948)
Bobo - Modern Coin Magic (1952)
Roth, David - David Roth's Expert Coin Magic (1985)
Rubinstein, Michael - Encyclopedia of Coin Sleights Vol.1 (2002)...
Ci sono altre descrizioni e usi di questa tecnica nel mio dvd « Moneypulation Vol 1 ».
Intanto non pretendo assolutamente di aver elencato tutte le fonti della tecnica ed accetto
natualmente suggerimenti
Quando nel 1996 ho iniziato a lavorare su questo movimento volevo focalizzare l'attenzione su due
punti principali :
Essere in grado di posizionare la moneta in uno stile Moderno, cioè mettere la moneta tra pollice ed
indice, invece di Indice – Medio.
Infatti, quasi tutte le descrizioni sono partiti da questa posizione, che non è male, ma più adatto alla
scena (a mio parere).
Ma questa posizione non aveva una grande libertà di movimento
La mia ricerca mi ha portato a sviluppare quello che io ora chiamo : Dynamic Back Thumb Palm
Punti forti
La tecnica viene svolta all'altezza del torace : Magia con le monete « Verticale »
Molti adattamenti sono possibili con Il DBTP, Shuttle pass, falsi depositi, sparizioni, ecc
Le mani vengono mostrate sempre vuote

Tecnica di Base: Posizionamento in DBTP

La tecnica che permette la il posizionamento della moneta in DBTP, è la « Williamson Clip »

(Retention Clip Vanish), questo « Movimento » è stato sviluppato da David Williamson prima della

sua pubblicazione nella « Magia con le monete », dello stesso autore (1981)

Brevemente, tenere una moneta tra Pollice – Indice - Medio

1) Applicare la prima falange del dito sulla superficie della moneta, come in foto.



Photo 1

Contemporaneamente piegaree allungare l'Indice che porterà la moneta in una posizione

orizzontale, essa è mantenuta tra indice e medio. Come nella foto.



Photo 2

A partire da questa posizione è possibile eseguire il DBTP in questa maniera :
Abbassare il pollice piegare indice e medio, in modo ch la moneta viene trattenuta tra il muscolo del
pollice e l'indice, come nella foto


Photo 3

L'estremita dell'indice piega ancora di più la moneta in modo da portarla dritta tra il muscolo del pollice e l'indice, come nella foto


Photo 4

Ora alzate il pollice e premete verso il palmo della mano , e vi troverete in una posizione naturale, cioè l'impalmaggio all'italiana, dietro al pollice, come nelle foto :


Photo 5


Photo 6

Con la pratica, questa Tecnica può essere eseguita molto rapidamente.
Ci sono 3 usi principali per il DBTP :
1)Diretta :
Riferimento alla routine « The Trapdoor »per un esempio di applicazione « Visuale » del DBTP.
2)A Gesti :
La moneta è posata sulle dita nascosta dal pubblico come nella foto


Photo 7

Alzando le braccia si partirà nella posizione principale della tecnica cioè in Williamson Clip, come nella foto


Photo 8

Effettuare la posizione in DBTP (come vi è più comodo) è finalizzare questo movimento per toccare delicatamente la moneta nella mano sinistra come nella foto, (Riferimento alla routine Cointinuos)



Photo 9

3)Indirettta

Presentare una moneta nella mano destra, mentre la sinistra la prende (Falso deposito), la mano destra esegue la Williamson Clip come nella foto



Photo 10

La mano sinistra è ferma, in questo modo avete l'occasione giusta per portare la moneta in DBTP, come nella foto



Photo 11

Finalizzare quest'azione per toccare il dorso della mano sinistra, come nella foto



Photo 12

Tecnica di base: Recupero di una moneta dal Dynamic Back Thumb Palm
La tecnica che uso è descritta da Ron MacMillan all'interno del libro « Ron Mac Millan's Modern Art of Coin Manipulation di Walt Lees » dell'anno 1981
La posizione di Partenza è naturalmente avere una moneta in DBTP
In pratica dovete ruotare il polso in avanti , mentre rilassate il pollice, in modo da lasciare la Moneta verso il basso nelle dita piegate, come nelle foto



Photo 13



Photo 14

Nel contesto di un gesto, dove la moneta è in posizione DBTP, nella mano destra, è consigliato, focalizzare l'attenzione del pubblico, mostrando la sparizione lentamente e « magica »
Ci sono moltissime applicazioni del Dynamic Back Thumb Palm , spero che questi esempi , vi hanno mostrato corposamente una parte di quello che potete fare con questa tecnica fantastica e « Visuale »

SILK CONTACT

by Lawrens Godon

Effetto:

Tre mezzi dollari, spariscono contemporaneamente, per poi riapparire, tramite il movimento di un Foulard.

Sparizione delle 3 monete
La potenzialità di questa sparizione, si basa sul suono prodotto delle monete mentre la si esegue, che fa convincere molto il pubblico, che le monete sono state prese veramente dalla mano sinistra.
Le monete vengono messe a « Ventaglio », tra le dita della mano sinistra , il foulard è messo sopra l'avambraccio destro.
Cambiare la posizione delle monete da « Ventaglio » in posizione di « Spellbound », come nella foto :



Photo 1

La mano destra « mima » l'azione di prendere le monete, eseguendo una tecnica di base cioè « La tecnica del Torniquetto » come nella foto :



Photo 2

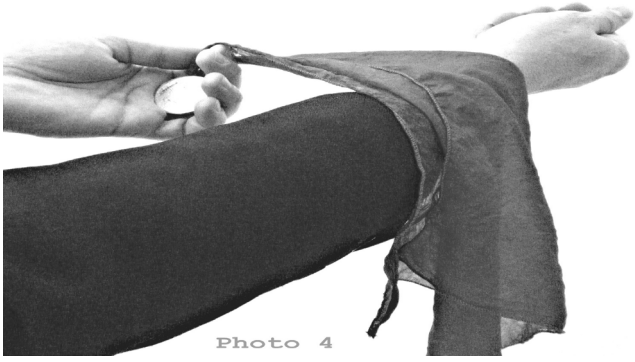
Contemporaneamente la mano destra è chiusa (Rendendo realistica il falso deposito), mentre le monete cadranno nella mano sinistra in posizione « Finger Palm)

Non modificare il divario della mano sinistra mentre le monete sono impalmate in « Finger Palm », questo rafforza l'idea che le monete sono state realmente prese dalla mano destra come nella foto :



Il suono prodotto dalle monete che cadono aumenta l'illusione e imita l'azione reale di prendere le monete.

La mano sinistra con le monete in Fingerpalm, prende l'angolo del foulard più vicino a voi , tra pollice e indice, come nella foto :



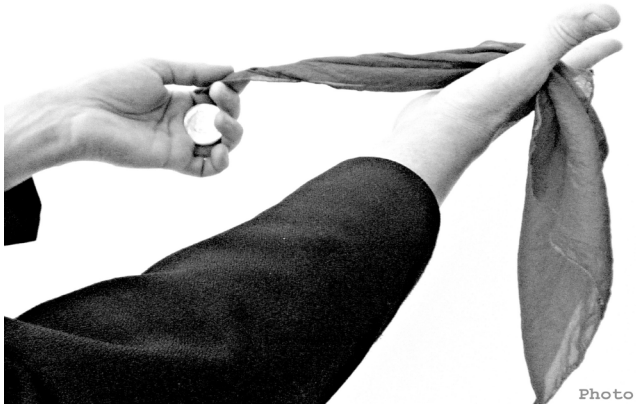
Quando siete in questa posizione, siete pronti per fare un altro « passaggio di suono), cioè far sentire che le monete sono nella mano destra, prima di fare la sparizione

Il Principio : la mano destra imita l'azione di scuotere 2-3 volte le monete che si suppone che voi abbiate, mentre la mano destra produce il suono del gesto che voi fate con la mano destra!

Per farlo è sufficientemente muovere le monete in finger palm nella mano sinistracontemporaneamente con i gesti della mano destra.

Ora è il momento di far sparire le monete : la mano sinistra, il quale avete

un angolo del foulard tra pollice ed indice, passa sotto la mano destra, e tira completamente il foulard attaverso la man destra come nella foto :


Photo 5

Trasferimento Stack
Ora dovete trasferire le monete dalla mano sinistra alla destra, sfruttando la copertura del movimento del foulard e allo stesso tempo dovete preparare le monete per la loro riapparizione.
Le monete sono in Fingerpalm nella mano sinistra, il foulard è tenuto tra pollice ed indice della mano sinistra.
La mano destra si avvicina a quella sinistra, e tocca l'angolo del foulard tenuto tra indice e medio, come nella foto :


Photo 6

Il pollice destro è in posizione perfetta per effettuare una variante del Silent Steal (Derek Dingle - Gary Kurtz). Come nella foto :


Photo 7

Una volta che avete le monete in impalmate con il pollice, la mano destra indietreggia con il foulard, mentre la sinistra si apre contemporaneamente, come nella foto :


Photo 8

Queste azioni devono essere eseguite in maniera molto fluida, per cui attirate l'attenzione del pubblico, guardandolo.
Riapparizione delle monete : the whip move
La tecnica qui descritta è molto orginale nella sua concezione : l'idea è di dare l'impressione che il Foulard è responsabile per la ricomparsa delle monete.
Dopo il trasferimento, le monete sono tenute impalmate con il pollice desto, e il foulard tra indice e medio (Mano Destra) . Il dorso della mano è rivolto verso il pubblico mentre il braccio è lungo il corpo.
Prima moneta
L'anulare va a contatto con le monete, e ne fa cadere una , quindi separandola dalle altre 2 tenutecon il pollice, come nella foto :


Photo 9

Una volta che siete in questa posizione, la moneta e tenuta sulla punta delle dita (Anulare – Medio) , le altre 2 rimangono impalmate con il pollice, il foulard no interferisce in quest'azione, come nella foto :


Photo 10

Mettete la mano sinistra aperta davanti a voi, con il palmo rivolto verso il pubblico.
Ora dovete avvicinare la mano sinistra, in un movimento ascendente, prendendo la moneta tenuta nella mano destra, prendendola tra pollice ed indice, come nella foto :


Photo 11

La mano destra indietreggiaverso il basso, provocando un tocco rapido con il foulard, rendendo la riapparizione un vero « Flash »

Seconda Moneta

Ora è il momento di produrre la 2°Moneta

In un movimento rapido, la mano destra è posizionato di fronte alla mano sinistra: la seta creerà una copertura davvero breve, come nella foto :



La moneta tenuta con le punte delle dita, cade in posizione Fingerpalm della mano sinistra, come nella foto



Le dita della mano sinistra afferrano le ultime 2 monete tenute impalmate con il pollice come nella foto :



Infine la mano destra indietreggia ancora rapidamente, con un altro effetto « Flash » con il foulard , rivelate le 2 monete tenute nella mano sinistra, avendone una in finger palm
Terza moneta
Questa è la riapparizione più semplice, perchè avete già la moneta tenuta in finger palm, dovuta al cambio fatto in precedenza.
Assicurarsi che le monete riprodotte con la mano sinistra siano tenute tra pollice ed indice mentre quella in fingerpalm va sulla punta delle dita Anulare – Medio, come nella foto



Photo 15

Per la produzione della moneta, la mano destra esegue lo stesso movimento per la prima moneta, producendo un effetto « Flash » con il foulard in direzione della mano sinistra.
Contemporaneamente, le dita della mano sinistra aggiungono la terza moneta assieme alle altre 2 ben visibili, e vengono tenute tutte e 3, a « ventaglio »

Conclusione

Una volta che si è fatto pratica con le tecniche, questa routine è veramente formidabile, perchè rende il foulard veramente « magico ». Fare pratica prima senza foulard, in modo da imparare bene le tecniche in maniera molto fluida.

Il Ritmo e il Timing, poi daranno vita alla presentazione dell'effetto

THE TRAPDOOR (LA TRAPPE)
Di Lawrens Godon

Effetto

Il Mago sostiene che ha una « trappola » nell'avambraccio sinistro, per dimostrarlo , inserisce 3 monete nella Trappola, e le monete riusciranno ad uscire, tramite « porta », nella mano sinistra del mago

Sviluppo

Presentare le 3 monete nella mano sinistra, tenute tra pollice ed indice come nella foto :



Photo 1

Raccontare al pubblico che voi avete una « Porta – Trappola » nel braccio sinistro, quindi alzate il braccio sinistro, e mettetelo difronte a voi, prendete la prima moneta e battetela 1-2 volte sull'avambraccio sinistro, come nella foto :



Photo 2

Ora eseguite la « Williamson Clip » mentre state per battere una terza volta la moneta, lo spettatore potrà vedere che la moneta è sparita sull'avambraccio, quindi è entrata nella « Trappola », come nella foto :



Photo 3

Al termine di questo movimento , il dito Indice della mano destra tocca l'avambraccio. Senza aspettare molto tempo, mettete la moneta in « Dynamich Back Thumb Palm, facendovi « Scudo » con il braccio, in modo che non si veda il passaggio , come nella foto :



Photo 4

Terminare il movimento, toccando leggermente la parte dove la moneta è sparita con il dito medio della mano destra, come nella foto :

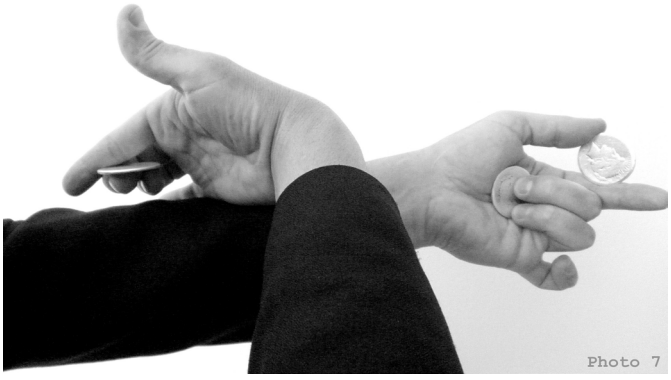


Photo 5

Questa tecnica se eseguita correttamente produce molto effetto, perchè la mano destra vienemostrata completamente vuota.
Ora dovete « scaricare » la moneta che è tenuta nella mano destra in Dynamic Back Thumb Palm, nella mano sinistra mentre prendete la 2°Moneta.
La mano destra si sposta lungo il braccio della sinistra, prendete la 2°moneta con indice e pollice della mano destra, tenendo la moneta in DBTP, ora mollate la presa del pollice e lasciate cadere la moneta tra indice ed anulare della mano sinistra, come nella foto


Photo 6

Ora la mano destra si allontanta tenendo ben visibile la seconda moneta.
Riprodurre la stessa sequenza di prima cioè sparizione della moneta con « Williamson Clip » e impalmaggio in DBTP, e allo stesso tempo il medio e l'anulare della mano sinistra portano la 1° moneta in « Classic Palm », come nella foto :

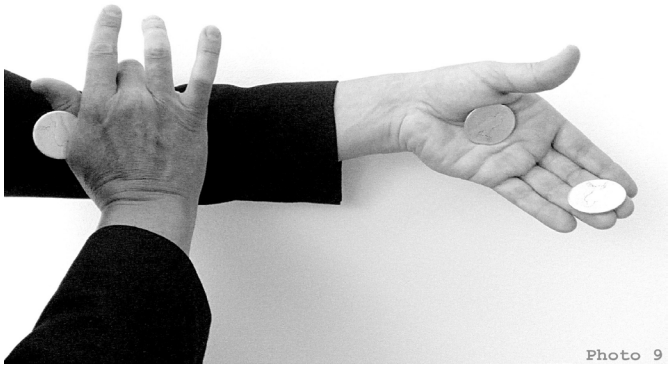

Photo 7

Non c'è bisogno di svolgere l'azione velocemente perchè l'attenzione sarà focalizzata sulla 2° Moneta
La difficoltà è quella di mantenera la terza moneta in verticale tra indice e pollice, mentre avete la prima in Classic Palm
Ora la mano sinistra è nella posizione perfetta della « Sottigliezza Kaps/

Malini », cioè che lascia una parte sporgente della mano vuota, quindi non si vedrà la moneta in « Classic Palm »
Daccapo la mano destra si muove lungo il braccio della sinistra, prendete la terza moneta, lasciando la 2° tenuta in DBTP nella mano destra , tra medio e anluare della mano sinistra, come nella foto :



La mano destra ripete un ultima volta la sequenza della sparizione della moneta nell'avambraccio sinistro, e mette l'ultima moneta in DBTP
Ora è il momento di mostrare la riapparizione delle 3 monete nella mano sinistra.
La mano destra ha la moneta in DBPT, toccate sempre con il medio la parte dove sono sparite le monete.



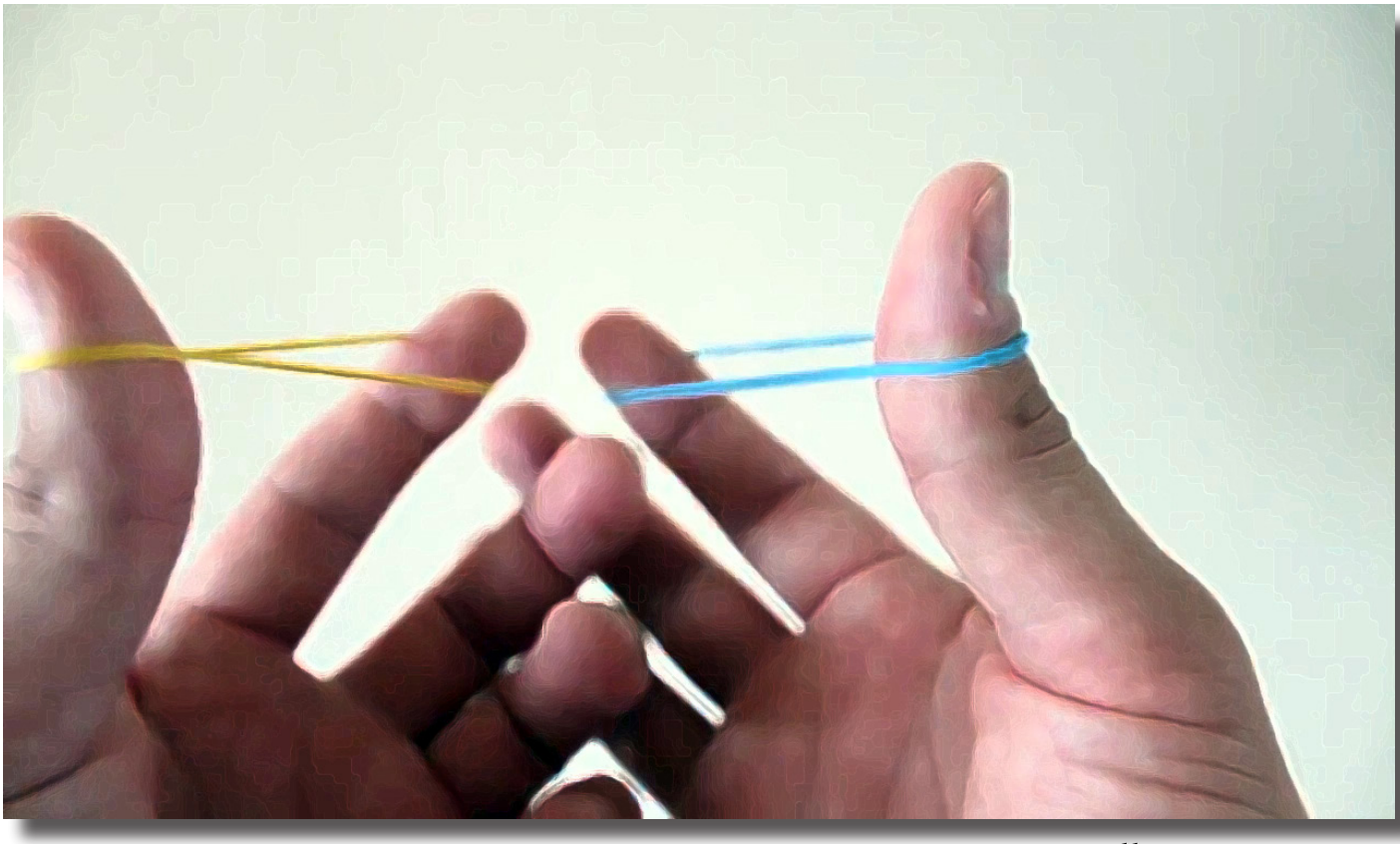
ora ruotate il vostro busto verso sinistra, allo stesso tempo, la mano destra esegue la tecnica di recupero di una moneta in DBPT, questa volta l'ultima moneta deve cadere tra la prima e la seconda moneta come nelle foto :


Photo 10


Photo 11

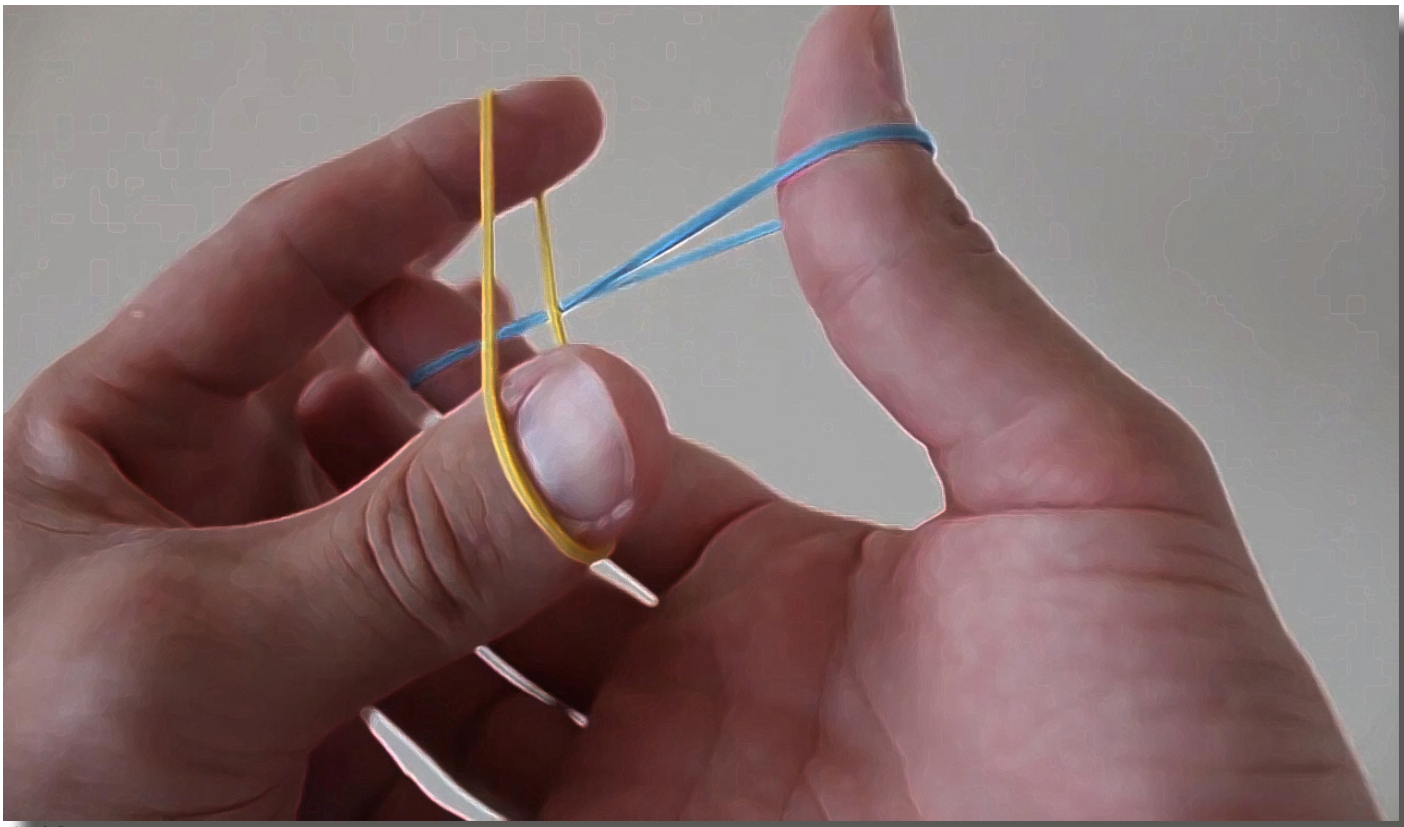
La mano destra finisce di ruotare, e mostra chiaramente le 3 monete riapparse nella mano sinistra, lasciando lo spettatore senza una « Soluzione »

Routine INCASTRO

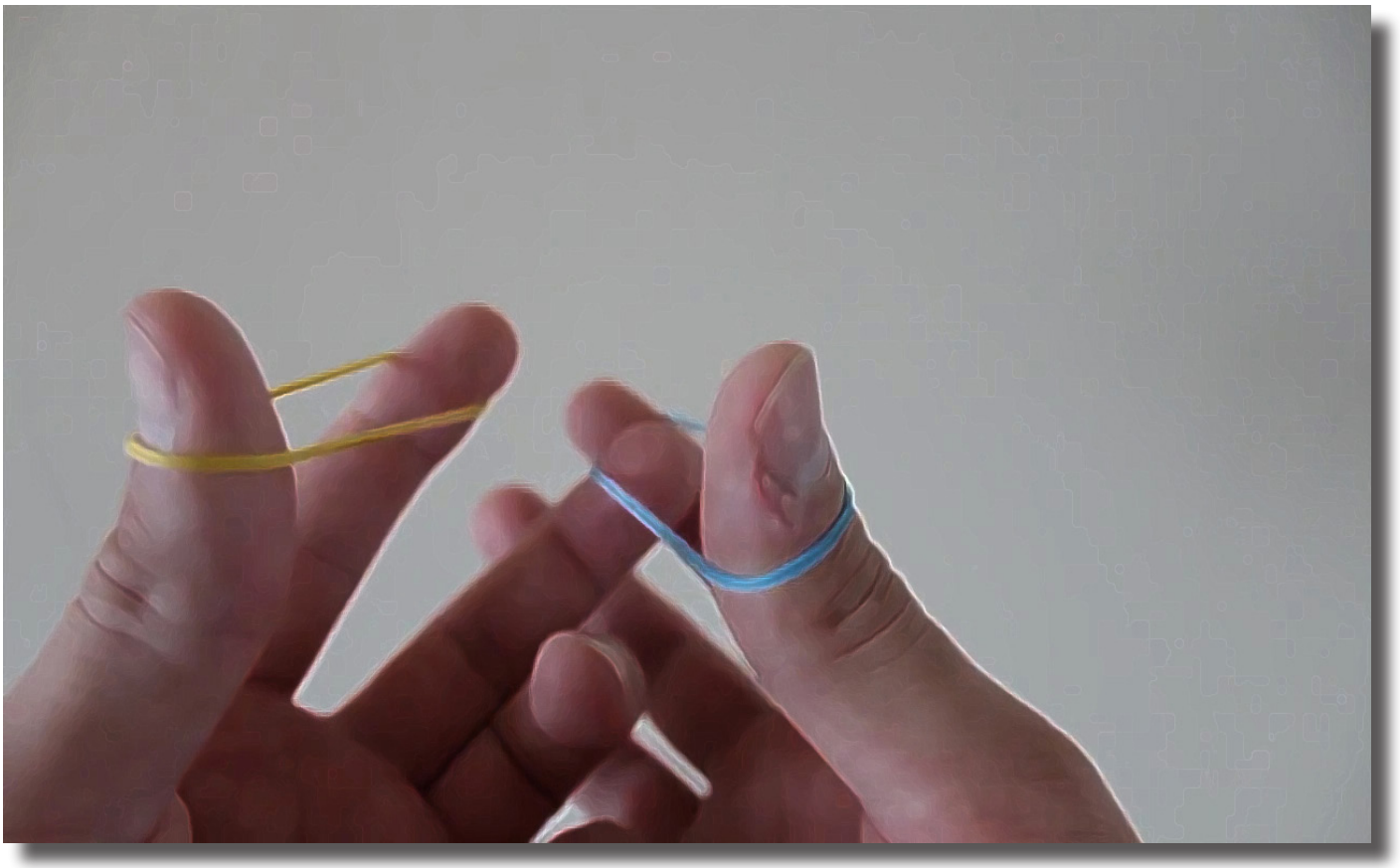


Prendiamo due elastici di colore differente, magari come in foto uno **Giallo** e uno **Azzurro**.

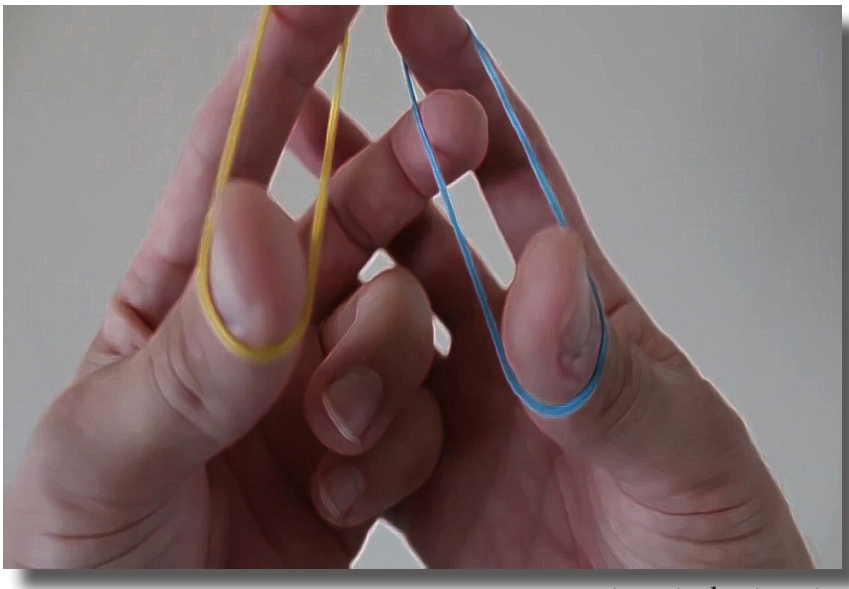
Teniamo quello **Azzurro** tra il pollice e indice della mano destra e quello **Giallo** tra il pollice e indice della mano sinistra.



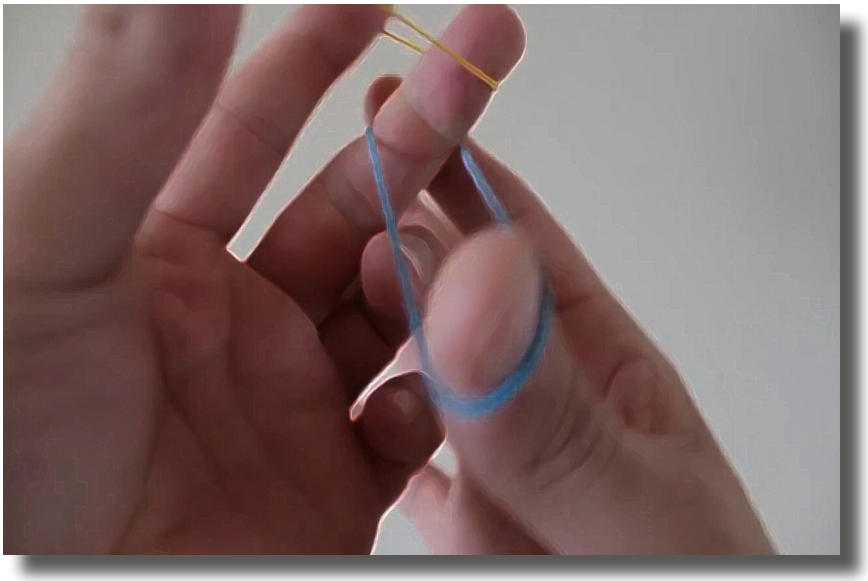
Nell'effetto dobbiamo dare l'idea che poggiando gli elastici uno sopra l'altro, questi con una leggera pressione riscano ad incastrarsi l'uno dentro l'altro.



Per realizzare questo effetto, ovviamente abbiamo bisogno di un piccolo setup iniziale, ossia una preaparazione che ci permetta di impostare gli elastici in maniera tale da farli sembrare lo stesso separati, per cui partiamo dall'inizio, ossia mettiamo gli elastici tra il pollice e l'indice su ambedue le mani.

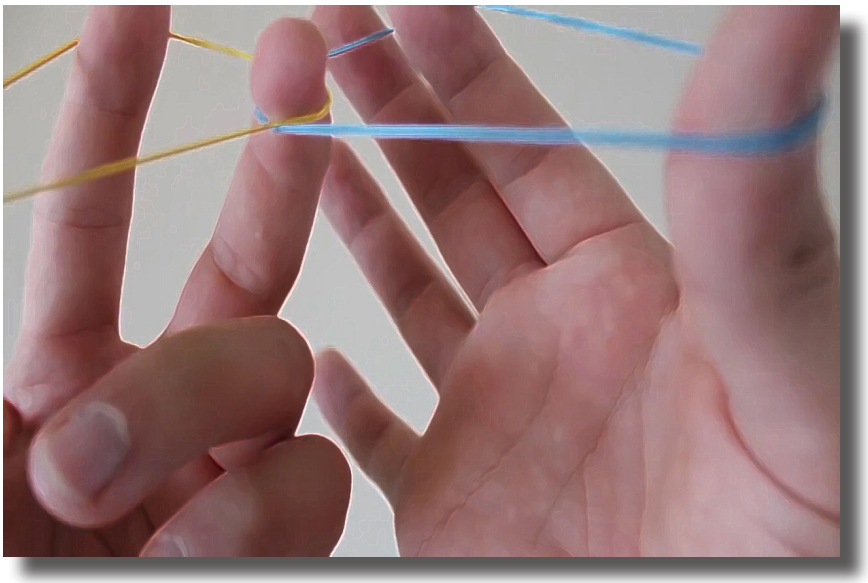


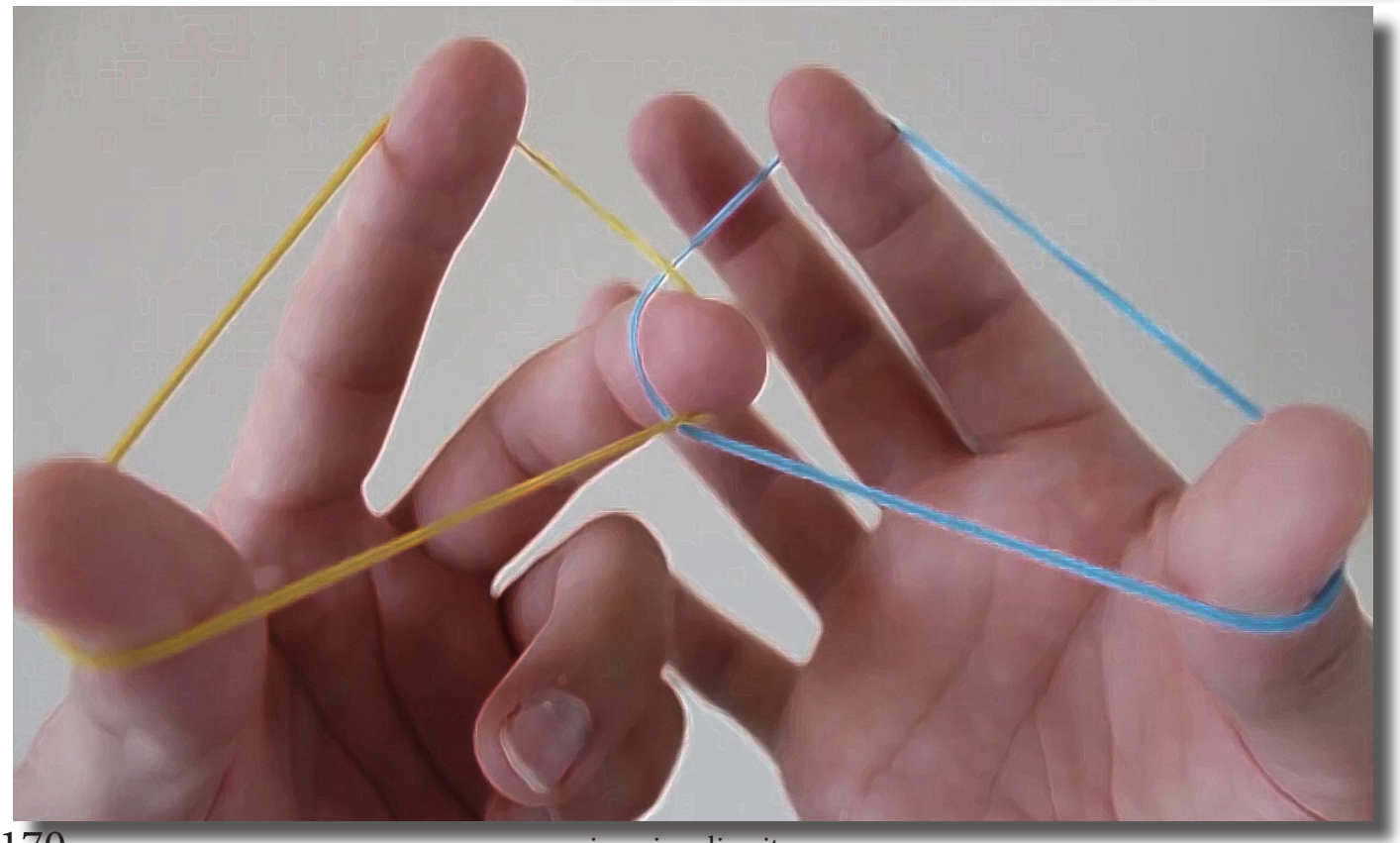
Come da foto, dobbiamo inserire il medio della mano sinistra, all'interno dell'elastico Azzurro tenuto aperto tra il pollice e l'indice della mano destra.

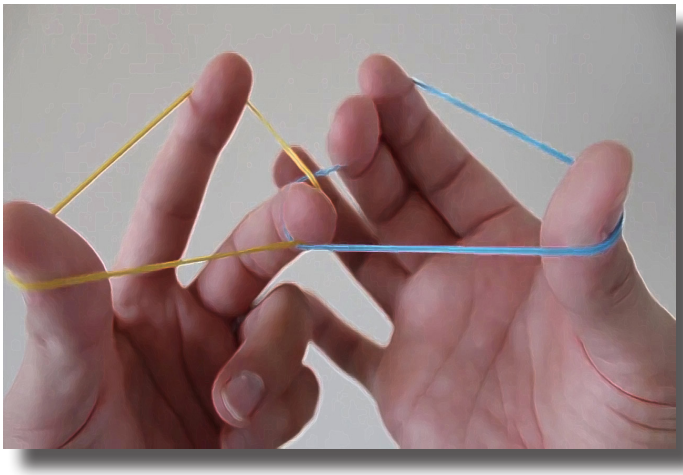


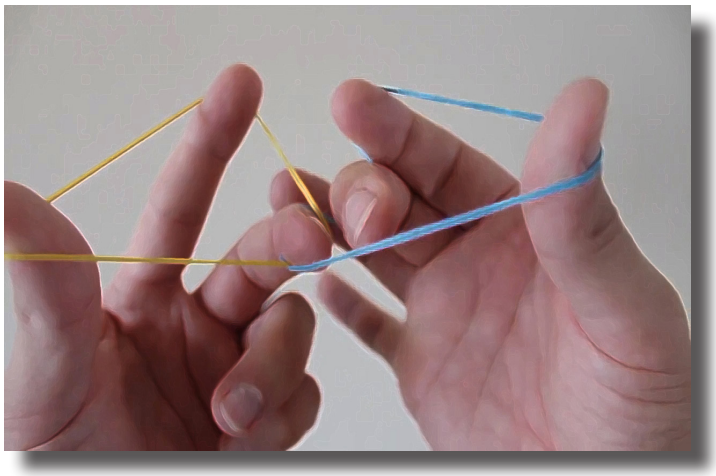
Appena inserito dentro l'elastico Azzurro, lo facciamo entrare anche all'interno dell'elastico Giallo.

La foto qui al lato ci mostra lo stato definitivo del dito medio sinistro , che si trova all'interno dei due elastici.



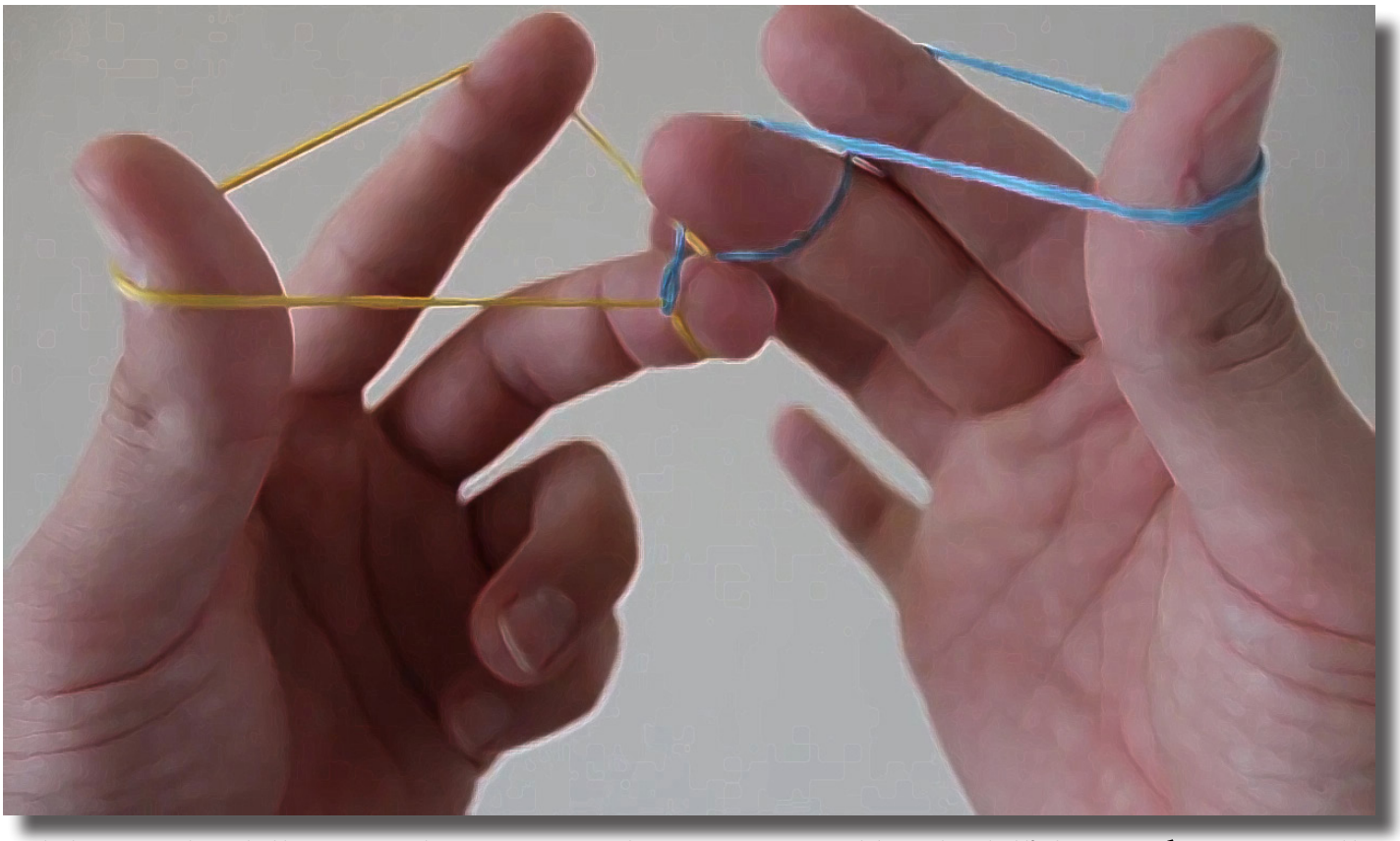




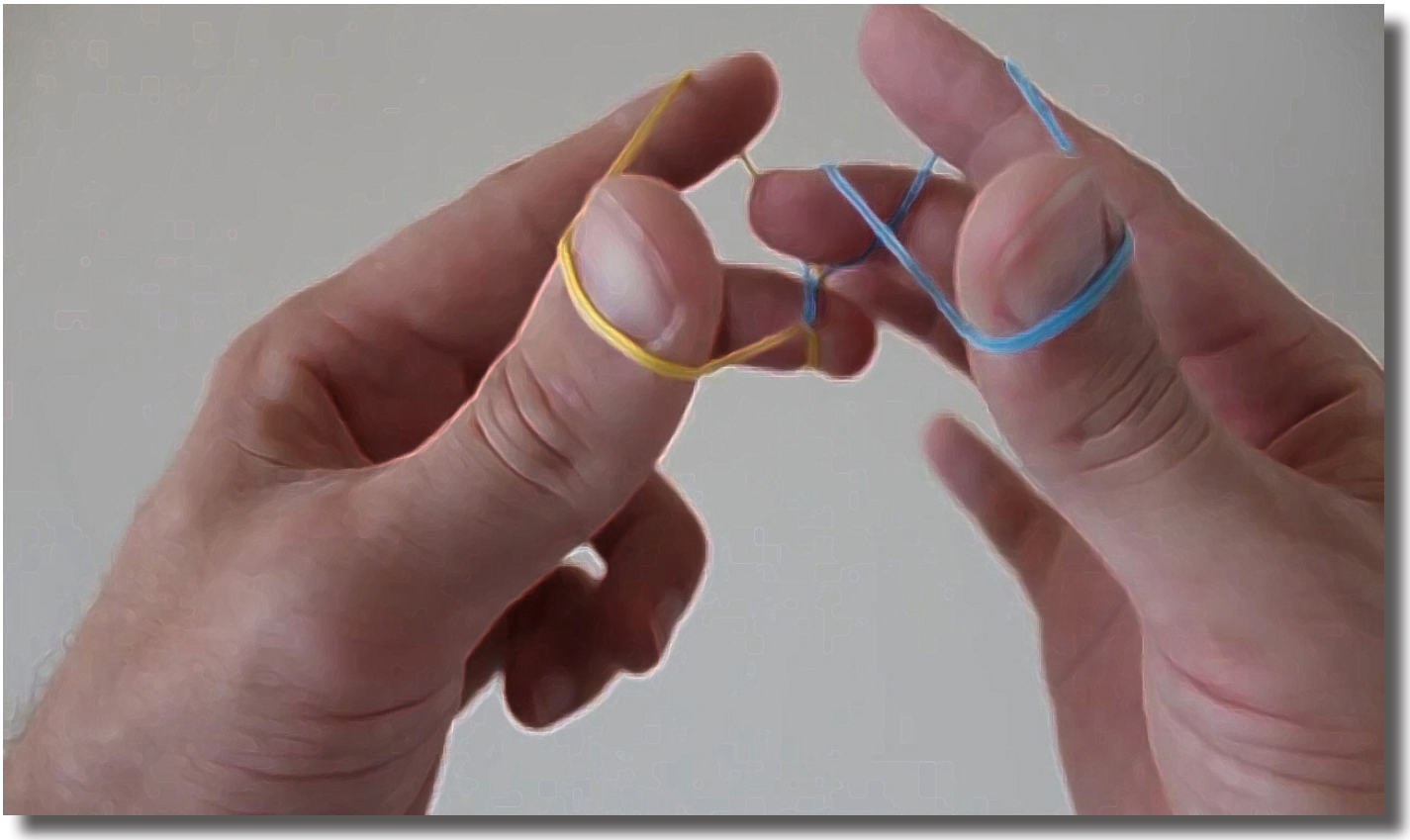


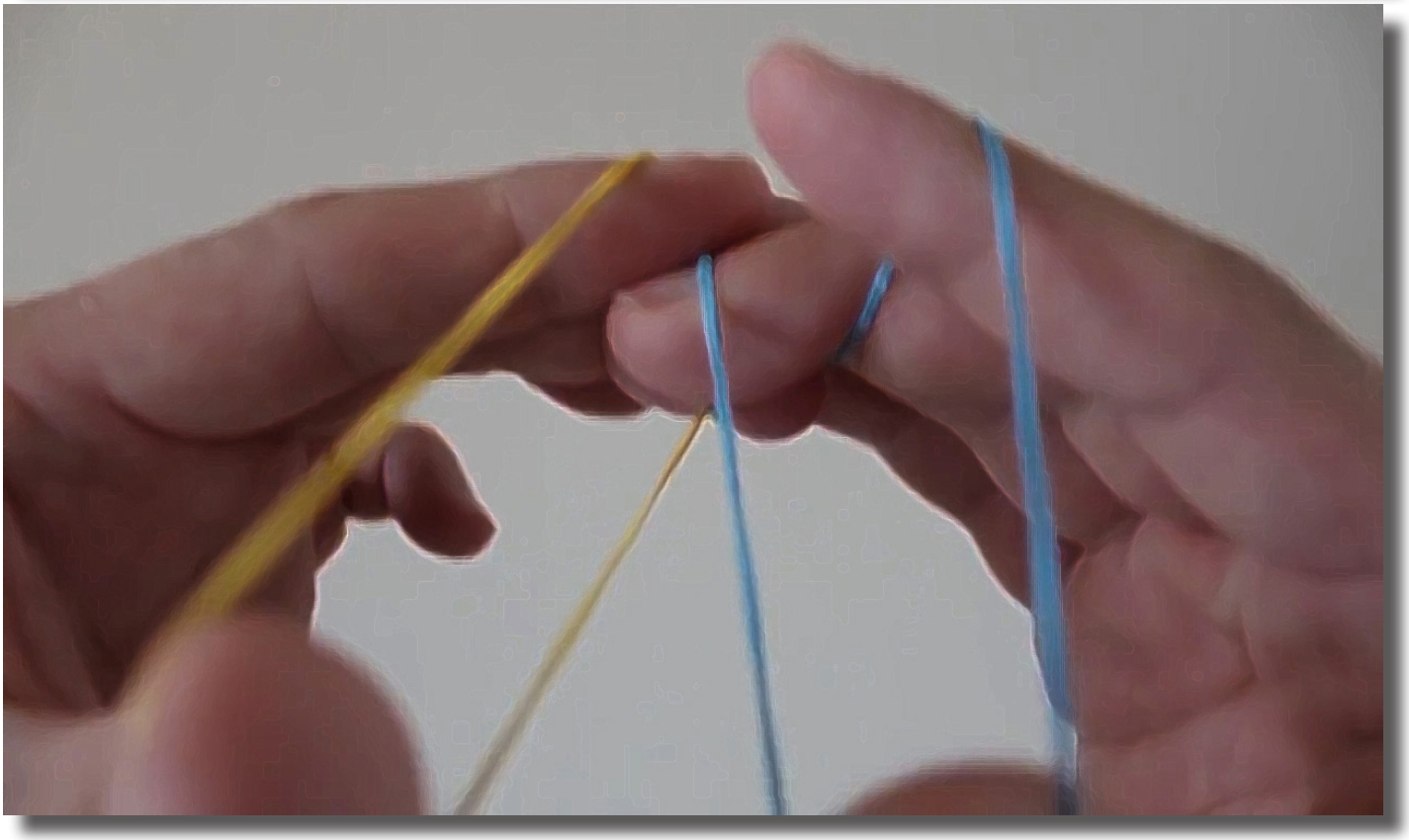
E' la volta del dito medio della mano destra.

Si appoggia sul bordo dell'elastico Azzurro, tenuto in tensione tra il medito della mano sinistra e il dito indice della mano destra. Si poggia con la parte terminale della prima falange. Curviamo o chiudiamo il dito verso il basso, abbracciando questa parte dell'elastico.



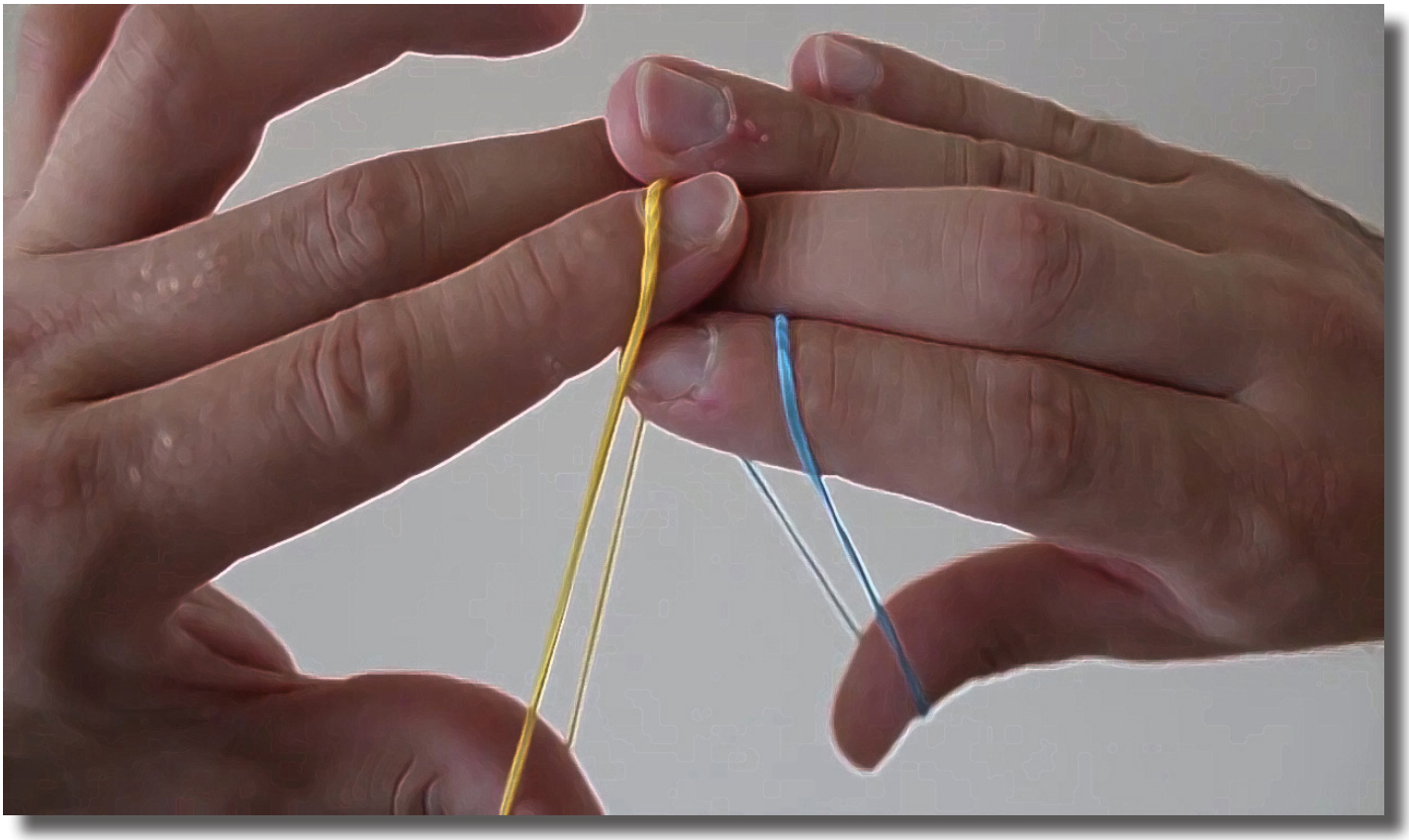
Il dito medio della mano destra, una volta curvatosi sul bordo dell'elestico Azzurro, nella parte tenuta in tensione tra il dito medio della mano sinistra e il dito indice della mano destra, va a collocarsi sotto la parte dell'elastico Azzurro, di fronte a lui, tenuto in tensione dal dito medio della mano sinistra e dal pollice della mano destra, richiamandosi poi indietro, portando appunto con se anhce la parte di elastico catturata.





Portiamo adesso le dita della mano destra, quella con l'elastico Azzurro, sotto copertura delle dita della mano sinistra, ovviamente quella con l'elastico Giallo.

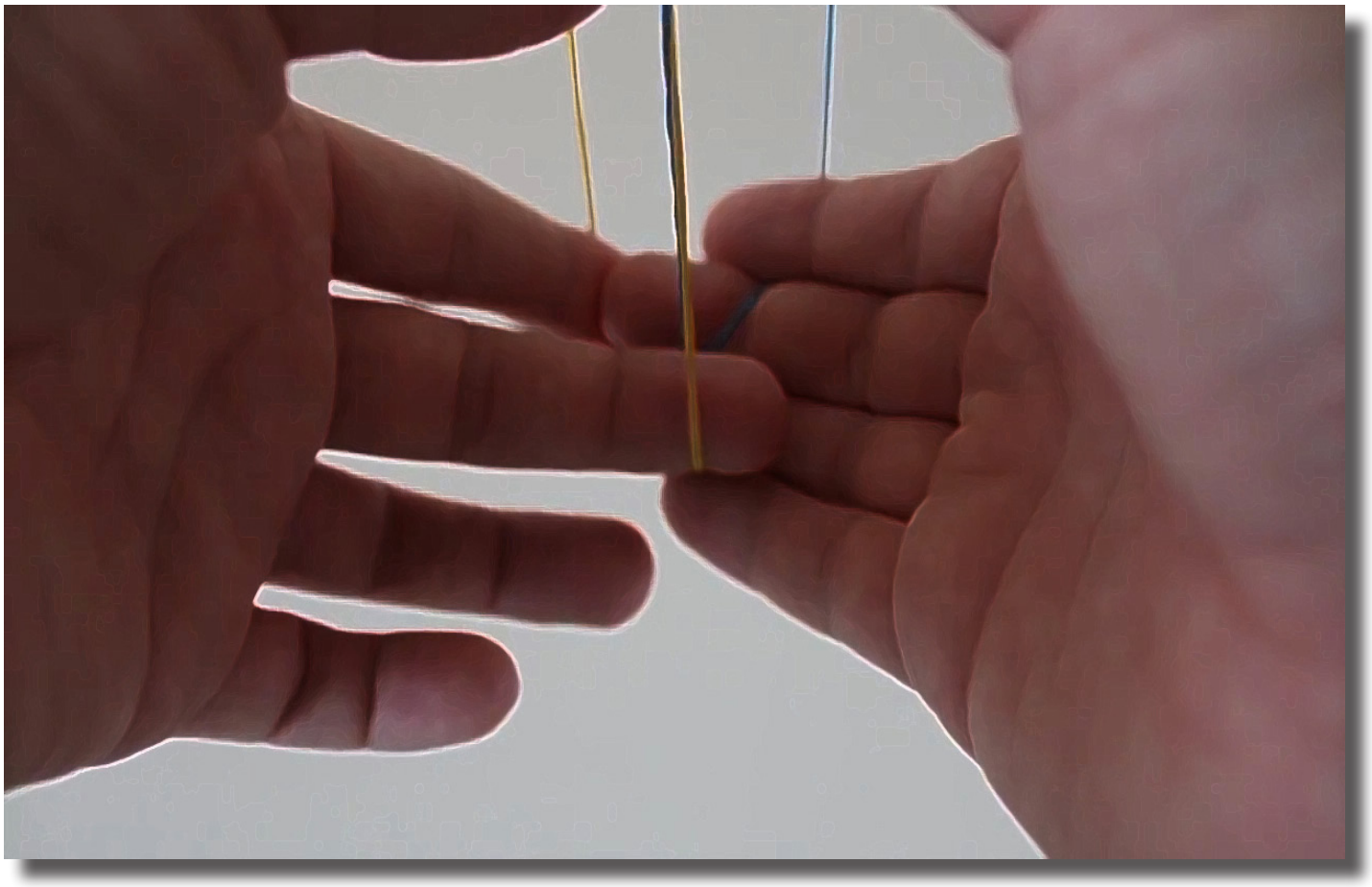
Facciamo questo roteando la mano destra verso il basso e verso l'alto andando indietro, e questo movimento, ci permetterà di mantere in tensione il setup dando l'idea di avere due elastici separati.

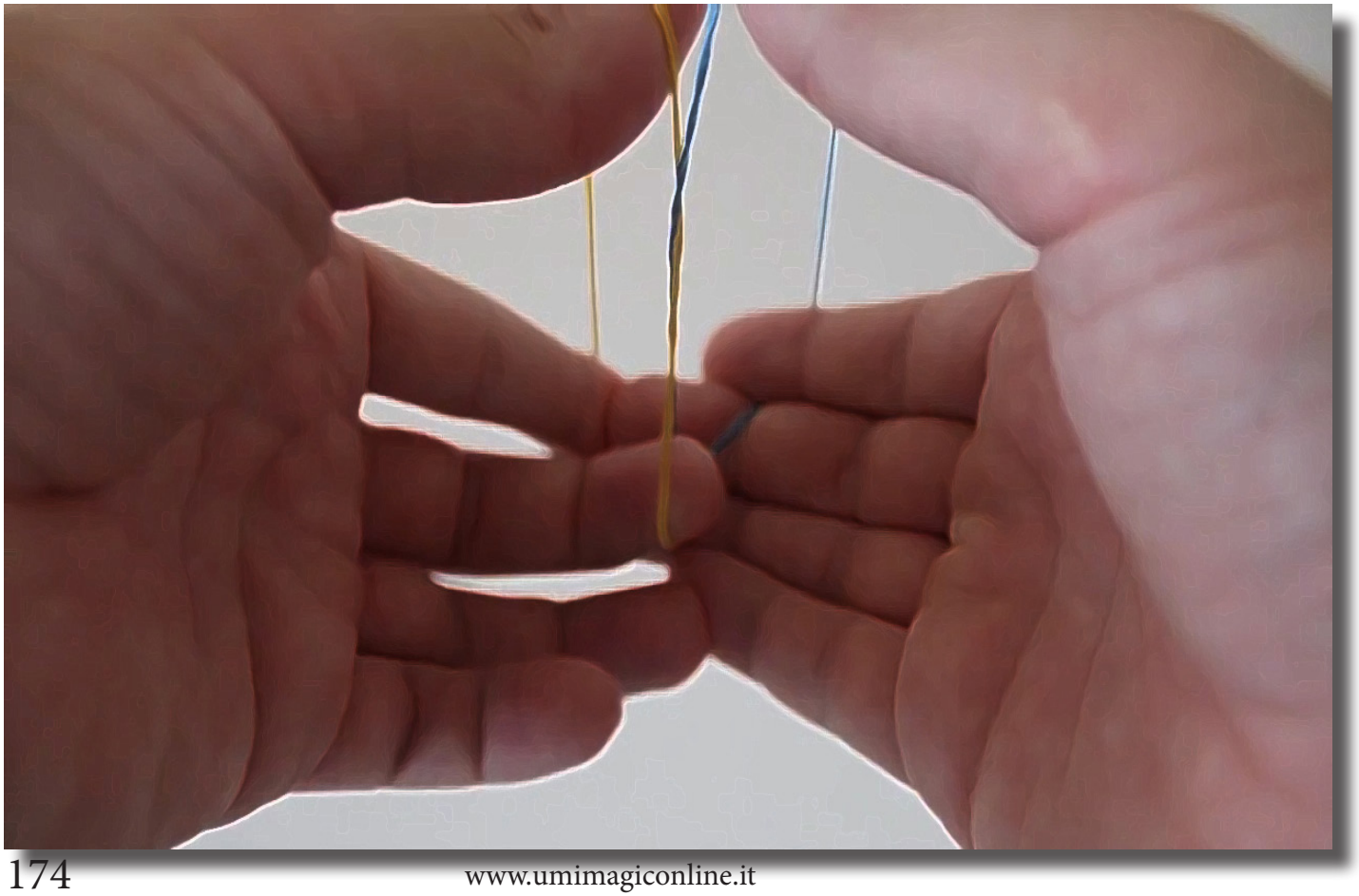


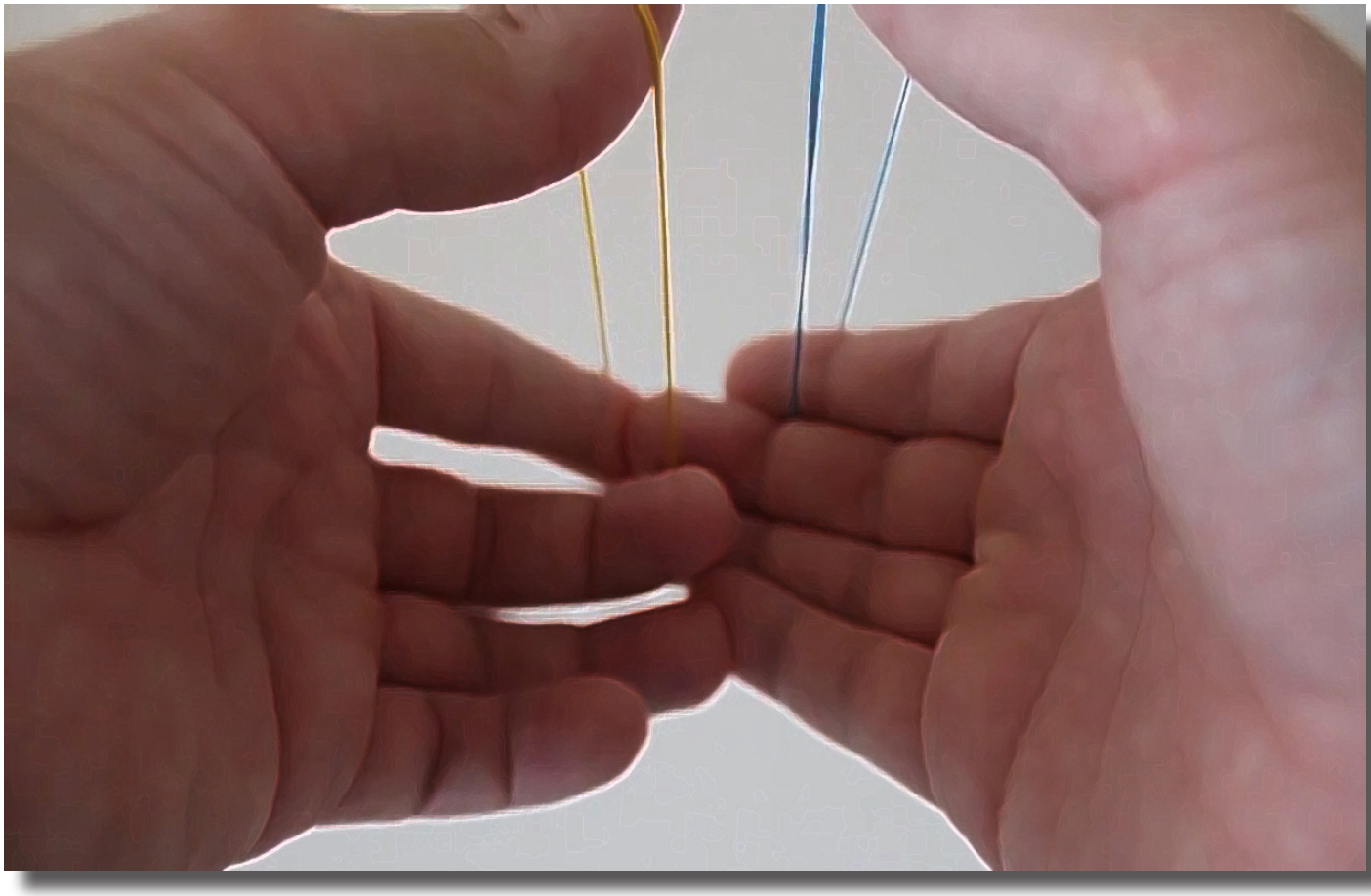


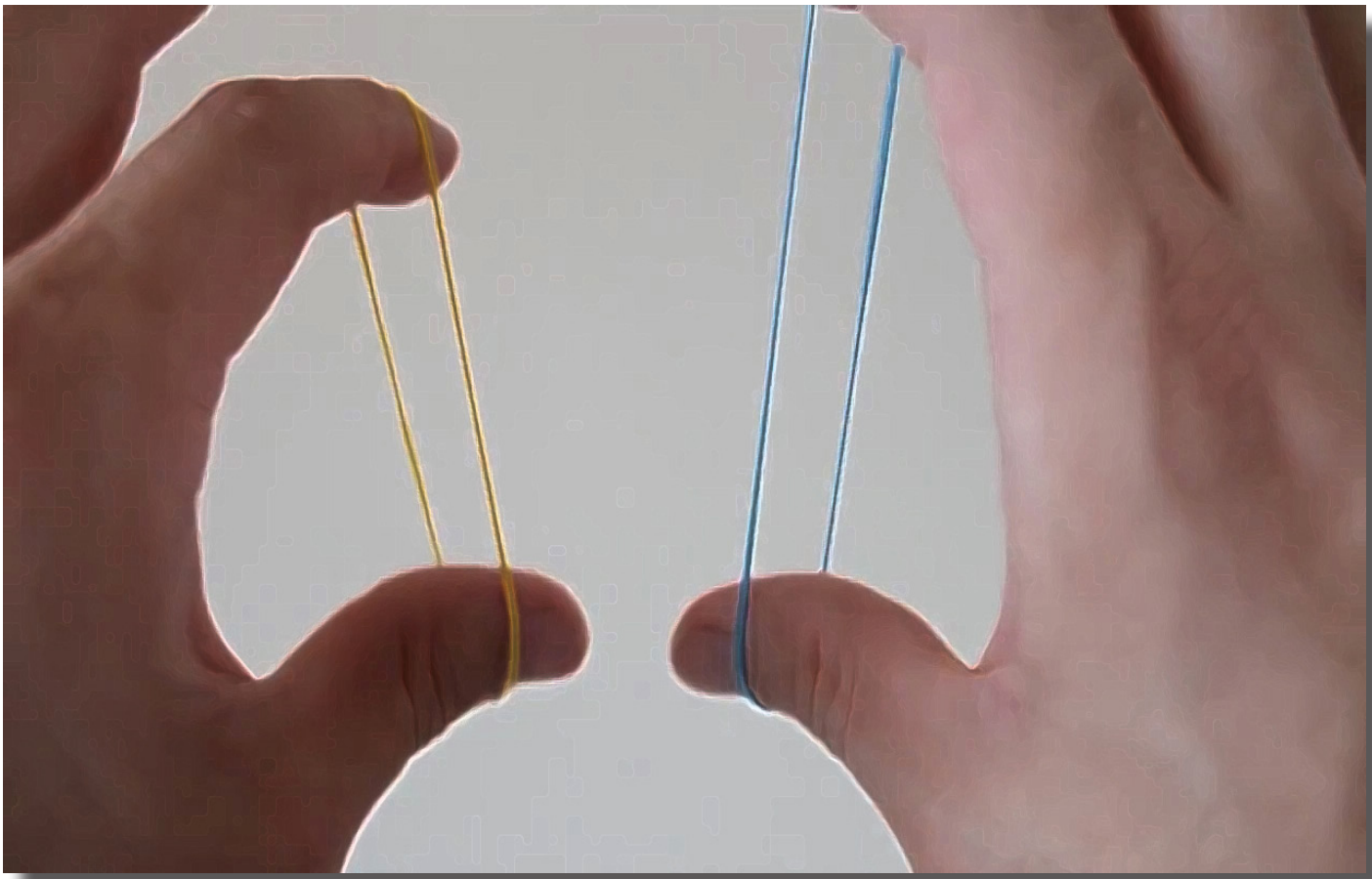


Da questa posizione, basterà tirare via il dito medio della mano destra, per simulare l'incastro tra i due elastici, facendoli sembrare uno dentro l'altro. Tirando via successivamente il dito medio della mano sinistra, i due elastici sembrano magicamente liberarsi.



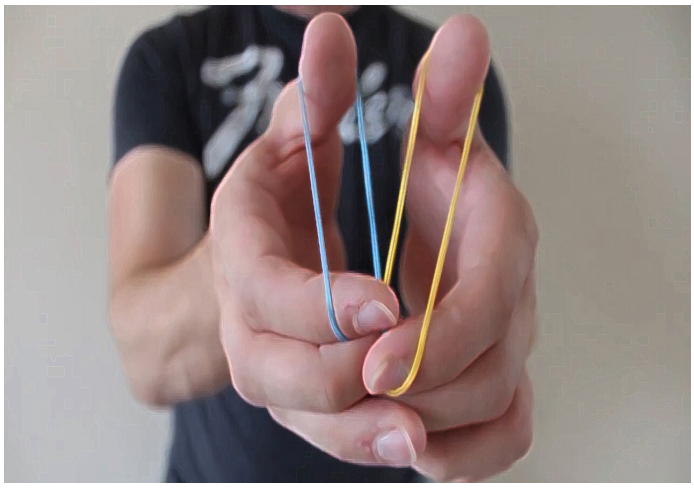
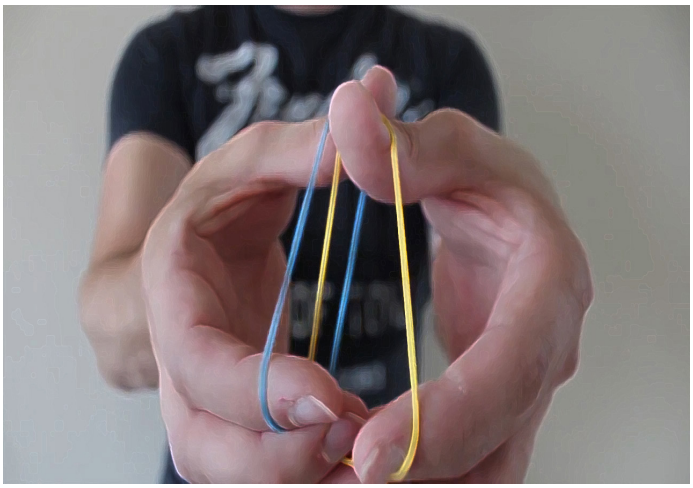
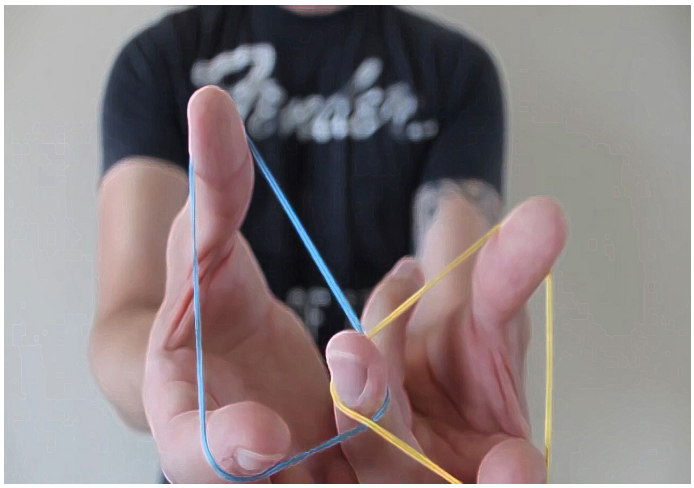
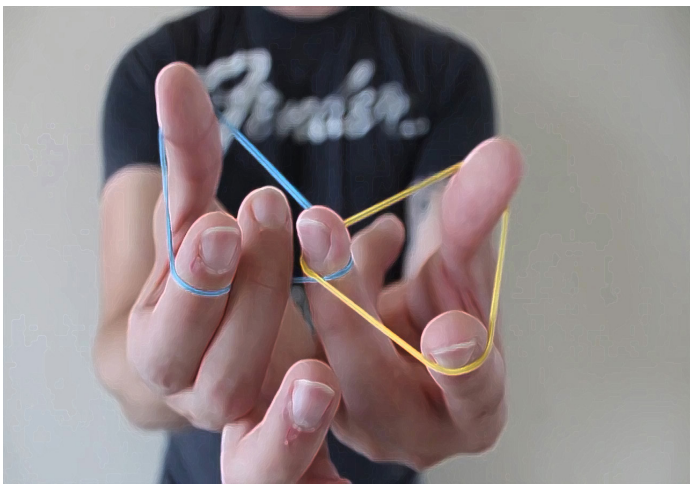
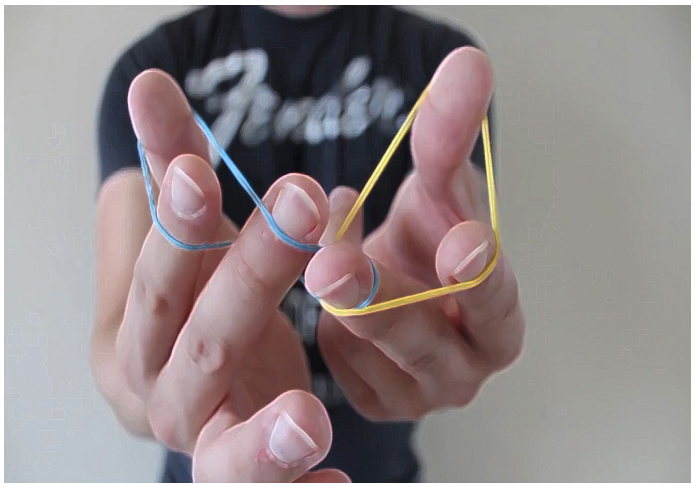
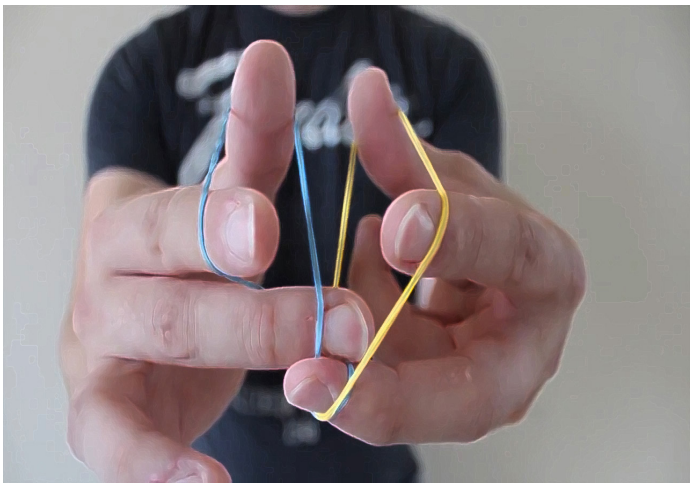


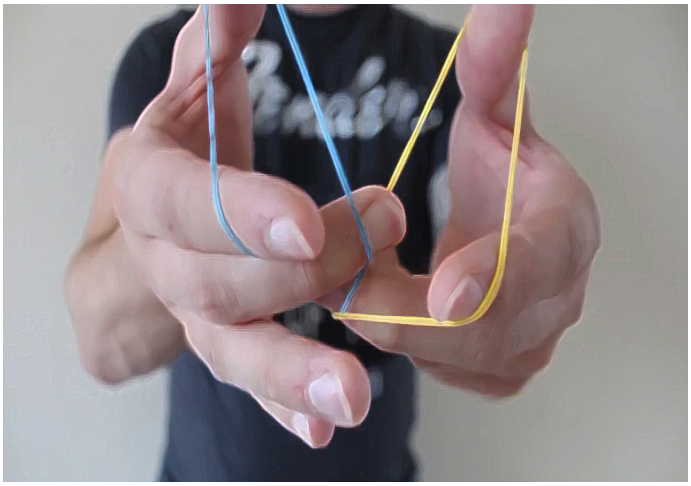


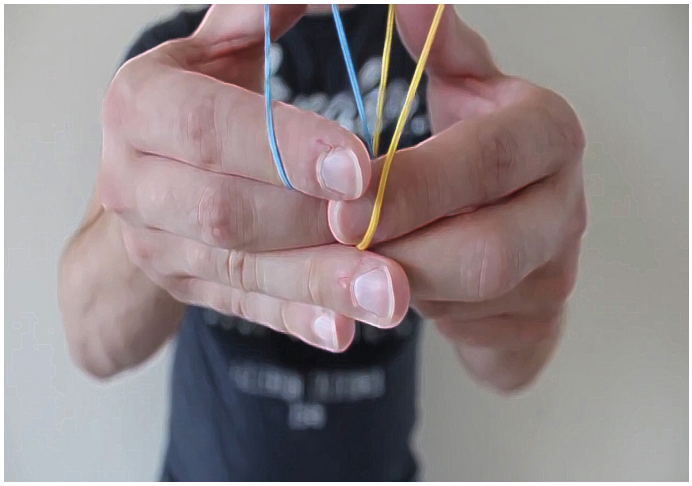


VEDUTA FRONTALE

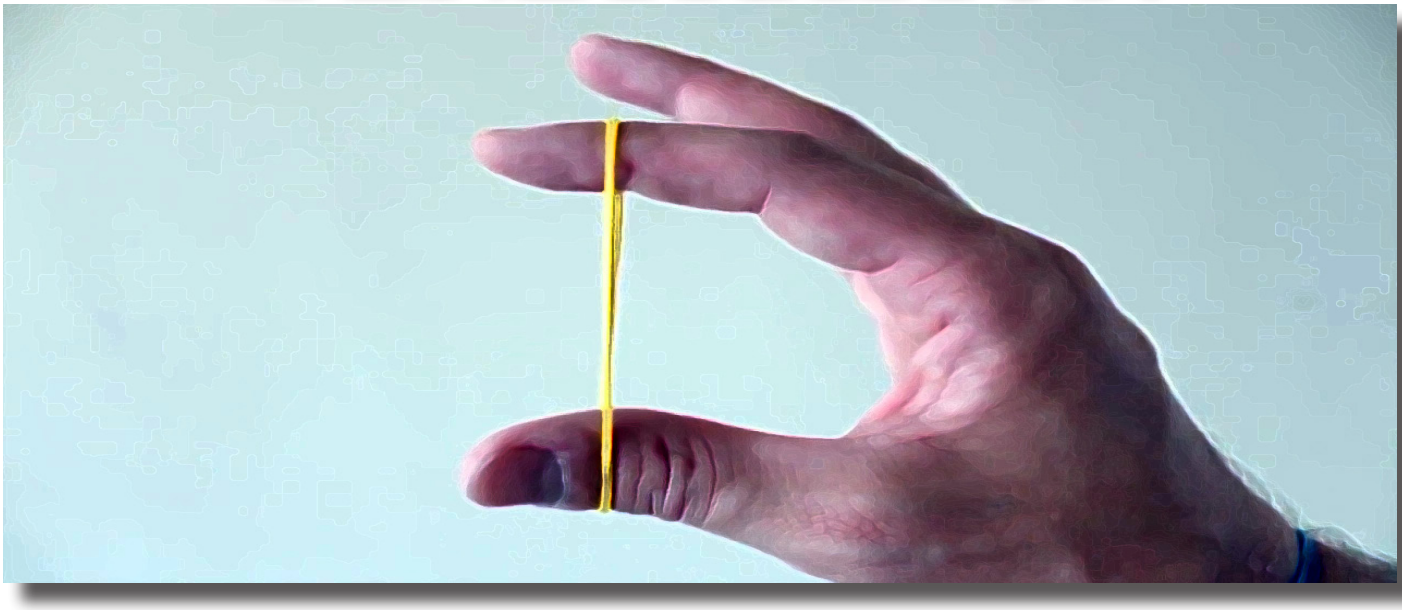
VEDUTA FRONTALE DELL?EFFETTO INCASTRO

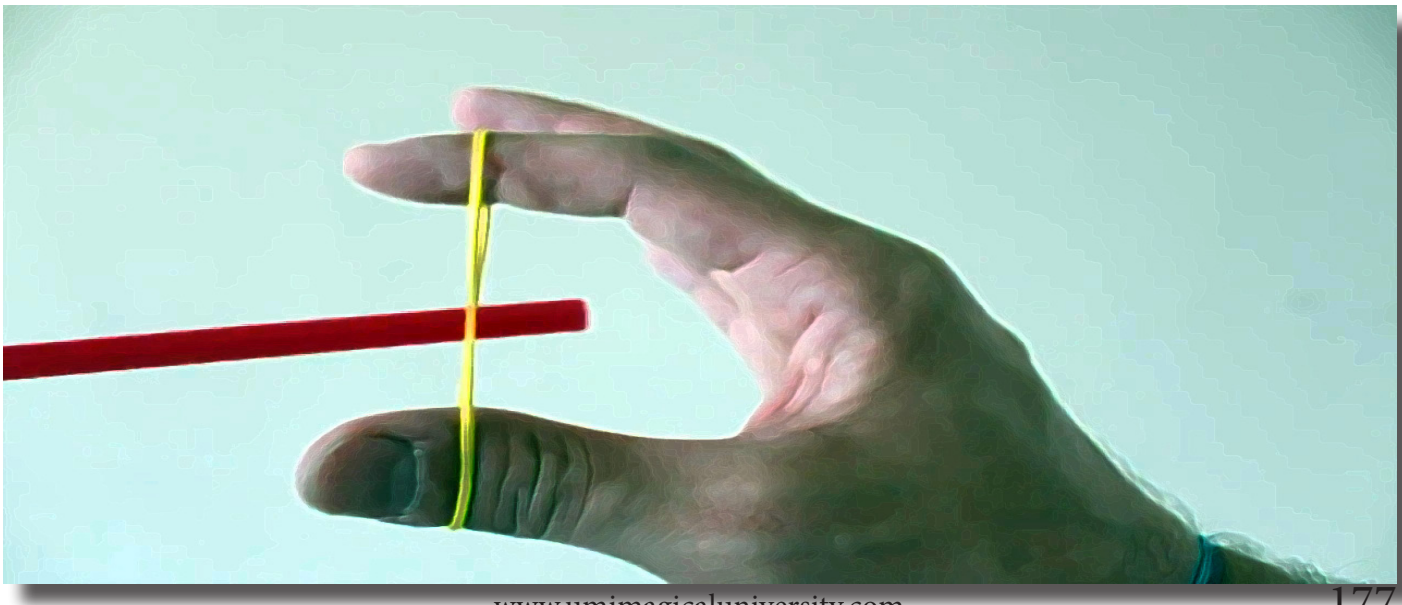




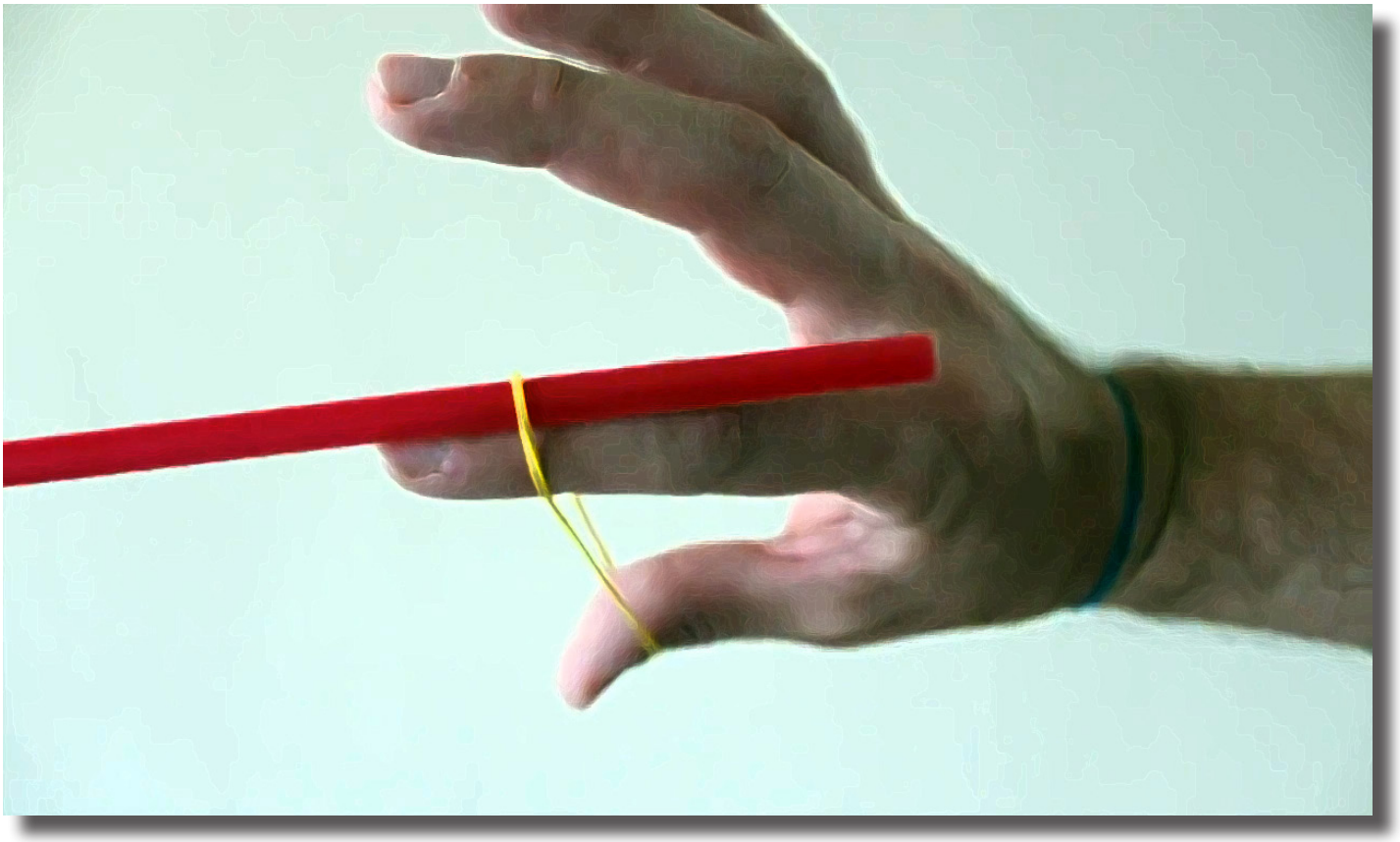
PENETRATION



Prendiamo un elastico e mettiamolo in tensione, tenendolo tra il pollice e l'indice proprio come nella foto sopra.

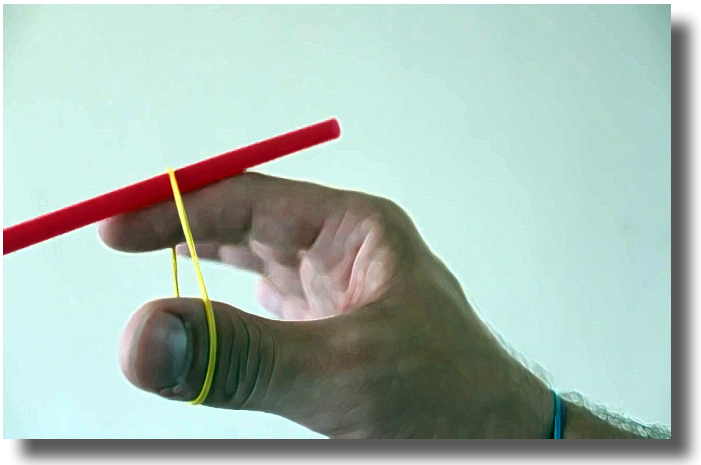


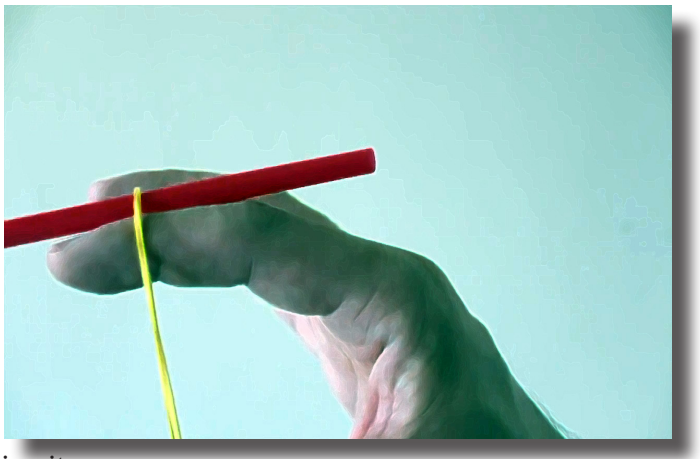
Al suo interno, inseriamo una bacchetta abbastanza lunga e possibilmente che non si fletta alla tensione.

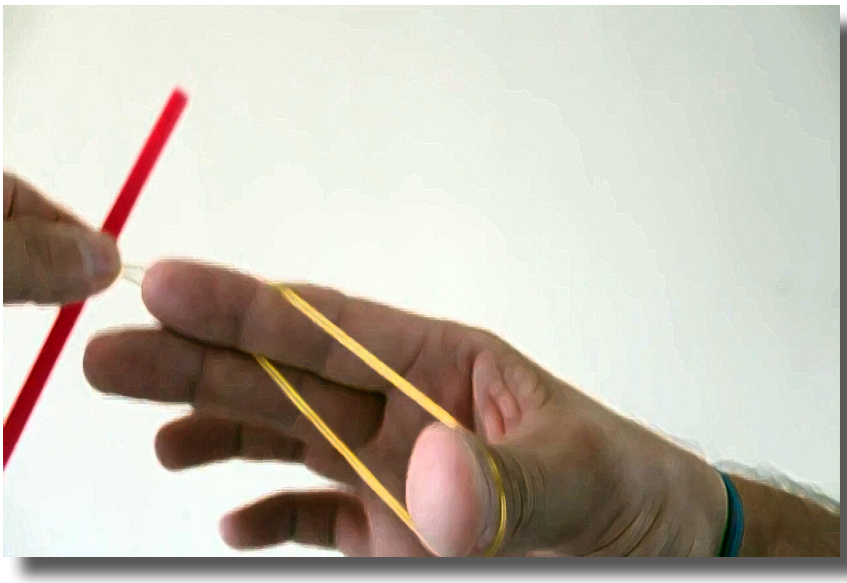


Portiamo la bacchetta sul dorso del dito indice della mano destra o sinistra, sempre avendo cura di teneral sotto l'elastico.

Stiamo praticamente eseguendo un setup iniziale.

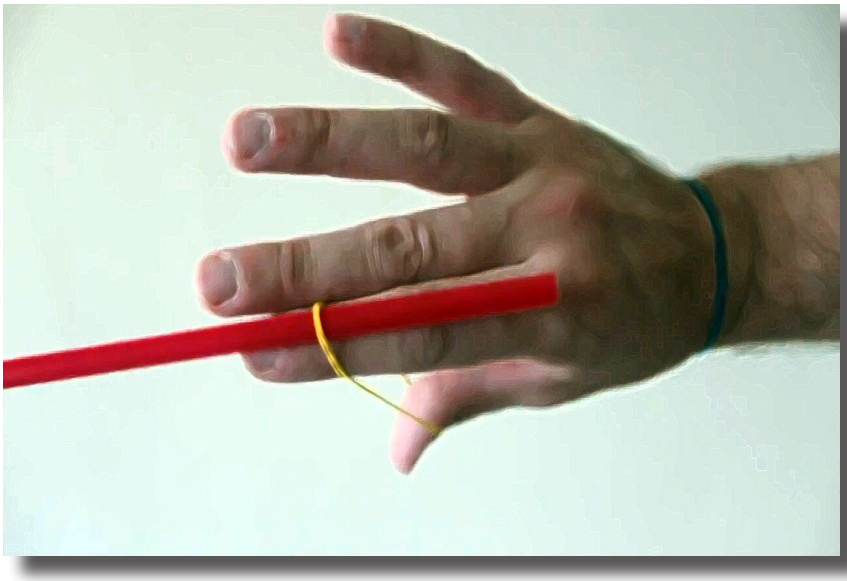


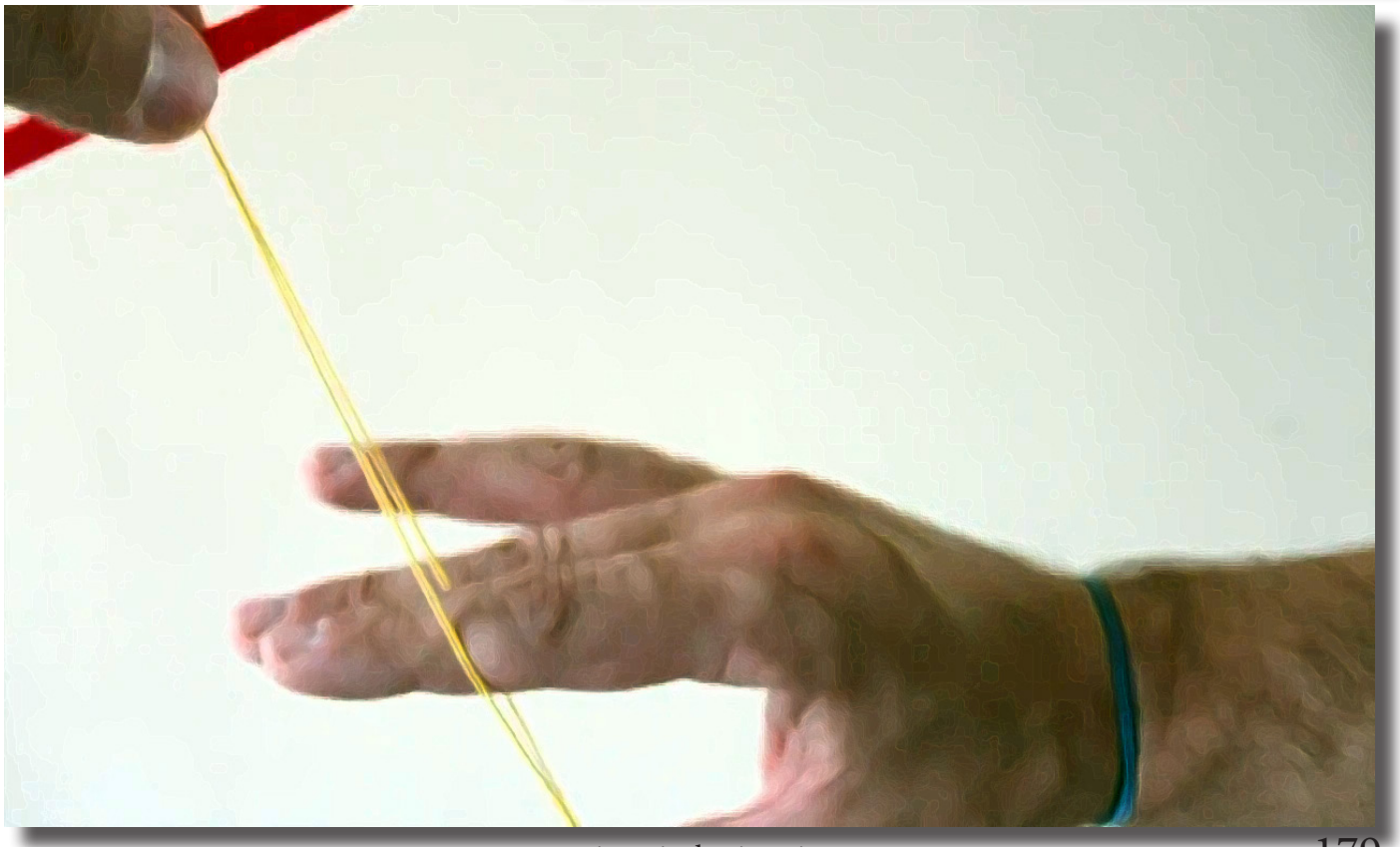


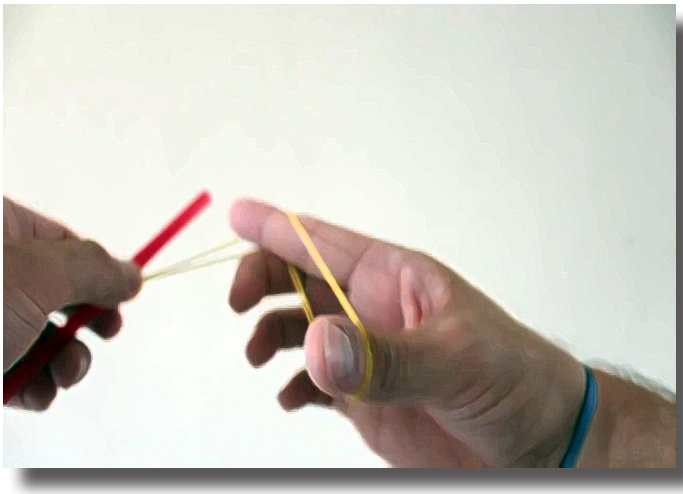


Prendendo la bacchetta, tiriamo verso l'alto mettendo in tensione l'elastico.

In questo passaggio, il dito medio deve affiancare il dito indice, creando anche una pressione per bloccare l'elastico.

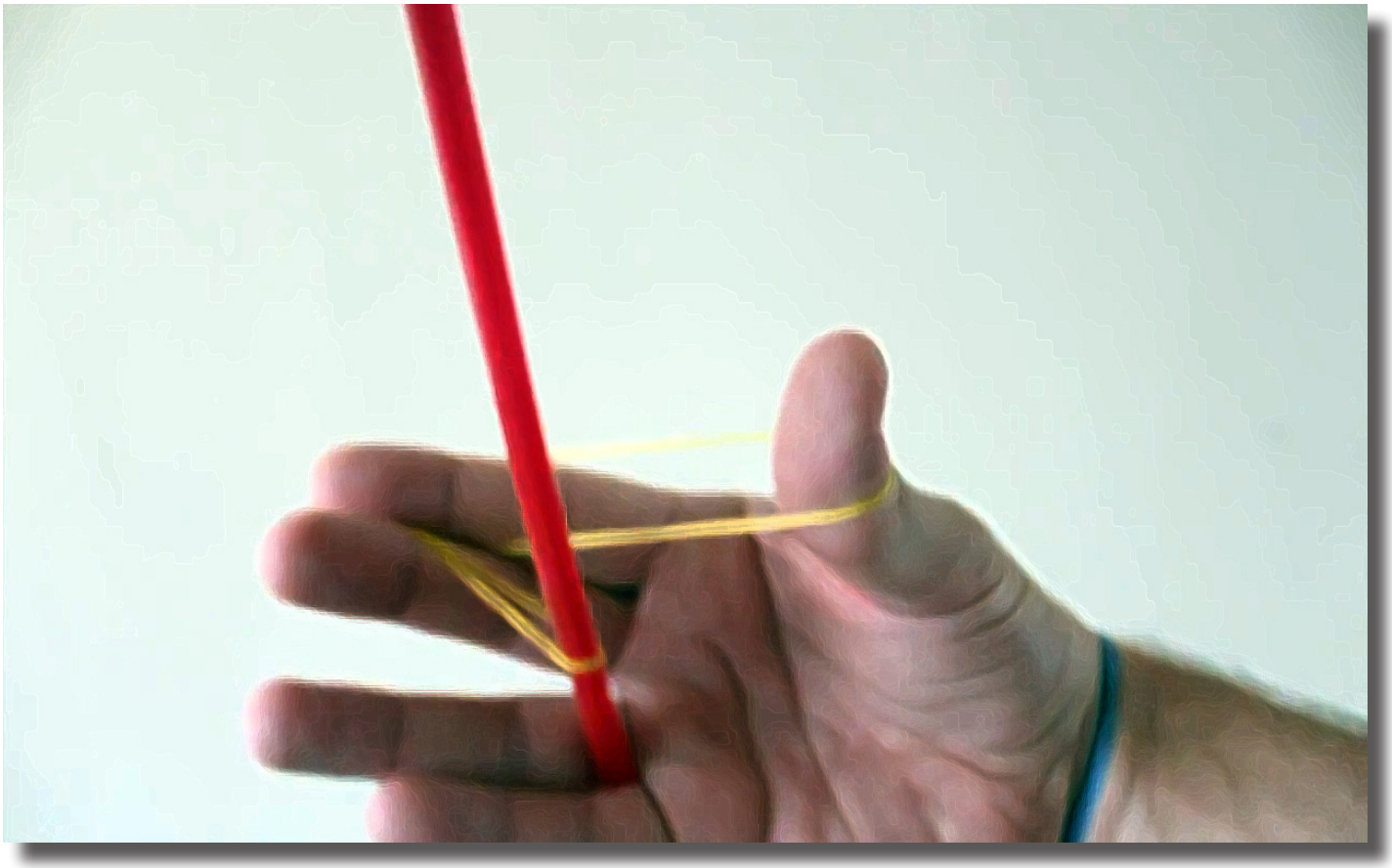




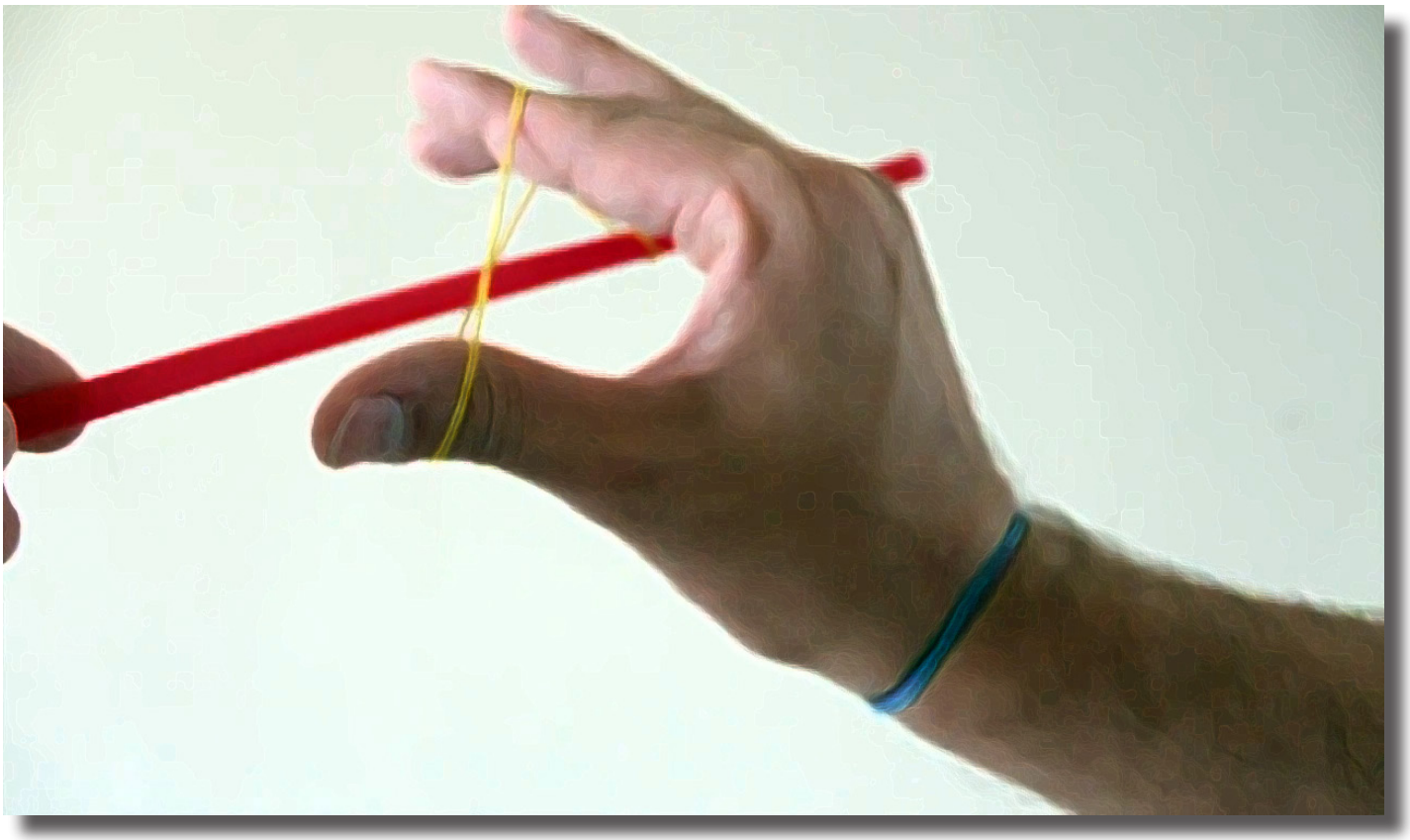


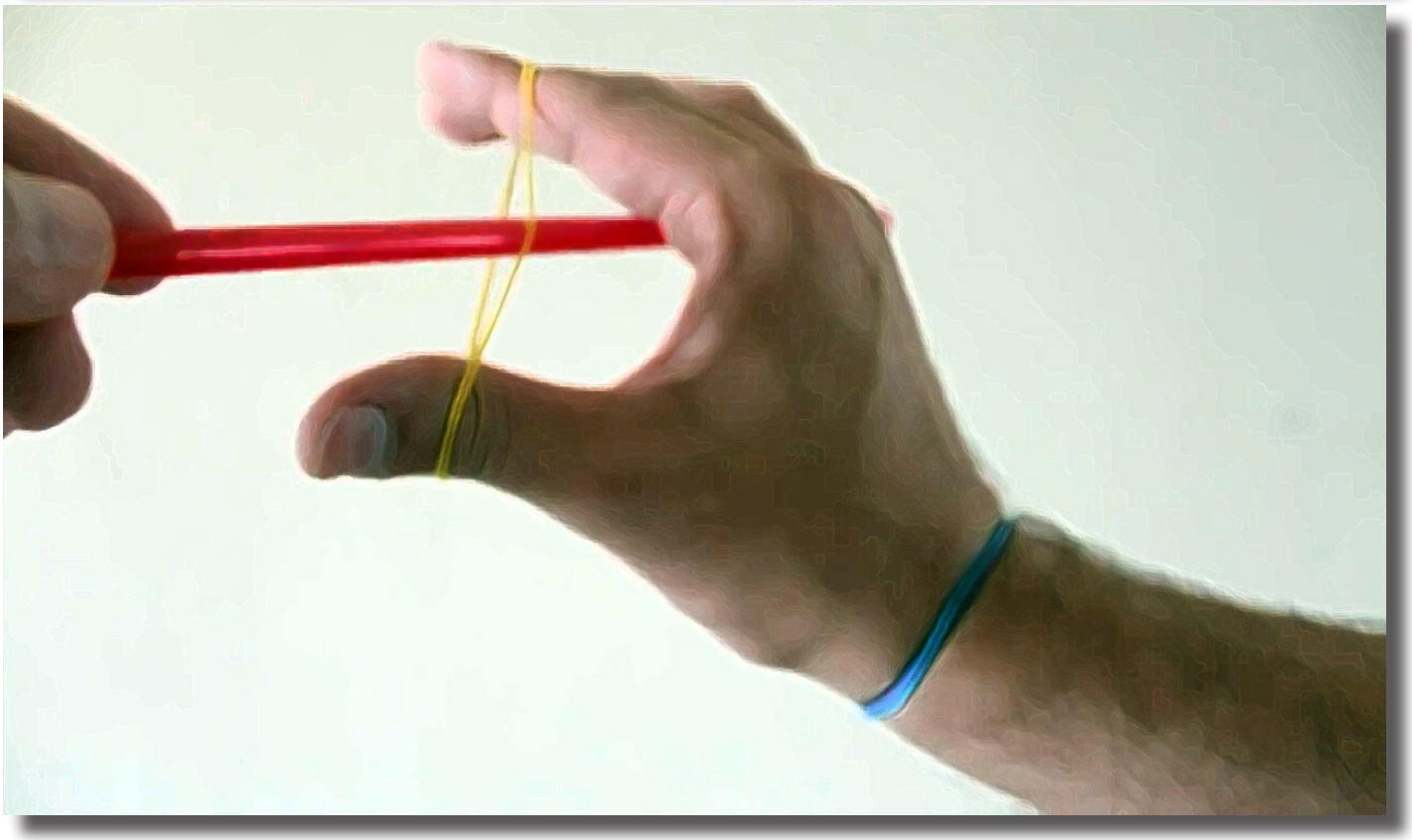


Teso l'elastico con la bacchetta, il dito medio pigia sull'indice per assicurarne una sorta di ancoraggio, mentre la bacchetta e l'elastico in tensione ritornano verso il palmo della mano. Durante questo movimento il medio si curva verso il basso per permettere all'elastico di girare attorno all'indice. La pressione del medio evita così che l'elastico si sganci dal dito indice.

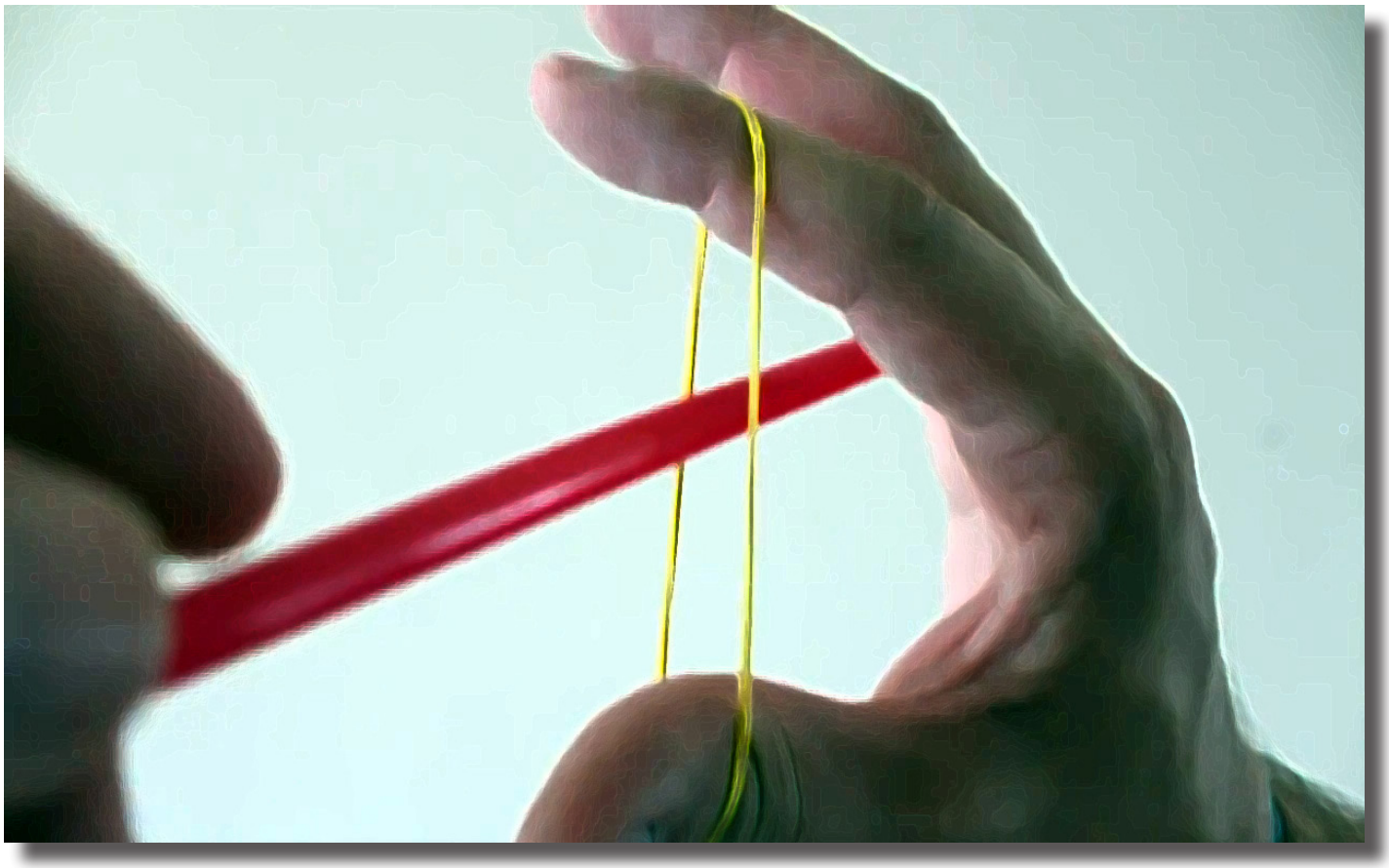


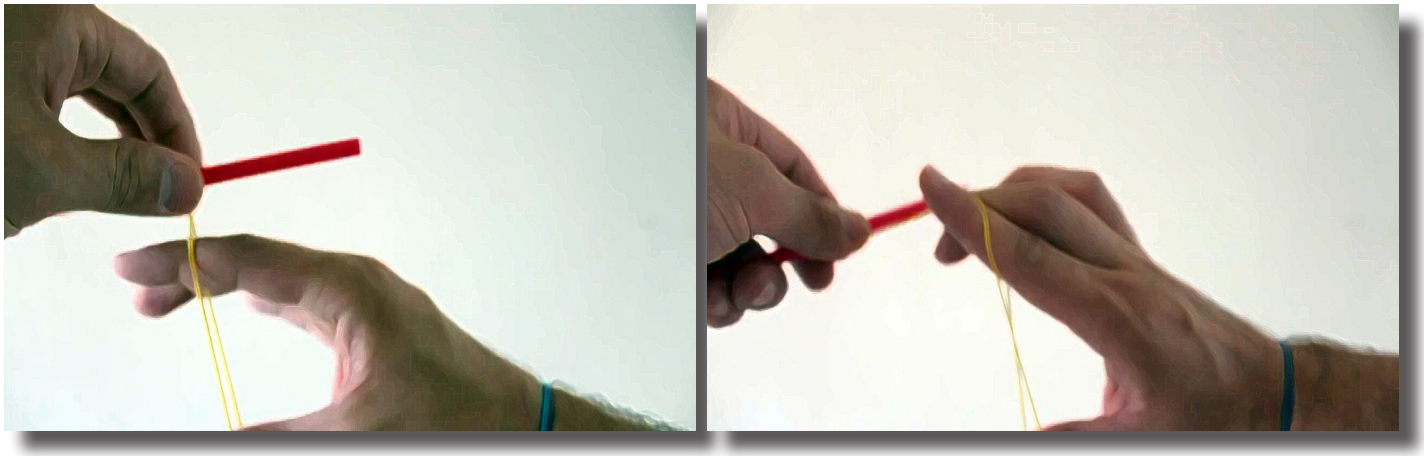
Una volta all'interno del palmo della mano che regge l'elastico, inseriamo l'estremità della bacchetta, quella interna, tra il mignolo e l'anulare così come da foto.

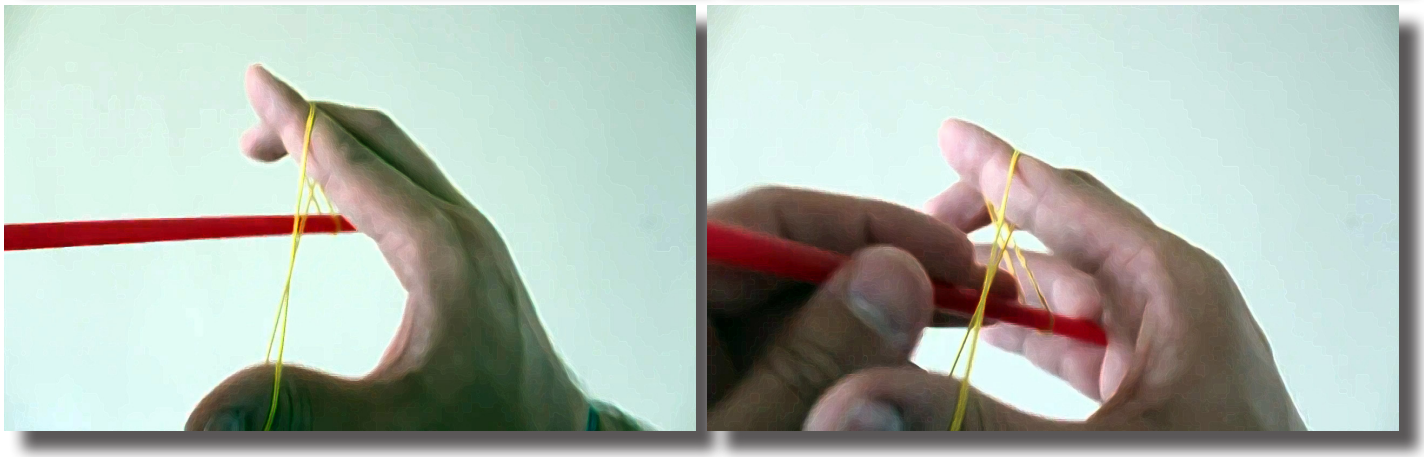




Ora siamo pronti per eseguire l'effetto. Spingiamo il dorso della bacchetta sull'elastico per mostrare allo spettatore come essa sia realmente fuori dall'anello composto dall'elastico. Nel fare questo movimento un paio di volte, allentiamo la pressione del dito medio sull'indice. Allentando la pressione, l'elastico si rilassa e ovviamente la bacchetta risulterà inspiegabilmente essere all'interno del predetto anello.

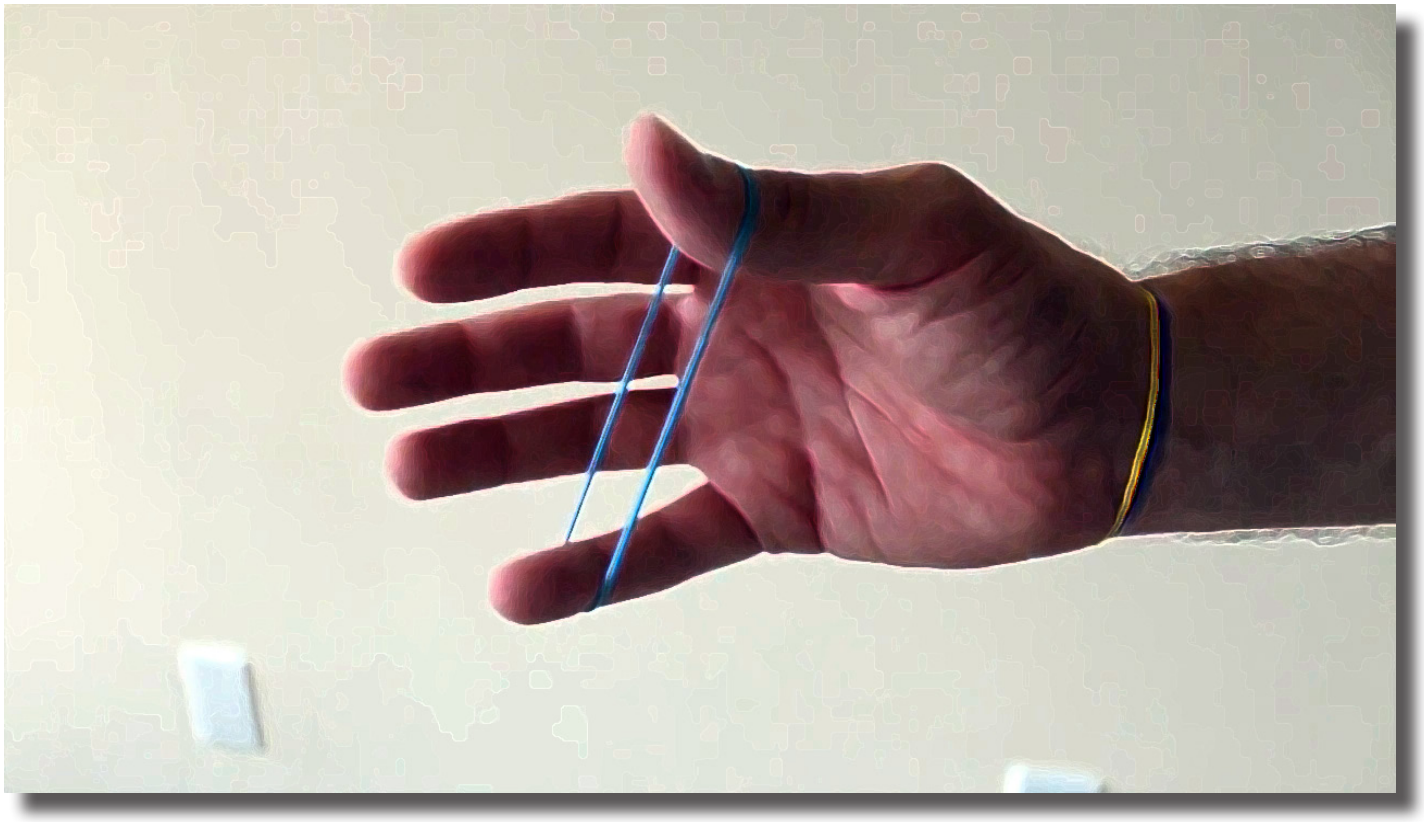




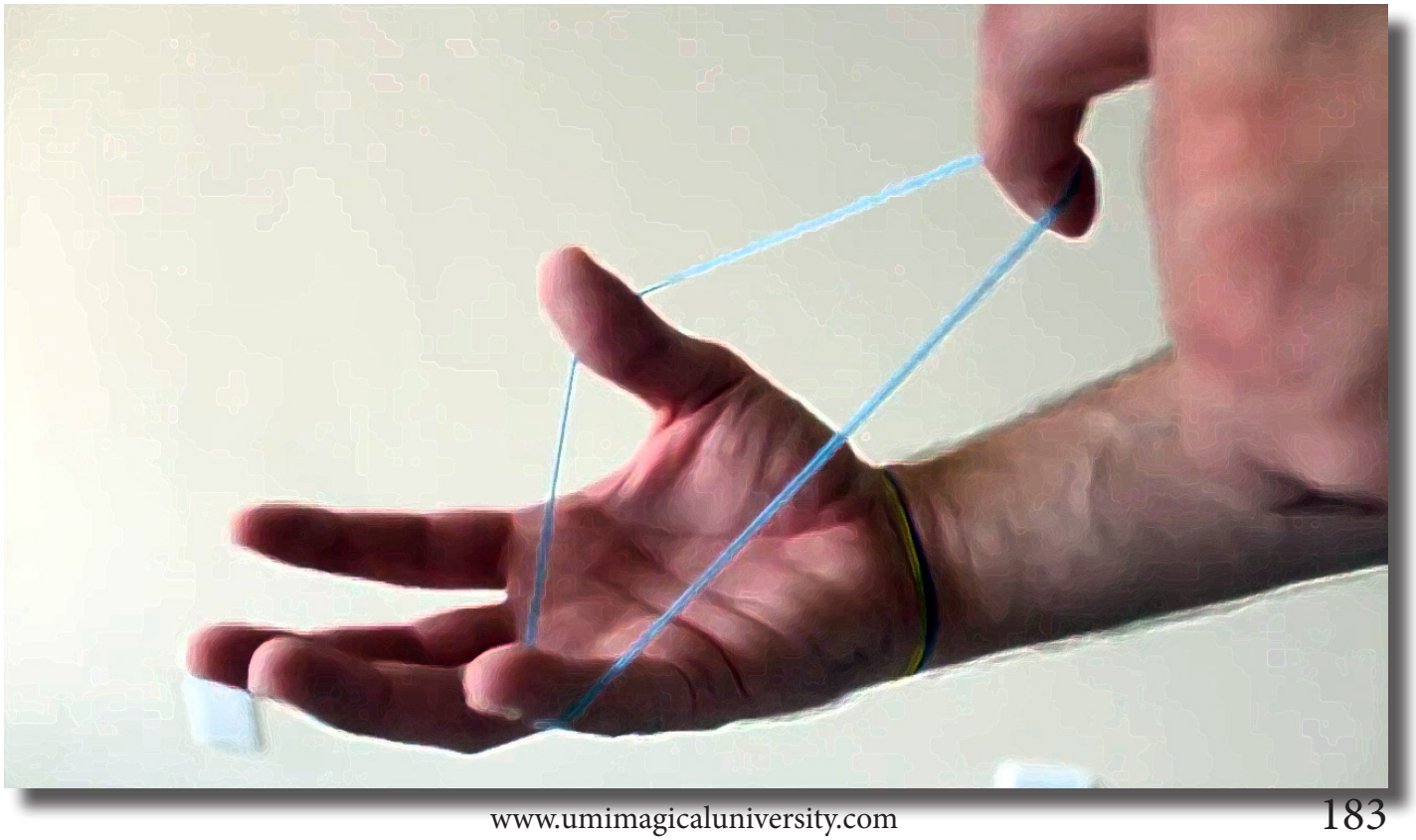


Nelle immagini sopra, ripercorriamo brevemente la creazione del seutp per realizzare l'effetto della bacchetta che penetra nell'elastico.

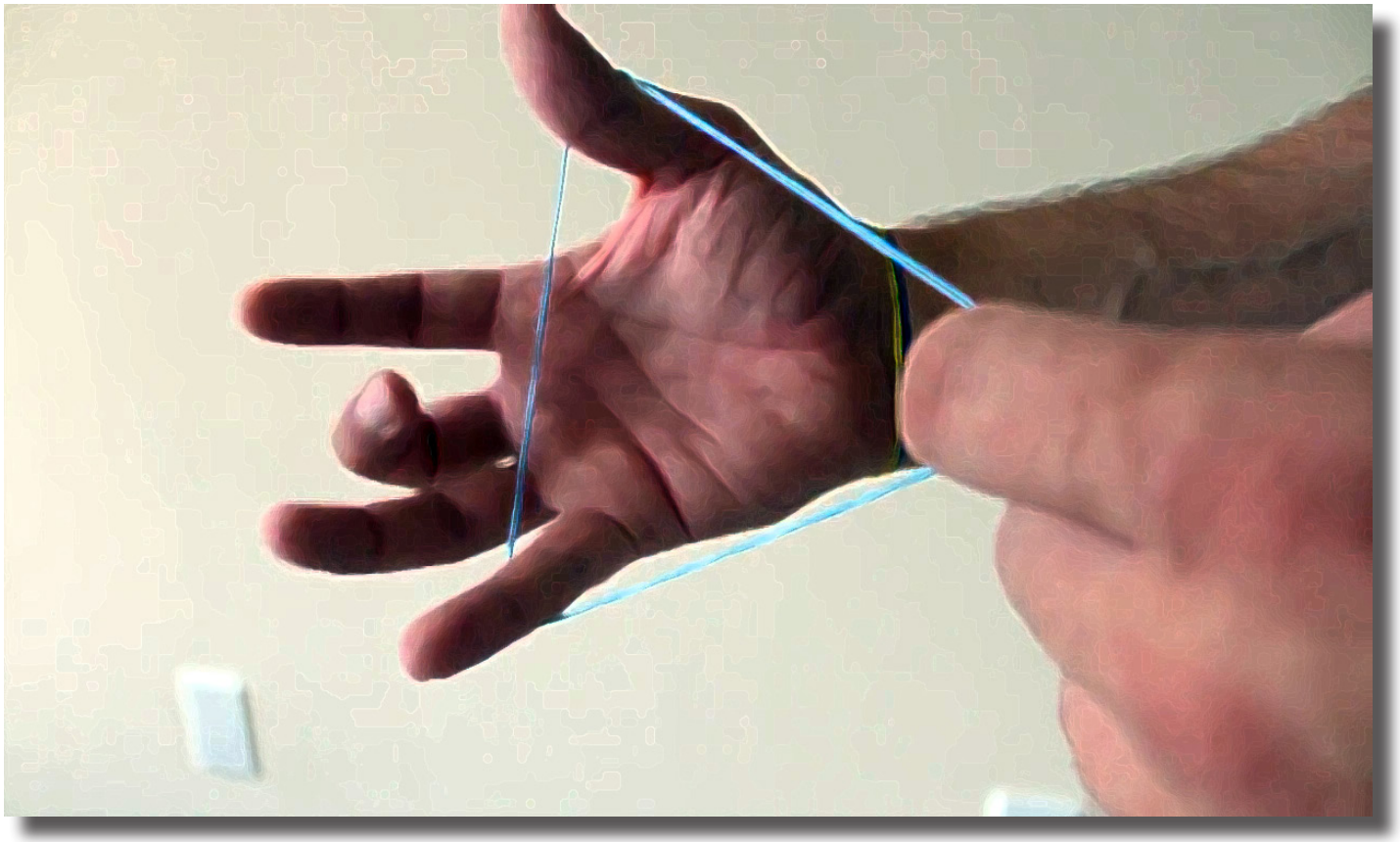
FLASH



Prendiamo un elastico e mettiamolo in tensione, tenendolo tra il pollice e l'indice proprio come nella foto sopra.

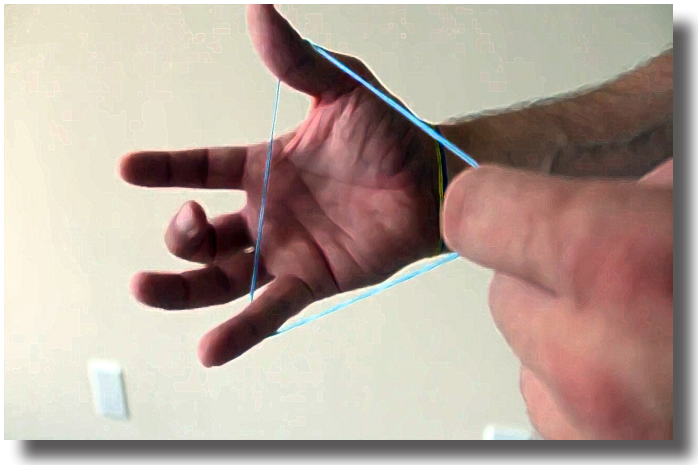


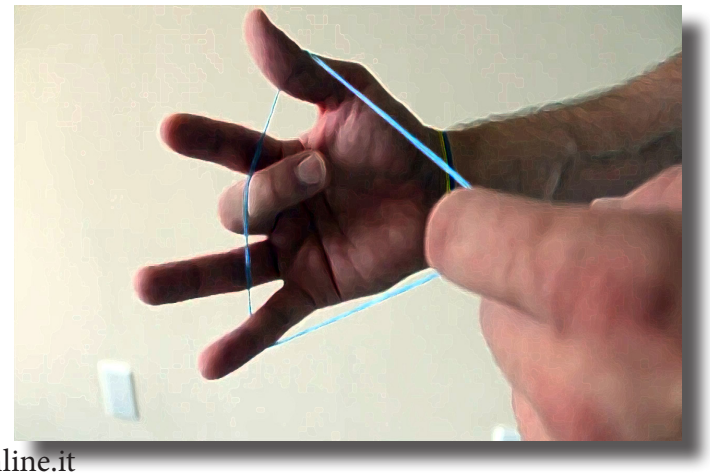
Girando il palmo faccia a noi, tiriamo il lato interno dell'elastico verso di noi.

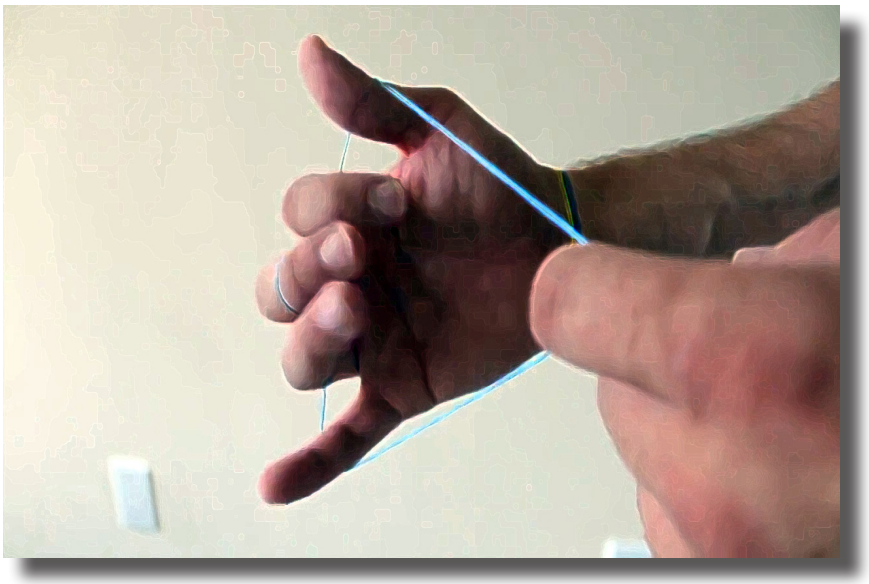


Flettiamo il dito medio verso il basso e lo andiamo a posizionare sotto il lato in tensione dell'elastico.

Stiamo praticamente eseguendo un setup iniziale.

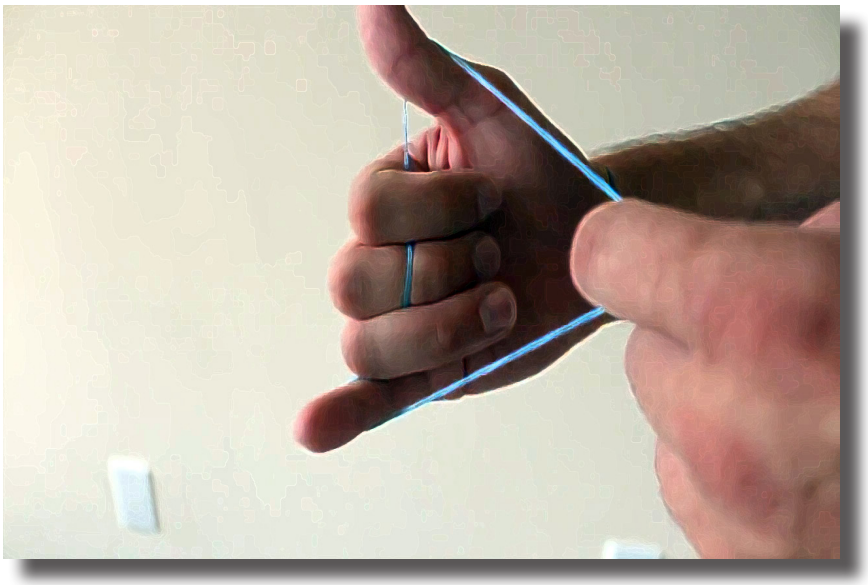


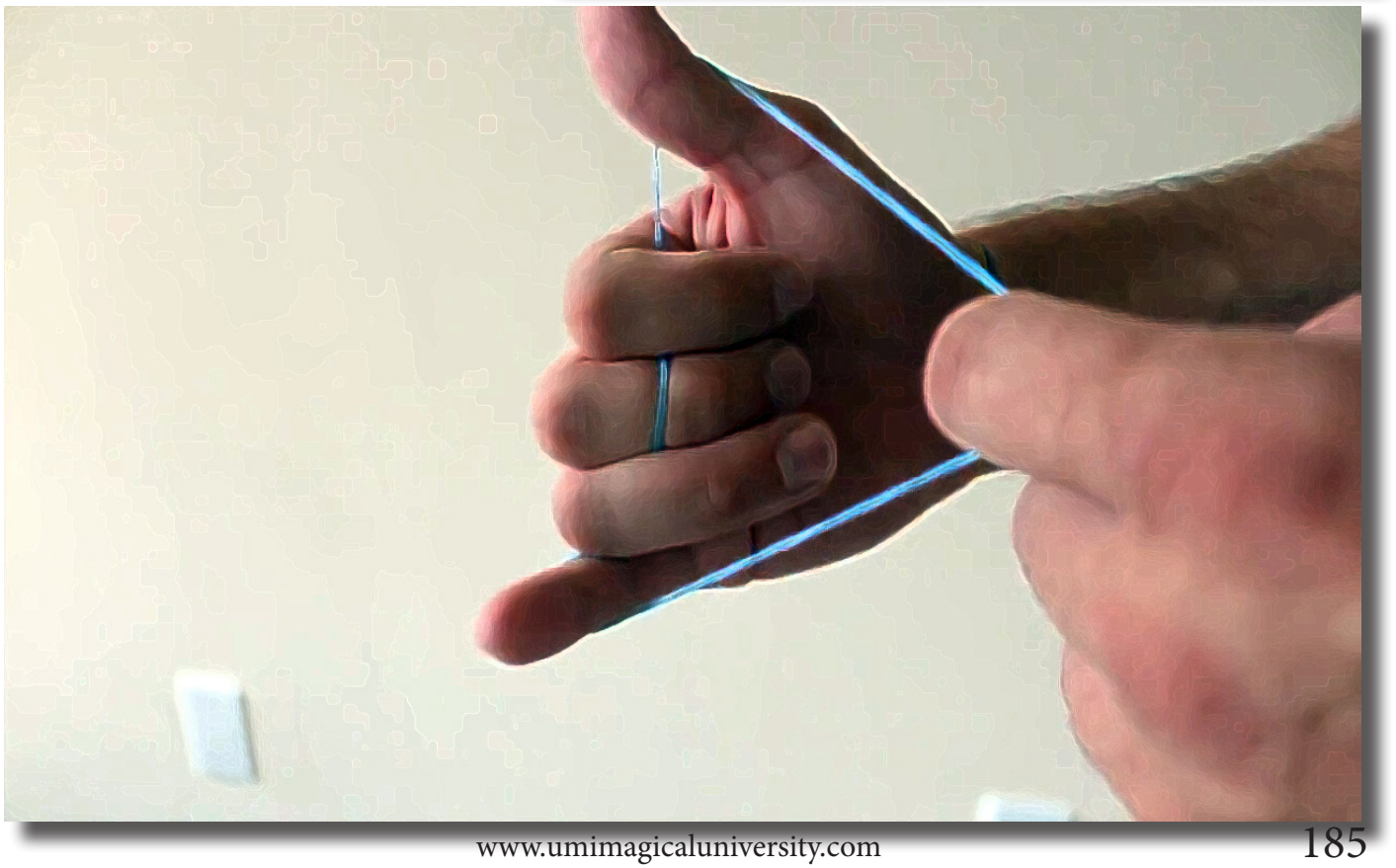


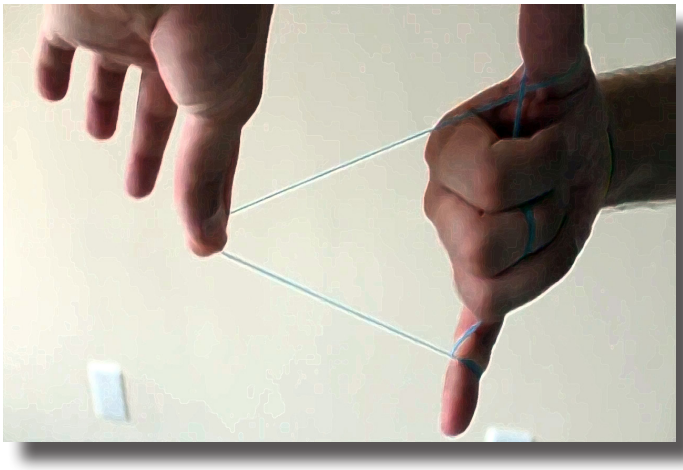


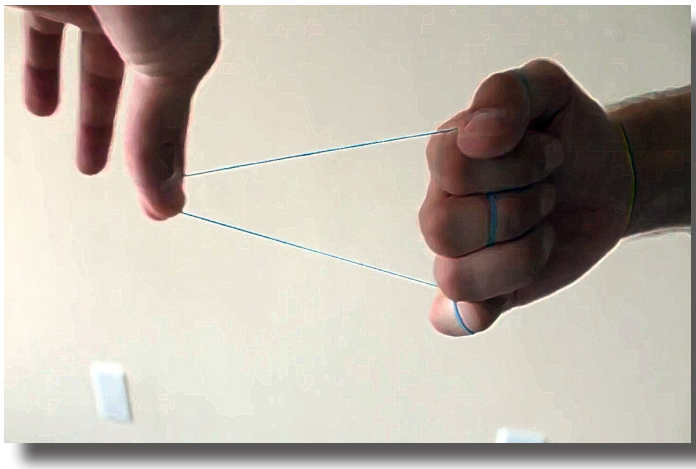
Sopra lo stesso lato in tensione dell'elastico e vicino al dito medio, flettiamo esternamente l'indice e l'anulare come ad abbracciare l'elastico.

Portiamo ora queste tre dita a chiudere verso l'interno del palmo come si fa con la preparazione della mano a pugno.



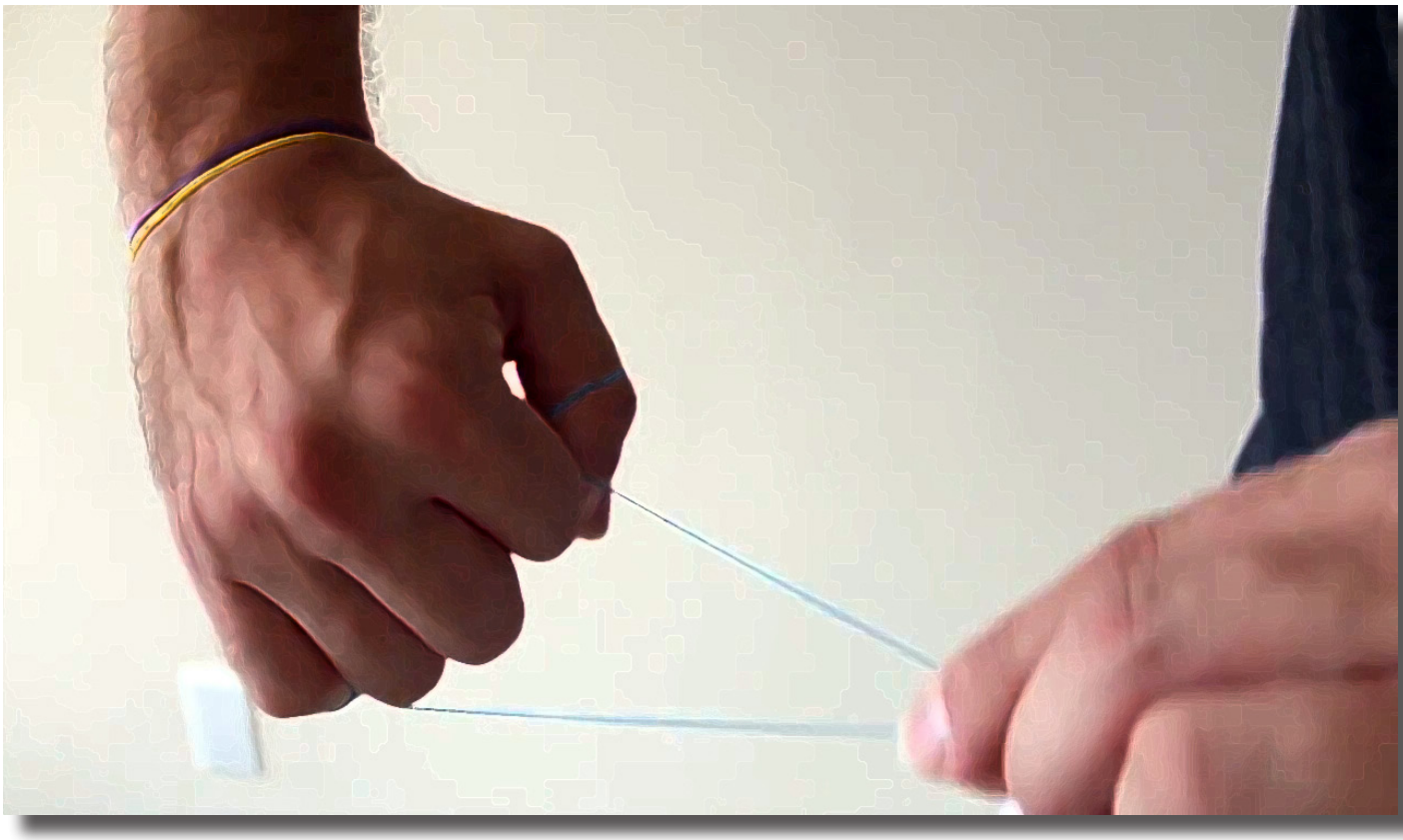






Tiriamo ora l'elastico verso l'alto fino a farlo trovare sopra il dorso del pugno.

Chiudiamo quindi sia il mignolo che il pollice sulle tre dita già ricurve, dando l'idea da un sommario sguardo sul dorso della mano che l'elastico realmente sia tenuto solo tra il pollice e il mignolo.



La foto mostra cosa vedrebbe lo spettatore.

Basterà ora allentare l'elastico e aprire contemporaneamente la mano per dare l'idea che l'elastico inspiegabilmente si sia avvolto su tutte e cinque le dita della mano.

King Royal by Nick trost

Setup

Sulla genialità di Nick Trost davvero non si può dire assolutamente niente. Una fonte inesauribile di risorse magiche.

Questa routine bellissima nel suo effetto, è molto semplice da realizzare e da eseguire, l'unico punto negativo forse, che come ogni routine con cambi di carte o predizioni o cambi di colore, prevedono comunque un piccolo setup, che noi andiamo a vedere subitissimo.



Prendiamo quattro Kappa a dorso rosso e li mettiamo di fianco al mazzo a dorso blu. Da questo preleviamo i quattro Kappa a dorso blu e li poniamo di fianco al mazzo a dorso rosso.



Prendiamo quattro Kappa a dorso rosso e mettiamoli verso la parte finale del mazzo a dorso blu.

















Prendiamo ora un Kappa a dorso blu, e lo mettiamo come ultima carta del mazzo a dorso blu e posiamo il tutto. Il setup del mazzo a dorso blu è terminato.







Prendiamo i tre Kappa a dorso blu rimasti, e li mettiamo semplicemente come ultime carte del mazzo a dorso rosso, e così anche il setup "rosso" è terminato.

Routine

Prendiamo il mazzo a dorso rosso e scorrendolo a nastro tra le nostre mani, inviatiamo uno spettatore ad indicarci quattro carte che metteremo sul tavolo dorso in alto ma senza vederne la faccia. La scelta è veramente libera.



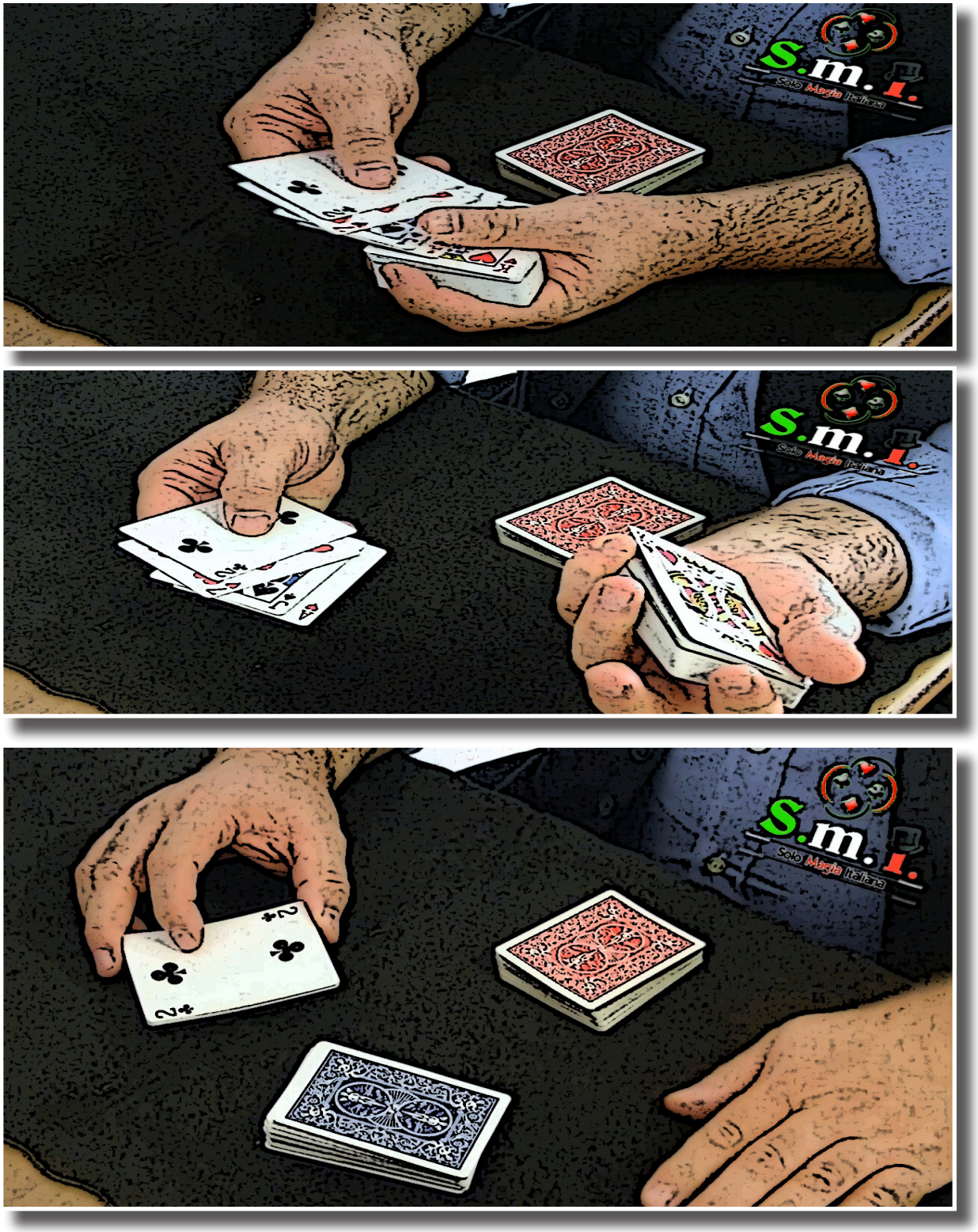
Queste quattro carte a dorso rosso, senza vederle le mettiamo sulla cima del mazzo a dorso blu, tenendole al break e successivamente con un taglio multiplo, le portiamo come ultime del mazzo.



E' inutile dire che per portare sotto le quattro carte rosse qualsiasi, basta metterle al break sulla cima del mazzo ed eseguire successivamente un taglio multiplo. Completata la tecnica, avremo sotto il mazzo a dorso blu le quattro carte qualsiasi a dorso rosso ma non dimentichiamo che al centro abbiamo sempre i quattro Assi a dorso rosso.

Dobbiamo adesso riportare queste quattro carte rosse qualsiasi, all'interno appunto, del mazzo rosso. Giriamo quindi faccia in alto il mazzo a dorso blu, contiamo le prime quattro carte (quelle a dorso rosso), dicendo di voler prendere quattro carte qualsiasi a dorso blu per metterle nel mazzo a dorso rosso. Nel fare quanto descritto dobbiamo prendere

un break al Kappa a dorso blu faccia in alto che segue immediatamente dopo le quattro carte a dorso rosso. Nell'appaiare quindi queste quattro carte, segretamente addizioniamo anche il Kappa e giriamo dorso in alto le cinque carte, (per gli spettatori quattro) che si mostreranno a dorso blu, e posiamo queste sulla cima del mazzo a dorso rosso.





Per completare l'effetto, molto semplicemente dobbiamo tagliare il mazzo rosso e completare il taglio, e lo stesso facciamo per il mazzo a dorso blu.

Non resta che stenderli a nastro ambedue che mostreranno nella parte centrale del nastro, quattro carte di colore opposto al colore del mazzo aperto a nastro, ossia nel nastro blu si saranno quattro carte rosse e nel nastro rosso ci saranno quattro carte blu.

Giriamo di faccia le quattro carte di ogni nastro, e, queste risulteranno essere i quattro Kappa a dorso blu e a dorso rosso, che lo spettatore aveva liberamente estratto dal mazzo.





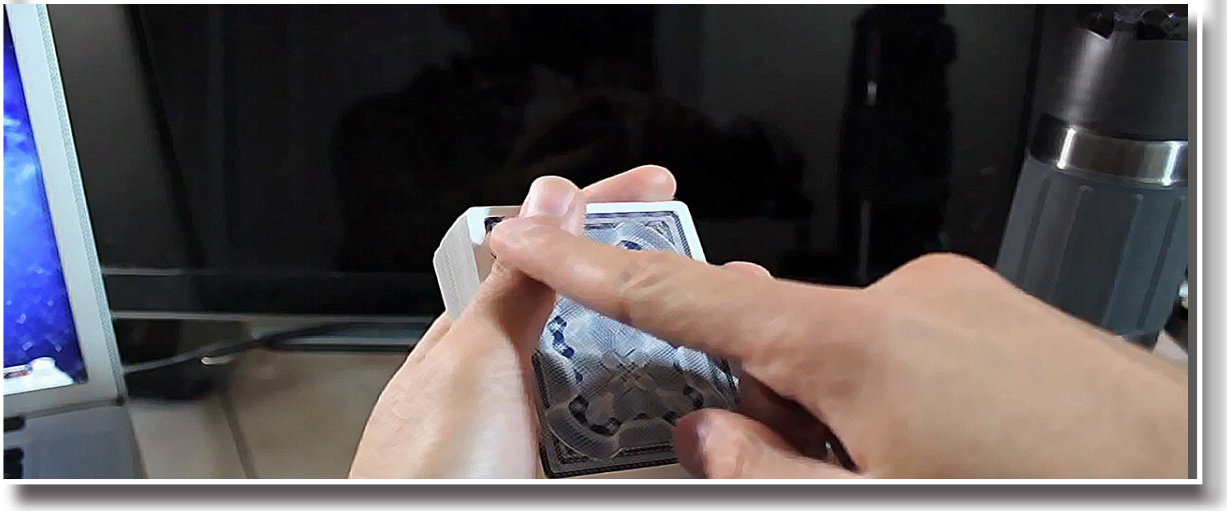
Pinky Count
Conta al mignolo

Pinky Count o conta al mignolo, è una tecnica cartomagica che ci aiuta alla preparazione di break in maniera realmente invisibile.

E' una tecnica che richiede come tutte del resto, uno studio dedicato. Io personalmente l'ho messa nel riquadro delle tecniche che io personalmente definisco "finezze". L'ho vista eseguire da Rafael Benatar a casa sua a Madrid e posso dire che il suo modo di utilizzo è veramente scioccante.



Per eseguire la tecnica, il mazzo va tenuto nella classica posizione di servizio, con il pollice che passa diagonalmente sull'angolo superiore sinsitro se il mazzo è tenuto nella mano sinistra, diversamente sarà destro.



La funzione del pollice è quella di spingere verso il basso l'angolo superiore sinistro mentre l'indice sinistro, si posiziona ricurvo su quello superiore destro.

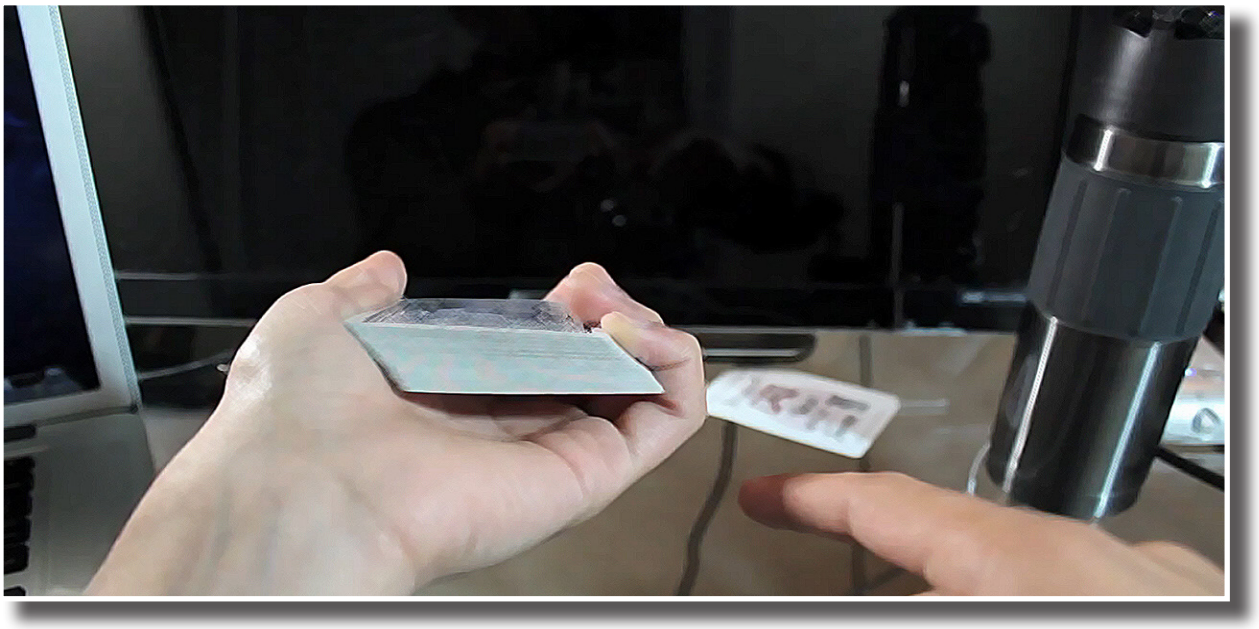




Il mignolo sinistro si mette a filo del bordo lungo internodel mazzo, mentre il medio e anulare restano rilassati.



Sempre il mignolo esercita una pressione sul bordo lungo interno, tale da realizzare una spece di scalanatura del mazzo.



La foto in alto mostra chiaramente il mazzo scalato da destra verso sinistra.



Il mignolo adesso, inizia a far scorrere le carte dall'alto verso il basso, sfruttando appunto la pressione esercitata che gli permette appunto di scorrerle una ad una.



All'inizio potrà sembrare una impresa ardua e vi accorgerete che le carte a volte scorrono anche a due o tre.

Bene l'unico consiglio è provare, provare e provare ancora per far si che questa meravigliosa conta diventi la vostra tecnica preferita.

La bellezza con la quale potrete prepararvi una Double Lift, vale tutto il sacrificio nello studio, a prescindere dagli infiniti applicativi che ne potete fare, ma la sempice applicazione nel campo della Doppia Presa, già vi ripaga di tutto. Una preparazione del break veramente segreto, forse il più segreto di tutti i sistemi e se avete un ottimo Push Off allora voi avrete confezionato la Double Lift più reale che si sia mai vista.





MAGICA CASUALITA'

By Anonimo

Questa routine non so a chi appartenga realmente, è un ritorno alla memoria improvvisa realizzata da quella banca dati che è il mio cervello. La routine è comunque stata modificata certamente nella sua esecuzione originale, anche perchè a me piace rendere l'idea sempre che tutto sia impromtu.

EFFETTO:

Quattro spettatori scelgono una carta ciascuna che successivamente vengono messe nel mazzo e mescolato. Uno spettatore taglierà il mazzo in 3 porzioni, e da ognuna di queste conterà 4 carte togliendo tutto il resto. Il magico sta nel fatto che da queste 12 carte scelte dallo spettatore, mescolandole tra loro solo 4 resteranno a dorso in alto, e per esattezza le 4 carte scelte dagli spettatori.

ESECUZIONE:

Per comodità didattica, useremo i 4 assi come se fossero le 4 carte scelte dagli spettatori. Prendiamo le quattro carte scelte e le perdiamo nel mazzo mescolandolo, ma in realtà le controlliamo sulla cima del mazzo.





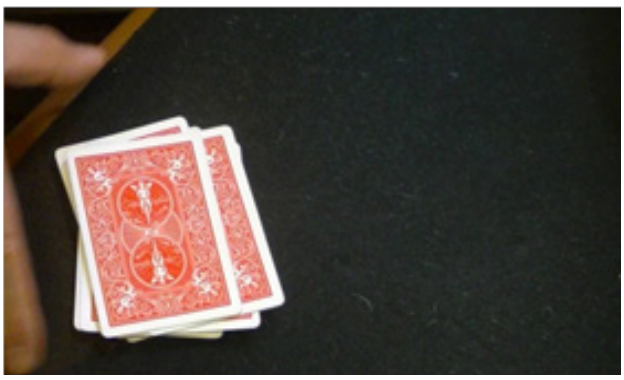




Invitiamo ora uno spettatore a tagliare il mazzo in tre porzioni più o meno uguali. Fatte le tre porzioni, prenderà dalla cima di ognuna 4 carte e le poggerà sul tavolo senza vederle. Immaginiamo tagli da destra verso sinistra, vorrà dire che le prima quattro carte dell'ultimo mazzetto alla nostra sinistra saranno appunto gli assi (le carte scelte dagli spettatori).





Si raccoglieranno prima le 4 carte alla nostra destra che andranno sopra le 4 centrali e poi tutte sopra i quattro assi. Fino a questo punto della routine, cosa è successo? Semplicemente abbiamo fatto scegliere 4 carte, successivamente perse e mescolate nel mazzo. lo spettatore taglia il mazzo in 3 porzioni dalle quali estrapola 12 carte casualmente di dorso e senza vederle.
Prendiamo ora in mano le 12 carte e iniziamo un miscuglio In Jog / Out Jog, ossia spostando la prima carta indietro e la seconda avanti e così per tutte e 12 le carte. Prenderemo poi quelle in Out Jog, le estrapoliamo dalle altre e le rimettiamo sopra alle altre rimaste nella mano destra.








Ripetiamo questo miscuglio una secondo volta nell'esatto modo pocanzi descritto. Terminato il secondo miscuglio, dobbiamo portare l'ultima carta in fondo al mazzetto, come prima, e per fare ciò, usiamo un multiple cut o alzata multipla.
Prendiamo una Buckle all'ultima carta e trasferiamo il tutto ad un break al pollice.

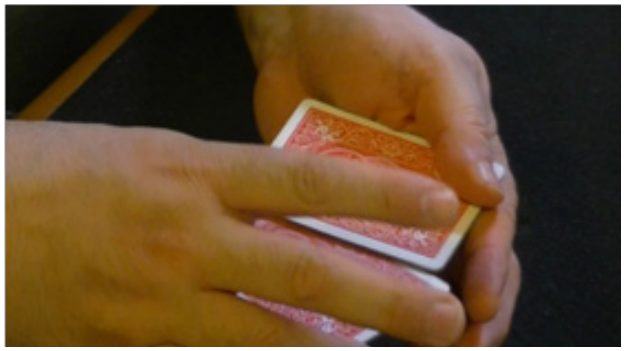



Eseguiamo uno swing cut o taglio al dito indice di circa metà del mazzetto, portandolo alla base del pollice della mano sinistra. Portiamo ora la mano destra sopra la sinistra, e scarichiamo su questo mazzetto la carta tenuta al break al pollice. Fato ciò portiamo sotto il mazzetto della mano sinistra il resto del mazzetto nella mano destra.









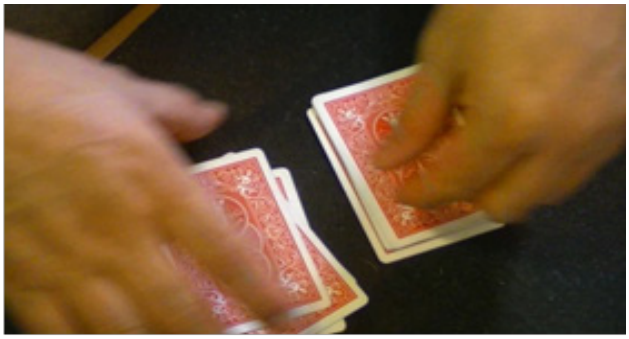
Se eseguito tutto bene, il risultato finale dovrebbe essere che gli assi si trovano al 1°, al 4°, al 7° e al 10° posto tra le 12 carte.





Dividiamo ora il mazzetto delle 12 carte in due porzioni di 6 carte l'una senza però invertirle nell'ordine, ossia prendendo le prime 6 e separandole dalle ultime 6.

Ci facciamo indicare una delle due porzioni e una volta presa tra le mani, inizieremo a mettere la prima carta sul tavolo e la seconda sotto il mazzetto, la terza sul tavolo e la quarta sotto, fino a rimanere con una carta dorso in alto che lasceremo tale in disparte davanti al resto del mazzetto, ed eseguiamo la stessa operazione anche con il secondo mazzetto.






Lasciamo coperte le due carte singole davanti ai mazzetti ormai di cinque carte l'uno, e prendiamo appunto uno di questi tra le mani.
Ora con il mazzetto eseguiamo ancora una volta il miscuglio In Jog/Out Jog con la differenza che le carte in Out Jog sia nel primo giro che nel secondo vengono rimesse faccia in alto sopra le altre e nel terzo giro vengono messe faccia in alto sotto il mazzetto.












Ripetiamo tutto anche con il secondo mazzetto, e alla fine ci dovremmo trovare nella situazione della figura 41, ossia i due mazzetti faccia in alto e avanti a loro le due carte dorso in alto.

Bene apriamo ora a ventaglio i due mazzetti faccia in alto e una sola carta sarà dorso in alto, in ambedue i mazzetti. Girando faccia in alto le uniche 4 carte a dorso in alto rimaste in questa routine, risulteranno essere i 4 assi o le 4 carte scelte dallo spettatore.









Un idea.... per le palline di spugna

Giuseppe De Vincenti

Quando pensiamo di sapere tutto o di avere esplorato tutto …ci viene in mente un idea che apre un nuovo mondo. Questa "cosa" che sto per descrivervi mi è venuta in mente anni fa ma sicuramente qualcuno di più importante di me lo avrà già pubblicato e si sarà dato la paternità, poco importa.
Molte volte ho visto eseguire l'effetto delle palline di spugna con diverse routine, ora non voglio entrare in merito alle routine che ho visto ma una considerazione mi è venuta e la seguente è la risposta (testata e provata sul pubblico) a questa mia curiosità. Diciamo che durante una rutine vi trovate, inevitabilmente, con una pallina impalmata nella mano. Questa cosa vi mette in una situazione imbarazzante, perché sapete di essere con "il morto" in mano ma deve sembrare assolutamente naturale. Studiando quello che facevo e guardando altri amici che eseguono questi effetti ho cominciato a pensare a come fare per dare alla mano un aspetto naturale e per ingannare, completamente, lo spettatore.

1) Soluzione sul tavolo

Diciamo che avete messo una pallina nella mano sinistra (falso deposito) e siete pronti per farla sparire. Il problema adesso è che avete la pallina realmente nella mano destra e dovete muovervi nel modo più naturale possibile. La prima soluzione è quella di poggiare la mano sul tavolo…con il palmo direttamente a contatto con la superfice del tavolo. Praticamente eseguite ila falso deposito e poi appoggiate la mano sul tavolo, con il palmo aperto schiacciando la pallina e aprendo leggermente le dita. Lo spettatore avrà la sensazione che la mano è vuota, è una cosa psicologica perché per lo spettatore non unisce il fatto che le palline di spugna sono comprimibili (anche se si rende conto di questo fatto) quindi per lui la mano è vuota.
Per il recupero alzate leggermente il palmo, in modo da fare "gonfiare" la pallina e recuperarla.



2) Soluzione sul dorso della mano

Questa è una soluzione molto ardita, apparentemente, ma in realtà sarà veramente forte. Eseguite il falso deposito come siete abituati a fare e adesso poggiate la mano aperta sul dorso della mano dello spettatore (ovviamente una spettatrice) perché è più "normale" toccare una mano di donna che una di un uomo. Portate l'attenzione sulla mano sinistra (che dovrebbe contenere la pallina) senza guardare la mano destra. Questo è un passaggio importante perché, ricordate, che lo spettatore guarda dove guardate voi. Eseguite la sparizione e poi sollevate la mano dal dorso della spettatrice. Generalmente io mi muovo in questo modo: carico due palline come una nella mano della spettatrice e le faccio chiudere a pugno la mano. Prendo la seconda pallina (la terza in realtà) ed eseguo il falso deposito, appoggio la mano aperta sul dorso della mano della spettatrice e porto tutta l'attenzione sul fatto che adesso la pallina sparirà. Una volta eseguito la "magia" alzo la mano e invito ad aprire il pugno mostrando come la pallina sia passata.
Spero di avervi dato una cosa nuova che non conoscevate … un paio di prove vi convinceranno del fatto che quello che ho descritto è fattibile. Una cosa che dimenticavo di dirvi è perché lo spettatore non si accorge della pallina sul dorso della mano? Semplice, perché il palmo della mano è pieno di

muscoli flessori e l'epidermide è più sensibile grazie al fatto che deve raccogliere degli oggetti la pelle è più sensibile del dorso che ha un azione protettiva.
Buon divertimento…



K-3FLY

EFFETTO

Dopo averle fatte esaminare, 3 monete passano, alla punta delle dita, da una mano all'altra.

CREDITS:

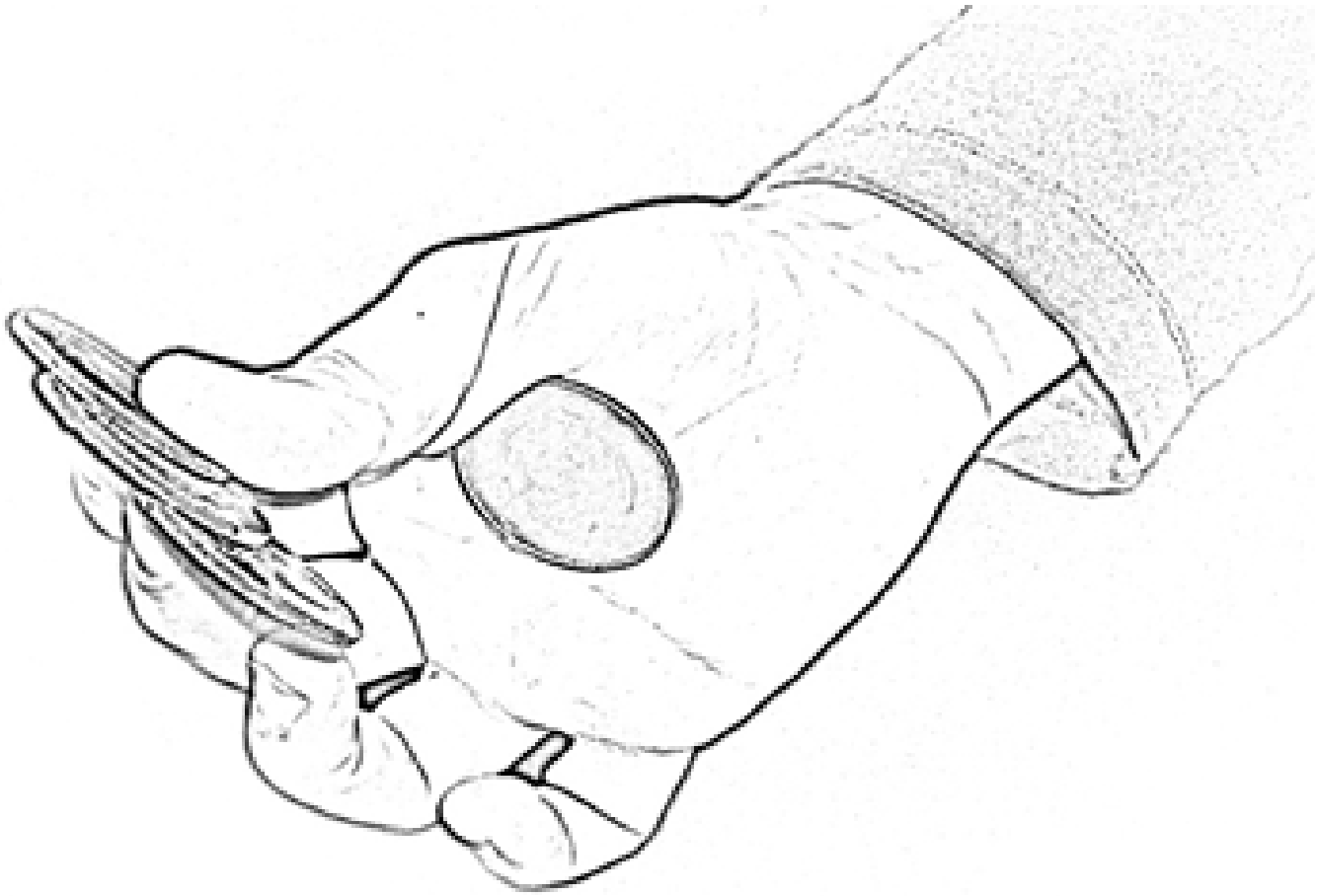
Ho sempre amato l'originale 3-fly di Chris Kenner, quando la Magia visuale incontra impossibile. Un effetto come questo mi ha costretto a studiare e sviluppare più versioni. Il concetto più rivoluzionario in questa versione è la tecnica di rilasciare moneta e conchiglia con una sola mano, che è entrato nella mente di mio fratello in uno dei suoi momenti di divina - ispirazione. La struttura principale in questa versione ti dà la possibilità di fare dei display incredibilmente puliti, anche se richiede un sacco di pratica e dedizione.

MATERIAL

3 monete e una conchiglia espansa.

TECHNICAL METHOD

FASE 1: Il controllo delle monete (checking the coins)
Impalmate la conchiglia e consegnate le monete affinché le esaminino. Durante questa azione, arrotolate le maniche della giacca. Quando ti danno le monete indietro carica la conchiglia sulla moneta. (puoi fare questo dall'impalmaggio classico o dal finger palm)



FASE 2: display ingannevole (deceptive display)

Mostra le 3 monete (la faccia della conchiglia verso il pubblico), una per una sulla punta delle dita, nella mano destra. La moneta che è nella conchiglia deve essere dietro le altre due monete.

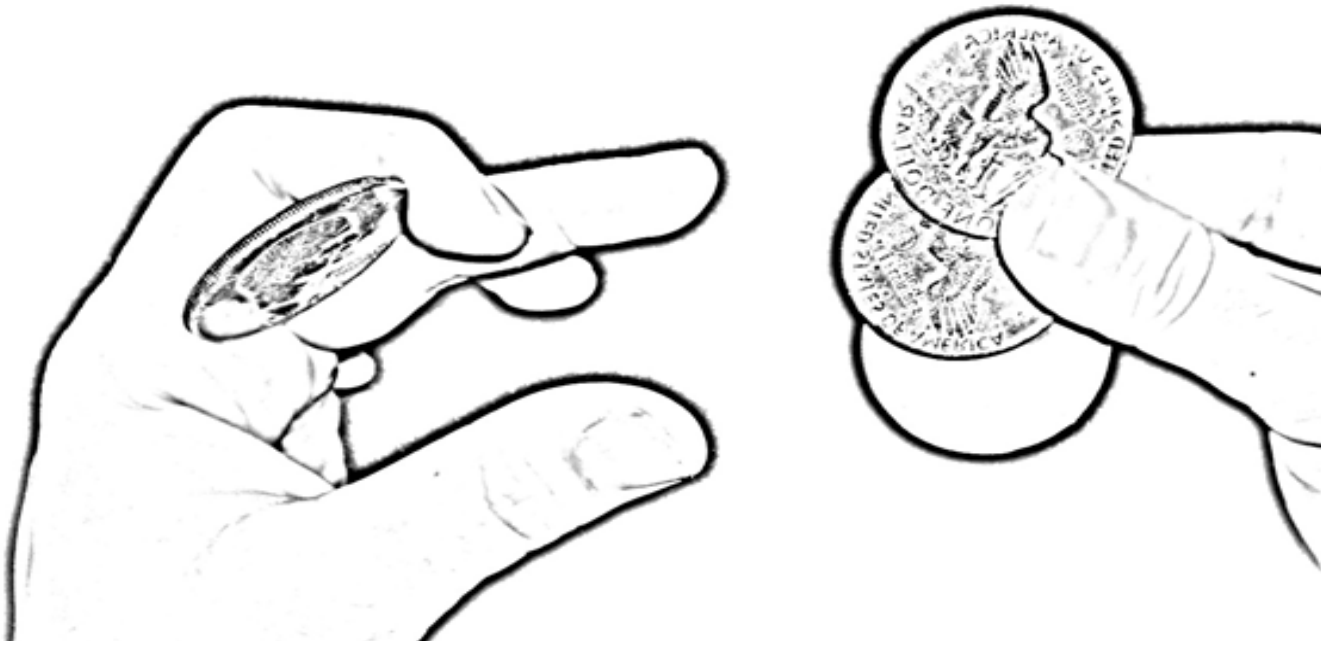




La mano sinistra prende le monete e le squadra lasciandole in posizione di spell- bound; questa azione ti permette di mostrare i palmi delle mani agli spettatori, nel frattempo, dite: “solo tre monete, nient’altro sulle dita o le mani”, girate le mani in “prima posizione”, al fine di rilasciare la moneta di cui è dotata la conchiglia in fingerpalm mano sinistra.

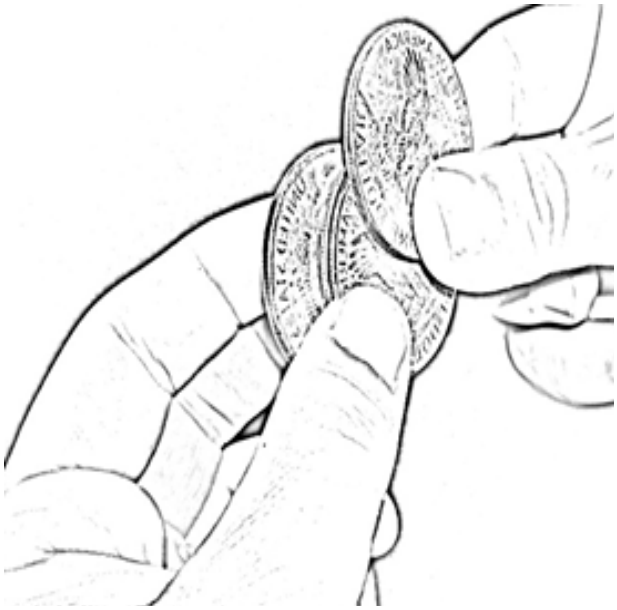


Mettere il resto delle monete (due monete e una conchiglia) sulla punta delle dita della mano destra, la conchiglia deve essere al di sotto delle altre due monete.



FASE 4: trasferimento innocuo

Fare un "coin top change" cambiate la moneta a sinistra e la " moneta + conchiglia" dalla mano destra; e mostrando molto chiaramente ancora due monete con la mano destra e una con la mano sinistra. Si può giustificare il gesto di colpire le monete (che farà un " tintinnio " udibile) al fine di dimostrare la sua solidità..

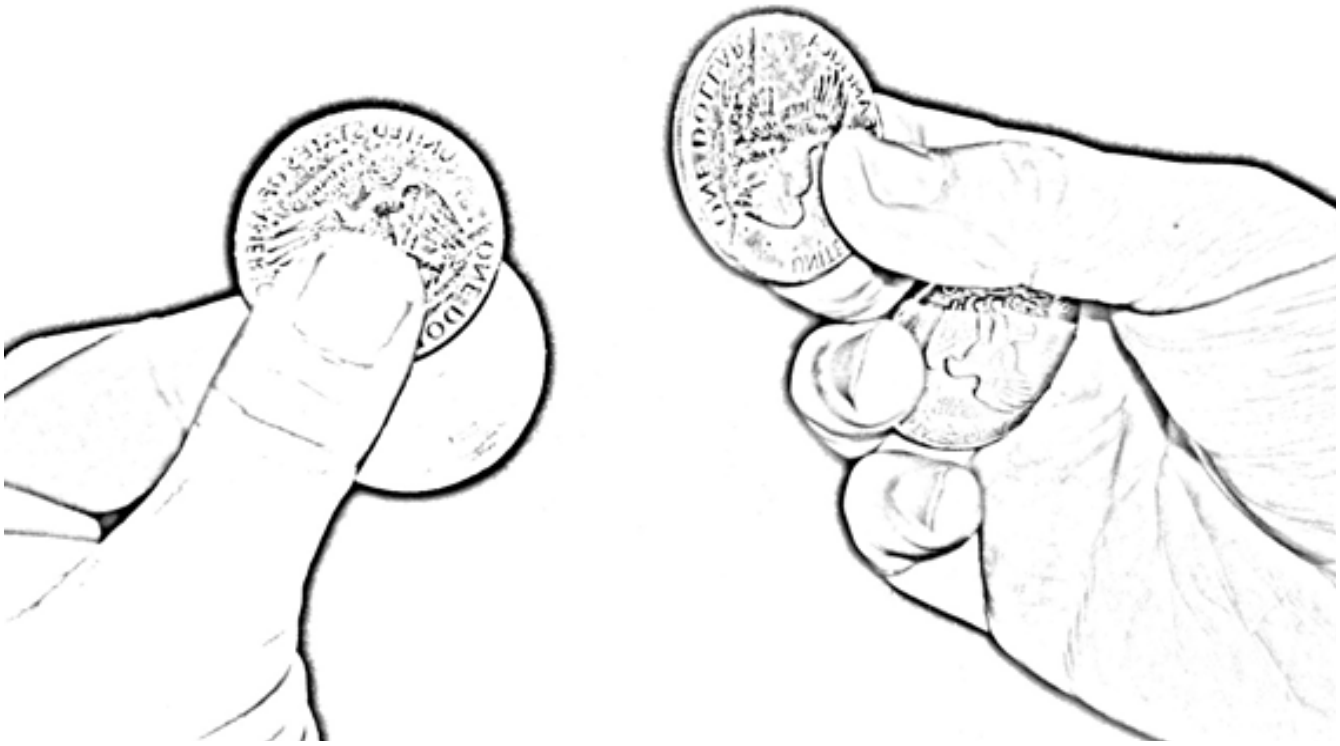








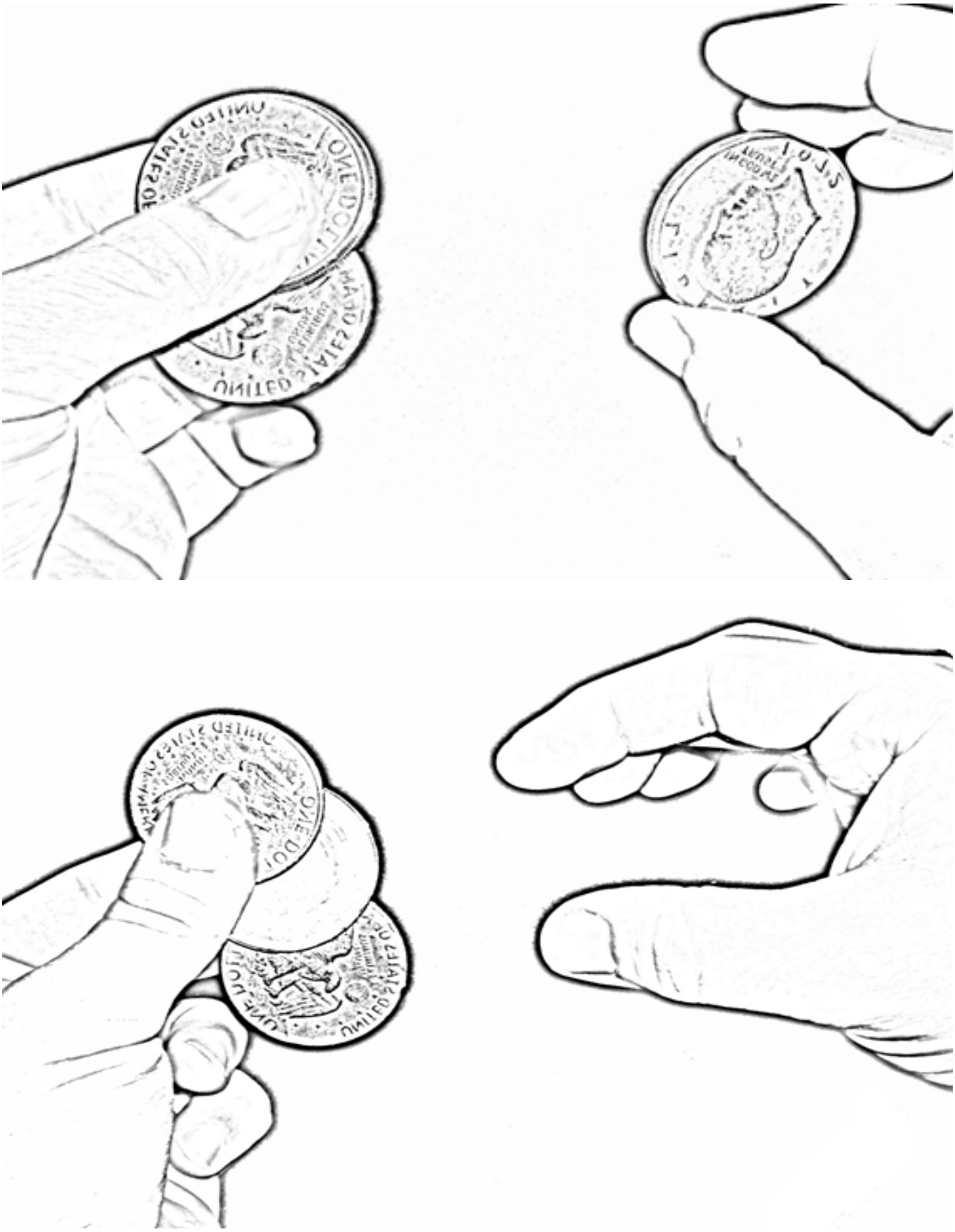
FASE 5: (secondo vaggio)
La mano destra si nasconde una delle sue monete sul fingerpalm. Per fare questo, lascia che la moneta lo scorra lungo il palmo della mano, per inerzia, oppure usa le dita per prenderla. La mano sinistra stringe la conchiglia con l'indice e la moneta dietro con il pollice, al fine di aumentare l'adesione, in un gesto rapido, le dita rilasciano la conchiglia spostando il pollice e l'indice giù. Lo spettatore può vedere solo due monete.



FASE 6: (finta con gag passaggio)
Dopo avere fatto una pausa chiedi:"vuoi vedere come fa a viaggiare? ..esattamente cosi!!", metti lamoneta dalla destra alla sinistra, DIRETTAMENTE, sotto la conchiglia (gag). "Questo non ti piace vero?" (fai "no" con l'indice mostrando senza dirlo la mano vuota, in realtà in fingerpalm). "Vuoi vederlo di nuovo? Torniamo indietro nel tempo…" e impostare la conchiglia e la moneta in modo di mostrare due monete, mentre produci la moneta giusta. " ... Quando avevo ancora una moneta nella mano destra"



FASE 7: (l'ultimo viaggio)
Fai sparire la moneta usando il classico finger palm: una sparizione veramente visual è quella di tenere la moneta come nel classico spellbound, gira la mano e fai cadere la moneta in fingerpalm (dita in alto, pollice in basso palmo vuoto).



Devi usare la stessa tecnica come nel secondo viaggio per produrre la moneta a sinistra, con l'aderenza tra le dita, usa l'inerzia del movimento, rilascia la conchiglia, e lo spettatore può vedere 3 monete.

FASE 8: (final check)
La mano destra va, apparentemente, a prendere la moneta superiore dalla mano sinistra, ma in realtà questa moneta è inserita nella conchiglia e mostra la moneta del fingerpalm. Dopo questa seguente prendendo una ad una le altre due monete conteggio di giustificare l'azione. Al termine, mostra le monete nelle punte delle dita (della mano sinistra), al fine di sottolineare l'immagine dell'effetto.



TRIPLE COINCIDENCE

A BRILLIANT CARD EFFECT

by JOHN SCARNE

Photographic Interpretation by GEORGE KARGER

Edited by GEORGE STARKE

Hilliard: "Un Artista della manipolazione, Scarne conosce ogni aspetto del suo lavoro. Scarne conosce ogni aspetto del mestiere. Devo ancora vedere chi supera Scarne in originalità e pura abilità di mano."

Il plot è semplice e diretto. Non ci sono mosse complicate e ogni movimento risulta naturale. Ogni cosa risulta pulita e diretta. Scarne mostra ogni logica azione per ogni movimento. Ha semplificato le mosse e ti vene richiesta una semplice applicazione per ottenere un fantastico effetto, le fotografie allegate ti spiegano tutto su questo miracoloso effetto.

EFFETTO

Usa due mazzi di carte con il dorso contrastante, uno viene consegnato allo spettatore che lo mescola, l'altro lo tieni e tu e mescoli. Il mazzo dello spettatore NON viene mai toccato dal prestigiatore.
Lo spettatore dopo avere mescolato taglia tre volte e ogni volta cambia una carta con il mago, al termine i due mazzi vengono aperti a nastro sul tavolo e mostrano tre carte dal dorso differente in ognuno. Girandole si riveleranno essere uguali, una perfetta coincidenza. I mazzi possono essere

lasciati per un controllo, non c'è nulla da scoprire.

PREPARAZIONE

Usa due mazzi di carte con un colore contrastante di dorso. Dal mazzo 1 estrai tre carte e inseriscile all'interno del mazzo 2, che sarà usato dallo spettatore. Dal mazzo 2 estrai le tre carte (duplicate) e lasciale in cima, inserisci il tutto nell'astuccio e metti in tasca e sei pronto per iniziare.

Scarne usava il mazzo 1 per eseguire un paio di effetti evitando di usare le tre carte mancanti del mazzo per poi essere pronto a eseguire l'effetto.

ISTRUZIONE

Chiedi allo spettatore di mescolare il mazzo 1 (quello che hai usato per diversi effetti). Estrai il mazzo 2 dalla tasca ed esegui un Riffle Shuffle sul tavolo, con le carte a faccia in alto (questo per evitare di mostrare il dorso differente delle tre carte che sono in cima e mi raccomando, non disturbare l'ordine di queste tre carte). Quando avete terminato di mescolare girate il vostro mazzo a faccia in basso, in posizione di distribuzione, e date la prima carta. Chiedete allo spettatore di tagliare in un punto qualsiasi, prendete la prima carta del mazzo (dello spettatore) e ponetela in cima la vostro. A questo punto chiedete allo spettatore di mescolare le sue carte, voi usate la manipolazione A o B (vedi sotto) per portare la carta in fondo al mazzo senza disturbare l'ordine delle carte in cima. Ripeti la manipolazione per altre due volte. Ora lo spettatore si trova con tre carte diverse nel mazzo e voi con tre carte (duplicate) nel mazzo e tre carte differenti in fondo la mazzo. Chiedete allo spettatore di porre il mazzo sul tavolo e mettete il vostro in cima, n questo modo avrete scaricato le tre carte che vi ha dato lo spettatore senza destare sospetti.
Stendete le carte a nastro sul tavolo, dopo che lo spettatore ha separato i due mazzi, (fig. 6). Ora fai un riepilogo di quanto è stato fatto fino ad ora sottolineando il fatto che NON avete mai toccato le carte dello spettatore. Chiedete allo spettatore di girare le tre carte coperte dal nastro e

lentamente (e drammaticamente aggiungo io) girate le tre carte del vostro mazzo: saranno identiche! Una perfetta tripla coincidenza.
Lasciate le carte per qualsiasi controllo, tanto non c'è nulla da controllare.

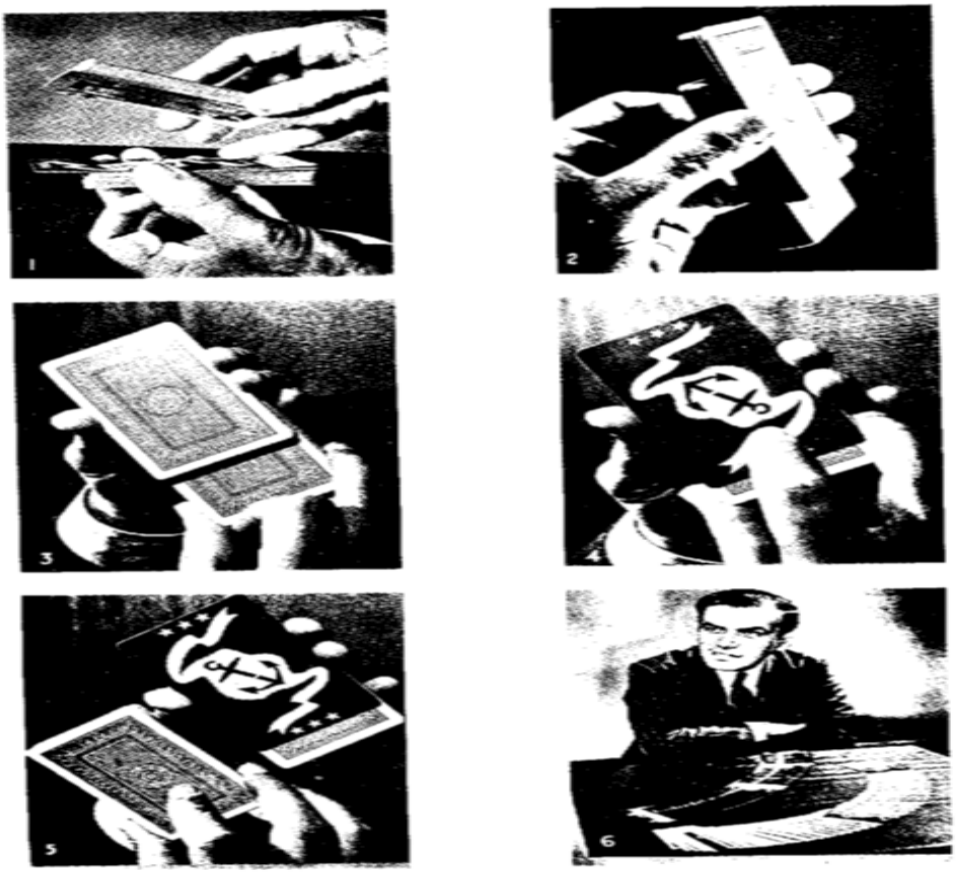
SCELTA TRA MANIPOLAZIONE A o B

MANIPOLAZIONE A

Tieni il mazzo nella mano sinistra, fai posizionare la carta dello spettatore e con l'aiuto del mignolo, fai scorrere in avanti la carta. Copri il mazzo leggermente in Out Jog ed esegui il taglio in modo da riportare il mazzo nell'ordine originale (senza disturbare le carte in cima) e la carta dello spettatore sul fondo.

MANIPOLAZIONE B

Fai posizionare la carta in cima al mazzo e spingila leggermente in fuori con l'indice destro. La mano destra esegue un taglio della porzione inferiore e la pone in cima, prosegui il taglio in modo da portare la carta in fondo e il mazzo nella posizione normale (fig. 2 & 3).

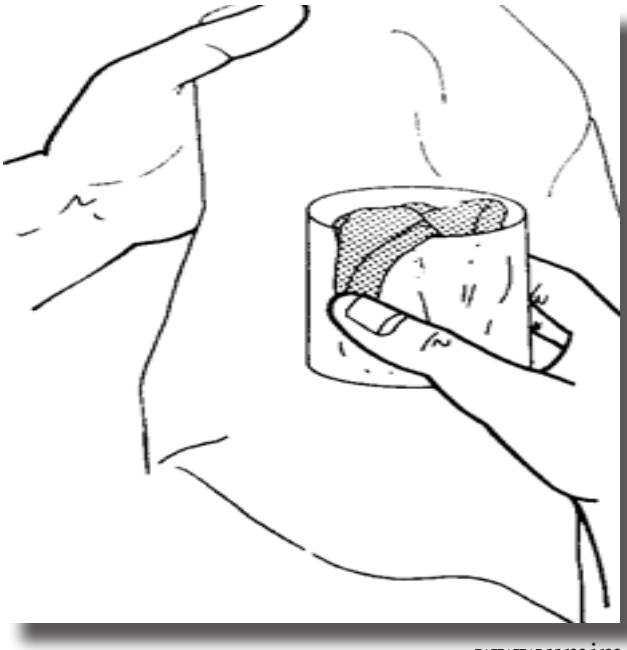


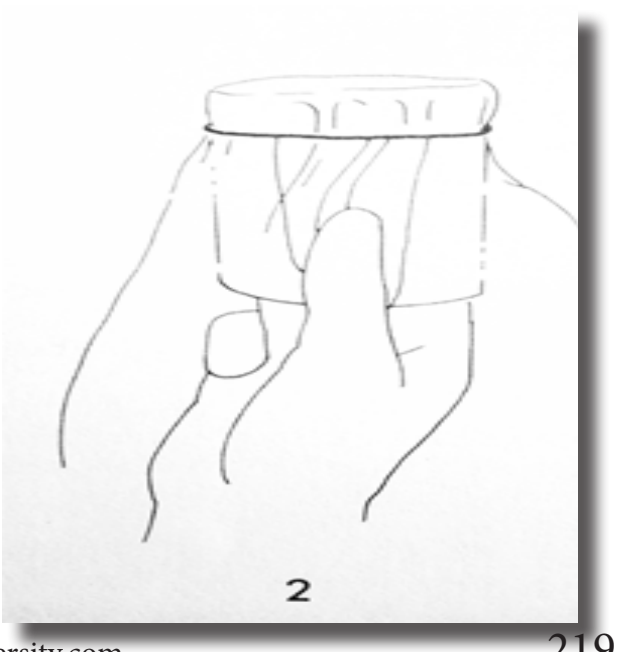
Silk Through Glass

Fantasio

Un foulard viene inserito all'interno di un bicchiere e il tutto viene coperto con un foulard opaco, il tutto viene fissato con un elastico. Viene mostrato il bicchiere, con il foulard all'interno e in un attimo il foulard viene estratto dal fondo del bicchiere. Al termine tutto può essere dato da controllare, ogni cosa è esaminabile.
Nessuna preparazione è necessaria, l'unico materiale occorrente sono: un bicchiere, un foulard 20 x 20 (rosso è visivamente meglio), un tovagliolo o un foulard opaco per a copertura e un elastico.
Esecuzione
Mostrate i due foulard e il bicchiere. Inserite all'interno il foulard rosso, avendo cura di tenere pronto un angolo del suddetto foulard. Dovete riuscire ad impadronirvene con l'aiuto del pollice e farlo correre in giù, lungo la superfice del bicchiere come mostra a figura 1.

Tutto questo viene eseguito con un'unica soluzione di continuità, il lavoro di copertura eseguita con il foulard (o tovagliolo) vi dà la possibilità di armeggiare con il pollice e di estrarre l'angolo del fazzoletto rosso che sta all'interno del bicchiere. Fatto questo bloccate il tutto con l'elastico. La situazione attuale la potete vedere in fig. 2 che per comodità mostra il tutto in modo trasparente.

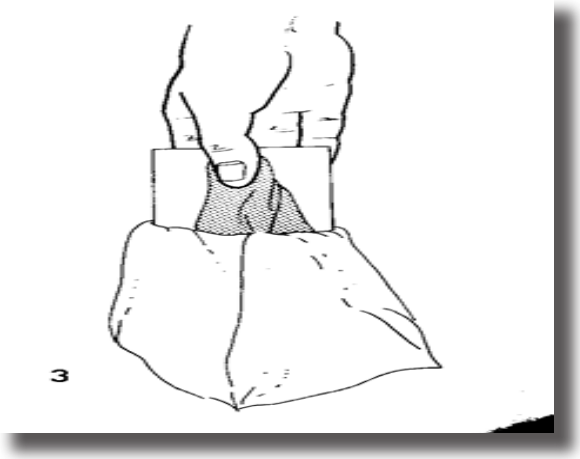


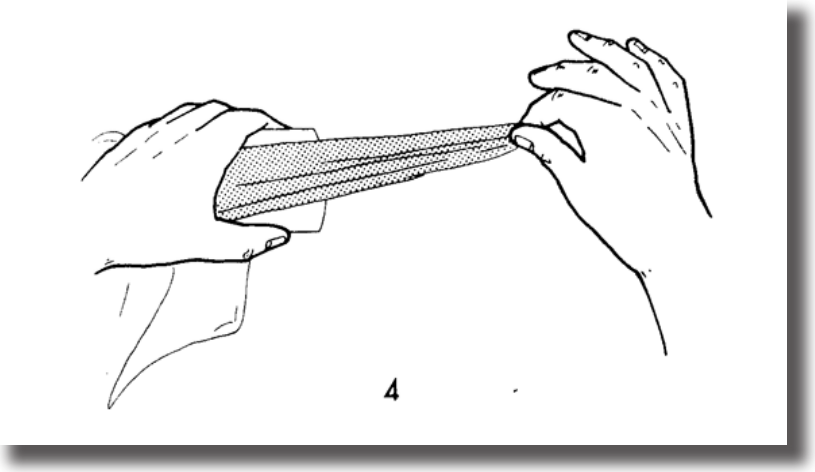


Girate il bicchiere a "bocca" in giù. In questo modo la copertura cadrà lasciando vedere all'interno del bicchiere il foulard rosso, tenete l'angolo con il pollice (come mostra la figura 2 e 3) tanto sarà invisibile agli occhi degli spettatori.
Il bicchiere viene ora trasferito nella mano sinistra, in posizione orizzontale.

In questa posizione il palmo della mano trattiene il foulard e il bicchiere, in questo modo si eviterà di fare cadere la punta del fazzoletto mostrando anzi tempo la sua comparsa. Questo rovinerebbe l'effetto.
Con ala mano destra avvicinatevi al fondo del bicchiere e volendo dante qualche colpetto al fondo, dopo di che prendete la punta del foulard e rapidamente estraetelo, come mostra la figura 4. Se tutto è stato eseguito correttamente avrete la sensazione che il foulard attraversi letteralmente il fondo del bicchiere. Illusione perfetta!

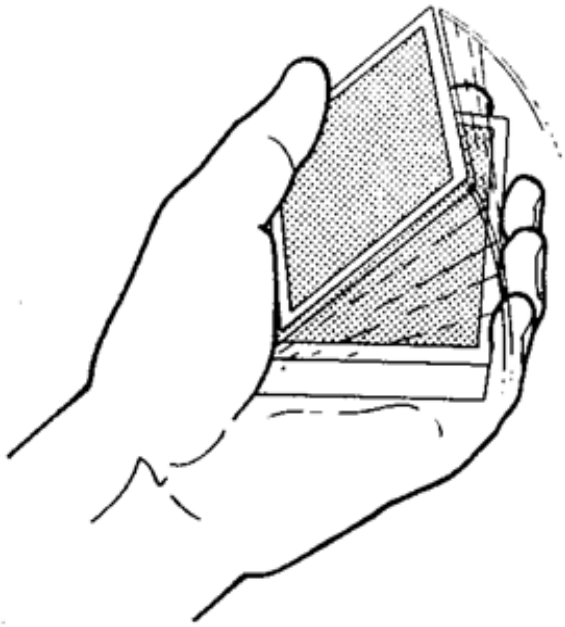
Al termine lasciate tutto da controllare.



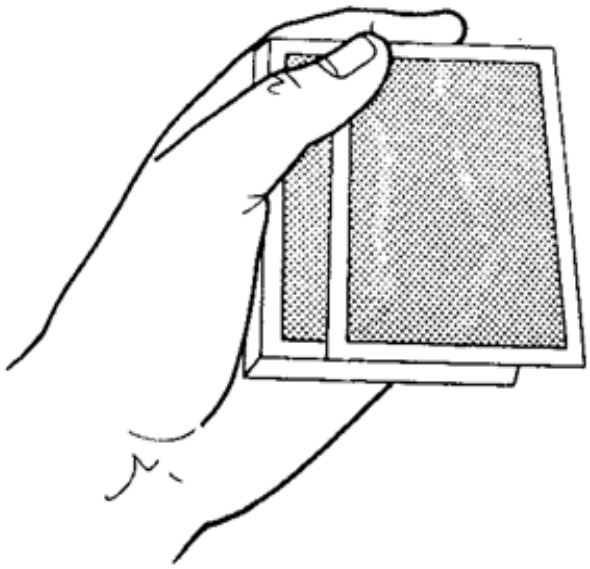


Spring Set
by John Cornelius

La prima volta che ho letto di questa simpatica manipolazione, per rivelare una carta scelta lo devo ad uno



1



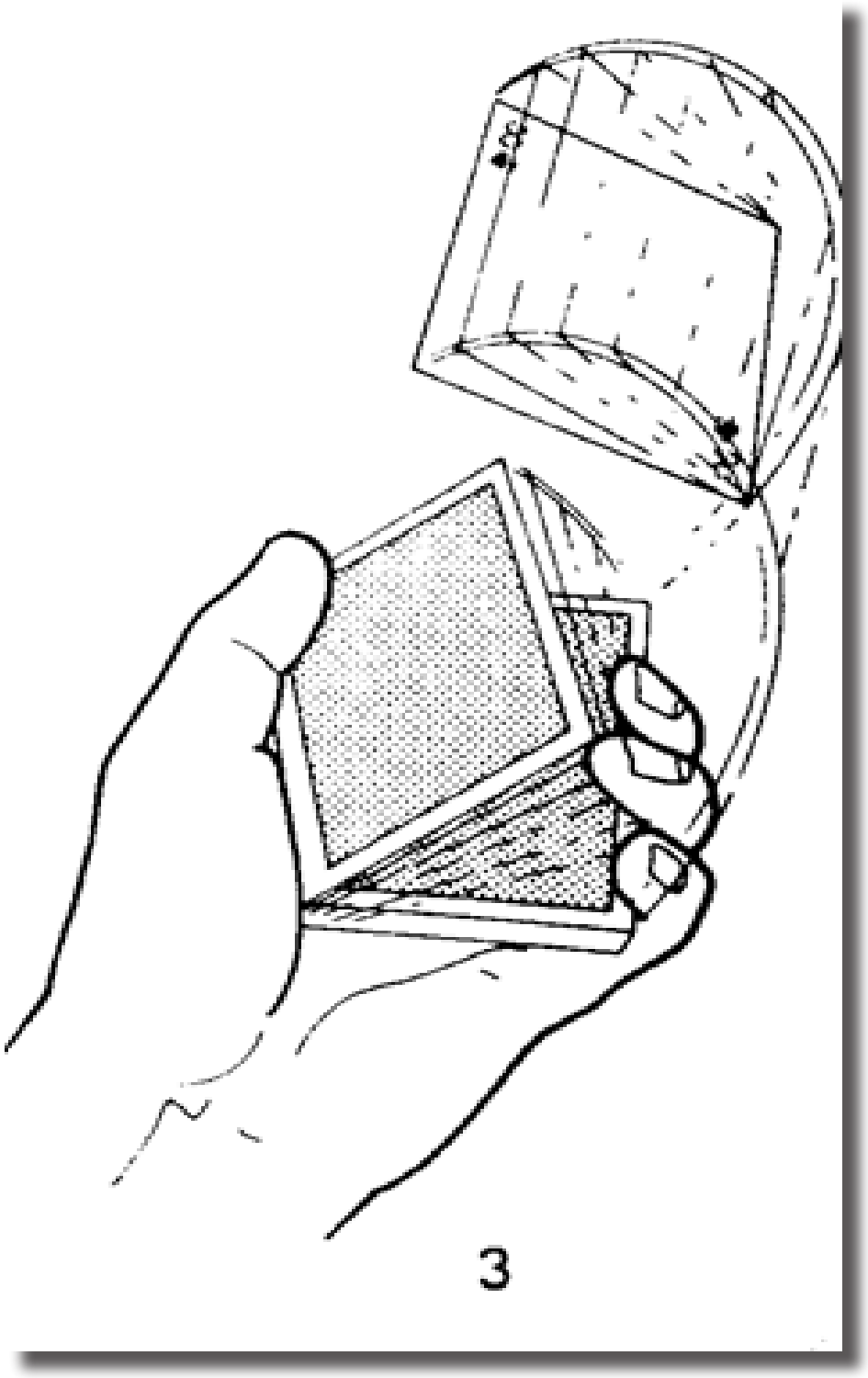
2

L'effetto è semplice ed efficace senza grosse manipolazioni ed è sorprendente, cosa volere di più?

Il movimento base è quello di "dare un colpo" alla seconda carta dalla cima del mazzo, il movimento farà girare a faccia in alto la prima del mazzo rivelando la sua identità. Ora impariamo il movimento.
Tenete il mazzo nella mano sinistra. Il pollice è in contatto dell'angolo superiore sinistro, ora sposta leggermente il pollice verso sinistra e trascina con te la prima carta e premi, leggermente verso il basso fig. 1.

Questa operazione avrà l'effetto di fare alzare la carta. Cosa accade se la stessa operazione la effettuiamo con la seconda? Semplicemente avremo l'effetto che desideriamo, la prima carta sarà sbalzata in alto e girerà su se stessa atterrando di faccia sul mazzo.
Bene ora che avete capito la dinamica dell'effetto guardiamo come eseguire la fioritura. Squadra il mazzo e sposta verso destra, di un centimetro, la prima carta (quella che dovre-

mo fare apparire) fig. 2 ora sposta verso sinistra il pollice facendo scattare la seconda carta, questo avrà l'effetto sperato: farà saltare la prima carta del mazzo e girando cadrà a faccia ina lato sul mazzo, rivelando la sua identità. Fig. 3.
La spiegazione è stringata ma di più cosa si potrebbe dire? L'unica cosa che vi posso consigliare è un minimo di pratica necessaria per impratichirsi del movimento, ma richiede proprio poco lavoro.
Buon divertimento…



Jokers to Aces

Helder Guimaraes - FISM 2006 Card Trick

Effetto:

Magicamente appaiono due Jolly faccia in a alto da una mazzo di carte a dorso in alto. Si girano dorso in alto i Jolly sul mazzo, un piccolo gesto magico ed ecco che tra i due Jolly dorso in alto compare una carta faccia in alto. Ancora un gesto magico e una gemella della prima carta appare ancora tra i due Jolly e non solo, i due jolly sono diventati le gemelle delle due carte già apparse. Ora sempre magicamente troviamo 4 jolly all'interno del mazzo e li posiamo sul tavolo. Raccogliamo un carta dalle 4 apparse e la sostituiamo ad uno dei 4 Jolly e viceversa. Come per magia, dove c'erano i 4 Jolly ora ci sono le 4 carte inizialmente apparse e ovviamente al posto delle 4 carte apparse ora ci sono i 4 Jolly.

Spiegazione:



Setup:

4 Joker e un poker come può essere quello nell'esempio, ossia un poker di 5 dei quali però quello di cuori a doppia faccia, con un joker dall'altra faccia.







Prendiamo i tre 5 “sani” e mettiamo quello rosso dorso in alto a sandwich tra i neri faccia in alto sulla cima del mazzo.



Prendiamo due Joker e mettiamoli sul mazzo faccia contro faccia.




Prendiamo un altro Joker e lo mettiamo dorso in alto sempre sopra il mazzo.




Prendiamo un altro Joker e lo mettiamo faccia in alto sul mazzo e sopra di questo una qualsiasi carta dorso in alto.





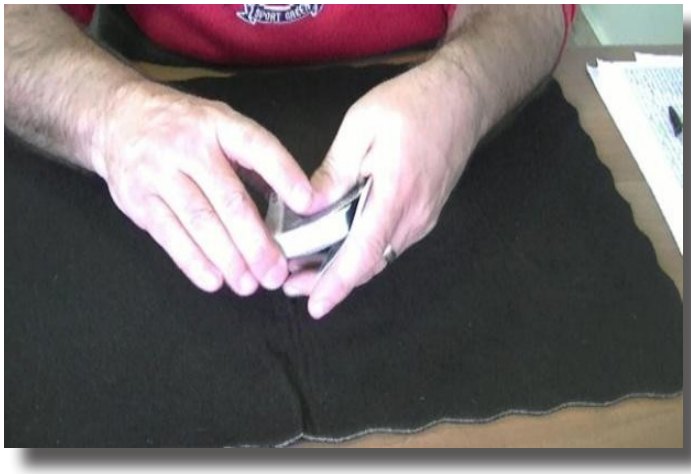
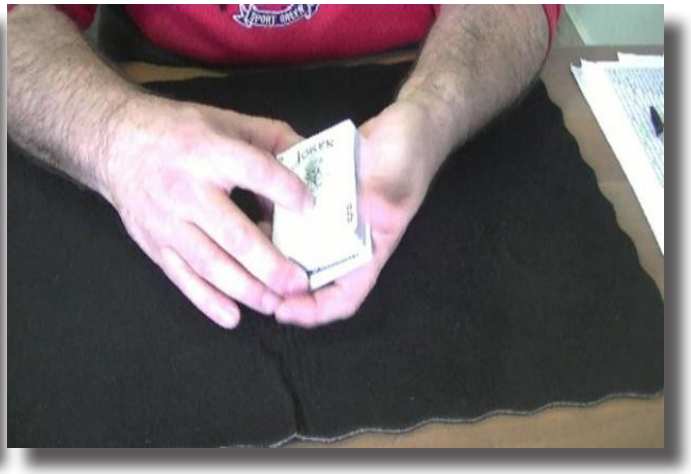

Prendiamo infine la carta doppia faccia e la mettiamo sulla cima del mazzo con la parte rappresentante il Joker. Anche su questa mettiamo a completamento del nostro setup una carta dorso in alto.
Ora siamo pronti per iniziare la routine.



Routine
(Produzione del 1 Joker)

Con il mazzo di carte tra le mani, operiamo dei finti tagli e falsi miscugli mentre ci accingiamo ad eseguire l'effetto. Ovviamente dovremmo eseguirli senza porgere alcuna attenzione a quello che facciamo così da rendere vera a mente dello spettatore l'idea di mescolare e tagliare le carte.
Proseguiamo facendo uno Slip Cut alla prima carta del mazzo per far apparire il primo Joker faccia in alto. Lo lasciamo cadere faccia in alto sul tavolo, anche perché essendo una doppia faccia, dall'altra si vedrebbe quello che non si dovrebbe vedere.

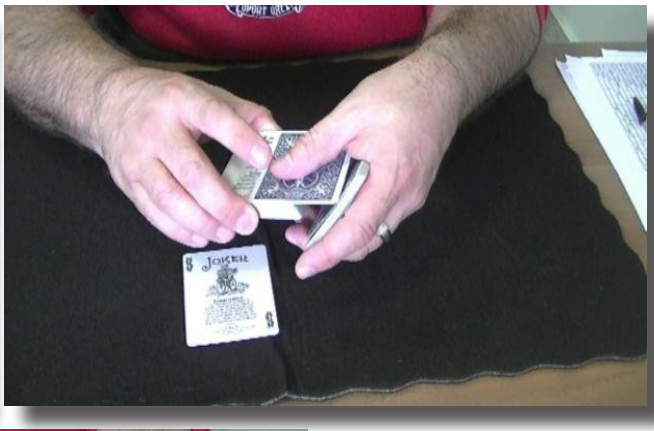



Praticamente prendiamo una separazione verso la fine del mazzo, a circa un terzo. Posiamo il pollice sinistro sull'angolo esterno sx sulla cima del mazzo. Asportiamo tutto il mazzo sopra la separazione trattenendo solo la prima carta e completiamo portando sopra la parte di mazzo appena asportata così da mostrare il primo Joker faccia in alto.

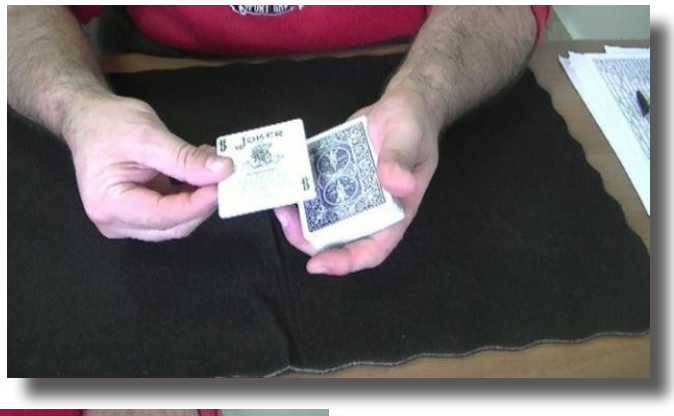
Produzione del 2° Joker

Ripetiamo gli stessi passaggi per la produzione del secondo Joker faccia in alto.


(Apparizione del 1 cinque)

Prendiamo il secondo Joker dalla cima del mazzo e lo portiamo sotto il primo già faccia in alto sul tavolo (Doppia Faccia). Raccogliamo quest'ultimo e come una doppia rigiriamo il tutto dorso in alto sul mazzo.

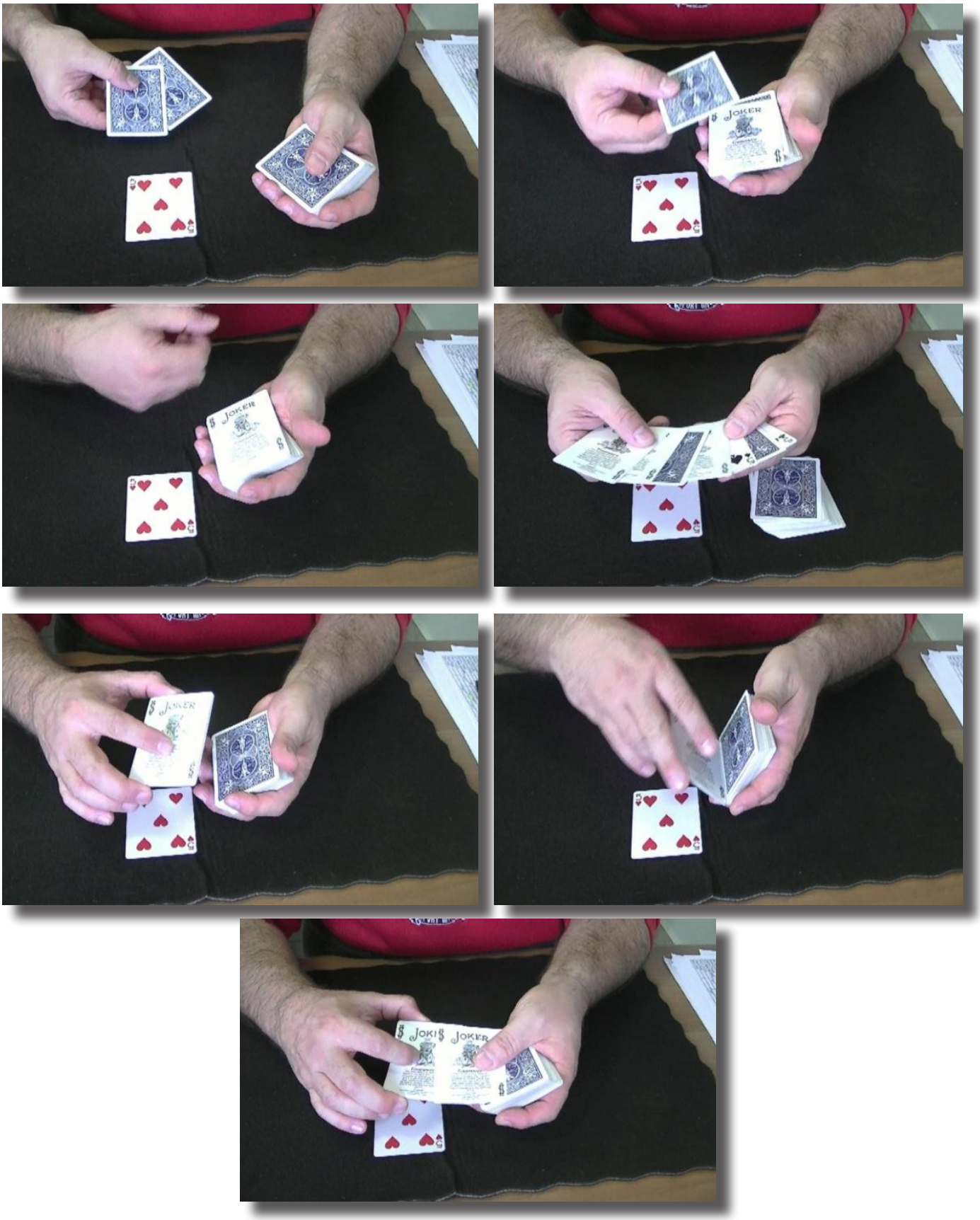




Ora facciamo un piccolo gesto magico ed apriamo a nastro le prime 3 carte del mazzo e mostriamo come tra i due Joker sia apparso un 5 di cuori. In realtà altro non è che la seconda faccia del Joker doppia faccia.



Apparizione degli altri 5

Lasciamo sul tavolo il 5 di cuori faccia in alto e giriamo uno alla volta i Joker faccia in alto sul mazzo. Ora prendiamo un break sotto gli altri 3 cinque del nostro setup iniziale. Se stiamo attenti questo break dovrebbe essere naturale appunto per il fatto che nel setup ci sono anche carte faccia in alto. Prendiamo tutto il mazzetto di carte al break, giriamo dorso in alto sul mazzo il primo Joker e a seguire tutto il mazzetto sottostante come se fosse ovviamente una sola carta.



Ora eseguiamo un piccolo gesto magico ed apriamo a nastro le prime tre carte dalla cima del mazzo. Noteremo un altro 5 faccia in alto tra quelle che apparentemente sembrano i due Joker dorso in alto. Lasciamo anche questo 5 faccia in alto sul tavolo ad una certa distanza dal primo, quello di cuori.



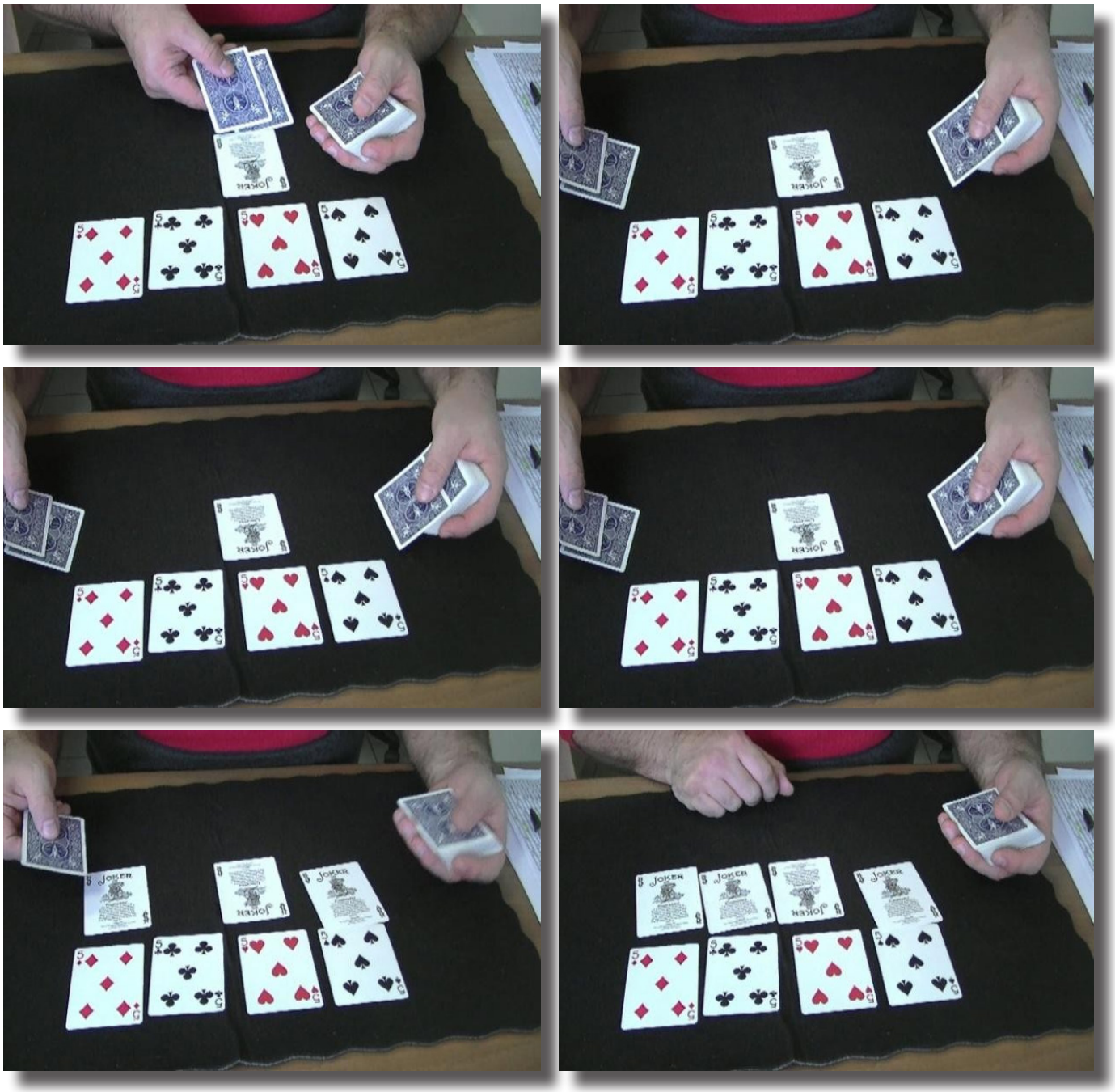

Giriamo a seguire senza interruzione faccia in alto le due carte che lo spettatore crede essere i due Joker ma che in realtà si riveleranno essere gli altri due 5 neri e li mettiamo faccia in alto intervallandoli a quelli rossi già faccia in alto sul tavolo.




Sistemati i 5 facciamo un piccolo gesto magico sul mazzo, apriamo a nastro le prime 3 carte e mostriamo come tra le due carte dorso in alto ci sta un Joker. Poggiamo questo sul tavolo faccia in alto sotto un cinque.




Una volta posato il Joker sotto al 5 di cuori, allarghiamo le braccia e portiamo le due carte dorso in alto all'estrema destra e la mano che ha il mazzo all'estrema sinistra, e contemporaneamente giriamo faccia in alto sia la prima del mazzo che una delle due nell'altra mano, e a seguire anche l'ultima rimasta nella mano sinistra. Abbiamo così fatto l'apparizione di 4 Joker.



Seconda fase:

Ora abbiamo prodotto i 4 Joker e i quattro 5 che ci serviranno per lo sviluppo successivo della routine.
Prendiamo i 4 joker nella nostra mano sinistra e sopra di questi poniamo i quattro 5 avendo l'accortezza che il secondo dei 5 dal basso verso l'alto sia appunto il 5 a doppia faccia. Prendiamo un break all'ultima carta del mazzetto faccia in alto. Riapriamo a nastro i quattro cinque richiudiamo e giriamo dorso in alto tutto il mazzetto compreso quelle al break, sopra l'unica carta faccia in alto.
Ossia daremo l'impressione di girare i quattro 5 ma in realtà giriamo 7 carte tranne l'ultima. Questa mossa ci prepara per la fase finale della routine una sorta di reset velocissimo ma che lascia veramente stupefatto chi guarda.
Apriamo a nastro le prime 4 carte dorso in alto e mettiamole sul tavolo. In mano rimarremmo con 4 carte ossia la prima faccia in alto il joker che altri non è che la doppia faccia, a seguire due carte dorso in alto e per ultimo l'altro joker faccia in alto.

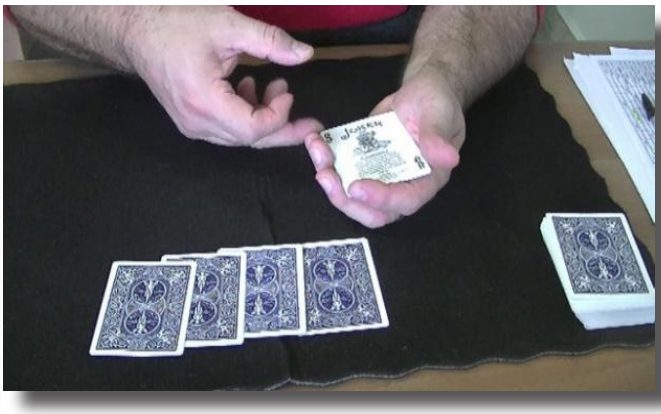
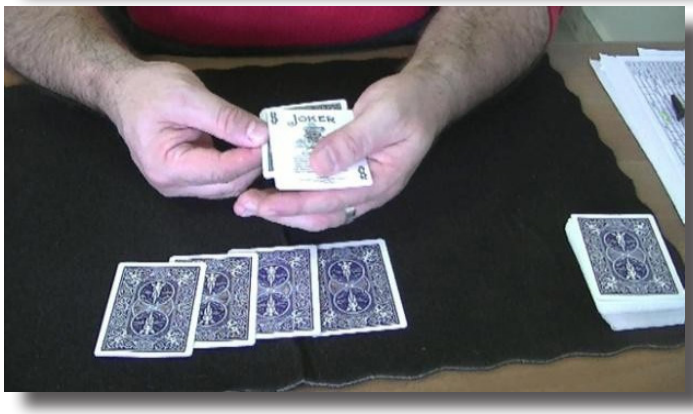
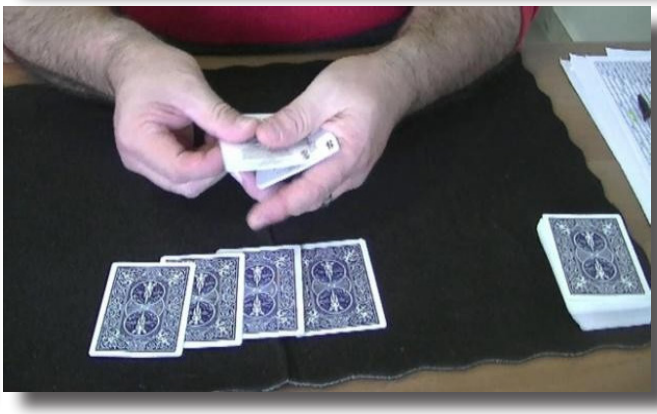


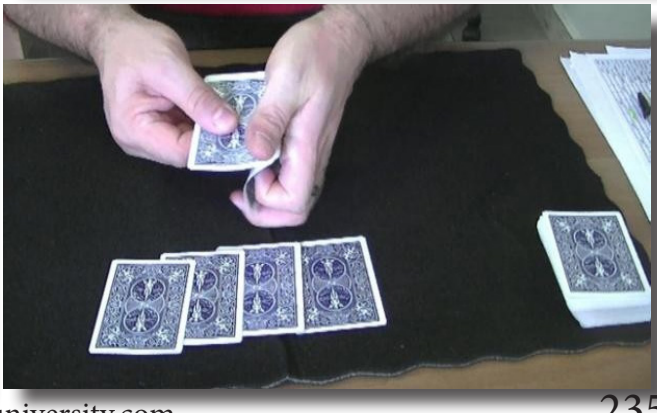


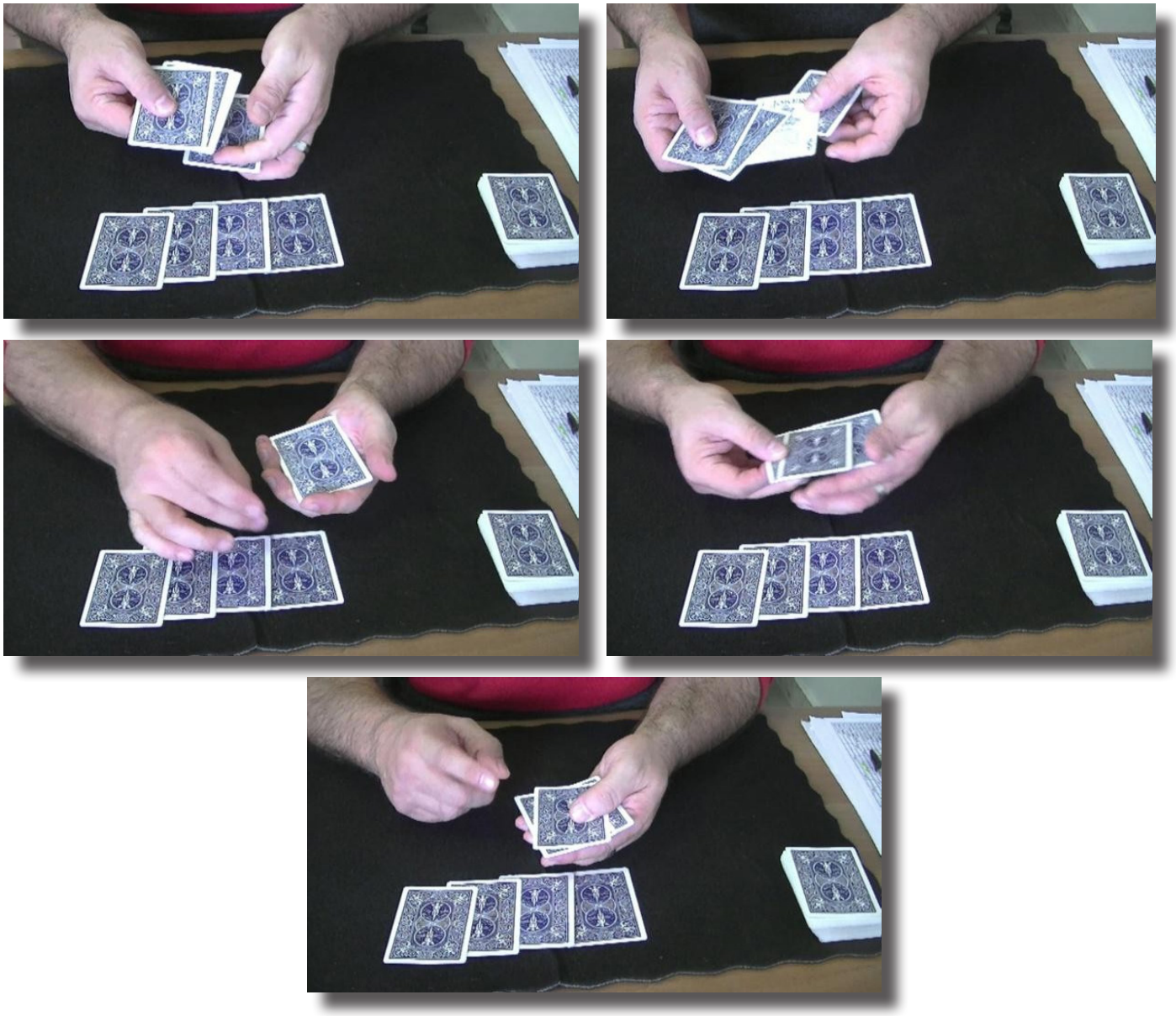


Esguiremo una sorta ti Twist con i Joker. Facciamo finta di prendere un 5 dal tavolo e testualmente lo metteremo tra i Joker. Una Elmesley Count e mostriamo come un Joker si sia girato dorso in alto. Ripetiamo con un secondo 5 sempre immaginario, e con una seconda Elmesley Count mostriamo due Joker dorso in alto.

Mettiamo le due dorso in alto sopra le due faccia in alto e successivamente ribaltiamo la prima carte sotto le quattro dorso in alto. Apriamo a nastro e mostriamo tre carte dorso n alto. Prendiamo l'ultimo 5 sempre nel nostro immaginario lo inseriamo tra i Joker, e con una Elmsley Count mostriamo come tutti e quattro i Joker sono di dorso.



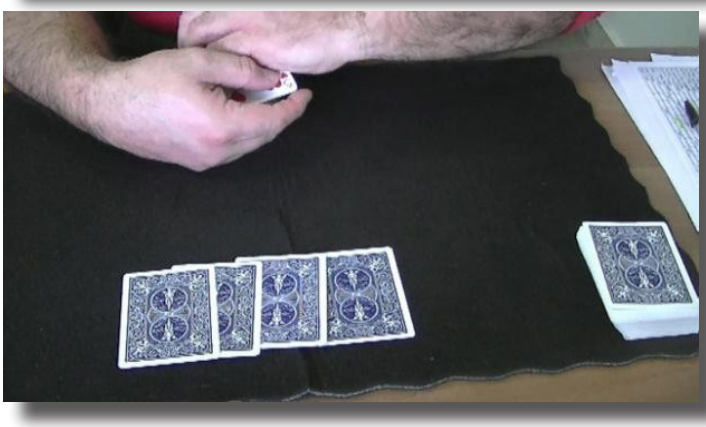
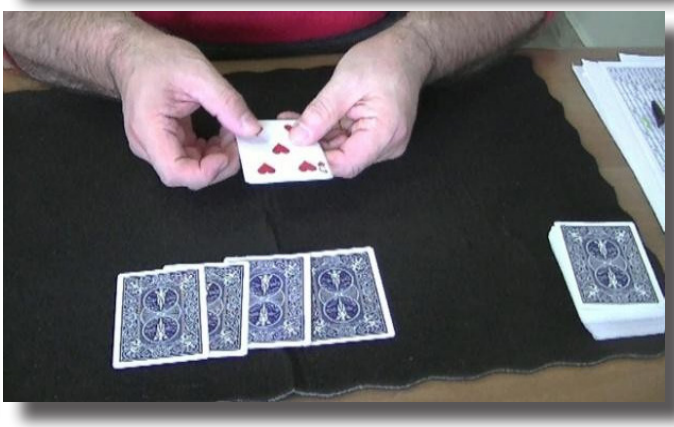


Prendiamo la seconda da sopra e mostrandola facciamo notare il Joker. Loposiamo faccia in alto sul tavolo. Prendiamo quindi la prima di quelle dorso inalto sul tavolo e mostriamo un 5. Mettiamo questa dorso in alto su quelle tenute in mano e giriamo invece il Joker sul tavolo, dorso in alto sulle altre 3 già stese a nastro. Un piccolo gesto e mostriamo ora le carte tenute in mano faccia in alto essere divenute i quattro 5. Giriamo quelle a nastro sul tavolo e risulteranno essere i 4 Jokers.













Tagliato per la ricerca

Uno degli effetti più amati è il classico Fai Come Me nella versione con un solo mazzo.
Esistono un'ampia varietà di tecniche e stratagemmi per eseguirlo. Quanto segue ha delle caratteristiche interessanti e utilizza un metodo molto diretto per raggiungere l'obiettivo.

Effetto/Maneggio:

Occorre una piccola preparazione del mazzo. Mettete in cima una carta nota, diciamo il 5 di Fiori, e quinta dalla cima inserite una carta preparata con una Breather Crimp che tagli verso il basso. Supponiamo di preparare a questo scopo, come faccio sempre in tutti i miei mazzi, la Regina di Cuori. Eseguite un ***falso miscuglio*** che mantenga la preparazione iniziale. Introducete il tema del Fai Come Me e forzate la Regina di Cuori con la ***Forzatura*** sotto il nastro o ***Cull di Hofzinser***.
Penso sia stato Fred Robinson a pubblicarla definendola come la forzatura definitiva.
Mostrate la carta allo spettatore e fatela reinserire circa a metà mazzo. Squadrate il mazzo e porgeteglielo.
Ditegli di aprire il mazzo perché anche voi possiate prenderne una. Prendetela dalla parte inferiore del mazzo, mostrate di guardarla ma ignoratela! Rimettetela nel mazzo, ancora nelle mani dello spettatore, e fatelo squadrare. Guidatelo poi ad eseguire passo passo il ***falso taglio Ose*** e fategli squadrare ancora una volta il mazzo che poggerà sul tavolo.
"Dunque, entrambi stiamo pensando a una carta. Vediamo se possiamo lavorare in sincrono per creare un piccolo miracolo". Chiedetegli di ta-

gliare una porzione di carte dal mazzo. Mentre lo fa, stendete la mano sinistra palmo in alto. Istintivamente lo spettatore vi depositerà il mazzetto tagliato. Portate la mano destra sopra al mazzetto ed eseguite quello che io ho sempre conosciuto come lo ***Slip Dribble Pass (lett. Salto Scivolato a Cascata, N.d.T.)*** .
In pratica si tratta di far scivolare la prima carta verso destra usando i polpastrelli della sinistra proprio mentre si inizia un dribble (cascata) delle carte che cadranno dalla mano destra nella sinistra. Usando la giusta tempistica l'azione risulta invisibile e trasferisce segretamente il 5 di Fiori del nostro esempio al fondo del mazzetto.
Mentre eseguo questa tecnica, di solito chiedo allo spettatore quante carte pensa ci siano nel mazzetto che ha appena tagliato. Infine con la punta delle dita della mano sinistra faccio scivolare fuori la carta di fondo del mazzetto (ora 5F) e la poggio faccia in basso sul tavolo davanti allo spettatore.
Poggiate il mazzetto che avete in mano in cima a quello rimasto sul tavolo e squadrate.
Dichiarate che state per tagliare in un punto a caso, esattamente come ha appena fatto lo spettatore. Portate la mano destra sopra al mazzo e tagliate direttamente alla vostra carta preparata (Regina di Cuori). Togliete dal fondo del mazzetto appena tagliato questa car ta e poggiatela faccia in basso davanti a voi.
Mettete via il mazzo e fate salire la tensione. Chiedete allo spettatore quale sia la carta a cui sta pensando. Un attimo dopo voltate la carta a cui avete tagliato rivelando la sua Regina di Cuori. "Trovare le carte del pubblico è il mio mestiere. Ma se anche lei avesse trovato la mia carta… non sarebbe fantastico?" Dichiarate di aver scelto il 5 di Fiori e voltate la carta di fronte allo spettatore per concludere questo mistero, lasciandolo a crogiolarsi nella gloria.

Breather

E' una speciale preparazione di una carta che la rende convessa (o concava) formando una intercapedine d'aria che crea una separazione fra le due metà del mazzo che la carta divide.
Per realizzarla tenete ben ferma, dorso in alto, una carta dal suo centro esatto pinzandola fra pollice e indice della mano sinistra. Con pollice (sopra) e indice (sotto) della mano destra pinzate con altrettanta forza accanto alle dita della mano sinistra e tirate, facendo scorrere le dita della mano destra fino a raggiungere un angolo della carta. Non fermatevi all'angolo ma tirate fino a far fuoriuscire le dita della mano destra lasciando la carta nella sola mano sinistra. Nel compiere il movimento, l'indice deve premere verso l'alto.
Ripetete questo movimento un paio di volte nella stessa direzione e ripetete il tutto per ogni angolo
della carta, tenendola sempre e solo dorso in alto.
Questo creerà una curvatura simile a quella di un tetto, lasciando dalla parte della faccia una specie di intercapedine, come fosse il solaio del tetto. Inserendo in mezzo al mazzo questa carta, sarà possibile dividere il mazzo proprio in quel punto semplicemente dando con l'indice, dal basso verso l'alto, un colpetto sul bordo lungo del mazzo. L'idea è di usare questo colpo per far ribaltare faccia in alto in avanti il mazzetto superiore. Un altro modo, più semplice, meno spettacolare ma più discreto è quello di eseguire un semplice taglio sul tavolo, esattamente come nell'effetto appena descritto. Puntando a tagliare circa all'altezza della carta preparata, si otterrà di dividere il mazzo proprio in quel punto a colpo sicuro.
Avendo eseguito la preparazione tenendo la carta dorso in alto, abbiamo creato una ***Breather Crimp*** (letteralmente una Piega che Respira) che taglia verso il basso. Se, durante la preparazione, si tiene la carta faccia in alto, alla fine si otterrà una ***Breather Crimp*** che taglia verso l'alto. La differenza è semplice: quella che taglia verso il basso lascerà la carta preparata al fondo del mazzetto superiore, quella che taglia verso l'alto la lascerà in cima al mazzetto inferiore. (N.d.T.)

Cull di Hofzinser:

questa tecnica consente di portare una qualunque carta dal mezzo del mazzo al fondo. Tenendo il mazzo in posizione di servizio, iniziate a scorrere le carte da una mano all'altra. Quando localizzate quella da controllare, metteteci sopra il pollice della mano sinistra.
Contemporaneamente assicuratevi una salda presa sulla carta sopra di essa (che si troverà nella mano destra) usando indice, medio e anulare destroi. Riavvicinate per un breve attimo le mani così da pareggiare la carta da controllare con quella sopra. La carta da controllare finirà sotto indice, medio e anulare destri mentre il pollice sinistro finirà sopra la carta superiore.
Ciò nasconderà alla vista la carta da controllare e renderà invisibile la mossa che segue.
Tenendo ben salda la carta superiore col pollice sinistro, usate indice, medio e anulare destri per far scivolare via dalla sua sede la carta da controllare, rendendola così libera sotto il mazzo ma coperta dallo stesso mazzo.
Per agevolare la liberazione, mentre le dita della mano destra spostano a destra la carta, la mano sinistra può spostarsi un po' a sinistra, diminuendo la strada che la carta da controllare deve percorrere prima di liberarsi.
Richiudendo e squadrando il mazzo, la carta verrà invisibilmente controllata in fondo.
Questa tecnica serve anche per forzare una carta. Supponete di porre la Regina di Cuori (carta da forzare) quinta dalla cima del mazzo faccia in basso. Mentre scorrete le carte, eseguite il ***Cull*** della quinta carta senza però squadrare il mazzo. Poi, continuando a passare le carte da una mano all'altra, chiedete allo spettatore di toccare una qualsiasi carta.
Tagliate il mazzo nel punto esatto toccato, in modo che la carta toccata rimanga al fondo del mazzetto di destra. Per aumentare l'illusione potete anche metterla in outjog prima del taglio. Poggiate poi il mazzetto sinistro sul tavolo e squadrate in mano quello destro. Ciò porterà la Regina di Cuori in fondo al mazzetto.
Sollevatelo verso lo spettatore per dare a intendere che ha toccato la Regina di Cuori. (N.d.T)

OUT OF THIS MILLENNIUM I°

Qui di seguito vi presento le mie tre personali versioni di un effetto famosissimo, l'"OUT OF THIS WORLD" di Paul Curry.

Nel corso degli anni vari autori(Harry Lorrayne , Dick Zimmermann, Paul Harris, J.C. Wagner, Daryl Martinez) hanno ideato e studiato nuovi metodi per eseguirlo.

Nel 1976, nel corso della "Terza Jornadas De Cartomagia ", i membri di Escorial lavorarono su questo effetto cambiando però il finale:
lo spettatore coinvolto non separava più le carte rosse da quelle nere ma divideva il mazzo nei quattro semi.

Ripensando a questa idea, trovai nuovi metodi , semplici nell'esecuzione e pratiche nell'utilizzo.

La versione e' stata pubblicata per la prima volta sulla rivista edita da Tony Binarelli " QUI MAGIA " nel numero di Gennaio 2000.
E' stata presentata dal noto illusionista Gabriele Gentile nel corso dell'esecuzione di effetti per il World Guiness Of Records.

Nella versione che vi propongo, due spettatori riescono a dividere il mazzo di carte(tenute a faccia in basso)in quadri,cuori,picche e fiori semplicemente seguendo le loro sensazioni.

Si utilizza un normale mazzo di carte e non si fa uso di manipolazioni. E' facile da eseguire,pratico e , utilizzando due spettatori , l'esecuzione risulta veloce e diretta.

Occorrente:

un normale mazzo di carte

Set-up:

Tenendo il mazzo di carte faccia in alto,disponete le carte in questo modo:

-13 carte cuori



-13 carte fiori
-un jolly joker
-13 carte picche
-13 carte quadri

Esecuzione:

Invitate due spettatori a partecipare ad un esperimento con le carte da gioco. Fateli sedere uno alla vostra destra e l'altro alla vostra sinistra.
Eseguite un falso miscuglio,lasciando le carte nel loro ordine originale.
Sventagliate il mazzo con le facce rivolte verso di voi.
Estraete l'asso di cuori: ponetelo a faccia in alto sul tavolo(con i lati lunghi paralleli al bordo del piano d'appoggio) verso lo spettatore alla vostra destra.
Continuando a sventagliare le carte, sfilate l'asso di fiori e posizionatelo(-senza mostrarne il valore) a faccia in basso alla destra dell'asso di cuori.
Prendete poi l'asso di picche e ponetelo a faccia in alto sul tavolo(con i lati lunghi paralleli al bordo del piano d'appoggio),verso lo spettatore alla vostra sinistra. Infine l'asso di quadri che verrà posto(senza mostrarne il valore) alla sinistra dell'asso di picche.
Togliete il jolly joker e,con questo pretesto,dividete il mazzo di carte in due metà .

Date quella alla vostra destra allo spettatore di destra e quello alla vostra sinistra allo spettatore di sinistra. chiedete agli spettatori di distribuire velocemente una alla volta e a faccia in basso le carte in loro possesso,in

modo da alternarle casualmente sulle carte poste davanti a loro. Il loro compito e' quello di cercare di dividere le carte qualsiasi (rappresentate dalla carta a faccia in basso)(dalle carte indicate da quella a faccia in alto(destra asso di cuori,sinistra asso di picche).Precisate che i due mazzetti devono avere piu' o meno lo stesso numero di carte.
Voi guiderete il loro subconscio a fare il meglio.

Al termine della distribuzione,gli spettatori avranno di fronte due mazzetti di carte ciascuno.
Squadrate i quattro mazzetti.

Giratevi verso lo spettatore alla vostra destra,prendete il mazzetto dei presunti cuori e sventagliatelo verso di voi.
Guardate le carte e ricordatevi l'ultima carta di cuori(la prima partendo da destra).

Guardate lo spettatore negli occhi e fate un'espressione sorpresa.
Appoggiate il mazzetto sul tavolo.
Stessa procedura per il mazzetto delle presunte carte di picche. Ricordatevi l'ultima carta di picche(la prima partendo da destra)e depositate il mazzetto sul tavolo.
Ricapitolate al pubblico ciò che e' appena avvenuto.

Iniziate a girare una a una le presunte carte di cuori e picche(la prima con la mano destra,poi con la sinistra).

Fermatevi solamente quando,sia alla vostra destra che alla vostra sinistra,appaiono le carte precedentemente adocchiate.
Potrebbe capitare che un mazzetto venga completato prima dell'altro.
Non Preoccupatevi: fermatevi e continuate con l'altro mazzetto. quando arrivate alle carte adocchiate in entrambi i mazzetti, spiegate che le due carte coperte(a faccia in basso)non erano carte qualsiasi: erano gli assi mancanti.
GirateVi verso sinistra. La vostra mano destra va sulla carta a faccia in basso e la rovescia a faccia in alto.
La mano sinistra prende il mazzetto delle "carte qualsiasi" e lo posiziona

sulle presunte carte di picche(a faccia in basso).Rovesciate il mazzetto a faccia in alto sulle carte di picche (già a faccia in alto) ed eseguite lo spread,separando i due semi.
A questo punto, giratevi verso destra e ripetete le stesse operazioni. La vostra mano sinistra va sulla carta a faccia in basso e la rovescia a faccia in alto, mentre la vostra mano destra prende il mazzetto delle "carte qualsiasi".
Sistematelo sulle presunte carte di cuori rimanenti. Prendete (sempre con la mano destra) tutto il mazzetto, rovesciatelo a faccia in alto sulle carte di cuori (già a faccia in alto) ed eseguite un altro spread per separare i semi.
Ripetete al pubblico che i due spettatori,seguendo semplicemente le loro sensazioni,hanno separato il mazzo nei quattro semi.

OUT OF THIS MILLENNIUM II°



Un solo spettatore viene invitato a partecipare all'esperimento.
L'esecutore estrae dal mazzo i quattro assi e li pone faccia in alto sul tavolo.
Consegna poi le carte allo spettatore che seguendo le sue sensazioni riesce a dividere il mazzo nei quattro semi.

Occorrente:

Vi servono due mazzi identici.
Separate entrambi i mazzi nelle carte rosse e nere.
prendete tutte le carte rosse e formate un mazzo solo.
Tenendo il mazzo faccia in alto preparatelo in questo modo:
26 carte di quadri seguite da 26 carte di cuori.
Eliminate da questo mazzo un asso di quadri e un asso di cuori.

Prendete 13 carte di picche e 13 carte di fiori. Formate un mazzo.
Estraete da questo mazzo l'asso di picche e l'asso di fiori.
metteteli nel mazzo rosso. Eliminate le restanti carte nere.

Avete quindi formato due mazzi di cui uno composto da tutte le carte nere l'altro da tutte le carte rosse.
Mettete il mazzo rosso nell'astuccio e , al momento di presentare l'effetto, ponete, senza farvi vedere, il mazzo di carte nere il grembo con la faccia verso l'alto.

Esecuzione:

Invitate uno spettatore a partecipare ad un esperimento con le carte da gioco. Fatelo sedere alla vostra sinistra .
Estraete le carte dal loro astuccio e senza mostrare la faccia eseguite un falso miscuglio totale.
Sventagliate le carte verso di voi ed estraete i quattro assi.

Metteteli faccia in alto sul tavolo. sistemateli, partendo dalla vostra sinistra, in cuori,quadri,fiori e picche.

Consegnate il mazzo allo spettatore istruendolo sulle operazioni che deve compiere. ditegli di distribuire ad una ad una a faccia in basso le carte, alternandole in modo casuale sui quattro assi,per formare quattro mazzetti più o meno dello stesso numero di carte.

Il suo compito e' quello di cercare di dividere con le sue sensazioni le carte

nei quattro semi.
Voi cercherete di guidarlo in questo lavoro.
Alla fine della distribuzione si avranno quattro mazzetti.
Prendete quello sull'asso di cuori, sventagliatelo verso di voi e ricordatevi la prima carta di cuori partendo dalla vostra destra. mettete il mazzetto sul tavolo.
Prendete poi uno dei due mazzetti sugli assi neri, sventagliatelo verso di voi ed esibite una faccia sorpresa.
Mettete il mazzetto sul tavolo.

Prendete uno dei due mazzetti sugli assi neri, mettetelo sopra l'altro mazzetto nero e ponete il tutto nella vostra mano sinistra.

La mano destra va verso il mazzetto dell'asso di cuori e cominciate a girare le carte una alla volta faccia in alto sul tavolo.
Andate avanti finchè non girate la carta adocchiata in precedenza.

A questo punto succedono due cose:
la mano destra prende il mazzetto sull'asso di quadri e lo depone sul mazzetto delle presunte carte di cuori rimaste faccia in basso, prendete in azione continuata queste carte e rovesciatele faccia in alto sulle carte di cuori già a faccia in alto ed eseguite uno spread, separando i due semi.

Mentre la destra esegue lo spread la mano sinistra, coperta dal braccio destro, va sotto il tavolo e cambia il mazzo con quello nel grembo.
La destra prende poi il mazzetto separando nei due semi fiori e picche.

Lo spettatore ha separato in maniera casuale il mazzo di carte nei quattro semi.

OUT OF THIS MILLENNIUM III°

Questa versione differisce dalle altre per un punto:
il mazzo di carte e' tenuto in mano dall'esecutore.
l'effetto finale e' identico alle altre.

Vi serve un normale mazzo di carte e un buon metodo per eseguire il bottom deal.

Tenendo il mazzo faccia in alto , preparatelo in questo modo:

- 13 carte quadri
- 13 carte cuori
- 13 carte picche
- 13 carte fiori

Rendete l'ultima carta di picche una carta chiave.
Questa carta vi serve per sapere in quale momento finiscono le carte nere.

Esecuzione:

Invitate , senza che si alzi dal suo posto , uno spettatore a partecipare ad un esperimento.
Sventagliate le carte con le facce verso di voi ed estraete i quattro assi.
Metteteli sul tavolo a faccia in alto nell'ordine,partendo
dalla vostra sinistra , cuori,quadri,fiori e picche.

Mettete gli assi rossi alla vostra estrema sinistra e quelli neri alla vostra estrema destra.
Fate in modo di tenere gli assi neri distanti l'uno con l'altro.
Dite allo spettatore di pensare esclusivamente ai semi delle carte e di nominarli in modo casuale.
Voi deporrete le carte sugli assi seguendo le sue indicazioni. a seconda di quello che vi dirà procedete nel modo seguente:
· per ogni seme rosso scelto voi distribuirete dalla cima delmazzo.
· per ogni seme nero scelto voi distribuirete l'ultima carta del mazzo eseguendo un bottom deal.

Finita la distribuzione delle carte , avrete quattro mazzetti.

Prendete quello sopra all' asso di cuori,sventagliatelo verso di voi e ricordatevi la prima carta di cuori dalla vostra destra.
Mettete poi il mazzo sul tavolo.
Prendete il mazzetto sopra all'asso di picche e ricordatevi la prima carte di picche dalla vostra destra.

Ora, alternativamente con la mano destra e sinistra,iniziate a girare le carte ad una ad una dei mazzetti cuori e picche.
Fermatevi quando appare sia a destra che a sinistra le due carte adocchiate in precedenza.
Spesso succede che una mano finisce prima dell'altra(appare una carta in un mazzo e nell'altro no).
Fermatevi con il mazzetto con la carta adocchiata e continuate con l'altro finchè appare l'altra carta.

Quando le due carte adocchiate sono visibili in tutte e due i mazzetti procedete in questo modo.
La mano sinistra prende il mazzetto sull'asso di quadri,lo mette sulle carte coperte dell'asso di cuori,rovescia il tutto faccia in alto sulle carte di cuori già a faccia in alto ed esegue uno spread separando le carte nei due semi.
Contemporaneamente a tutto questo, la mano destra esegue le stesse identiche mosse con il mazzetto di fiori su quello di picche separando le carte nei due semi neri.
Lo spettatore ha diviso , seguendo le sue sensazioni , il mazzo nei quattro semi.

LAVORANDO COME UN PAZZO!

Mi è sempre piaciuto l'effetto della Moneta Pazza, reso celebre da Roth, Latta, Gallo e altri. Questa è una versione poco impegnativa, sicura e dritta al punto.

Effetto/Maneggio:

vi servono 3 Penny vecchi e logori (quindi piuttosto lisci, N.d.T.) e 4 mezzi dollari 'morbidi' (cioè anche questi piuttosto lisci, N.d.T.), come i Walking Liberty (sono i mezzi dollari che dal lato della testa riportano una donna che cammina, N.d.T.) La 'morbidezza' di queste monete aiuterà molto quel po' di manipolazione usata nella sequenza. Mettete 3 mezzi dollari nella tasca destra e l'altro nella tasca sinistra. Due penny vanno all'impalmaggio alle dita della mano destra e uno all'impalmaggio alle dita della sinistra. Come immaginerete, questo è stato concepito come un numero d'apertura.

Produzione:

rimboccatevi le maniche; quindi andate verso l'orecchio di uno spettatore con la mano sinistra e producete il penny che stavate impalmando. Attendete la meritata reazione che questo vecchio trucco ottiene sempre, quindi eseguite alla punta delle dita la ben nota illusione della moneta di gomma. Benché siano molto datate, queste due illusioni generano sempre grandireazioni nel pubblico. Inoltre, come direbbe Roth, mantengono anche occupata la mano 'sporca'.

Trasferite il penny alla posizione di spellbound della mano sinistra (ossia tenuto per i bordi fra pollice e medio, col pollice in alto e il penny rivolto verso il pubblico, N.d.T.) Dichiarate che farete sciogliere la moneta come granita in una torrida giornata Palermitana :-)

Portate la mano destra sopra la moneta ed eseguite il classico cambio spellbound (in questo caso si esegue passando la mano destra davanti al penny della sinistra così che il pollice destro, coperto dal dorso destro, possa impalmare all'italiana il penny singolo; tornando verso destra, la mano destra farà passare i due penny nella posizione che occupava quello singolo e la sinistra li afferrerà con la stessa presa iniziale, N.d.T.)

In questa applicazione lo spellbound non servirà da cambio colore ma da scambio segreto di una moneta per le altre due, così da impalmare all'italiana la moneta singola e lasciare due monete squadrate come se fossero una nella posizione di spellbound che occupava quella singola. Fate uno sguardo sorpreso poiché nulla sembra essere cambiato ma, un attimo dopo, portate la mano destra di nuovo davanti alle monete, giusto per una frazione di secondo, e sotto questa copertura separate le due monete (lasciandole però srmpre nella mano sinistra) per mostrare una moltiplicazione.

Lasciate che l'effetto colpisca, poi portate ancora la destra sopra le monete mimando uno "spennellamento". Sotto questa copertura, caricate segretamente la moneta che impalmavate all'italiana sopra alle altre ed allontanate la destra per mostrare l'apparizione di una terza moneta.

Non allarmatevi: nella pratica, quanto descritto è abbastanza semplice :-)

Fate cascare i tre penny sul palmo sinistro per poi chiuderlo con deliberata lentezza. "Tenterò ora di teleportare queste monete dalla mia mano fino in tasca". La mano destra va nella tasca laterale come per dimostrare quanto detto. Approfittatene per impalmare i tre mezzi dollari che sono qui nascosti.

E' il momento di una vecchia e trita gag, ma che torna utile in occasioni come questa. "Conterò fino a tre e spariranno…" Sbirciate all'interno del vostro pugno sinistro e, con sguardo soddisfatto, date un'occhiata alla vostra tasca. "La parte difficile è farle tornare indietro!" Aprite la sinistra e preparatevi ai mugugnii :-)

Con calma, portate la mano destra fuori dalla tasca e lasciate che caschi di fianco, innocente; quindi trasferite i tre penny alla punta delle vostre dita della mano destra, utilizzando la sottigliezza di Ramsay per nascondere i mezzi dollari che essa cela. Chiedete ad un aiutante di stendere la mano palmo in alto, mostrandogli come fare con la sinistra. "Voglio che tu tenga queste monete nel pugno, così…" Mentre dite ciò, chiudete la mano destra ed usate questo movimento per impalmare i penny all'italiana. Quindi aprite di nuovo la mano e mettete nel suo pugno i tre mezzi dollari che avete scambiato, chiedendogli di stringerli in pugno.

"Abbiamo bisogno anche della mia moneta fortunata". Tastatevi entrambe le tasche, mettendo entrambe le mani in tasca. La destra scaricherà i penny e la sinistra tirerà fuori, in piena vista, l'ultimo mezzo dollaro, avendo cura di emergere dalla tasca un attimo prima della mano destra.

Poggiate il mezzo dollaro sul dorso della loro mano e

fate una pausa. Riprendetelo ed eseguite una veloce fioritura in tre fasi à la Roth (qui si intende inserire una qualsiasi e veloce routine di una moneta per dimostrare quanto questa moneta sia speciale, N.d.T.)

Questo non solo serve a dare varietà ma inserisce anche una misdirection temporale. Dopo la fase finale della vostra mini routine, terrete il mezzo dollaro alla punta delle dita della mano destra.

Sventolate misteriosamente la moneta sul pugno chiuso dello spettatore e fate una pausa più lunga. "Per un occhio non allenato sembra che nulla sia accaduto".

Chiedete allo spettatore di aprire la mano ed aspettate la sua sorpresa nel vedere la trasformazione multipla delle sue monete di rame in argento. Prendetegliele una ad una e aggiungetele alla vostra in un ventaglio di quattro monete d'argento alla punta delle vostre dita, concludendo così questo approccio minimalista ad un classico della monetomagia.

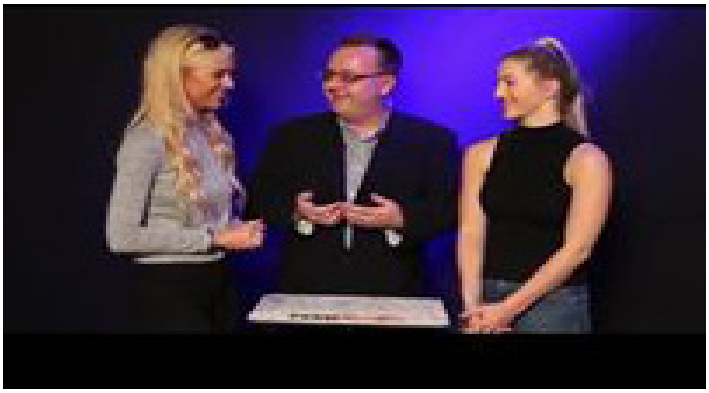


IL COLORE DEL DIVERTIMENTO

Ho sempre amato il classico Mazzo che Cambia Colore. Le versioni che preferisco in assoluto sono Stranger's Gallery di Bannon, Color Stunner di Harris e Colour Triumphant di Dingles.

Recentemente ho messo assieme questo maneggio che sta avendo ottime reazioni dal pubblico.

Fa buon uso della mostra Bullet Catcher di Bannon, usata qui come una forzatura.



Effetto/Maneggio:

vi servirà un Mazzo Arcobaleno. Due fra i migliori sono il Prism Deck di Joshua Jay e lo Spectrum Deck di Cosmo Solano. Vi serviranno anche due Jolly a dorso blu e altre due carte a dorso blu che dovranno essere forzate, diciamo l'Asso di Fiori ed il Quattro di Cuori.

Rimuovete queste carte dal vostro Mazzo Arcobaleno e mettetele in un cassetto. Mettete le duecarte da forzare in cima al mazzo con un Jolly sotto di loro.

Mettete l'altro Jolly in mezzo al mazzo e siete pronti.



Prendete di tasca le carte e rimuovetele dall'astuccio. Voltate il mazzo faccia in alto ed eseguite con indifferenza un Miscuglio Indiano Centrale, mantenendo la vostra preparazione (ossia prelevate, come prima mossa, un grosso mazzetto dal centro, in modo che le carte inferiori rimangano al loro posto; poi procedete come di consueto, N.d.T.) Andate palesemente alla ricerca del Jolly e rimuovetelo. Voltatelo faccia in basso, approfittando di questa occasione per mostrarne, senza dirlo, il dorso blu.

Mettete dunque il Jolly in cima all'astuccio. Tenete il mazzo dall'alto nella vostra mano destra, sempre faccia in alto, e tagliate con l'indice un paio di piccoli mazzetti nella vostra mano sinistra. Quindi cominciate a prendere singole carte dalla faccia del mazzo pelandole con il vostro pollice sinistro. Chiedete ad uno spettatore di fermarvi quando vuole.

Quando lo spettatore vi ferma, voltate la destra palmo in alto e pelate la carta blu in cima, mettendola in outjog in cima al mazzetto faccia in alto della mano sinistra. Senza far pause, voltate la mano destra di nuovo palmo in basso e continuate a pelare carte dalla faccia del mazzo.

Chiedete ad un altro spettatore di dirvi stop. Ripetete la procedura di sopra per mettere in outjog l'altra carta blu da forzare e poggiate il resto del mazzo che è rimasto nella destra in cima al mazzetto con le carte in outjog, mantenendo un break col mignolo fra i due mazzetti.

Estraete le due carte in outjog e mettetele ognuna davanti al rispettivo spettatore. Eseguite un doppio taglio per portare in fondo il Jolly blu che stava sopra al break e voltate il mazzo faccia in basso.

Ancora una volta il pubblico vedrà un dorso blu senza che voi dobbiate sottolinearlo.

Del resto, finora non avete mai menzionato alcunché riguardo al colore del mazzo. :-)

Chiedete agli spettatori di guardare le loro rispettive carte e mentre lo fanno avrete sufficiente copertura per eseguire un mezzo salto di tutto il mazzo sotto la carta blu in cima.

Riprendete una delle carte blu e lentamente inseritela nel terzo inferiore del mazzo.

Prendete l'altra e inseritela nel terzo superiore. Poggiate il mazzo, se avete spazio sul tavolo. Prendete il Jolly dall'astuccio e tenetelo faccia in alto per l'angolo interno destro. Sventolatelo lentamente sul mazzo e portatelo al vostro orecchio. Fingete che il Jolly vi sussurri all'orecchio le carte degli spettatori. Un attimo dopo, divinate la loro prima scelta, l'Asso di Fiori in questo esempio.

Attendete l'applauso e poi ripetete questa recita del Jolly e divinate la seconda carta, il 4 di Cuori.

Mettete via il Jolly e dichiarate che farete ora voltare nel mazzo le carte scelte.

Compite gesti esoterici sul mazzo, poi fate una pausa: "Invece di far voltare due carte, facciamo una pazzia e facciamo invece rivoltare tutte le altre!"

Eseguite un classico cambio di colore Erdnase/Houdini, facendo apparire una carta a faccia in alto.

Un attimo dopo fate un nastro di carte per mostrare che tutte le carte sono faccia in alto eccetto due.

Mentre eseguite il nastro, naturalmente, abbiate cura di tenere nascosta la seconda carta del mazzo.

Estraete le due carte a dorso blu e voltatele faccia in alto per rivelare le loro carte scelte.

Attendete il giusto tempo perché l'effetto sia apprezzato, poi dichiarate che in effetti stavate barando perché stavate utilizzando carte segnate.

Raccogliete il nastro di carte e squadrate il mazzo. Poi, lentamente, voltate il mazzo a faccia in basso e fate un bel nastro a mezza luna sul tavolo, concludendo così con una bellissima trasformazione arcobaleno.

LA FORZATURA A CASCATA SENZA MANI

Ecco una piccola forzatura con cui mi sto divertendo. La carta da forzare è in cima.

Fate un falso miscuglio e poggiate il mazzo sul tavolo. Chiedete ad uno spettatore di tagliare un mazzetto di carte.

Stendete la mano sinistra a palmo in alto e fatevi consegnare questo mazzetto.

"Quante carte pensi di aver tagliato, circa?"

Mentre dite ciò, eseguite con la destra uno Slip Pass (lett. Salto con Carta Scivolata, N.d.T.) mandando la carta da forzare sulla faccia del mazzetto e, senza pause, eseguendo una cascata (Dribble) delle restanti carte sopra ad essa.

Ciò si compie trascinando verso il basso con le dita della mano sinistra la carta da forzare, per poi eseguire con le dita destre la cascata (Dribble) delle restanti eseguendo la sequenza come fosse un'azione unica.

Prendete con la destra il pacchetto dall'alto e sollevate la mano per mostrare la carta da forzare. Continuate da qui la vostra routine.

Questa tecnica può servire anche come un posizionamento discreto di una carta chiave.

Basterà che facciate guardare la carta in cima al mazzetto che è sul tavolo per poi poggiare l'altro mazzettosu di esso. E così via…

Roll the dice
Carta al numero

Effetto:

Lo spettatore dopo aver mescolato le carte, lancerà i dadi e sommando i valori usciti in 3 step diversi di lancio, al numero finale corrisponderà come posizione nel mazzo una carta , la carta scritta nella premonizione in un mazzo mescolato da mani estranee.

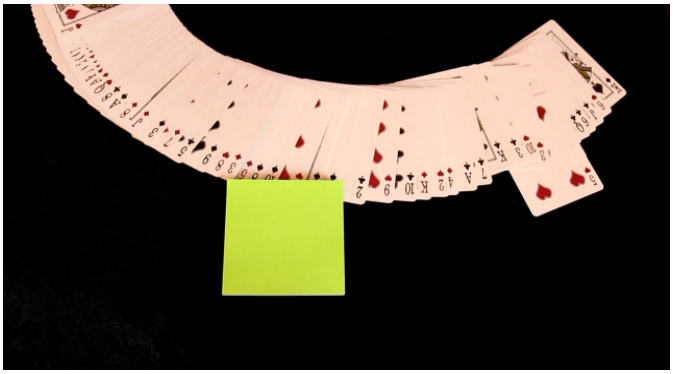
Esecuzione:

Occorrente:
due dadi - un mazzo di carte - un foglietto su cui scrivere - una penna

Facciamo mescolare il mazzo ad uno spettatore, quindi appena fatto lo apriamo a nastro faccia in alto sul tavolo come per voler mostrare che le carte sono veramente mescolate, ma in realtà e segretamente, adocchiamo l'ottava carta dalla cima del mazzo che in questa fattispecie è il **5 di cuori**.
Quindi prendiamo un foglietto, scriviamo la nostra previsione, ossia il **5 di cuori**, lo ripieghiamo e mettiamo il foglietto nell'astuccio delle carte sempre in vista.

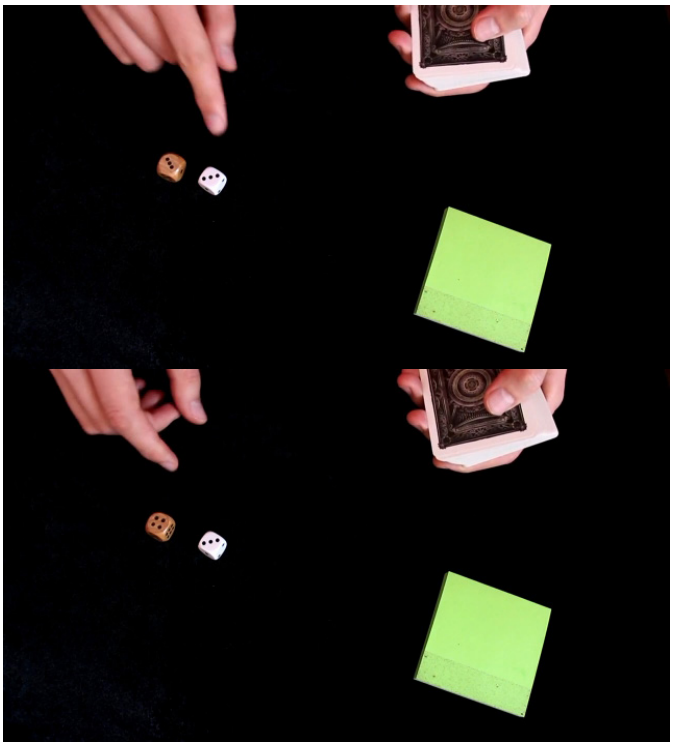








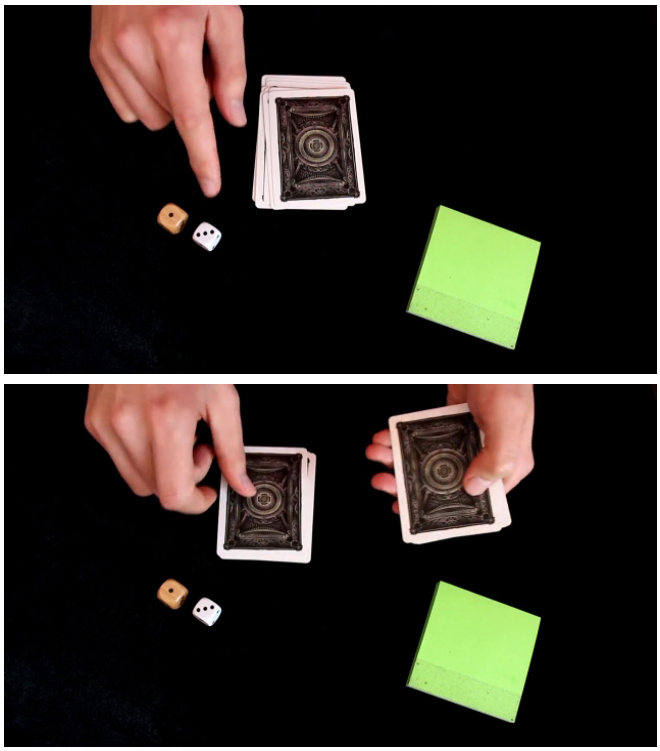
Adesso lo spettatore prenderà in mano i dadi ed effettuerà un primo lancio che nel nostro caso darà come risultato **3 + 3**.
Ora sceglierà uno dei due dadi appena lanciati e mostrerà la faccia opposta al numero che era in vista. In questo caso qualsiasi dado avesse scelto la faccia opposta al **3** sarebbe stato comunque un **4**.
Dovrà quindi sommare al **3+3** di prima anche il **4** che ci porterebbe ad un totale di **10**.
Ultima cosa dovrà rilanciare il dado appena girato e da questo lancio, nel nostro caso esce **1.** Arriviamo così ad un totale di **11**.

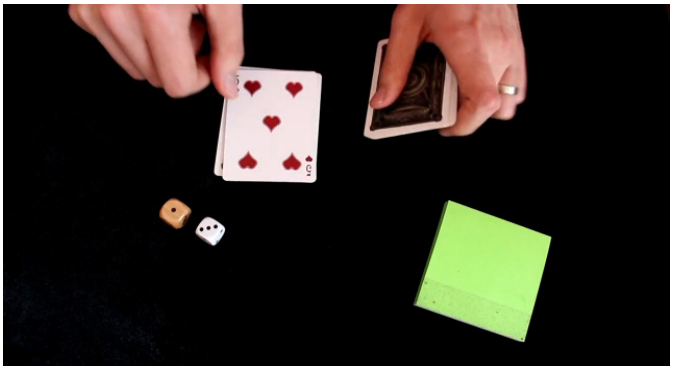




In virtù del numero sommato, ossia **11**, portiamo via dalla cima del mazzo contandole una ad una dorso in alto, undici carte.
Fatto questo riportiamo l'attenzione sui dadi dicendo che la loro somma attuale ossia **3+1 da 4** come risultato. Togliamo quindi, partendo dalla prima della pila delle 11 carte, le prime tre carte e prendiamo la quarta.
Giriamola faccia in alto e mostriamo quindi il **5 di cuori** che misteriosamente corrisponderà alla premonizione scritta antecedentemente sul foglietto, piegato e custodito nell'astuccio.









Spiral Principle

STEPHEN LEATHWAITE

Effetto:

Il mago mescola un mazzo e ne fa quattro mazzetti. Lo spettatore avrà il compito di ricompattare il mazzo mescolando i mazzetti nell'ordine e nel modo che preferisce. Una volta che il mazzo è di nuovo una sola entità, lo spettatore guarderà la prima carta e la inserirà in un punto qualsiasi del mazzo.
Ora il mago inspiegabilmente troverà la carta nel modo più personale.

Setup:

Per l'effetto utilizzo quattro **10** sulla cima del mazzo perché reputo gli Assi, i Kappa, le Donne e i Jack troppo scontati.







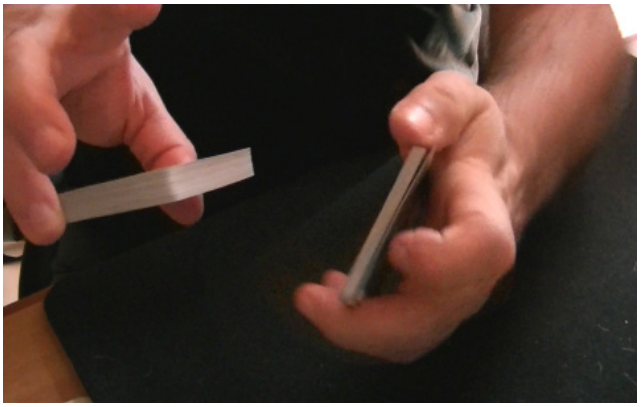


Esecuzione:

In questa spiegazione quello che trovo utile non è la routine che può avere un finale diverso per ogni prestigiatore, ma il principio per arrivare a forzare una carta in maniera completamente casuale.
Per fare la separazione dei quattro mazzetti e per portare su ognuno di loro un Asso, possiamo usare la tecnica del **Aces Cut di Hanry Lorayne** ossia:
Con il mazzo faccia in alto dobbiamo eseguire dei **Swing Cut**, per l'esattezza tre, ma nel contempo ad ogni taglio, dobbiamo contemporaneamente eseguire uno **Slip Cut** all'ultima carta del mazzo avendolo faccia in alto.

















Ora invitiamo lo spettatore a scegliere due dei quattro mazzetti e a mescolarli tra loro.
Io consiglio di evitare questo passaggio e di mescolare noi i quattro mazzetti così da non sottoporci a inutili rischi.
Mescolati i primi due, mescoliamo gli altri due e poi le due metà mazzo appena formate "casualmente" per ricompattare l'intero mazzo.
Fatto cio', invitiamo lo spettatore a prendere visione della prima carta del mazzo e a perderla in un punto qualsiasi di questo.
In tutto questo cosa è successo? Comunque vada a finire, almeno uno dei quattro **10** rimane come prima carta del mazzo, per cui una volta mescolato e aperto faccia a noi con la scusa che andiamo a cercare la carta scelta, basterà vedere quale dei quattro è più distante dagli altri tre per individuarlo come la carta scelta.
Ora qui subentra la fantasia personale per far uscire questa carta.












LA SORPRESA DELLE 21 CARTE

ROBERTO BOMBASSEI

La rivelazione di tre carte scelte utilizzando come base l'effetto delle 2carte.

SET-UP

Sul mazzo: un cinque,una carta qualsiasi,un due,resto del mazzo

ESECUZIONE

Prendete,senza cambiare l'ordine le prime 21 carte del mazzo.

Mettete sul tavolo ad una ad una le carte formando tre file da sette carte l'una.

La carta sotto ogni mazzetto e' il cinque,la carta qualsiasi,il due.

Prendete il mazzetto alla vostra sinistra,tenetelo nella destra.

Con il pollice sinistro sfilate dalla cima di questo mazzetto una carta alla volta fino a quando uno spettatore vi dice stop.

Allo stop alzate le carte della destra e mostrate l'ultima.

Avete forzato cosi' una carta.

Mettete le carte della destra sul tavolo poi quelle nella sinistra su quelle appena messe.

Ripete le stesse operazioni con gli altri due mazzetti.

Per i successivi mazzetti le carte vanno messe sulle carte del primo mazzetto.

In questo modo la prima carta e' l'ultima del mazzo,la seconda e'14 dalla cima,la terza e' 7.

Prendete il mazzetto per mescolarlo. Tenete la prima e l'ultima carta insieme ,poi fate scorrere 5 carte dalla cima,mettete poi il mazzetto della destra sopra a queste carte.

In questo modo la prima carta e'rimasta sul fondo la terza e' in cima,la seconda e' 7ma dalla cima.

Tut

Mr Discau

Run em'up

Effetto:

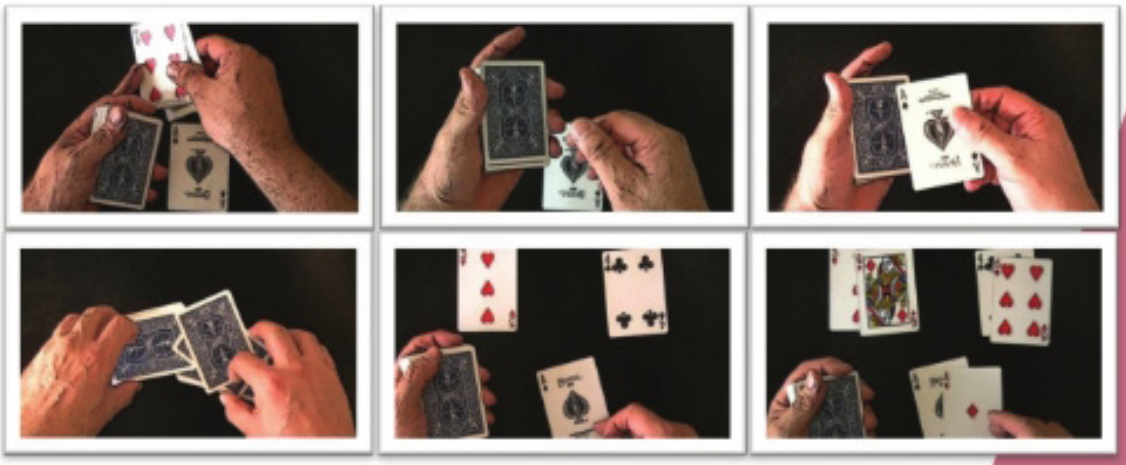
Una dimostrazione di poker che termina anche con una mano di Texas Hold'Em.

Spiegazione:

Questa routine viene dallo stesso Turner, accreditata a Steve Forte. Il Setup di partenza sono i quattro assi sulla cima del mazzo.
Dopo qualche falso miscuglio e falso taglio, tagliamo in due parti il mazzo e mettiamo queste due metà una di fronte l'altra per effettuare un Riffle Shuffle. Nel farlo terminiamo questo miscuglio collocando due carte sopra i quattro assi. Prendiamo ora il mazzo di carte nella mano sinistra in Dealer Position, e iniziamo a distribuire una mano di poker per 3 giocatori. Ovviamente usciranno prima le due carte qualsiasi per i due ipotetici giocatori e come terza carta, il primo asso a noi ovviamente.



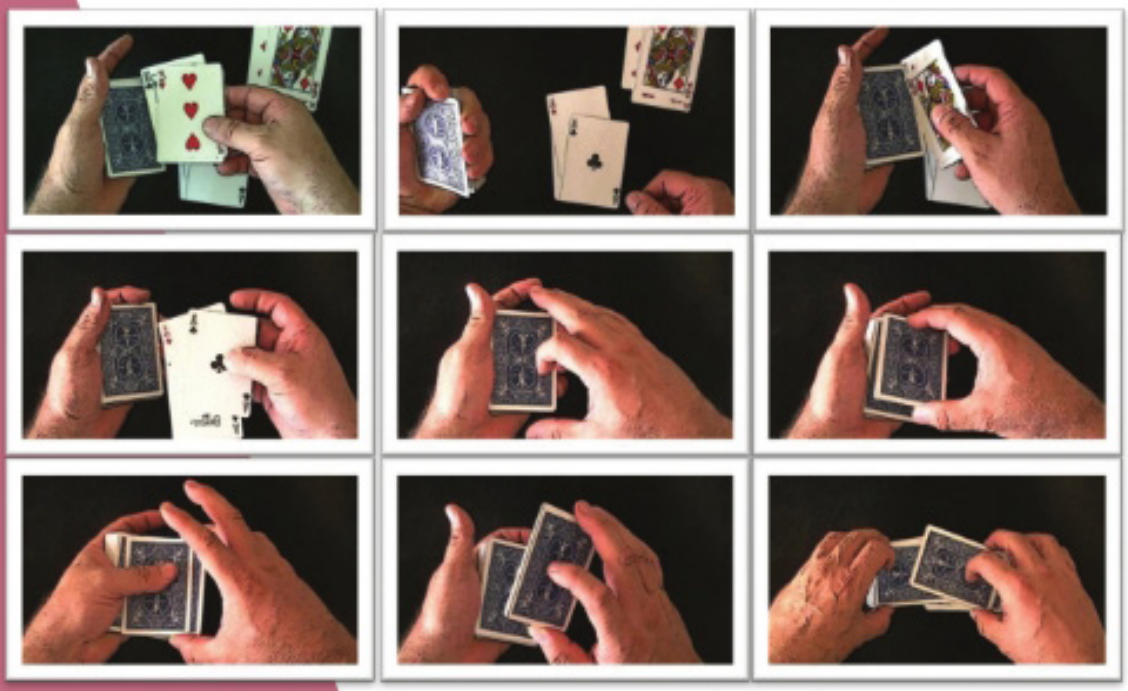
Raccogliamo le due carte qualsiasi e depositiamole dorso in alto sulla cima del mazzo e sopra queste l'asso appena uscito. Di nuovo effettuiamo un Riffle Shuffle e ancora una volta lasciamo cadere altre due carte sulla cima del mazzo.
Diamo le carte e la sequenza ovviamente sarà che i due spettatori ipotetici prenderanno due carte qualsiasi a testa e noi due assi.



Riffle Shuffle e scarichiamo altre 2 carte sulla cima dl mazzo. E' sottointeso che nel fare i vari Riffle Shuffle, la porzione superiore del mazzo deve rimanere invariata. Operato il Riffle Shuffle e quindi il deposito di ulteriori 2 carte sulla cima del mazzo, iniziamo la distribuzione delle carte sempre per 3 giocatori.
Faremo esattamente come segue:
1° mano
una carta qualsiasi - una carta qualsiasi - un asso
2° mano
second deal - second deal - un asso
3° mano
una carta qualsiasi - una carta qualsiasi - un asso

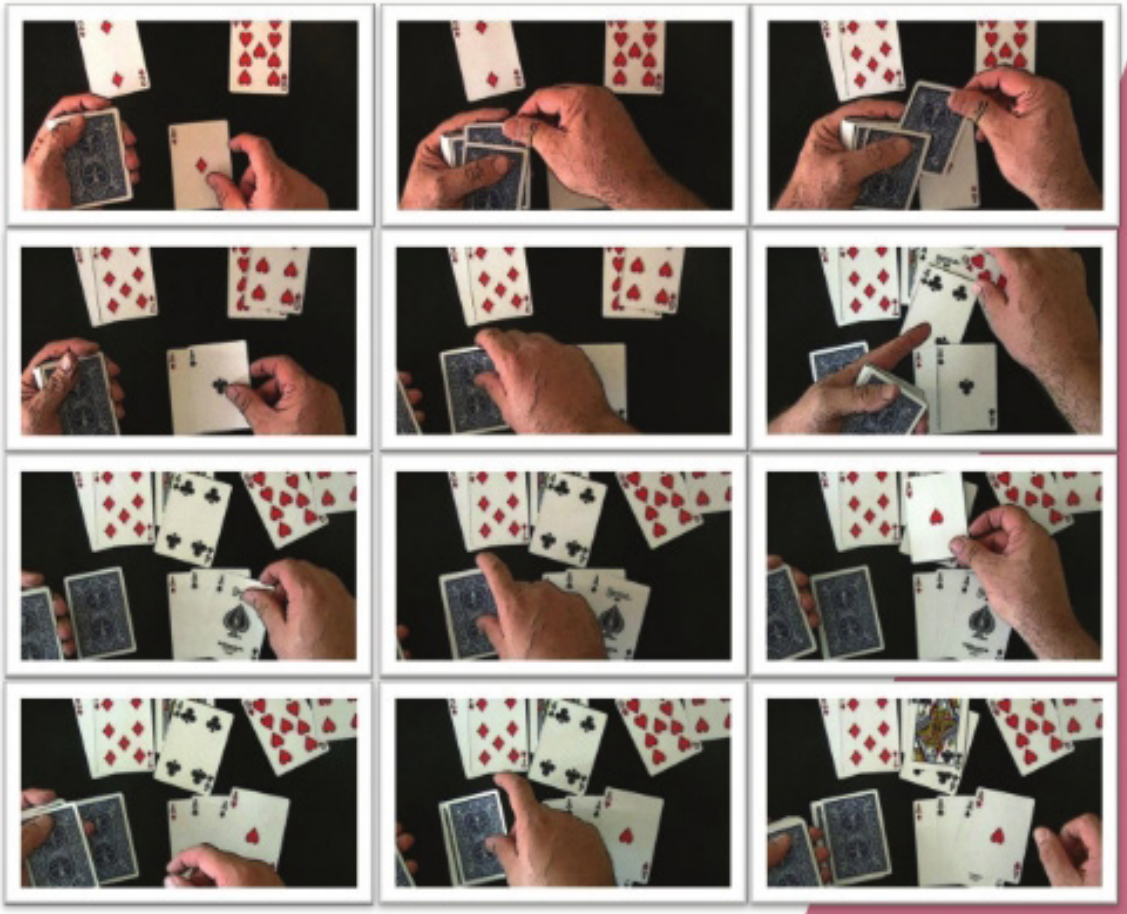


Raccogliamo ora le prime 3 carte qualsiasi e le mettiamo dorso in alto sulla cima del mazzo, avendo cura di prendere un break alla prima di queste. Proseguendo mettiamo le altre 3 carte qualsiasi dorso in alto su quella al break e a seguire i 3 assi.
Ora tagliamo per un attimo al break, eseguiamo un slip cut con la finalità di portare un asso sotto al break e ricomponiamo il mazzo lasciando il mazzetto al break sulla cima del mazzo.
Facciamo un Riffle Shuffle e lasciamo le solite 2 carte qualsiasi sulla cima del mazzo.



Questa operazione ci ha permesso di preparare la mano finale nello stile del Texsas Hold'Em.
Diamo ora le mani:
1° mano
una carta qualsiasi - una carta qualsiasi - un asso
2° mano
second deal - second deal - un asso
3° mano
Una carta di scarto lasciata dorso in alto sul tavolo e 3 carte faccia in alto. Tra queste 3 ci sta un'asso che permette alla coppia già in nostro possesso di trasformarsi in tris.
4° mano
Altra carta di scarto dorso in alto sul tavolo e una carta faccia in alto a servire che sarà ovviamente il 4 asso
5° mano
Un'ultima carta di scarto dorso in alto sul tavolo e l'ultima carta qualsiasi faccia in alto a servire.

em'up



Fra la nostra coppia iniziale di assi e quelle girate per raggiungere il punto, noi avremo realizzato così un poker d'assi

14

Questo quaderno di cartomagia, è il primo di una lunga serie, che verrà messo a disposizione di tutti gli iscritti alla Università UMI o in download sul sito ufficiale www.umimagiconline.it.
Questa routine "14", oltre ad avere lo scopo di metabolizzare un sistema di controllo alla quattordicesima posizione, di una carta scelta, diventa comunque una routine veramente impromtu da realizzare sempre e ovunque.

EFFETTO:

Dopo aver mescolato il mazzo, invitiamo uno spettatore, a taglaire una piccola porzione di mazzo dalla cima del mazzo, e, quindi, a nasconderla sotto il tappetino, dopo che abbia contato il numero di carte tagliato, facendo si che questo numero, rimanga sconosciuto al prestigiatore.

Il prestigiatore, prende la restante parte del mazzo tra le sue mani, e mettendo le carte una ad una sul tavolo dorso in alto, mostrandole comunque di faccia allo spettatore, invita quest'ultimo a memorizzare quella corrispondente al numero di carte tagliato, ovviamente senza dare lo stop in quel mentre ma facendo passare X carte che possano comunque allontanare l'attenzione del prestigiatore, appunto dalla carta mentalmente selezionata.

Il mago invita ora lo spettatore, a rimettere sulla cima del mazzo le carte antecedentemente prelevate. Sempre il mago, a piccoli gruppi gira faccia in alto le carte invitando lo spettatore a notare se tra quelle mostrate vede la sua, fino ad esaurimento carte. Anche se lo spettatore non vedrà la sua carta, il mago stende a nastro il mazzo e mostra come l'unica carta faccia in alto sarà appunto quella scelta.

SPIEGAZIONE:

Per eseguire l'effetto, non occorre nessun tipo di setup.

Facciamo mescolare il mazzo dic arte da un qualsiasi spettatore in maniera totalmente e realmente genuina.

Appena mescolate le carte, invitiamo lo spettatore a prelevare dalla cima del mazzo X carte, "suggerendone" una piccola quantità tra 1 e 13 carte, anche perchè se dovesse andare oltre, il gioco non sarebbe possibile eseguirlo.

Una volta prelevate le carte, lo spettatore le conterà e le metterà sotto il tappetino. Ora

nella sua mente lui ha un numero che immaginiamo fosse un "6", come nell'esempio video allegato, un numero che ovviamente è la somma delle carte prelevate. Ricordiamo che questa operazione avverrà lontano dallo sguardo del prestigiatore.





Facciamo rimescolare il resto del mazzo, quindi una volta tra le nostre mani, mostriamo allo spettatore le carte una ad una di faccia, e lo stesso dovrà ricordarsi quella che corrisponderà alla somma delle carte prelevate che nella fattispecie ricordiamo essere "6". Immaginiamo quindi che la sua carta fosse l'Asso di fiori.





Conitnuiamo a mostrare carte fino alla tredicesima carta, quindi con naturalezza estrema ci fermiamo chiedendo allo spettatore se abbia già in mente la carta scelta.

Ovviamente lo spettatore ci dirà di averla in mente, e noi a quel punto recuperiamo le 13 carte dal tavolo, (lo spettatore non sa che sono 13), e le rimettiamo sulla cima del mazzo, invitando lo spettatore a depositare sopra queste, il gruppo di carte inizialmente prelevate.

Benissimo, terminata questa operazione, ora sappiamo per certo che la sua carta, ossia la carta pensata e corrispondente al numero delle carte prelevate ad inizio routine, si trova in quattordicesima (14) posizione dalla cima del mazzo.

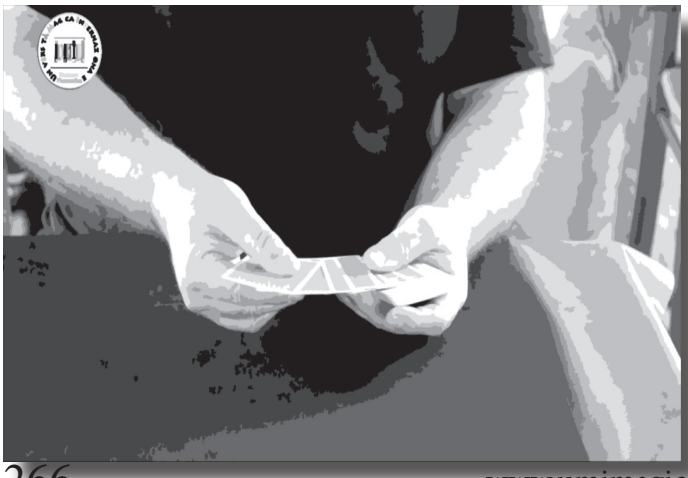


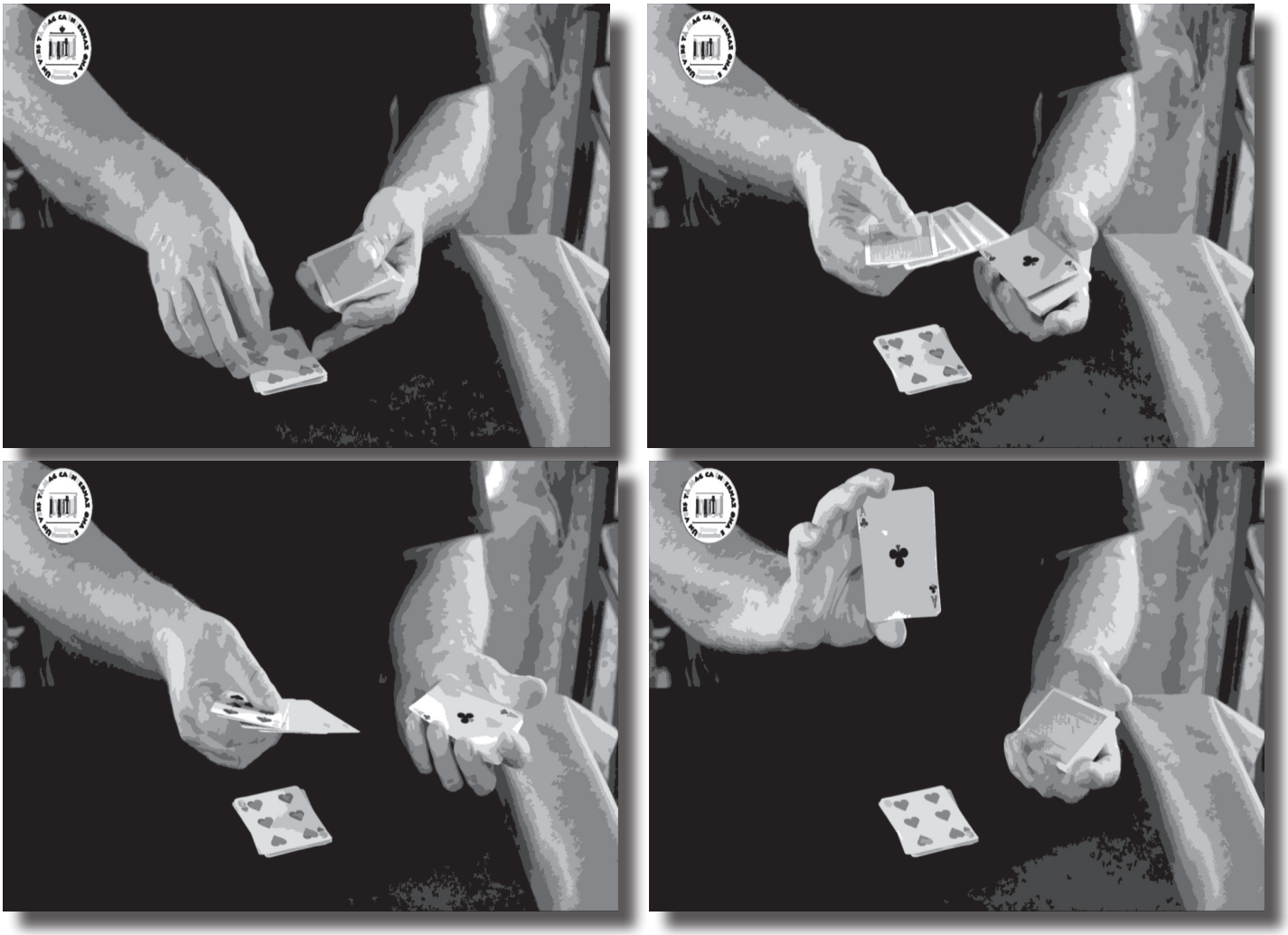



Diversi sono i modi per arrivare alla carta scelta, e in questo esempio ne riportiamo uno soltanto, quello che ci è parso il più caratteristico.

Avendo il mazzo dorso in alto tra le mani, scorriamo le prime 7 carte casualmente e possibilmente senza attirare attenzione sul fatto che le stiamo contando, successivamente le giriamo faccia in alto e chiediamo allo spettatore se vede la sua carta.

Ovviamente la risposta sarà negativa, quindi poggiamo le carte faccia in alto sul tavolo e ancora una volta scorriamo altre 6 carte dorso in alto dalla cima del mazzo mettendo a ***Break*** la settima.



Diversi sono i modi per arrivare alla carta scelta, e in questo esempio ne riportiamo uno soltanto, quello che ci è parso il più caratteristico.

Avendo il mazzo dorso in alto tra le mani, scorriamo le prime 7 carte casualmente e possibilmente senza attirare attenzione sul fatto che le stiamo contando, successivamente le giriamo faccia in alto e chiediamo allo spettatore se vede la sua carta.

Ovviamente la risposta sarà negativa, quindi poggiamo le carte faccia in alto sul tavolo e ancora una volta scorriamo altre 6 carte dorso in alto dalla cima del mazzo mettendo a ***Break*** la settima.

Giriamo faccia in alto le 6 carte le mostriamo allo spettatore che non vedrà ovviamente la sua, le appaiamo prelevando sotto loro la settima carta, quella al break e depositiamo tutto sulle altre faccia in alto sul tavolo.

Ancora una volta preleviamo un'altro gruppetto di carte e le mostriamo allo spettatore che ancora non vedrà la sua carta e così via fino ad esaurimento dell'intero mazzo che ora si troverà sul tavolo faccia in alto.

Tagliamo il mazzo, completiamo e stendiamo a nastro sempre tutto faccia in alto.

Una sola carta sarà dorso in alto e girandola di faccia si scopre essere la carta pensata dallo spettatore.



Grazie a tutti coloro che ci hanno seguito per tutti questi anni e che ci hanno invogliato a continuare in questo progetto.
L'UMI Università Magica Internazionale "Damaso Fernandez" vi rende omaggio con 268 pagine di tutorial raccolti sui numeri uscite negli annia 2014/2017.

GRAZIE E A TUTTI UN MAGICO ANNO 2018